

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Kellemes nyári délelőtt van, amikor itt erőltetem az agyamat, hogy mit is írjak a szerkesztői üzenetbe. A szerkesztőségben mindenki húzza az ígát, senkinek sincs egy épkezláb ötlete. Szóval üres itt mindenkinek az agya, a tettek viszont tele lesz, ha elolvassátok a mostani számot. Na, komolyra fordítva a szót, mostanra már mindenki láthatja, hogy milyen az új 56 oldalas Krónika. A különböző témák nagyjából az eddigiekhez hasonló oldalszámot kapnak a jövőben is. Remélem ezúttal a TF-ések is elégedettek, hiszen bő lére eresztettük a Ghalla Newst. A borítónkat Gógös Károly festette, és a Vadászsas kártya képe lesz. Ennyit már a tudomány és a technika újdonságaiból! Mindenkinek kellemes olvasgatót!

Dani Zoltán

## ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 7. szám (1998. július) – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán Szerkesztő: Tihor Miklós

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád Korrektor: Borbély György

Grafikusok: Csikós György, Lipták László, Szűgyi Gábor, Vida László

Borítófestmény: Gógös Károly Borító: Erdős Árpád

Szándinamikus: Mazán Katalin Felelős kiadó: Mazán Zsolt

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

Lapzártá: június 14. A szeptemberi szám lapzártája: augusztus 3.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas Felelős vezető: Lichtenberger Tibor  
ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: [beholder@mail.datanet.hu](mailto:beholder@mail.datanet.hu)

# Tartalom

PARANORMÁLIS ÁLLATOK	2
Európából	
FEGYVERÉRTÉKELŐ ALGORITMUS	6
Panelre optimalizálás a KG-n	
III. GALAKTIKUS LÉGI PARADÉ	8
A játékvezető szemével	
LEGENDA	10
KG-s képregény	
ELSŐ KÉZBŐL	13
KG-fejlesztések	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	14
KG-s hírek, hajóleírás, aprók	
KÉRDEZZ-FELELEK	16
HKK kérdések és válaszok	
INVÁZIÓ	17
Új HKK kiegészítő-sorozat	
ÚJ VERSENYEK	18
HKK és Magic	
II. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG	19
Amit tudni kell róla	
VERSENYBESZÁMOLÓK	20
Budapestről és Szarvasról	
HATALOM SZÖVETSÉGE	21
Újítások	
EZÜSTHAJNAL ÉRTÉKELÉS	22
Tesztelői szemmel	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
HOGYAN FOGYOTT EL AZ EXPEDÍCIÓNK	30
Zén feljegyzéseiből	
EXODUS ELEMZÉS	36
Milyen az új Magic kiegészítő?	
MAGIC: NEMZETI BAJNOKSÁG	41
Igy látta egy játékos	
GHALLA NEWS	43
A TF újdonságai	
ELKÉPESZTŐ	43
DILITOTÓ MEGFEJTÉS	43
KALANDOZÓKALAUZ	44
TF-FEJLESZTÉSEK	47
IX. TF-TALÁLKOZÓ	48
VII. HELYTARTÓI AUKCIÓ	49
A TANÁCSADÓ	50
APRÓK	52

# PARANORMÁLIS ÁLLATOK



>>>>> [Figyuzzatok cimborkáim! A haverjaimmal ezúttal arra gondoltunk, hogy a kb. egy évvel ezelőtti hazai „szörny” termés áttekintése után ideje kitekinteni a nagyvilágba. Ezúttal még csak Európába, de tervezük Amerikát is. Nos itt egy kis csemegézni való kicsiny hazánkban még le nem írt, de Európában honos paraállatokból. Forrásként ismét csak a Búvész által összeállított anyagot használtuk.] <<<<<

– Sabc (19:32:17/19-03-58)

## ABRAMS RÁK (Homarus immansis)

### AZONOSÍTÁS

Az Abrams rák Európa legnagyobb rákféléje. Rendkívül kemény, meszes páncél borítja a testét. Két csápjá és hat lába van (ezek úszásra is kiválóan alkalmasak), mely utóbbiak közül kettő erős ollóban végződik. Kopoltyúja a négy, járásra használt láb tövére helyezkedik el. Az Abrams rák testhossza 2,5 méter, átlagos testsúlya 100 kilogramm körüli. A páncél színezete a sötétkéktől a szürkéskeken át a kékesfeketéig terjed.

### MÁGIKUS KÉPESÉGEK

Parabiológiai.

### SZOKÁSOK

Az Abrams rák húsevő, általában halakat, polipféléket és más rákokat fogyaszt. Ritkán parti madárkolóniákat is megtámad, ilyenkor a tojásokat, a fiókákat, esetleg a kifejlett madarakat is megeszi. Meszes pánccalja kiváló védelmet nyújt a madarak csőre ellen. Az Abrams rák rendkívül agresszív, mindent megtámad, ami elég közel kerül hozzá. Nem kíméli a fajtársait sem: többször megfigyeltek már halálos kimenetelű harcokat Abrams rákok között. A lény komoly veszélyt jelent a fürdőzőkre és a búvárokra – a humánokat és metahumánokat a provokáció legkisebb jelére is azonnal megtámadja.

Az Abrams rák magányosan él, búvóhelyül partmenti barlangokat és sziklamélyedéseket választ. Erős karmával képes lyukat ásni a puhákra – a humánokat és metahumánokat a provokáció legkisebb jelére is azonnal megtámadja. A saját maga ásott lyukba azután betolat és csak két csápját hagyja kint, mellyel a közelébe vetődő gyanútlan áldozatokra les. Az Abrams rák általában a sós vizet kedveli, de ismertek édesvízi előfordulásai is. A folyóvizetben lakó Abrams rákok a kiásott búvóhelyüket hínárral és faadarabokkal álcázzák. Az Abrams rák igen ellenálló a környezeti szennyeződésekkel szemben és gyakran ez az egyetlen faj, mely képes életben maradni erősen szennyezett vízű tavakban és folyókban.

### MEGJEGYZÉS

Az Abrams rákot először egy közös angol–amerikai expedíció fedezte fel Norvégia partjainál 2037-ben. Az agresszív, állig páncélozott és rendkívül ostoba rák a nevét igen találóan a múlt században népszerű, amerikai harckocsi alapján kapta. Génvizsgálatok bebizonyították, hogy a leginkább étkezési célokra használt közönséges homártól, a homarus vulgaristól származik.

### PARAKÉPESÉGEK

Felerősített érzékek (szonar), Megerősített páncczat, Méreg-immunitás.

### GYENGÉK

Nincsenek.

>>>>> [Száz kilós homár? Istenem, milyen kegyes vagy! Hollandi mártást akarok hozzá, de azonnal!] <<<<<

– A vágótázó szakács (19:32:17/19-03-53)

>>>>> [Nem eszik olyan forrón a kását, haspók! Először is, ezek a micsodák ritkák. Akár egy egész évig is mászkálhatsz a tengerparton és eggyel sem akadsz össze. De ha mégis, akkor vigyázz magadra! Hacsak nem viselsz ujnyit vastag acélszemekből készült láncinger, ezek az ollók simán lenyisszatják a karodat. Meglepően könnyedén.] <<<<<

– Björn (16:41:44/20-03-53)

>>>>> [Elég a dumából! Ezek a micsodák életveszélyesek. A barátaimat és engem egyszer megbíztak, hogy emeljünk el ezt az egy Renranku telepről. Egész jól megvédték a komplexumot: ork szamurájok az elektromos kerítésen belül, infravörös pásztázók, meg minden. Amivel nem is lett volna gond. Viszont volt egy vizesárok is a hely körül, és ezekben Abrams rákok tanyáztak, méghozzá olyanok, amiket arra idomítottak





## GYENGÉK

Nincsenek.

>>>> [Mindig abból induljatok ki, hogy ez a lény őriz valamit! A cimboráimmal egyszer a Földközi tenger vidékén nyaraltunk, és túl közel merészkedtünk Limnos szigetéhez. Nem nagyon hallgattunk a helyiekre, mert valami sárkányfajzatról vagy miről beszélgették, ami a hegyek között lakik. A helyi falusiak a világon mindenhol babonásak egy kicsit, nem? Szóval éppen nekiálltunk napozni a tengerparton, amikor ez a nagy fekete izé kibukkant a sziklák közül és elindult felénk. Gondoltuk, ám legyen, vegyük elő a bevált nevelőeszközt, a H&K-t, és tanítsuk jó modorra a dögöt. Azt hiszem talán egy lövést ha sikerült leadnunk, mert már ránk is rontott. Letépte Chuck lábát, mielőtt még rájöttünk volna, hogy mi történik. Megfordultunk és futottunk, mint állat. Ez meg csak állt ott és Chuck hulláját marcangolta, aztán visszaszaladt a hegyek közé. Soha, de soha nem akarok még egyszer egy llyennel találkozni: a savas nyála a karomra fröccsent, az égési sebet bárkinek meg tudom mutatni, ha kell.]<<<<<

– Füstös Joe (19:28:35/22-03-53)

>>>> [Többet beszámoltak már róla, hogy a Prespa tó környékén (Balkán félsziget) nemcsak egy sárkányféle él, hanem két cerberus kutya is. Az egyik háromfejű blököt egy Fuchi telepen tartják fogva, hogy őrizze az odabent tárolt, a Közel-Keletről importált, kétes eredetű árucikkeket. Nem mondom, igen hatékony őrizet. A cerberus kettős természete miatt azonnal kiszúrja az asztrálsan belopakodni készülő magusokat, három fejével és három fogsorával pedig könnyedén kezelésbe vesz akárkit, aki amúgy hagyományosan, fizikailag próbálkozik a bejutással.]<<<<<

– Roberto (15:21:32/24-03-53)

>>>> [A helyedben én nem terjesztenék ilyen híreket a Fuchiról. Még a végén kedvük támadna vendégségbe küldeni hozzám, már ha érted, mire gondolok...]<<<<<

– Vakond (22:16:04/27-03-53)

>>>> [A legjobban dokumentált példány természetesen a Krétán élő hatalmas dög. Ennek igen valószínűen 160 centi a marmagassága és a fejétől a farkáig 240 centi hosszú. Szamarakat eszik desszertnek. Már persze csak akkor, ha éppen nem

talál egyetlen, ízletes turistát sem, aki tévedésből túl közel merészkedik a romokhoz.]<<<<<<

– Roberto (17:41:00/29-03-53)

>>>> [A szerző nem tért ki mindenre. A cerberus kutya fontos jellemzője, hogy szinte lehetetlen meglepni. Mindig tudja, ha ellenség ólálkodik a közelben, és ezt nem lehet csak a jó szaglással magyarázni. Ugyan hogyan lehetne megszimatolni egy lopakodó helikoptert? Azt hiszem komolyan kellene vennünk azokat a pletykákat és nem megerősített véleményeket, melyek szerint egyes példányok mágiukusan aktívak és képesek érzékelés varázslatok használatára.]<<<<<<

– Callistra (21:25:11/02-04-53)

>>>> [Ja, és az „agyközi funkcionális redundancia” zengzetes kifejezés magyarul azt jelenti, hogy nyugodtan szétlőheted a cerberus egyik fejét, azzal sem tudod megállítani.]<<<<<<

– Kóter (01:41:12/03-04-53)

## JÁTÉKINFORMÁCIÓK

Név	TEST	GYOR	ERŐ	KAR	INT
Cerberus kutya	6	4x5	6	–	2/6
AKE	ESSZ	REA	Támadás		
4	(6)	5**	8K		

**Paraképességek:** Elrejtőzés (személyes), Felerősített érzékek (hallás és szaglás, fényerősítő és termografikus látás), Hídegimmunitás, Iszkolás, Maró nyál, Megnövelt fizikai tulajdonságok (Erő, naponta háromszor, [Esszencia]D6 fordulóig), Megnövelt reakció (naponta háromszor, [Esszencia]D6 fordulóig), Tűzimmunitás.

**Gyengék:** Nincsenek.

**Megjegyzés:** \*\*3D6 kezdeményezés. A cerberus mindhárom fejével tud harapni, ezért egy összetett tevékenység keretében három támadást tud lebonyolítani, de csak ugyanazon a célponton. Szopi a köbön, cimborákl!

## FENRIR FARKAS (Canis lupus aescirí)

### AZONOSÍTÁS

A fenrir farkas a legnagyobb termetű ismert farkasféle. Marmagassága 1,5 méter, teljes testhossza átlagosan 2,2 méter. Hihetetlenül erős és szívós. Egy átlagos hím körülbelül 245 kilogramm súlyú, a nőstények általában 10-15 százalékkal kisebbek a hímeknél. Vestag, loncsos, barna színű bundája van, a hímek orra gyakran fehér. Feje és mellkasa nagy és széles, farka hosszú és dús szőrzetű, füle hegyes, és igen fejlett tépő- és metszőfogakkal rendelkezik. Lában három centiméter hosszú, erős karmok találhatók. A genetikai kutatások szerint a fenrir farkas az Európában elterjedt közönséges farkas (Canis lupus) felébredt megfélelője.

### MÁGIKUS KÉPESÉGEK

Belső.

### SZOKÁSOK

A fenrir farkas éjszakai ragadozó. Sokféle állatot megtámad, de leginkább szarvasfélékkel táplálkozik. A fenrir farkas semmitől sem fél, akár a medvét is megtámadja, ha élelemről van szó. Mondani sem kell, hogy a humánok és metahumánok is ked-



# GLOBÁLIS FEGYVERÉRTÉKELŐ ALGORITMUS

## Panelre optimalizálás



*Jól felszerelni egy hajót mindig nagy dilemma, főleg ha több, látszólag azonos paraméterekkel rendelkező fegyver közül kell választanunk. A helyes választás nagyban függhet hajónk típusától, a panel méretétől, a reaktorok gazdaságos energiatermelésétől, vagy akár a tervezett tüzertől. Ha minden paramétert figyelembe véve konzekvensen akarnánk optimalizálni, valószínűleg bonyolult, átláthatatlan képletekbe kellene behelyettesítenünk ami már csak azért sem lehetséges, mert sok idevágó adatot nem ismerhetünk.*

Így az algoritmus célja a fegyver paramétereinek figyelembevételével egy általános, egyszerűsített levonatot képezni a használhatóságról abban az esetben, ha a panel optimalizálása a fontos. A képlet nem következetesen környezetfüggő, ezért nem használ hajómanővert, alapenergiát, panelfelállást, vagy szakértelmek által nyújtott előnyöket (manőver, nehézfegyverek). Életszerűbbé tehető a képlet, ha az egyes állandókat ennek tudatában módosítjuk.

- FEF** a fegyver energiafogyasztása körönként.  
**FEPA** a fegyver paneligénye.  
**FTZ** a fegyver tüzereje.  
**RET** a fegyvert tápláló reaktor energiatermelése körönként.  
**REPA** a fegyvert tápláló reaktor paneligénye.  
**EP** a reaktor energia/panel állandója.  
**FREX** a fegyver energiafogyasztása miatt fellépő relatív paneligény (reaktor panel).  
**TAP** a fegyver találati pontossága.  
**TALSZ** a fegyver becslült találati százaléka.

**FTZ** =  $((\text{Dobás min.} + \text{max.})/2) * \text{Dobások száma} + \text{állandó}$ .

Míndez megtalálható az enciklopédiában is, csak mi nem kerekítettünk.

$$\text{Pl. } 4\text{D}6 + 2 = (((1+6)/2) * 4) + 2 = 16$$

**EP** =  $\text{RET}/\text{REPA}$

Ez egy reaktorállandó, mely megmutatja, hogy a fegyverhez használt reaktor mennyire panelgazdaságos a termelt energia viszonylatában (ha általános értékelést aka-

runk a fegyverről, akkor érdemes a fegyver agyával meg-egyező reaktorok közül az elfogadható belső méret/legjobb EP-jüt behelyettesíteni a globális értéknél található algoritmusba). Pl. az 1-es agyú reaktoroknál a BFP3-as jobb EP-jü, mint az Atlas, de vadászhajóval senki sem fog ezzel kombinálni, hiszen belső mérete miatt csak maximum három lehetne belőle felszerelni, mely lehetetlené tenné a megfelelő energiaellátást. Példák az EP-re: Atlas reaktornál  $5/2=2,5$ ; Pers CR-nél  $8/2=4$  stb.

**FREX** =  $\text{FEF}/\text{EP}$

Itt derül ki, hogy a fegyverünk energiafogyasztása mennyi relatív (a reaktor paneligényéből származó) panelhelyünkbe kerül. Pl. Atlas és W+S Turbo esetén  $\text{FREX} = 5/2.5 = 2$  ami azt jelenti, hogy egy W+S Turbóhoz kell egy Atlas reaktor (az Atlas 2 panel). Ha nem környezettől független értékelést akarunk, hanem a hajónkat szeretnénk felszerelni, akkor figyelembe kell vennünk, hogy jobb fegyverértéket kapunk, ha a reaktorok nem termelnek felesleges energiát. Ilyenkor a hajó alapenergiájához olyan reaktort kell keresnünk, ami az összes felszerelt fegyverünk energiafogyasztását a leggazdaságosabban, a legkevesebb panel lefoglalásával elégíti ki. Ha hajónkra pajzsokat is akarunk, maradhatunk a legjobb EP-s reaktor-nál, mert a felesleges energiát felszívják a pajzsok.

**TALSZ** =  $(0.25 + (0.025 * \text{TAP}))$

Ez jobb híján egy találatiszázalék-kiszámoló képlet, mely a 0 pontossággal rendelkező fegyvert 0.25 találati százaléknak veszi. A különböző szakértelmek módosító hatását ismerve ezt megváltoztathatjuk. Pl. ha valaki tud-

ja, hogy 0 pontosságú fegyverrel milyen arányban talál, az a 0,25 helyét a megfelelő százalékkal cserélheti ki. Ha a kérdéses fegyvert huzalozható ideje használja, saját százaléktapasztalátával helyettesítheti a TALSZ értékét.

### GLOBÁLIS ÉRTÉK=(FTZ\*TALSZ)/(FEPA+FREX)

Ez pedig már maga a képlet.

Pl. W+S Turbo Beam Atlasról táplálva, szakértelmek nélkül, egy nullás manőverezési hajónál a következő:  $(4 * 0,3) / (2 + 2) = 0,3$  tehát a fegyver (panelre optimalizált) globális értéke 0,3. Mindemellent igazán pontos, helyzetfüggő képletet csak akkor kapnánk, ha ismernénk a szakértelmek, a hajómanőver módosító értékét, a találati százalék eredeti képletét, s ezeken még erősen változtatna a hajó típusa, az aktuális panelkiosztás (szabad panel, reaktorok hatékonysága + többi felszerelés energiaigénye stb.), az alapenergia és a szabad raktérméret is. Pl. 1. fegyver tüzeréje 10, a valós és relatív paneligényének összege = 8 a pontossága pedig 0. A 2. fegyvernél az FTZ = 8, a (FEPA + FREX) = 10, a pontossága pedig 6. Kiszámíthatjuk, hogy az 1. fegyver hatékonysága =  $(10 * 0,25) / 8 = 0,3128$ , a 2. hatékonysága =  $(8 * 0,40) / 10 = 0,32$ , azaz a 2. fegyver hatékonyabb. Azonban ha egy szakképzett katona és jó űrhajó révén mondjuk egy 0-ás pontosságú fegyver 60%-ban talál, akkor az 1. hatékonysága =  $(10 * 0,60) / 8 = 0,75$ , a 2. fegyver pedig  $(8 * 0,75) / 10 = 0,6$ , s így az első fegyver már jelentősen hatékonyabb. Vagy a másik példa AWRD+ mondjuk Galleon Silverből kilöve =  $(14 * 0,325) / 4 = 1,1375$ , Krapturn célkövető =  $(9 * 0,875) / 4 = 1,9687$ , tehát az utóbbi majdnem kétszer olyan hatékony. Mesteri katonával Sparkból kilöve AWRD+ =  $(14 * 0,75) / 3 = 3,5$ , Krapturn ck. =  $(9 * 1,00) / 3 = 3$ . Azon kívül még arról szó sem volt, hogy milyen ellenfelek ellen használhatunk hatásosan egy fegyvert. Pl. egy hatalmas, lassú, manőverezni nem tudó, nagy páncélzatú hatos pajzsú hajót érdemesebb 3 db Cool-Skullal löni, míg egy gyors, mozgékony, kis páncélzatú, pajzs nélküli hajót 6 db Raven V++ segítségével. Ezek ismeretében egyéntől függő képlet állítható össze, ami biztos: magasabb képzettség és jobb hajó esetén egyre kevesebbet számít a találati pontosság. Kereskedőknek, kis panelhelyű, nagy rakterű hajóknak jobban ajánlott az állvány és a cellák. Több fegyver használása esetén a reaktor optimalizálásával a globális érték némileg növelhető, ilyenkor a relatív paneligény csökkenhet. Az algoritmus nem tesz különbséget lézer, foton, vagy ion-bénító fegyverek között, ennek súlyozását a játékosok szubjektív megítélésére bízuk. Valószínű azonban, hogy a preventálási lehetőségek (ellenfelek foton-, ionpajzsokkal való el látottsága, s ezek rosszabb paraméterei) kiegyenlítik a lézer- és ionfegyverek kisebb globális értékét.

Akik számára túl száraznak hatott az előbbi fejtegetés, itt egy konkrét példa. Szeretnénk felszerelni vadonatúj Cyclon Unariónkat. A lehetséges fegyvereink a következők:

Hal-álsugár ágyú / W+S Liliput Beam lézérágyú / W+S Turbo Beam lézérágyú / Ruby lézérágyú

A lehetséges reaktorok: Burn-féle Power reaktor / BFP3 Nexo G. reaktor / Burn Flux P2 reaktor / Atlas reaktor.

Megvizsgálva a reaktorok energia/panel állandóját: Burn: 1, BFP3: 3, B. Flux: 2, Atlas: 2,5. Míután a BFP3-as magas EP értéke ellenére gazdaságatlan belső méretével lehetetlenné teszi vadászhajóink energiaellátást, egyértelmű megoldás Atlast használni. Most kezdjük el számolgatni a fegyverek globális értékét. Hal-álsugár: 0,2678, Liliput: 0,24, Turbo: 0,3, Wesson limited: 0,2884, Ruby: 0,269. Azt kapjuk eredményül, hogy alapban a W+S Turbo Beam a legjobb egyes agyú fegyver. Ha nem akarunk pajzsot, vagy egyéb, energiát használó tárgyat felrakni, akkor pontosan 8 db Turbót tudunk felrakni (az alapenergiaival számolva pont hat körig bírják energiával), ami 32-es tüzerőt jelent 0,3-as globális érték mellett. Választhatjuk azt a megoldást is, hogy felteszünk 4 db Wesson limitedet, melyet 5 db Atlas táplál, így 36-os tüzerőt kapunk 0,2884 érték mellett. A minőségi romlást kompenzálja, hogy ha a Wesson limited betalál, átlóvi a pajzsokat (jó energiaellátással sem tudják az ellenfelek preventálni, míg a kisebb ágyúk sebészt esetleg igen). A kérdés csupán az, hogy fegyvereink betalálnak-e. Ha pajzsokat is felteszünk, mindenképpen érdemes a Turbókat felszerelni, hiszen árnyaltabb panel/energia felhasználásuk miatt drasztikus tüzerőcsökkentés nélkül egyensúlyozhatunk a hajó védelmének és tüzeréjének optimalizálásában. Nagyjából ennyi lett volna az értékelő algoritmus, mindenkinek sok sikert kíván a hajó felszereléséhez:

MERMALIOR #1418  
és P.V.J. #3946



# III. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ



MAKÓ KATALIN

Az első napon az ügyességi verseny került megrendezésre, kissé megváltoztatott pontszámítás alapján. Az előző LP-nek erről a részéről sokaknak ugyanis az volt a meggyőződése, hogy kizárólag a szerencse istenasszonyának kegyein múlik a győzelem – és nem mondhatom, hogy teljesen alaptalan volt véleményük. Nos, ezúttal másképp volt: a sok tesztfuttatás mindegyikén újra meg újra ugyanazok a nevek bukkantak fel, többnyire ugyanazon a helyen. Az abszolút első helyet és az ezzel járó 3 Antigravitációs bakancsot J. Gagarin cerebrita kapitány szerezte meg. Mindössze 6 perccel maradt le mögötte Daloló Csalogány cerebrita és Kvalitas ember kapitány. Mindkettőjük jutalma egy-egy Ingom SF-Lux légisikló volt, amellyel könnyebben – kevesebb TVP-ért – mászkálhatnak mind város

son belül, mind lakatlan területeken. A kevesebb, mint húsz fordulósköz közül a legjobb eredményt az űrcápa kapitány, Gvarr Zandor érte el, a következő kategóriát Wolfheart Angel triciplita kapitány nyerte. A kevesebb, mint hatvan fordulósköz közül az első helyen az űrcápa Fekete Uszony és Zéró-G, a Zargóló ember kapitány végzett. Az űrcápák közé tartozó Hardar nyerte a kevesebb mint nyolcvan fordulósköz közötti versenyt.

A második és harmadik napon lebonyolított harci versenyek szabályai szintén változtak. Egyrészt az egyéni versenyben hajószíntek szerint elkülönített kategóriák voltak, tehát egy Spacedog nem akadhatott össze egy Mercator Alfával. Másrészt ha mindkét hajó robbant, nem nyert az, aki többet sebzett, nem kapott győzelempontot, csupán eggyel több meccspontot. Főleg ez utóbbinak köszönhetően az előző LP-n egyértelműen sikeres „lőjünk szét mindenkit, nem baj, ha mi is robbanunk” taktika nem feltétlenül jött be. Miután köztudott volt a pontszámítás megváltoztatása, a felszerelések sokszintűbbek lettek, sokan használtak pajzsokat, s közülük jó néhányan díjat is szereztek. Az ötös agyú hajók első helyezettje négy Harlem pajzsot viselt, a második csak három, de ezek mellett ott virított három Deflektor foton-

pajzs is. A hármas szintű hajók első és harmadik helyezettje ugyancsak pajzsokkal a panelján érte el ezt a kitűnő helyezést. De mégsem billent át az egyensúly a pajzsok javára: a 3. helyezett Captain Jack Soldierien egyetlenegy sem volt, ahogya a 4. kategória helyezettjeinek hajóján sem. Az eddigi egy, maximum kétkörös csaták is meghosszabbodtak: igen rosszul járt az, aki úgy szerelte fel hajóját, hogy a későbbi

körökre nem jutott energia vagy csak kevés. Nem tagadom, a megváltoztatott pontozás alaposan megkavarta az esélyeket – a találkozókn lehetett tippelni a győztesekre, de az eredményhirdetés után senki sem jelentkezett a nyereményéért...

Hiába volt például az egyik esélyesnek 280 fölötti tűzereje, ha 5 Mastodon XR12-essel szétlőtték. Többen, akik Nandával indultak, ugyancsak megjárták:

az egyes pontosságú ionagyú – szerintem – leszerelt ezen az LP-n. Kitűnő kapitány vesztett amiatt nem is egy meccset, mert tizensok Nandájából egy sem talált az első körökben. A rakéták alacsony szinten nyerőnek bizonyultak, magas szinten azonban esélytelenek voltak: ha már a zargok miatt úgyis fenn volt a panelon az Antimiss pajzs, majdnem mindenki fenn is hagyta.

Talán az eddigiékből is kiderül, hogy nemigen tudnék nyerő felszerelést összeállítani az LP mind a 333 kapitány fordulójának ismeretében sem. Azért lenne néhány tippem: nem törekednék feltétlenül 200 fölötti tűzerejű – természetesen most az ötös agyú hajókból indulok ki –, de igyekeznék olyan fegyvereket választani, amelyeknek magas a pontossága és viszonylag nagy a tűzereje. Ez utóbbi azért fontos, hogy átlője a pajzsokat. Talán még mindig a Giga Beamek felelnek meg a legjobban, de ha az nincs, jöhet a Mastodon is. Mindenképpen raknék fel pajzsot, sok energiával, de a növekvő számú Giga-Pho Beamek ellenére sem biztos, hogy használnék Deflektort. A pontosság nagyon fontos, hiszen ez az, amivel legjobban befolyásolni lehet a szerencsét, amelynek tagadhatatlanul nagy szerepe van a játékban. (Bár az első négy kategóriákban a tesztfut-



tatások során a végső eredményhez nagyon hasonló helyeztlistra született. Az ötödik kategóriában jobban szóródott az eredmény – talán mert nagyon sok hasonló színvonalon álló kapitány volt köztük, talán mert itt a legkiezettebb a pajzshasználat kérdése.)

Lássuk most a konkrét végeredményeket:

Az 1. agyú hajók versenyében Phushynski karnoplantusz kapitány messze kiemelkedett a mezőnyből nyolc győzelmével, az utána következők Laza ember kapitány és a 3. helyezett cerebrita Sejk Arslan Ed Din, mindössze négyszer győzött. Közöttük egyébként csak az ellenfelek erőssége döntött, meccspontjaik száma azonos volt. Érdekessége volt a versenynek, hogy Sejk Arslan Ed Din Mercator Alfával indult és kereskedőhajóval lőtt szét számos Unariót. Rendkívül jó érzékkel három rakétaállványt is felszerelt, Kraptnun célkövető rakétaival pusztított rendszeren. (Az ő kitűnő helyezése az oka annak, hogy külön nem kapott díjat a hajótípusok közötti versenyben a legjobb Mercator Alfa, hiszen ő volt az, s ő már abszolút harmadikként kapott jutalmat.)

A második kategóriában kevésbé húzott el Simple Red, de egy győzelemmel többet ért el, mint a második helyezett Voluman a Kalóz. A harmadik helyet Lord John Roxton szerezte meg. Mindhárom emberek. A hármasként hajók versenyében mindhárom helyezett fegyverzetében a Giga Beamek játszották a leghangsúlyosabb szerepet. A győztes Taitha Hadhrinthanus tripliplita kapitány panelján azonban Magnetic X2 pajzsok is helyet kaptak – 4 darab –, akárcsak a 3. helyezett űrcápa Mattribén. Az ugyancsak űrcápa Vergődő Madár a második helyet szerezte meg, 11 W+S Giga Beammal a panelján. Ebben a kategóriában volt egyébként a legnagyobb verseny, 112 kapitány küzdött egymással.

A negyedik kategória győztese az űrcápa kapitány, Szerecsvadász Paul lett. Red Mortimer Jr. űrcápa kapitány és a cerebrita Han Solo között csak a meccspontok döntöttek – az előbbi javára.

Az ötös agyú hajók versenyét nagy meglepetésre Fercus Metallicus ember kapitány nyerte a xeno Xerxes a fürkész és az ember Captain-Jack kapitányok előtt.

A flották versenye a Jaq Mirror vezette űrcápa flotta teljes sikerét hozta. Jaq Mirror társai Prostatikus Vogon Jeltz és Mermalior voltak, akik ily módon tovább öregbítették a Jégmosoly Uszony hírnevét. Bár 2 győzelemmel lemaradtak tőlük, Antares karnoplantusz kapitány, Con de Ramm és

Tyron Sylon ember kapitányok által alko-

tott csapat a második hely megszerzésével szintén ragyogóbbá tették a Csillagárda dicsőségét. Antareskétől egyetlen meccsponttal maradt le a Tri-Fori Rokie tripliplita, Judge

Chris űrcápa és Xerxes a fürkész xeno kapitányokból álló hármasként. E két utóbbi kapitány szintén a JMU tagja.

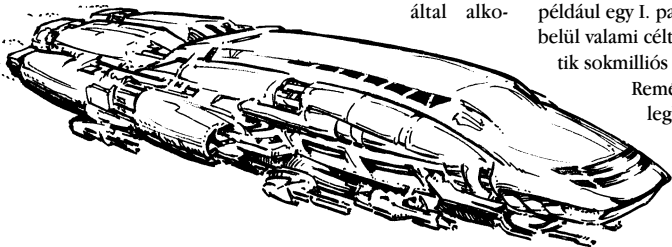
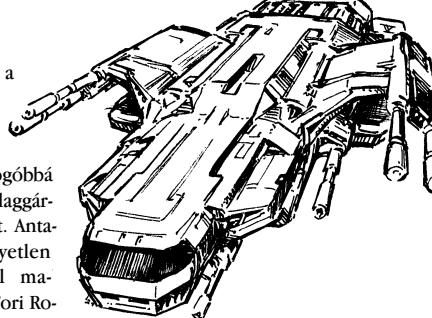
A Légiparádé felvet egy igen fontos kérdést, amely a hétköznapi csatákban is nagy jelentőséggel bír: mennyire befolyásolja a manőverezés illetve nehézfegyverzet szakértelem a találati arányokat. Én úgy látom, hogy nem eléggé és ezen mindenképp változtatni kell.

Most pedig néhány szó a KG-találkozó programjáról. Kitértünk a kártyaversenyt, s beköltöztünk a helyére: egy kicsivel nagyobb és szellőztethető terembe. A szövetségeknek jutott egy külön szoba, amelyet egy-egy órára megkaphattak, bár azt hiszem a csapatverseny miatt ezt nem teljesen használták ki. A decemberihez hasonlóan volt trivía, amelyben enciklopédia vagy adatok alapján kellett kitalálni tárgyakat, hajókat. Ebben a versenyben Kozik Tamás és Richter Richárd jeleskedett leginkább, mindketten 5-5 találatot értek el. Délben kezdődött a csapatverseny, amelyre azonban a csapatok már korábban megkapták az olyan típusú feladataikat, hogy hozzanak ilyen vagy olyan fordulókat. Ahhoz képest, hogy nem készültek a játékosok egyik-két kategóriában meglepő eredmény született: A De Jók Vagyunk csapatból Ximoran Arkleton a saját fordulójából 7 olyan csatát mutatott nekem, amelyben egyedül lőtt le Full Fire-t. Elismerésre méltó teljesítmény! A JMU csapat tagja, Xerxes most inkább a balszerencséjével tűnt ki: négy olyan fordulót hozott, amelyben orbitálison maradt napkitörés idején...

Persze nemcsak ilyen feladatok voltak: archeodron tárgyakat kellett felismerni komponenseik alapján; hajót felszerelni maximális tüzérvél, de kevés pénzből; labirintus tartalmát leírni stb. (A helyezésekről mindenki kapott játékeztetői üzenetet.) A legnagyobb érdeklődésre természetesen a Légiparádé kiosztása tarthatott igényt, de nem kevés figyelem kísérte az aukciót is. Kétmillió IG&-ért kelt el például egy I. panelbővítő, ami azt mutatja, hogy a játékon belül valami célt kell adni a karaktereknek, amire elkölthetik sokmilliósi vagyonukat.

Remélem minden résztvevő jól érezte magát, s legközelebb még többen kapnak kedvet ahhoz, hogy eljöjjenek.

TALÁLKOZUNK FÉL ÉV MÚLVA!



Írta: Trósz  
Rajzolta: Vida László

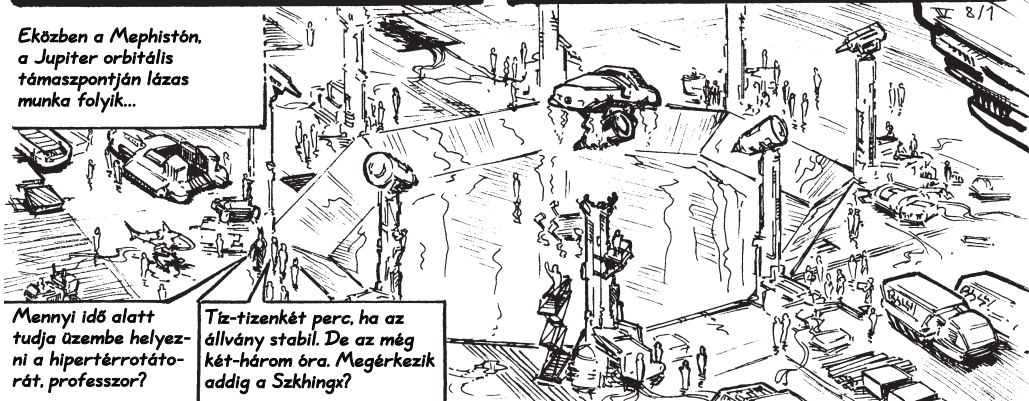
Béta jelzés!  
Itt Keszeg. Őrjárat  
a vörös zónában.



Minden egységnek!  
Birodalmi mozgolódás a  
Piranha és a Barracuda  
körül. Életbe lép a második  
fokozat.



Eközben a Mephistón,  
a Jupiter orbitális  
támaszpontján lázas  
munka folyik...



Mennyi idő alatt  
tudja üzembe helyezni  
a hipertérrotató-  
rát, professor?

Tíz-tizenkét perc, ha az  
állvány stabil. De az még  
két-három óra. Megérkezik  
addig a Szkhingx?

A titkosszolgálat hajója bármelyik  
percben befuthat vele.

A titkosszolgálat?

Igen professor!  
A STAG irányítja az egész  
akciót, nem a hadsereg.

Megnyugtató  
érzés, hogy ők is  
itt lesznek.

Mondja, profi! Kipróbálták  
már ezt a... valamit?

Nem, fiam.  
Még soha.

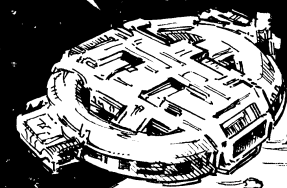
Halk dörömbölés  
veri fel ezalatt  
a Föld egyik  
orbitális kikötőjét.

Szilánk kapitány!  
Elnézést a zavarásért.  
Az állomásbizton-  
ságiaktól jöttünk.

Miben segíthetek, uraim?

És mintegy varázsütésre,  
hatalmas flotta lép ki a  
hipertérből.

Riadó! Cerebrita  
hadihajók a kettes  
szektorban.



A bázison pedig kitör  
a pánik...

Ismétlem, ez nem gya-  
korlat! A bázist meg-  
támadta a cerebrita  
terroristák flottája.

Ugyan kinek tűnne fel ilyenkor egy  
őrjárat eltűnése...

Nagyúrl! Itt a Piranha.  
A fennakadás elhárítva.  
Még huszonkét percig kell  
a bombát gerjesztenünk.



Csak rutinellenőrzésről  
van szó. Átvizsgálhatnánk  
a hajóját?

Fáradjanak  
beljebb...

Minden egységnek!  
Hármas fokozat!

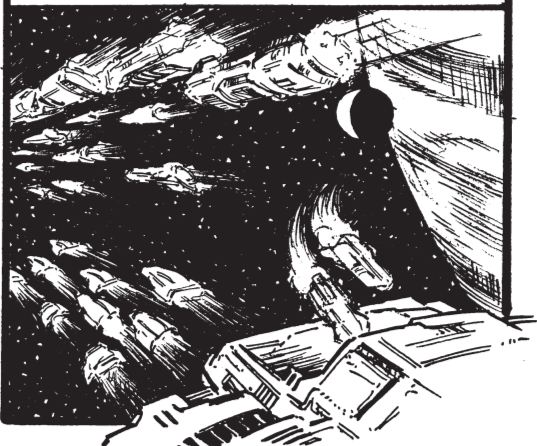
Vérörvény!

A hír persze futótűzként terjed a galaxisban. A Mephistóra érkező STAG flotta parancsnoka nem is habozik sokat...



A flotta azonnal indul a Földrel. A transzporter és egy szakasz itt marad a Szkhingxszell! A többiek három percen belül érjenek a Földhöz! Most elkapjuk ezeket az álcerebrítákat!

S mialatt a titokzatos kő eléri a célállomását, a rendszer szinte teljes hadereje megindul a Föld felé...



...ahol már javában dúl az ütközet.



Am a kaotikus forgatagban egy hajó mintha ügyet sem vetne rá.



A bázis nem válaszol. Oleion!

A STAG nemsókára ideér. Deloran viszont eltűnt. Egyszerűen nem találják.

Most ne ezzel törődjétek!  
Minél előbb meg kell találnunk a Piranhát!



FOLYTATJUK

# ELSŐ KÉZBŐL

## KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

### FEJLESZTÉSEK

★ Május az apró hibák és gyors javítások, valamint a Lé-giparadéra való készülődés hónapja volt, de azért beke-rült egy igen fontos új dolog, az aukciós ház. Ezt már ré- gen várták a játékosok, remélem örömük telik benne. Aukciós ház csak a belső szektorokban van, és mindegyik csak szektoron belül működik, azaz az egyik szektorban felajánlott tárgyra nem lehet a másikon licitálni.

Az LB „tárgy” „minimális ár” „darab” [„játékhét”] pa- rancssal lehet aukcióra bocsátani a tárgyakat, még hozzá csakis olyanokat, amelyek nem kaphatóak a boltban. Az első három paraméter alighanem egyértelmű, a negyedik azt szabja meg, hányszor kilenc napig tartson a licit. Ha nincs negyedik paraméter, 4 játékhétig tartják a tárgyat li- citen, ez egyébként a minimum idő is. Az aukciós ház ter- mészetesen felszámítja a maga díját, s ez nem is csekély- ség: a minimális ár illetve a listaár – attól függően, melyik magasabb – 10 százaléka. Ehhez hozzáadódik a negyedik után minden játékhét után 2 százalék.

## CYBER WORLD

### PC-CD & KÁRTYA SHOP

DOWN TOWN ÜZLETHÁZ (9-ES ÜZLET)  
1053 BUDAPEST, KOSSUTH L. U. 17.  
(AZ ASTORIÁNÁL)  
NYITVA: H-P 10-18, SZ 10-14  
TEL.: 118-5003, 118-9481/109,  
06-20-765-527

ALAPPAKLIK, KIEGÉSZÍTŐK A KÖVETKEZŐ  
GYŰJTŐGETŐS KÁRTYAJÁTÉKOKHOZ: HKK,  
MAGIC: THE GATHERING, M.A.G.U.S., STAR WARS.  
LAPONKÉNTI ÁRUSÍTÁS, VÉTEL KÉSZPÉNZÉRT  
VAGY BIZOMÁNYBA.

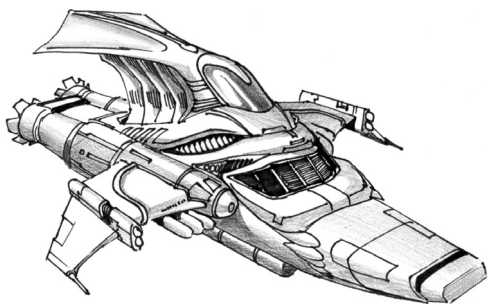
KÁRTYAVÉDŐ FÓLIÁK, MAPPALAPOK,  
KOCKÁK ÁRUSÍTÁSA. PC-CD ROM JÁTÉKOK  
KÖLCSONZÉSE, ADÁS-VÉTELE, CSERÉJE.  
AUDIÓ CD, VIDEOKAZETTA ÁRUSÍTÁS.

INGYENES KLUBTAGSÁGI RENDSZERŰNKBEN  
35 000 FT-OT NYERHETSZ, ÉS RENGETEG  
EGYÉB KEDVEZMÉNYHEZ JUTHATSZ.  
A KLUBTAGSÁGIT MINDENKI MEGKAPJA,  
AKI LEGALÁBB 100 FT-ÉRT VÁSÁROL.  
NÉZZ BE HOZZÁNK, MEGLÁTOD MEGÉRI!

Hogy mire lehet licitálni, azt a BE 14 paranccsal tud- hatod meg, vagyis be kell menni egy aukciós házba vagy kiadni a TER 5 parancsot. A kapott listán licitálásra bocsá- tott tételek szerepelnek legelől a tétel számával, amelyre licitáláskor hivatkozni kell. A licitálás a LIC „tételszám” „ár” paranccsal történik. Mind a LIC, mind az LB csak olyan helyen adható ki, ahol van aukciós ház. Az, hogy ki nyerte a licitet, akkor dől el, amikor letelik az adott tétel licitideje. Ha a legnagyobb licitáló kapitánynak nincs pénze, akkor nem kaphatja meg a tárgyat. (Itt nincs türel- mi idő, mint a hajóvásárláskor!) Ekkor viszont 500000 IG& büntetést fizet. Ha ennyi pénze sincs, akkor az aukciós ház leemeli minden pénzét a számlájáról, és a maradékkal adós marad. Mindaddig, amíg van adóssága, az aukciós ház fordulója végén behajt rajta annyi pénzt, amennyit csak tud. A tulajdonos visszakapja a tárgyát és a büntetés egy részét, amelynek nagysága attól függ, mennyi pénz volt a rosszul licitáló számláján a tétel lejár- takor. A büntetés nagyra tűnik, de szerintem szükség van rá: a KG-n viszonylag kiszámítható a pénzmozgás, így elég nehéz bukni. Viszont az 500000 IG& elé sok, hogy megakadályozza a rosszindulatú licitálókat. Ha egy tétel- re egyáltalán nem érkezik licit, akkor a tulajdonos vissza- kapja a tárgyait a licitidő végén.

Az enciklopédia végén álló figyelmeztetés (Az irreáli- san magas áron vásárlók és eladók könnyen felhívhatják mind a hivatalos szervek, mind az alvilág figyelmét ma- gukra. Az aukciós ház nem vállalja a felelősséget az ebből származó esetleges hátrányokért!) bizonyára sokaknak szöveget ütött a fejébe. Nos, nem a tisztességes licitet aka- rom korlátozni, hanem a rabszolgázást megakadályozni. Hiszen az aukciós házban nem számít a kereskedelmi ke- ret, s ki akadályozna meg bárkit, hogy egyetlen herepi- umot mondjék hatszáz ezerért vetessen meg a rabszolgá- jával? Korlátozhattam volna a maximális licitár vagy belekeverhettem volna a kereskedelmi keretet, de mind- kettő inkább a nem rabszolgázó karaktereket akadályozta volna. Ez ráadásul szerepjátékos megoldás, hiszen telje- sen valószerű, hogy például a kalózok felfigyeljenek egy hirtelen szerzett vagyonra, a boltok kevesebb haszonnal járó üzletet ajánlanak, ha úgyszincs nagy szükség a pénzre. ★ Az aukciós házon kívül két apróbb módosítás került be a programba: a DK parancsnak hat paramétert lehet meg- adni, és az információs listák (LIS) olvashatók a forduló- k végén.

MARÓ KATALIN



<b>Alaptípus:</b>	Typhoon Soldier
<b>Manőverezőképeség:</b>	10
<b>Energia:</b>	60+50/kör
<b>Páncélzat:</b>	120
<b>Max. sebesség:</b>	5
<b>Fegyverzet átlagereje:</b>	130

Fercus Metallicus alighanem épp az egyik kikötőben időzött, intézte ügyesbajos dolgait, amikor meghallotta a III. Légiparádéről szóló felhívást. Épp nem volt semmi dolga, utasította Detlef Wolfot, a pilótát, hogy szerelje le a hiperhajtóművet, zsilipet és hasonló vackokat, szereljen fel még egy-két pajzsot és re-

aktort, aztán hajrá, benevezett a versenyre. Ezek után talán nem is foglalkozott a dologgal, hiszen annyi nagy név röp-ködött a tippelések során. A szó azonban elszáll, a Vámpír fotonagyú azonban megmarad...

A Tűzcsihó 4 Harlem pajzsral, 5 Helios reaktorral, 5 Mastodon XR12-vel és a magasabb szinteken elmaradhatatlan W+S Antimiss pajzsral indult a Légiparádén, vagyis olyan felszereléssel, amivel bárki találkozhat az Albion Oleában vagy a Trentóban, és alkalmas a hétköznapi csatákra is. A Mastodonok pontossága hármas, és a Gigákkal ellentétben átlövik a pajzsokat is. A versenyen voltak egy-két körös csatái is, amikor a Mastodonok könnyedén szétlőtték a jóval nagyobb tűzerővel rendelkező ellenfeleket is – végül is az átlagos tűzerő 130, egy Soldiernek meg CÖZ polimorf réteggel sem lehet több 125-nél több páncélzata... A Massage Clubbal – amelynek a végére ismét küssé elfogyott az energiája – azonban nem birt, hat kör után még mindig szemben álltak és bámulták egymást.

## BIRODALMI HÍREK

☐ A III. Légiparádé sem múlhatott el botrány nélkül, bár a Swath Military szentül megígérte, hogy minden rendbontást megakadályoz. Nos, ez ezúttal sem sikerült: a Fajok Tisztaságáért Egyesület előbb a színházi előadásokat zavarta meg, felhaborítónak nevezve, hogy különböző fajokhoz tartozó sztárok lépnek fel együtt, majd rövid időre sikerült az eredményhirdetést is megszakítania. Felrobbantotta a kivetítőt, majd átvette a rádióstúdió fölötti uralmat, így mind a nézők, mind a versenyzők egy ideig nem hallottak semmi mást, csak az FTE rasszista gyűlölettel fröcsögő jelszavait. Követelték a fajok teljes elkülönítését a mindennapi életben sőt a versenyeken is, azaz egy áthatolhatatlan faji kasztrendszert akarnak felállítani. Ha a Birodalom eleget tenne a felhívásuknak, a Légiparádét is fajok szerint tagolva kellene megrendezni. Ez azonban jelentéktelen csekélység a tömeges kitelepítésekhez, a sokmilliárd szakember átképzéséhez vagy éppen munkanélküliséghez képest.

A követelések tehát teljesíthetetlenek és voltaképp említésre sem lennének méltóak, hiszen az FTE egy csaknem névtelen, múlt nélküli szervezet, amelyről senki sem hallott a Légiparádé előtt. Csakhogy azt rebesgetik – és egyeseknek állítólag bizonyítékuk is van rá –, hogy az FTE mögött a Cerebrita Hagyományörző Társaság áll, amelynek viszont igen magas körökben is akadnak kapcsolatai...

☐ A Császár környezetében egyszerre három magas rangú cerebrita is elhagyta posztját, hogy úgymond „kipihenje magát”. Lendon főmarsall, a Lordok házának elnöke, Moninnen művészeti miniszter és Ma On Nonanen, a Filozófiai Kutatások Minisztériumának vezetője. Mindhárman meghatározatlan időre tűntek el, és még helyettesüknek sem árulták el tartózkodási helyüket – legalábbis ők ezt állítják. Egyes vélemények szerint mindörökké eltűntek a birodalmi bürokrácia süllyesztőjében, mivel a Császár megunt a rosszindulati

torzsalkodásukat. Lendon és Moninnen köztudottan gyűlölik egymást, ott tettek keresztbe a másiknak, ahol csak tudtak. Ma On Nonanen azonban nem illik a képbe: a Filozófiai Kutatások Minisztériumát, más néven az Inkvizíció mindenki rettegje, de vezetőjére nem érkezett panasz, mely felvetette volna személyes érdekeinek előtérbe helyezését. Így aztán a pletyka más irányba terelődött, s magától értetődően felmerült a trón utódlásának kérdése. Bár ritkán történik császárváltás (hacsak nem hal erőszakos halált, az uralkodó több száz évig ül a trónon), mindenki emlékezhet rá, milyen – s főleg mennyire időigényes – ceremóniák előzik meg már az utód kiválasztását is.

Ha a Császár valóban e három cerebrita közül választaná ki utódját, akkor a jövőendő politika iránya még teljesen nyitott. Lionnen ugyanis a Békepárt jelentős személyisége, míg Moninnen a Háborús Párt vezetője. Ha az előbbi választja az uralkodó, egy liberálisabb szellemű, azonban decentralizált Birodalmat akar maga után hagyni. Ha Moninnen erős kezébe kerül az irányítás, ő egész biztosan egyben akarja tartani a Birodalmat, küzdeni fog a Peremvidékek visszacsatolásáért. Kérdés, mekkora árat hajlandó fizetni ezért – ellenfelei szerint túl nagyot. Ismét Ma On Nonanen a „fekete ló”, akiről senki nem tud semmit. Soha egyetlen szóval sem árulta el politikai meggyőződését, mindig az aktuális hatalmat szolgálta apparátusával. Aszkéta életet él de nem vonul el az udvartól: ha egy bálon megjelenik és szigorú tekintetével végigsöpör a jelenlévőkön, még a jó idegzetűeknek szájában is megkeseredik az adavoni pezsgő. Belőle is kemény kezű uralkodó válna, csak az a kérdés, merre vezetné a Birodalmat...

□ Üdv kapitányok! Szeretném kérni mindenkinet a segítségét, aki nem kedveli túlságosan a Purple Darkness nevezetű rémséget, hogy írja meg, hol, melyik szektorban, melyik csillag melyik bolygójánál/holdjánál pontosan mikor látta a kalózhajót. Valószínűleg sejtitek, hogy milyen nehéz elkapni a csillagközi cirkálót, hiszen mire összegyűlne egy flotta, addigra már egy másik szektorban van. Ha összegyűjtjük az adatokat, akkor abból talán kikövetkeztethetjük, hogy hol fog lecsapni legközelebb. Ha le akarjuk győzni, akkor össze kell fogoznunk!

Továbbra is várom alakuló szövetségünk – a Kristály Légio – iránt érdeklődők leveleit. Cél az idegenek és a kalózok kipusztítása, a Napkereszt Egyházának megsemmisítése, rabszolgaszabadítás, kolonizációban való részvétel (ami nem áll ellentétben azzal, hogy nem kedveljük a Napkeresztet), és még sok más érdekes feladat, amiben bárki részt vehet. Részletes tájékoztatónkért fordulj Jones Kyss (#2606) és Grog Suls (#4910) kapitányhoz. Két héten belül válaszolunk. Ez nem hivatalos szövetség, tehát bárki jelentkezhet. A többi szövetség jelentkezését is várom már egy ideje, de ddig még senki sem írt (kb. két hónapja). Hogyan akarjátok megismertetni magatokat másokkal, ha nem válaszoltok a hirdetésekre? És így akarjon az ember, úrcápa, xeno stb. jó kapcsolatot kiépíteni más szövetségekkel! Kellemes vadászatot, kereskedést, roncsutatót kívánok mindenkienek!

VI. 1.

## Joess Kyss (#2606)

□ Keresek megvételre leszállóegységet, és archeodron komponenseket (főleg pulzar kristályt, coburn szálát, tieberson fókusz), továbbá Orgonov hajtóműt és Giga Beamek elcserélhető akár az előbb említett tárgyakra, de akár más extrákra is (Trentóban). Más. A Trentóban keresek minimum 4. szintű átadó hajót, bármilyen legénységgel (italán cápa azért ne legyen). Minimális priusz még elmegy, de jobb lenne zérós. Ja, és ne legyen tagja játékos szövetségnek.

## B. J. Ranker (#2312)

□ Híres-hírhedt, gazdag, nagyhatalmú himneműeket (férfiakat) keresek szorosabb kapcsolat céljából, határozatlan időre. Purple Darkness-szel is szívesen megismerkednék... Úrcápa kémijelenek! A válaszokat a #4860-as szektornet száma várom „az Amazon” jellegével.

## Ch. Sh. kapitány

( # 4 8 6 0 )  
 Ui.: Ezek a zargok meg mezonok mégiscsak tudnak valamit... Srácok, ti is gyertek! Ja, és éljen a Feminizmus!

□ Üdv kapitányok! Elregélem nektek hajóm első megsemmisülését, amely menekültszállításkor (sem) esett meg velem. Én, Ananász Fog, a Kackamacska kapitánya a rak térben nyomorgó menekültek üdvözlése után a vezérlőterem felé tartottam. Mint minden Ciklon Underitónak, ennek sem a hangszigetelés volt az erőssége, így elég jól hallottam pilótám kétségbeesett üvöltéseit:

– Üristen! Elromlott a vezérlő és nem tudunk kanyarodni!

– Na és? – Parketta Kard, a navigátor maga volt a megtestesült nyugalom.

– De hát egy aszteroida felé tartunk! Össze fogja törni a hajót!

– Mit igazsugs? Tied?

Ekkor értem oda én, a kapitány. Kissé zavart, hogy a navigátort nem érdekli, hogy mi van a hajóval.

– Valami gond van? – költői kérdésnek szántam, de ezt csak én tudtam.

– Összetörök a hajó, szétesik, és mind meghalunk! – Hisztizett Nincsvita Kong, a pilóta. Gondolkodtam, és röpké ötvennégy perc alatt határoztam.

– Vegyetek szkafoandert, én meg közlöm utasainkkal a hírt. – Mindhárom szkafoandert vetünk, én meg beléptem a rak térbé.

– Hé, emberek és egyebek! Elhiszik, hogy egyet tapsolok és szétesik az egész csillaghajó? – Persze senki nem hitt nekem, mindenki kiröhögött. Úgyhogy tapsoltam. A hatás döbbenetes volt. A tüllerhelt fém sikolyát még úrruhában is éreztem, ahogy szakadt szét a burkolat. A rombolást a kiszökő levegő fejezte be. A roncsok között lebegtem, amikor odasodródott hozzám Nincsvita. Nagyon, nagyon csúnyán nézett rám:

– Hülye vicced vannak főnök! Pont elkevertük az aszteroidát...

## Anastassius Focht (#1519)

Ui.: Ha érdekel, mér' ezeket a neveket használtam, add ki a TER 2 20 1519 parancsot.

□ Ezúton szeretnék gratulálni a Hóhérok Szövetségének, különösen kinaszuknak, Omlett Telrunnellnek korszakalkotó felfedezésükhöz, mely szerint Galaxisunk fő ellenségei, közelgő bukásának okai a kalózok. Nos, lehet, hogy én nem az ő világukban repkedem, de még egyetlen fordulómban sem olvastam, hogy a kalózok blokád alá vettek egy bolygót, kiirtották teljes lakosságát stb. Ne felejtsetek el, hogy egy állig felfegyverzett, gyors kalózhajó hány idegennel végez útja során! Azt sem szabad elfelejteni, hogy néhány lelketlen honfitársunkat az ún. becsületes kereskedőket más sem érdekli kevésbé harc képes, de bőhöm nagy rakterű

hajóikon, mint hogy a hasznot számolgasák. Igazat kell ezért adni annak a néhány vakmerő harcosnak, aki igazságtalannak tartja, hogy amíg ő legénységének és hajójának épsége árán küzd a szabadságért, addig más a számláját hizlalja. Ezért az utóbbiak ne lepődjenek meg, ha az előbbieket közteherviselés jegyében megállítják, és némi hozzájárulás megfizetésére kérik fel őket a további sikeres harc érdekében. Omlett Telrunnellnek hála, végre felnyit a szemem, és én is kitétem a halálfejes lobogót. Keresem a kapcsolatot bátor úrfarkasokkal közös portyázásra a Formato II-ben, illetve belépnek kalózsövetségbe. Jó vadászatot!

## V. 27. Caution Templar (#1150)

□ Szabad kapitányok! Ezúton szeretném bejelenteni, hogy az Acélsziv szövetség, az Acélsasok klán hagyományain nevelkedett szabad kapitányok harci szövetsége, megalakult. Elsődleges célunk az idegenek kiirtása Galaxisunkból! Elítéljük a kalózkodást és a kalózvadászatot is, hiszen a sok egymás ellen fordított fegyvert lehetne a zarg és mezon megszállók ellen is fordítani! Szabad kapitányok! Akiiket lelkesíteni eszméink és hajlandó lenne velünk repülni, keressen meg minket! Nincs is szebb érzés, mint igaz barátok mellett repülni a harcba! Gyertek közenk és ha mást nem is, de sok harcot és sok barátságot ígérhetek. Pusztítsuk ki a zarg és mezon gyilkosokat Galaxisunkból, ha már a Birodalom nem tesz ellenük túl sokat. Ne engedjük, hogy ártatlan emberek milliói haljanak meg mit sem sejtő bolygókon. **Sir Grotti (#4270)**, az Ürciklon II kapitánya, az Acélsziv alapító tagja és propaganda minisztere

□ Kapitányok! Kérlek segítsetek egy kezdő társatoknak, és küldjétek infót! Főleg hajók, fegyverek, pajzsok és generátorok érdekelnének. Cserébe sajnos nem tudok adni semmit, de én is továbbadnám másoknak. Előre is köszönöm.

## Metalhunter (#2367)

Ui.: Zargok, mezonok, kalózok reszkeszettek!

□ Kapitányok, akik az Albion Oleában vagytok, vagy oda tartotok, és még nem vagytok semmilyen szövetség tagjai! Úgy gondolom, hogy világunkban a szervezett bűnözés a végrehajtás terén nagyon gyenge, ezért szövetséget kellene alakítani, amely egy szervezetet keretbe tömörítene az „egész világegyetem söpredékét”. A szövetségi tagság feltétele a priusz, de hogy milyen úton szerzed, az nem érdekel. A konkrét működést közös meggyezés útján alakítanánk ki.

## Roarr Terr (#3357)

# KÉRDEZZ – FELELEK

## NATALONI KARTYAI

DANI ZOLTÁN

**Kijátszhatok-e egy *Zombi mestert* úgy, hogy csak egy *Áldozómestert* áldozok be neki?**

Igen. A *Zombi mester* kihozásához elvileg két lapot kell áldozni, azonban az *Áldozómester* eggyel csökkenti az áldozási idézési költséget. Amikor ki akarok hozni egy lapot, akkor először az asztalon levő lapok, és az egyéb varázslatok figyelembe vételével kiszámolom az idézési költséget, majd kifizetem azt. Tehát, először beleszámolom az *Áldozómester* képességét, majd utána feláldozom. Ugyanez a helyzet a *Szörnyidomítással* is.

**Kízhozhatom-e úgy A *káosz szentélyt*, hogy ugyanaz a lény építi, amit beáldozok hozzá?**

Nem, itt sajnos más a helyzet mint az *Áldozómester* esetében. Először itt is megállapítjuk az idézési költséget, ami egy építő és egy áldozó, majd az egészet **egyszerre** kell kifizetni. Nem lehet úgy, hogy először építke azután áldozok.

**Mi történik akkor, ha az *Ezeréletűvel* halhatatlanságjelzőt rakok a *Trikornis hercegre*, majd annyi gyengülésjelzőt rakok rá, hogy meghaljon? Meghal-e a herceg, illetve leesnek-e róla a gyengülésjelzők?**

Az *Ezeréletű* halhatatlanságjelzője megmentené a herceget a gyűjtőbe kerüléstől, azonban a gyengülésjelzők nem esnek le róla. Az *Ezeréletű* szövege szerint, ilyenkor csak a mérjelzők esnek le, és a lény visszanyeri az összes hiányzó ÉP-jét. Sajnos a *Trikornis hercegnek* egy ÉP-je sem hiányzik, mivel a gyengülésjelzők a max. ÉP-t csökkentik, így a végeredmény az lesz, hogy létrejön egy ciklus: a *Trikornis herceg* a gyűjtőbe kerülne, de helyette leesik róla egy halhatatlanságjelző, majd ismét a gyűjtőbe kerülne, de ismét csak egy jelző esik le. Mindez addig ismétlődik, amíg az összes halhatatlanságjelző leesik a hercegről, aki a végén a gyűjtőbe kerül. A folyamat egyszerre zajlik le, semmilyen varázslattal vagy hatással nem lehet közbeavatkozni. Még az első halhatatlanságjelző leesése előtt lehet életmentő hatásokat alkalmazni, azaz minden olyan azonnali varázslatot és hatást, ami növeli a herceg max. ÉP-jét (pl. *Lélektisztítás*). Az aktuális ÉP-t nem elég növelni, mivel – mint már említettem – a hercegnek a max. ÉP-je csökkent nullára.

**Jerikó van az ellenfelem asztalán aktíván, *Hirtelen balál* az enyémen. Ha ellenfelem ÉP-je 0 lesz vagy az alá kerül, véget ér-e a játék? Ez az eset nem fordulhat elő, mivel ha *Jerikó* aktív és még megvan a képessége, akkor gazdjának az ÉP-je nem csökkenhet egy alá.**

**Sebzdők-e a *Sötét erők idézésétől*, amikor *Leab kegye* miatt kapok csontvázjelzőket?**

A kérdést úgy lehet általánosítani, hogy lény megidézésének számít-e, ha *Leab kegyével* jönnek vissza a csontvázjelzők. A *Quuarg királynő* és a *Varkaudar nekromanta* esetében azt mondtuk, hogy lények megidézésének számít, ha jelzőket terelvek velük, így a *Leab kegye* is annak számít, ebből a szempontból lényegtelen, hogy az egyik automatikusan csinálja, a másikon pedig használni kell egy képességet. Tehát ha egy lap hatására lényjelzőket kapsz, az lényidézésnek számít, ezért sebzdósz a *Sötét erők idézésétől*.

**Lapnak számít-e a *Drakolder érdemrend* által adott +1 ÉP-s bűbáj?**

Nem, a *Drakolder érdemrend* bűbáj lényre jelzőket ad, amelyek minden szempontból bűbájnak tekinthetők (lehet mágiatörni, fel lehet áldozni a *Drakolder mágusnak* stb.), de nem számítanak lapnak.





**Van egy Duplikátumom a gyűjtőben, és az asztalomon is, amely Villámszimbólumot másol. Kiegészítéssel visszahozhatom-e a gyűjtőben levő Duplikátumomat?**

Nem hozhatod vissza, mégpedig az alakváltás szabályai miatt nem. A Duplikátum is egy alakváltó lap, azaz amint sikeresen játékba kerül, azonnal felveszi egy másik lap alakját. Minden szempontból olyan lapnak kell tekinteni mint amilyen a lemásolt lap, kivéve az idézési költségét. Játéktechnikai értelemben tehát az asztalon nincs Duplikátum, Villámszimbólum van helyette. A Kiegészítéssel csak akkor lehet visszahozni lapokat a gyűjtőből, ha az adott lapból már játékban van legalább egy.

**Egy Destabilizátort lemásolok egy Duplikátummal. Milyen színű lesz a másolt destabil?**

Az alakváltás szabályai szerint az alakváltó lapok csak akkor tartják meg a színüket, ha ez külön rá van írva a

lapra. A Duplikátumon nem szerepel ez, tehát a lemásolt Destabilizátor is színtelen lesz.

**Ha az ellenfelem a Csontváz barcost kijelölte támadónak egy lényem ellen, és én kijátszok egy Végső védelmet a csontvázat nevezve meg célpontnak, akkor +2 vagy +4 ÉP-t kapnak a lényeim?**

A kérdés igazából arra vonatkozik, hogy mikor kapja meg a Csontváz barcos a plusz sebést, amikor kijelölöm támadónak vagy valamikor később. Ha a támadók kijelölésekor kapná, akkor rengeteg további kérdés merül fel, pl. elveszti-e a pluszokat, ha még az ütési fázis előtt levölök az ellenfelét stb. Ezért a legegyszerűbb szabály, ha a plusz sebést csak a harci fázis ütési fázisában kapja meg, amikor a tényleges ütésre sor kerül. Eben a fázisban már nem lehet varázsolni és nem használható semmilyen hatás, így rengeteg problémát megoldottunk. Természetesen

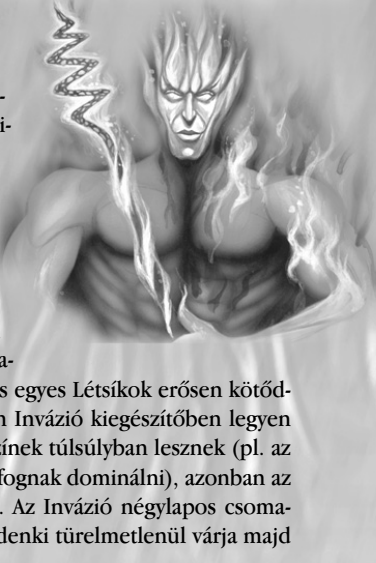
az ütési fázis végén a Csontváz barcos el is veszti a pluszokat. Ugyanezt a szabály kell alkalmazni más hasonló lényeknél (pl. Vadászmeister, Emberevő stb.) Tehát az eredeti kérdésre a válasz: +2 ÉP-t.

A végére az Ezüsthajnal két hibájának javítása maradt. Egyrészt a Tilgelagad kártyáról lemaradt a képességek jelentős része: 3 VP: a tartalékosba kerül egy elf jelző (1/1-es Sheran kalandozó). Ezt a képességet csak körönként egyszer használhatod. Másrészt a Haarkon darazsai szövege egy kis félreértésre adhat okot. A kártyán ugyanis az szerepel, hogy „a következő előkészítő fázisodban mindenképpen a gyűjtőbe kerülnek”. A probléma ott van, hogy Haarkon darazsai jelzőket termel, a jelzők pedig nem kerülnek a gyűjtőbe, hanem kikerülnek a játékából. A kártya helyes szövege tehát: a következő előkészítő fázisodban mindenképpen kikerülnek a játékából”.

## Új HKK kiegészítő sorozat

Most, hogy a Csillagképekben végére értünk az állatövi jegyeknek – azaz 12 Csillagképek kiegészítő jelent meg –, sokan kérdezték tőlünk, hogy mi lesz ezután. Folytatjuk a Csillagképeket más, nem az állatövi jegyekhez tartozó csillagképekkel, kitalálunk valami más vagy megszűnik a sorozat. Nos, ezen mi is sokat gondolkoztunk. Végül úgy döntöttünk, hogy a Csillagképeket nem érdemes folytatni, mivel túl erőltetett lapok lennének, azonban a Csillagképek sikere alapján valami kiegészítő sorozatra mindenképpen szüksége van a játékosoknak. Így született meg az Invázió története. Az Invázió a Létsíkokhoz kapcsolódik, és azt a háborút meséli el, melynek során megnyíltak a síkok közötti átjárók, és addig soha nem látott lények özönlöttek el Ghallát. Az új kiegészítő sorozat minden darabja egy-egy Létsíkhöz kapcsolódik, a benne levő lapok szorosan kapcsolódnak az adott helyszínhez. Szeptembertől kezdődve kéthavonta jelennek majd meg az új kiegészítők, 10-10 fajta lappal. Sajnos egyes Létsíkok erősen kötődnek egy-két színhez, ezért nem tudtuk megoldani azt, hogy minden Invázió kiegészítőben legyen minden színű lapból legalább egy. Egyes kiegészítőkből bizonyos színek túlsúlyban lesznek (pl. az elsőben, a Tűz síkjához kapcsolódóan a Raia és a Dornodon lapok fognak dominálni), azonban az egész sorozatot tekintve kiegyensúlyozzuk ezeket a különbségeket. Az Invázió négylapos csomagokban kerül majd forgalomba, és az ára 200 Ft lesz. Remélem mindenki türelmetlenül várja majd az Inváziót! Addig is jó játékot mindenkinek!

## Invázió



DANI ZOLTÁN

# ÚJ VERSENYEK

## JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN



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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** 1998. július 31. péntek 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** A verseny hatfordulós, háromjátszmás svájci rendszerű lesz.

**Tiltott lapok:** az összes ritka (beleértve a Csillagképek, AK-s lapokat is és a Földanya amulettje), az Alkalmazkodás és az ultraritkák. A Tiltott Mágia csak a kiegészítőben lehet. A játszámák között kártyaárverés. Ha marad idő, akkor ironman a verseny után.

**Nevezési díj:** 3 különböző ritka lap.

**Díjak:** ultraritka lap, kártyacsomagok, ritka lapok.

**Érdeklődni lehet:** Balogh Ákos, tel.: 92/364-487 (hétköznap esténtként és hétvégén), e-mail: turulmadar@nexus.hu

### IV. GYŐZELEM JUTALMA

**Időpont:** 1998. augusztus 25. Szombat 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** A verseny különlegességét adja, hogy minden forduló végén a győztes egy ritka lapot kap az Ezüsthajnal kiegészítőből.

**Nevezési díj:** 500 Ft

**Érdeklődni lehet:** 06-32 460-881 Mátys Gergelynél.

### POLITIKA

**Időpont:** 1998. július 25. Szombat 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** A verseny az Alanori Krónikában megjelent szabályok szerint zajlik, asztalonként hat fő részvételével. Az első kör után a győztesek újabb játékokban játszanak, a többi játékos pedig a megmaradt EP-k szerint szintén folytatja a küzdelmet. Tehát akinek a legtöbb EP-je maradt a győztes után azokkal játszik akik szintén a másodikok voltak a saját asztalukon. Így az első asztalon küzdő játékosok után a többi helyezést is meg lehet állapítani.

**Nevezési díj:** 500 Ft

**Érdeklődni lehet:** 06-32 460-881 Mátys Gergelytől

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** 1998. július 26. 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Pécs, Esztergar L. út 19. MEV Irodaház 3. emelet 302.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenyre, 1 alappakliból és két Ezüsthajnalból. A paklinak minimum 30 laposnak kell lennie és a négy szín-szabályt is alkalmazzuk.

**Nevezési díj:** 2200 Ft, szövetségi tagoknak 2000 Ft.

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

### HKK ÉS MAGIC VERSENY

**Időpont:** 1998. augusztus 9. 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Az egyetlen megkötés, hogy a paklinak tartalmaznia kell lapot az összes eddig megjelent kiegészítőből. A Csillagképek külön kiegészítőnek számít.

Magic: Extended

**Nevezési díj:** 450 Ft, tagoknak 400 Ft.

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

### FŐNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

**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/versenyfő (Ez az összeg botlatlan paklik esetén változik).

A Magic versenyekről részletesen a magic versenyek között olvashatsz. Minden általunk rendezett versenyen hivatalos ranglistapontok szereshetőek (Hatalompont, DCI, Decipher ranglista pont), és a versenyek eredményeit a kiadóknak jelentjük.

*Hamarosan indul a Magic the Gathering Arena liga!* Csatlakozz te is! Részletesebb információt a versenyekről 215-9035-ös telefonszámon, személyesen a Camelotban, vagy az Interneten a [www.alarmix.net/camelot](http://www.alarmix.net/camelot) címen találhatsz.

Versenykezdések: 10 órától.

### LEGÚJABB NEMZEDÉK

**Időpont:** 1998. augusztus 15. 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:** A versenyen csak a Létsíkok, Isteni Szövetség, Ezüsthajnal és a Csillagképek kiegészítők lapjait, valamint a TF-találkozó lapokat és az AK-s lapokat lehet használni. Nem lehet használni a szokásos tiltott lapokat és az ultraritkákat. Ismét lesz junior kategória a 16. évüket még be nem töltött játékosok részére.

**Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 300).  
**Díjak:** A senior verseny pénzdíjas:

# ÚJ VERSENYEK

I. díj 30 000 Ft, II. díj 15 000 Ft, III. díj 10 000 Ft IV. díj 5000 Ft. A junior kategóriában kártyadíjak lesznek.

**Érdeklődni lehet:** Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen.

# MAGIC

The Gathering™

## MAGIC: THE GATHERING VERSENYEK

július 19. Extended – Főnix  
augusztus 9. Standard – Elysium

## Versenyhelyszínek

**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.

## 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, Griffőnix, Illúziósárkány, Manacsapda, 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 rendezük 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, Létsíkok és Charadin visszatér kiegészítőt, majd két nyolcas csoportra osztjuk őket. Mindkét nyolcas csoport első számú játékosra felbontja a Chara-din visszatér kiegészítőt, az összes lapot kirakja képpel felfelé az asztalra. A játékosok 30 másodpercig nézegethetik a kirakott lapokat, majd az egyes sorozású 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 kiegészítőt, és ő választ először, majd sorban a többiek is kibontják. Ezután a nyolcas játékos Létsíkok kiegészítőt bontják fel, majd visszafelé sorban a többiét, és az első játékos Isteni Szövetségével folytatják. Mind a Létsíkoknál, mind az Isteni Szövetségnél az egy-egy kiegészítőből két kör után megmaradt lapokat a kiegészítő tulajdonosa kapja meg. A lapok elosztása után a négyszín-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 játszmával, majd a csoportok első négy helyezettei újabb nyolcas csoportot alkotnak, ahol teljesen új paklival újabb draftera kerül sor. Itt a nyolc között már egyes kiesésben zajlik tovább a verseny, minden meccs három győzelemig tart.



## ISTENI SZÖVETSÉG

*A Beholder Kft. legutóbbi versenyét május 16-án rendeztük. Az érettségik ellenére 58 felnőtt és 20 junior indult, ebben szerepe lehetett a pénzdíjnak, és az ajándékba kapott Chara-din ritka lapoknak is. Robamosan nő a versenyen induló lányok száma: ezen a napon 5-en is indultak.*

A versenyen kétszínű paklikkal lehetett indulni. A színek igen változatos kombinációkban fordultak elő, a hagyományosan erős színekhez (Elenios, Raia, Fairlight) képest most a gonoszok (Leah, Dornodon, Chara-din) törtek kissé előre. Talán Tharrt használták a legkevesebben.

A felnőtt első helyezett, *Neumann Róbert* igazán eredeti, Notermanthira épülő Chara-din–Leah pakliját oldalt láthatjátok. Néhány kombó a sok közül:

✧ Gyűjtőben Notermanthi és sok lény + Kísérteties bajnokkal igen nagyokat tudott sebezni.

✧ Óriás patkánnyal kidobta a Notermanthit, majd Szörnyvisszaidézte.

✧ Gyűjtőjében volt 3 Lidércúr, egyet Kísérteties bajnokkal visszahozott, majd Kiegyenlítésel visszarakta a másik kettőt is.

A második helyezett *Kovács Ákos* Dornodon–Chara-din quwargpaklival játszott, Sötét kastplommal, A tudás hatalommal, Visszalépéssel, Maigner Lopotomos-szal, Notermanthival fűszerezve. Érdekes, hogy alaphól használt Quwarg ősmágust, ennek a pasziánsz paklik ellen jó hasznát vette.

Harmadik lett *Kis Borsó Csaba* egy Fairlight–Sheran pasziánsz paklival: Teológia, Tudatturbó, Kasztroplanáris stigma, Szürkeállomány, Számmágia, Új reménnyel keverte újra a pakliját, Hadiszerezse + Energiafolyammal ölt. A kiegészítő pakli használata után azonban több ízben adta fel a meccset a 2. körben, amikor ellenfele kirakott egy quwarg ősmágust.

Negyedik helyen végzett *Húsvéti Árpád* Sheran–Raia hordajjellegű paklijával, amelyben repülő lények és hatékony irtások domináltak, de volt benne Földanya amulettje, T.Vlagyimir, és Revitalizáció is.

A junioroknál a győztes *Bognár Ba-*

*lázs* lett, paklija nagyon hasonló volt Neumann Robiéhoz, de ő használt Halvaszületettet, Savgólemet, Az agy kifacsarását, Telhetetlen pöfeteget is. Második *Debrececi Áron* lett, a Kis Borsó Csabától csak apróságokban eltérő pasziánsz paklijával. Újdonság volt ezekben a paklikban Fairlight játéka. A harmadik helyen *Timm Roland*, a negyedik *Debrececi Dávid* végzett.

Még egy-két érdekesség a versenyről:

✧ Bartha Brigitta Pusztító végzetel eldobott ellenfele kezéből néhány Tudattrombolást és Direkt kontaktust, majd Szinati szerzetessel 12-t sebzett rajta.

✧ Kőműves Péter és Lukács Erika mindketten quwargos paklival játszottak, egymás elleni meccsükön 15 különféle quwarg volt kint, közte egy-egy istenség, plusz még a szokásos épületek.

✧ Agói Zoltán és Hajdú Norbert meccsen egy 20/21-es Tengerek ura volt kinn 12 mérégjelzővel, amikor elment fürdeni.

Mindenkinek érdekes paklikat és jó versenyzést!

MAKÓ BALÁZS

## Világház

*szerepjátékklub Békéscsabán*

*Szerep- és kártyajátékok, versenyek szervezése, házikönyvtár az összes megjelent és ezután megjelenő szerepjáték-újságokkal, TF-klub, szerepjátékbeutatók és minden infó, mely összefügg a szerepjátékkal.*

*Mindenkit várunk Békéscsabán, az ifi-házban (Derkovics sor 2., 66/449-222) csütörtök, péntek és szombat délután.*

- 3 Notermanthi
- 3 Lidércúr
- 1 Lidérc
- 3 Árnyékrája
- 3 Maigner Lopotomos
- 3 Óriás patkány
- 3 Sötét motyogó
- 3 Baghar
- 3 Molad szellem
- 3 Átokmurgattyú
- 1 Sötét föld
- 2 Chara-din lesújt
- 2 Holtak hívó szava
- 2 Szörnyvisszaidézés
- 3 Halálkapu
- 3 Kísérteties bajnok
- 3 Kiegyenlítés
- 3 Kataklizma
- 3 Energiakonzentráció

# VI. Szarvasi HKK verseny

- 1998. május. 30. -

## EGY RÉSZTVEVŐ SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNYE ELSŐ VERSENYÉRŐL:

A várakozásoknak megfelelően, szép számmal gyűlték össze a játékosok. Az azonban nagyon meglepett, hogy akadtak olyan fanatikusok is, akik Szegedről, Szolnokról, Budapestről(!), zarándokoltak ideig, kizárólag a verseny kedvéért. Mintha a fővárosban nem rendeznének éppen eleget... Persze az ottani profikat biztosan nehezebb legyőzni, ezért aztán a vidékiek elől kénytelenek elorozni a babérokat (nehogy már véletlenül UR lapra tegyenek szert!). Természetesen nem akarok ezzel senkit megbántani, örülünk minden nevezésnek, és legközelebb is szívesen látunk mindenkit.

A verseny svájci rendszerben volt lebonyolítva (vagy megbonyolítva – nézőpont kérdése), viszont nekem fogalom sem volt róla, hogy ez pontosan mit is takar, így aztán az első forduló után (amelyet „természetesen” elvesztettem) majdnem hazamentem. Később ezt megtettem (volt egy húsz perces szünet), de akkor meg a paklimat (Tudatkorlácsolás-laphuzogatás) felejtettem otthon. Ez az én formám, mehettem megint haza. Végül is valahogyan egyszer sikerült nyernem, az utolsó fordulóban meg erő- vagy előnyerő (me-

lyik???) voltam, így aztán megcsiptem a 37. helyet. A mérkőzések folyamán találok teológiai és taumaturgiás pakliomat (ez utóbbit győztem le: még az enyémnél is avatatlanabb kezekben volt), meg egy Haragvíz istenek – Isteni Szövetség kombóval. Valamint még néhányan de azokra már nem emlékszem.

Szép, jó volt ez a verseny, de szerintem eléggé egyhangú egész nap CSAK ugyanazokat a lapokat bámulni, és imádkozni, hogy jöjjön ki végre az istenverte, átkozott kombó. De ezt lehet csak én látom így. A győztes egy Halál-ösztő Káinnal lett még gazdagabb, valamint kiosztásra került egy rakás Isteni szövetség kiegészítő, és jó néhány ritka lap is. Bár én is bennfentes voltam, az égvilágon semmit sem kaptam (hiába, ez a régió még tartja magát becsületfronton... a francba!). Az első versenyen Krajcsovicz Lászlót külön is kiemelném, aki remekül játszott Sötét kastploom paklijával, és meglepetésre sokáig fej-fej mellett haladt a nagyokkal.

A verseny színvonalát Csehi Miklós nagyban emelte (legalábbis a saját állítása szerint), aki csak ezért vett részt az eseményen. *DAVE Z'NUFF*

## SZERVEZŐI SZEMMEL:

Az immár hagyománnyá váló Boraxégetés (volt aki csak e miatt látogatott el, ellenzők és támogatók egyaránt érdeklődtek) egyre szervezettebb kereteket ölt. Az udvaron a tűzvédelmi szabályoknak megfelelően, először Királyi testőr lapokból a B. CS. Szíjolyok támogatásával kártyavár épült, majd az ő lankes segítségükkel fel is gyulladt a jelképes Alanori palota. Az ostromlók bizonytalan eredetű égő zsebkendővel aknálták alá Borax terveit akit utoljára értek el a lángok. Állítólag egy félig leégett testőr elment és pártfogásra talált egy résztvevőnél de nyugalom, a Borax-megsemmisítő kommandó ragyásfej-vadászai már dolgoznak... Külön köszönet Kovács Ádámnak aki az eseményre vonakodva bár, de felajánlotta 24 addig gyűjtött Testőrért, engedve a forradalom lehengető erejének. Ő az egyik meccsében 776 mérgelzöt tartott a Kavadu iszákján, úgy látszik ez a gyűjtés kezd nála (is) kő-

ros szenvedéllyé válni. Miatta tervezzük egy új díjat amit a legtöbb Boraxpárti lapot égetésre felajánló kap. Addig is gyűjtsétek a Boraxokat és az Alanorokat!

Az első helyezett Abbas Krisztián lett, a paklijáról csak annyit sikerült megtudnom, hogy sok lényt dobott a gyűjtőbe pl. Óriás patkány segítségével (itt az első patkánypakli?) majd Kísértes bajnokkal hozta vissza a táposabbakat (pl. Nothermanti). Legyőzött ellenfelei azóta már bizonyára sokat tudnának mesélni róla. Második helyezett Perger Péter, harmadik Szegedi Gábor, és a negyedik Négyesi Áron (a név kötelez) lett. Ők négyen kvalifikálódtak a Nemzetire, bár volt akinek már nem volt szüksége rá. Szokás szerint gratulálunk a nyerteseknek, a szarvasi különdíjasoknak, és köszönjük a Beholder Kft, a Pentagramma és a Lovagvár szerepátétköltök támogatását.

*ALBEL TAMÁS*

## HATALOM SZÖVETSÉGE

Mikor ezeket a sorokat írom, még június elejénél tartunk, így majd egy hónap van még hátra a Szövetség féléves végeredményéig. A Szövetség IV. félévének értékelését és eredményét az augusztusi Krónikában olvashatjátok. Most a következő félévről szeretnék egy kis előzetest írni. Két újítást vezetünk be: egyrészt megszűnik a nyilvántartási lap, és tagsági igazolvány lesz helyette. Olyan szép, díszes stb. A legfőbb előnye azonban, hogy alig nagyobb egy névjegykártyánál, így könnyebb lesz magatokkal vinni a versenyre, és nehezebben gyűrdök. A másik, az előzőnél sokkal lényegesebb, hogy mindenki, aki belép a szövetségbe, illetve tagságot hosszabbít 1998. második félévére, egy Bufa lapot kap ajándékba. A lap neve: Hatalom Szövetsége, és a tagokan kívül senki más nem juthat hozzá. Jelentkezni továbbra is a Beholder Kft-nél levélben (1680, Budapest Pf. 134) vagy e-mailben (beholder@mail.datanet.hu), illetve személyesen a havonta rendezett beholderes versenyeken lehet.

Várjuk az új belépőket, addig is jó játékok!

*DAMI ZOLTÁN*

# KOMBÓK

DANI ZOLTÁN

## EZÜSTHAJNAL ÉRTÉKELÉS

*A varázslók között nagy sikert aratott Miklós Tempest elemzése (AK 25), és a későbbi Stronghold analízise (AK28), ezért úgy gondoltam, hogy a HKK-sokat is érdekli egy hasonló elemzés az Ezüsthajnal lapjairól. Az Ezüsthajnal minden lapját nagyító alá teszem, és kíméletlenül megvizsgálom, néha csak egy mondatban, néha hosszabban írok róluk.*

A lapokat pontozom is, 5 pontot kaptak az ún. „spoiler” lapok, amik szinte minden olyan versenypakliba jók, ami játszik az adott színnel. A 4-es a sok pakliban használható, vagy egy-egy kombóban gyilkos lapokat jelöli. A 3 pontos lapok nem rosszak, de van helyettük jobb lap, versenyen csak valamilyen korlátozott játékkörnyezetben jutnak szerephez. Ide tartoznak még az egyes paklik ellen jól használható, kiegészítő pakliba való lapok. Két pontra pontoztam azokat a

lapokat, amelyek legfeljebb frissen bontott paklik versenyen juthatnak szóhoz, kizárólag egy fajta, nem túl erős pakliban használható, esetleg gyenge kiegészítő paklis lapok. Az egy pontos lapokat jobb ha mindenki elfelejti, egy szóval lehet őket jellemezni: tapéták.

Az elemzés az Ezüsthajnal tesztelésére alapul, mivel a cikk írásakor a kiegészítő még nem jelent meg, és kizárólag a saját véleményemet tükrözi. A pontozás szigorúan versenykörnyezetre vonatko-

zik, ezért az alacsony pontot kapott

lapok is jól használhatóak lehetnek egy baráti játékban. Később, több játék és játékos tapasztalatai alapján persze módosulhatnak a pontszámok, de ez már a jövő zenéje.

(Sajnos vagy szerencsére – ízlés szerint – a cikk hosszabbra sikerült, mint amire számítottam. Ezért két részletben közöljük. A folytatás az augusztusi Krónikában lesz.)

## CHARA-DIN

**A fattyak létrehozása (4):** Erősebb lap mint a *Fattyak teremtmése*, mivel nem kell ÉP-t áldozni. A *bőség zavara* szabállyal már a harmadik körben őt fattyat teremthetünk, akkor is ha az ellenfél kezdte a játékot, de a szabálylap nélkül is négyet, ha mi kezdtük a játékot. Táp! Ráadásul még áldozáshoz is lehet használni.

**A fattyak ura (2):** A fattyas pakliba jó lap, de nem létfonosságú, nem lesz tőle nagyon erős a pakli. 3/4-esként jobb lenne, mivel a három ÉP-s lényt manapság már könnyű megölni.

**A kóosz szentélye (2):** Egyelőre áttekinthetetlen erejű lap, de az biztos, hogy jó mókákat lehet vele csinálni. A kastplomos pakliban esetleg érdemes kipróbálni.

**A mutáció eredménye (2):** Inkább érdekes, mintsem tápos lap.

**A rothadás szentélye (2):** Jól láthatóan fattyas pakliba való, abban jól használható lap (l. *Quwargkeltető*).

**A sötét föld átka (3):** Csak Chara-din pakliba, de oda hármat!

**Áruló Yathmog (5):** Szerintem nagyon erős lap. Ha az ellenfelem átveszi, akkor már ötöt sebeztem rajta. Ha így ÉP előnybe kerültem, akkor nekem megéri azt, hogy mindig átvegyük egymástól. Ha én kétszer visszaveszem, akkor sebzódtam hatot, az ellenfelem 8-at, és van egy 4/4-es lényem, amivel újabb négyet tudok ütni. Ha az ellenfelem visszaveszi, akkor már 6-13 a sebzódás a javamra. Hordával kiegészítve király lap.

**Ében hadúr (1):** Annyi minden kell a kijátszásához, hogy gyaníthatóan az esetek nagy részében használhatatlanul ott rohad a kezünkben.

**Ében vitéz (2):** Lénynek nagyon gyenge, lényleszedésnek jobb az *Acéldarázs* vagy az *Arnyékrája*. (Talán ha repülne!) Frissen bontott környezetben jó lehet nagy lényt leszedni.



**Elévülés (1):** Túl lassú, ennél sokkal hatékonyabb bűbájlészedések vannak. Esetleg színek harcán vagy sealed decken juthat szóhoz, de ott is inkább tisztogatok.

**Förtelemféreg (1):** Egy 1/1-es lénnel szinte semmit sem lehet kezdeni, ezért nem is fontos lesznedi. A képessége tehát maximum a tömeges lénypusztítás (*A balál csókja*, *A természet baragja* stb.) ellen jó, de még akkor is megéri az a pár ÉP, ha le tudok szedni 4-5 lényt egy varázslattal.

**Haarkon szolgálja (4):** Sokkal inkább ezt kell berakni a fattyas pakliba, mint *A fattyak urát*. *Sötét motyogóval* is jó. Ha csak egyszer üt nyolcat, már megérte. Csak azért kapott négy pontot, mert sok fajta pakliban (amikben kevés lény van) nem lehet jól használni.

**Izompuffasztás (1):** Sem lényleszedőnek, sem lénytápolónak nem igazán jó.

**Kaoszmaster (2):** Egy csupa lényből álló pakliban érdekes lehet kipróbálni az *Aurafaló* és a *Mágiafaló* mellett. A másik kettő azonban jobb, mert ha lényen kívül mással is játszunk, a *Kaoszmaster* bennünket is hátráltat.

**Kiváltság (1):** Egyelőre nem látom még ennek a lapnak a jelentőségét, de szerintem előbb-utóbb jó kombókat találhatunk ki rá az élelmes játékosok (pl. *Halálosztó Káin*, *Vérbörgő Mamulut*).

**Noteranthi bölcsesség (2):** Közepes húzó lap, de a pasziánsz pakliba általában nem fér be Chara-din, ráadásul a legfontosabb lapot nem tudjuk felhúzni vele. Hordában lehet próbálkozni vele, de szerintem nemigen fér be a sok lény mellé.

**Noth szellem (3):** Ha az első körben kijön, akkor jó lehet, de szerintem vannak ennél jobb hordalények. Később már nem éri meg egy lapot beáldozni neki.

**Pordéon (2):** A *Gyikemberhez* hasonló lap, de azt sem használják. Frissen bontott paklik versenyén lehet csak szerepe.

**Totális agy mosás (5):** Meccsnyertes lap, ha jó ütemben játszuk ki. Kiválóan illik gyors hordákba vagy áldozós pakliba, esetleg Makó Balázs „gyűjtőpaklijába”.

**Zsoldos kapitány (2):** A két komponenst nem lehet mindig összehozni, az öt ÉP meg túl sok. Kétszer kell ütnie ahhoz, hogy ÉP-ben jól jöjjünk ki, ha csak egyszer tud ütni, akkor még mindig 1 ÉP bukóban vagyunk. Sokkal inkább *Áruló Yatbmog*, ami szintén 6 VP-ért még repül is.



## DORNODON

**A Gépezet (4):** A tesztelés alatt még passzív lapot is vissza lehetett venni, úgy *A Gépezet – Gránit Őrszobor – Álomvirág* vagy *A szírének éneke* nagyon erős kombó volt. Most, hogy csak aktív lapot lehet áldozni, már lényegesen gyengébb, de szerintem még így is erős kombókat lehet rá építeni (*Gránit Őrszobor*, *Sötét motyogó*, esetleg 1 VP-ért kijövő szakértelmek pl. pszi).

**A lopás nagymestere (1):** A kiegészítő egyik leggyengébb bűbáj kalandozóra lapja, lény nélküli pakli ellen használhatatlan.

**Előzönlés (3):** A tesztelés során a quwargpakliban brutális volt *A bőség zavara* szabálylappal. Azóta gyengítettünk rajta, így már szerintem csak a quwargpakliba jó, abban viszont még így is nagy lapelőny tud biztosítani. Ha nem mi kezdtünk, akkor a második körben már öt quwargot kereshetünk ki.

**Kazmárgyökér (2):** *Rejtőköpennyel* jól kombózik, de önmagában nem túl használható.

**Kiseb Zán (4):** Sokféle felhasználási módja van, csak jól kell megválasztani, hogy mire használjuk el. A lények közül csak repülőld érdemes lemásolni vele (*Északi tűzsárkány!*), pszis, taumaturgiás pakliban szakértelmet, vagy *Kasztoplandáris uralmat*. A leleményes játékosok még biztosan találhatnak rá jó kombókat.

**Kuruzslás (1):** A *Sötét ceremóniát* sem használják sem mire, szerintem ezt sem fogják.

**Lávafolyam (3):** Tűzpakliba való, másban használhatatlan. Ha megjelenik az *Invázió* első csomagja a tűz síkja, a tűzpaklik erőssége jelentősen nőni fog, így a *Lávafolyam* használhatósága is nő.

**Manaféreg (4):** Általában átlagos lapnak lehet számítani (hatért 3/3-as lény). A többi hasonló lénynek is (*Ember-evő*, *Flavius*, *Királyi Légión*) van egy kis előnye, ez a VP-pusztítás, és a pszi-elemetálok ellen hatékony. Ha játszani akarok hasonló lénnel, akkor biztosan ezt választom közülük, mivel a versenyeken gyakori a *Tudatrombolás*,

**Direkt kontaktus** és a pszi elemენტálok. (Talán az Ezüsthajnal megjelése után ez változni fog.)

**Öngyulladás (2):** Tűzpakliba nem rossz, bár ha két lényt szedünk le vele, akkor még csak két lapért két lap, tehát lapelőnyre nem tettünk szert. VP-előnyünk esetleg lehet belőle, de az is elég bizonytalan.

**Ősquwarg (5):** A tápok tápja. Olcsó, repül, bűbájra immúnis (semmi bűvölés vagy Járvány). Nem csak a quwargpakliba remek, hanem az áldozós-nagylényes pakli alapja. Már a harmadik körben kirepülhet, és üthet.

**Ősszefogás (1):** No comment.

**Pooyan (1):** A képességének nem sok haszna van, de kell ilyen lap is.

**Quwarg parafenomén (4):** Gondolom arról nem kell sokat írni, hogy a quwargpakliba egy újabb remek lap, de emellett bármilyen lényes pakliba egy ellenvarázsolhatatlan *Gigaököl*, amit esetleg többször is használhatsz, és még ütni is tud.

**Tudatkiesés (3):** Újabb színszívató lap. Szerintem jobb mint a Pusztító végzet, mert a már kijátszott Elenios bűbájokat is szívatja.

**Umbatari karkötő (1):** A KF-es tárgyak sajnos nem adnak akkora előnyt, hogy kiegyenlítsék azt a hátrányukat, hogy az ellenfél egy lappal két lapunkat tudja leszedni.

**Urgod szikrája (1):** No comment II.

**Varkaudar harcművész (2):** A kobudera mestertolvaj lehet, hogy jobb lap lenne! Igaz, hogy az előbb csak tréfáltam, és hogy a varkaudar pakliba jobb lap, mint a beheimót, de másba nem használnám. Sealed decken még jó lap.

**Varkaudar íjász (2):** Frissen bontott paklik versenyén jó sebzés/lényeszedés lehet, más környezetben gyenge.

**Varkaudar páncél (1):** A páncélok sajnos nem játszanak szerepet a HKK élmezőnyében, ezt meg ráadásul csak varkaudarpakliba érdemes használni, vagy inkább ott sem.

**Végős visszaszámlálás (2):** Amíg nem csak asztalton maradó lapra vonatkozott, addig ötponos lap volt, így azonban erősen korlátozott a használata. Esetleg áldozós pakliban érdemes kipróbálni, mivel ott az áldozás miatt sok lapot rakunk az asztalra.

## ELENIOS:

**A jövő ismerete (3)** Jó paklimanipuláló lap, de talán már kezd túl sok lenni Elenios paklimanipuláló lapjaiból.

**Alakváltás (4):** Az egyik legerősebb bűbáj kalandozóra



lap. Sokkal erősebb, mint amilyennek első látásra gondolnánk. A tesztelésen Makó Balázs szinte pillanatok alatt bevert mindenkit az alakváltó paklijával, bár azóta kicsit gyengült, mivel maximalizálva lett a használata. *Csodával* és *Glóriával* együtt nagyon erős.

**Az utolsó csók (5):** Minden Elenios-szal játszós és lényvel ölo pakliba érdemes berakni. A legjobb kivégző lap, csak *A sebek beforrnakra*, *Kürt-szóra* és hasonló lapokra figyeljünk.

**Borúra derű (5):** Ezentúl nem kell csak a *Múltidéző* miatt Raiát berakni a kombós pakliba, ráadásul azonnali. Mindig megtaláltam a módját annak, hogy nagyobb előnyöm származzon belőle, mint az ellenfelelnek. Külön előnye még, hogy a *Múltidézővel* ellentétben nem csak lényeket és varázslatokat, hanem más lapokat is vissza lehet venni vele.

**Gormaffi gormaff (3):** Védekező pakliba nagyon jó lap. Hátránya, hogy csak egy lényt tud egyfolytában blokkolni, mivel nem öli meg a rátámadó lényt.

**Időkiesés (3):** A *Templomi orgonaboz* nagyon hasonló lap. Az orgonánál könnyebb kijátszani (mivel VP-ből jön, nem komponensből), és attól eltérően

az ellenfél körében korlátozás nélkül varázsolgathatunk. A pasziánszozó paklikat jól megfogja (bár könnyebb leszedni, mint a *Templomi orgonát*), de elsősorban egy-két kombós pakli alapja lesz.

**Időutazás (2)** A játékban levő lény feltétele csökkenti a felhasználásának lehetőségeit. Egyelőre áttekinthetetlen erejű lap a számomra.

**Lady Olívia trükkje (4):** A trafós, szürkeállományos paklik ellen nélkülözhetetlen, kiegészítő paklis lap.

**Látomás (3)** Azokba a pasziánsz pakliba jó lehet, amelyek visszagyógyulják az ÉP-t (pl. *Számmágiával*), de azért inkább kockázatok *A kockázat árával*.

**Ősi láthatatlanság (4):** Maga a lap nagyon erős, de a láthatatlan lények viszonylag drágák, és e lap nélkül könnyű leszedni őket. (Kivéve persze a pszi elementálokat, de azok amúgy is célozhatatlanok. Persze a szörnyek -2 sebzése nekik is jól jön.) Ha ezt a lapot meg tudjuk védeni, akkor viszont jó esélyünk van a győzelemre.

**Pszi őselementál (4):** A célozhatatlan lényes pakliba jó, bár szerintem gyengébb a bozsónál és a Pszi-elementálnál. Az, hogy a bűbájok, a hatások és a tárgyak is hatnak rá, elég nagy hátrány a másik kettővel szemben, ráadásul ha leszedik, akkor több VP-t buktunk.

**Udvari bolond (3):** Az Ezüsthajnal egy új paklitípust is hozott magával: sok lény, lehetőleg mindenféle ocsmány



képességgel ül a *Mágikus erődben*, vagy átmege a *Pozitív létsikra*, és a tartalékból bosszantja az ellenfelet. Persze kell még bele egy-két varázslatellenes lény/tárgy is. És kész egy mókás pakli, amivel élvezet játszani. Ebbe a pakliba remekül beleillik, de más lényes paklikban is „mókás” dolgokat lehet vele csinálni.

**Vándor muzsikás (2):** Zenészipakliba, esetleg főleg Elenios kalandozókkal operáló pakliba való, másba gyenge.

**Virágoskert (3):** Horda ellen nagyon erős, de nagy lények ellen használhatatlan. Inkább csak a kiegészítő paklikban vagy korlátozott versenykörnyezetben lesz szerepe.

## FAIRLIGHT

**A bolondok aranya (1):** Tesztelésen *Antimágikus balasztal* használtam, ott jó volt; a második körben jött a ballaszt, de egyébként vérszegény lap. Ha nem kellene elkölteni a komponens abban a körben, akkor használható lenne.

**A tanítvány lázadása (2):** Tapasztalataim szerint gyengébb lap a mesternél, mivel nem tudunk akkora különbséget előidézni (az ellenfélnek kevés lapja legyen, nekünk meg sok), mint amekkorát a mesternél fordított előjellel. Ugyanis ahhoz, hogy dobassuk az ellenfelünket, nekünk is lapokat kell kijátszanunk, mint ahogy akkor is ezt tesszük, ha kirakunk két-három lázadást az asztalra. Ráadásul a kézből dobás kicsit gyenge a HKK-ban.

**Abarrun segítsége (1):** Egy épületes pakliban esetleg jó lehet, de az épületes paklik nem elég erősek.

**Általános randomizáció (4):** Érdekes dolgokat lehet vele produkálni. Érdekes kipróbálni pl. *Üzletemberrel* vagy *Alakváltással*. Szinte minden szituációban jól használható. Használatának problémáját az jelenti, hogy csak ellenvarázslatokkal együtt érdemes használni, akkor viszont már túl sok lapunkat szívadják a *Destabilizátorok* és a *Földanya amulettje*.

**Drakolder érdemrend (1):** Elvileg a *Drakolder mágussal* kombózik, de önmagában mindegyik nagyon gyenge lap.

**Drakolder testőr (5):** A célozhatatlan lények ura. Iszonyú nehéz lesznedni. Az illúziósárkánynak 4-et kell lehelnie, hogy leszedje, két lényvel leütni szinte lehetetlen, *A balál csókját* kineveti, marad a *Vulkánkitörés*, az *Apokalipszis*, *Deja vu*, *Kholdenikus csapás*, na meg a tárgyak és a lények speciális képességei. Kellemetlen perceket lehet szerzeni vele az ellenfélnek.

**Fairlight bankár (3):** Frissen bontott környezetben gusztagustalanul erős (állandó *Életpajzs*). Az *Udvari bolondnál* említett pakliba is jól illik.

**Fairlight villámai (2):** Hétért sebezhetek ötöt, amit tetszés szerint el is oszthatok! Jól hangzik, csak ugye az a fránya színkorlát. A színkorlát miatt csak sealed decken és színek harcában lesz jelentősége ennek a lapnak.

**Mágikus adottság (2):** A lap a többi bübáj kalandozóra lappal összehasonlítva nem rossz, de nagy hátránya, hogy csak gnómokra lehet rakni, mivel az erős kalandozólapok

között kevés gnóm van. *Sutor Kragoru* még jó lap, de rajta kívül nem nagyon jut más jó gnóm az eszembe.

**Máguskola 1. szint (1):** Nem éri meg a drága kalandozókkal felépíteni, az egyes energiátuske nem egy nagy táp, és a kalandozópaklinak amúgy is kevés a VP-je.

**Máguskola 2. szint (2):** Az 1. szintűvel szemben ez már óriási előnyt ad. Nézzük csak meg Zoolát, amit nagyon sokan használnak, bár annak képessége szerintem jobb, mert nem kell rá VP-t tartalékolni. Szóval a regenerálás nagy táp, az egyetlen bökkenője a dolognak az a két kalandozó, akinek fel kell építeni. Nem könnyű két építő kalandozót összehozni.

**Máguskola 3. szint (1):** Önmagában elég tápos, de ha megnézzük, hogy három lénynek, célszerűen kalandozóknak kell építeni, akkor látjuk, hogy labdába sem rúghat egy hagyományos versenyen.

**Morpetlanik daruja (1):** Mág rejtély számomra, hogy mire használható ez a lap.

**Orzag managómbje (5):** Szinte már gusztagustalanul erős lap, és bármilyen pakliban érdemes használni, amiben van remény arra, hogy lesz komponensünk. Az ellenfél vagy folyamatosan sebződik, vagy dupla *Agytaposással* tengeti halódó életét. Yes, cool!

**Rambó bogár (1):** Fairlight 1/1-es lényt (*Lila brekk*) eddig sem használtak semmiféle pakliba.

**Rughar gépezete (2):** A nagy hátránya, hogy az ellenfél is húzhat lapot. Gyors hordákba esetleg megéri berakni, bár ezekben Fairlight nem szokott szerepelni. Quwargokkal érdemes lehet kipróbálni.

**Tüskés gigaféreg (3):** A féregpakli egyelőre még csak a poén kategóriába tartozik, ezért a lapot úgy kell értelmezni, hogy 8-ért 4/4-es lény, ami 3 VP-ért láthatatlan tud lenni. A nyolcért kijövő 4/4-es lények (*Ezoterikus mardel*, *Zangroz barcosai*) nem tartoznak a legtaposabb lények közé. A *Homokféreg* 8-ért 3/4-es, de állandóan láthatatlan. Mindezeket figyelembe véve a gigaféreg egy átlagos erejű lap, nem különösen tápos, de nem is gyenge nagy lény.

**Utcakölyök (3):** Egy hordában nagyon jó lehet, de nem árt, ha van mellé komponensünk. *Elmepajzs* szabálylappal is lehet kombózni, de szerintem nem éri meg megtartani két VP-ért.

**Viharóriás (4):** A *Drakolder testőr* mellett a másik jó nagy lény Fairlightnál. Nagy előnye, hogy nem hat rá a *Gömbvillám*, bár a *Gömbvillám* jelentősége a *Haarkon dübe* megjelenésével csökkeni fog. Az ötös villámcsapás nagyon durva, csak meg kell védeni a lapleszedéstől. Az *Északi tűzsárkánnyal* összehasonlítva: ezt könnyebb kijátszani, olcsóbb is, de nem repül, és így adunk egy kört az ellenfélnek, hogy leszedje. Mindent összevetve szerintem jobb a tűzsárkánynál.

**Zarknod pecsétje (5):** Bár csak kiegészítő pakliba való lap, mégis ötöst adtam rá, mivel a legerősebb versenylapok: A *gyenge pusztulása* és a VP-pusztító lapok ellen gyilkos fegyver. A tesztelés kezdetekor még 10 ÉP-t sebzett és 10-es büntetése volt!



## LEAH

**A holtak szelleme (5):** Egy szóval: brutális. A harmadik körben egy 7/7-es lény! Ha csak kettőt tud ütni, már megérte. A tesztelés alatt még repült is, és ötös büntetése volt, de azóta szerencsére kicsit szerényebb lett, azonban még így is durva lap.

**Áldozómester (2):** Egy áldozós pakliban jól jön, de másban használhatatlan.

**Csontváz harcós (3):** Lények ellen nagyon erős, ezért frissen bontott pakliknál tápos lap lesz.

**Haarkon (4,25):** Nagyon erős lény, a megfelelő pakliban (*Sötét motyogóval*) megállíthatatlan. Csak azért nem kapott öt pontot, mert fenntartási költsége van, és így nem lehet minden pakliban használni. A 25 század pont nem véletlen, a kártya kinézetére adtam.

**Haarkon darazsai (3):** Kombós paklikba való lap, első sorban áldozós, másodsorban építkezés pakliban lehet jól használni. Kivégzésnek is jó, ha a darazsak blokkolnak, az egy szem lényem meg átút az őrszoppon.

**Haarkon dühe (5):** Az új spoiler. Minden tesztelő ezzel játszott. Hogy miért? Azonnali *Gömbvillám*, leszedi a 4 ÉP-s lényeket is. Azt hiszem, nem kell tovább dicsérnem.

**Haarkon öregkora (2):** A dobátós pakliban a *Rotbadó mocsarakat* hivatott kiegészíteni vagy helyettesíteni. Jobb annál, mivel nekünk nem kell lapot dobni, de drágább is, ami a hordák ellen végzetes lehet. Egyelőre még ez a pakli sem esélyes a versenyek élmezőnyébe való bekerülésre.

**Kvazárszikkák Népe (3):** Trollpakliba szerintem nagyon jó, más pakliba pedig nyilván nincs értelme berakni. Azonban a trollpakli még így sem elég erős.

**Leah kegye (2):** A hordákban manapság már annyi lényt kell használni, hogy az ilyen lapok nem férnek bele. Oltár nélkül pedig nem sok értelme van az 1/1-es lényeknek, így már két fajta lapot kell berakni. Szerintem csak frissen bontott paklik versenyén, esetleg egyszínű versenyen lesz szerepe ennek a lapnak.

**Mágiafaló (4):** Ha a képességének nem lenne feltétele, hogy legyen lény a gyűjtődben, akkor egyértelműen spoiler lenne. Így „csak” egy erős lap, amit első sorban varázslat nél-

küli pakliban lehet jól használni. A saját körünkben ellenvarázsolhatatlan *Elzárásként* is működhet.

**Megrontás (3):** Hát, a *balál csókja* vagy a *Kontármunka* jobb. Sok lényre (pl. kastplomos pakli) kockázatos kijátszani, egy lényre vannak sokkal jobb lapok (*Sberan lázadása*, *Futóhomok*, *Haarkon dübe* stb.), két-három lényre a legjobb, de még ilyenkor is elgondolkozom, hogy inkább a *Járványt* használom. Az egyetlen vitathatatlan előnye a *Járvánnyal* szemben, hogy a célozhatatlan lények ellen is jó.

**Molgan (5):** Leah az Ezüsthajnal megjelenésével nagyon megerősödött. *Molgan* a harmadik fekete lap, ami minden tápok tájpa, a *Haarkon dübe* és *A boltak szelleme* mellett. Szinte minden lapot vissza lehet vetetni vele, és ha a megfelelő pillanatban használjuk, nagyban elősegítheti a győzelmünket. Ha másra nem, VP-előny szerzésére mindenképpen jó.

**Morgan pálcája (2):** Egyesek szerint a tesztelésen 2 ÉP-ért túl erős volt, így meg szerintem gyenge, csak frissen bontott paklik versenyére való.

**Mösze uralkodó (4):** Ugyanaz igaz rá, amit írtam a *Quwarg parafenoménről*: lénypakliba ellenvarázsolhatatlan bűbájtárs, ami még üti is tud.

**Múmia (4):** En az *Óriás skorpióhoz* hasonló erejű lapnak tartom. Az ÉP-csökkenítő képessége hasonló a mérgezéshez. A kérdés csak az, hogy megéri-e az egy VP-t és egy ÉP-t az egy áldozás. Szerintem igen, mivel nem lehet lelőni a *Haarkon dübével*.

**Ördög mentor (4):** Jó kivégző lap, ha nagy, vagy sok ÉP-s lényekkel játszunk. A három áldozást azonban egy kicsit nehéz teljesíteni, ezért főleg az áldozós paklikban fogjuk viszontlátni.

**Sötét erők idézése (2):** Egyelőre még nem eléggé kipróbált lap. Elképzelhetőnek tartom, hogy erős, nagyon gyors közepes vagy nagy lényekből álló paklit lehet rá építeni. A *Szörnyidézésre* még senki sem csinált erős paklit, de ez egyrészt 0-ra is leviszi az idézési költséget, másrészt nem kell egy körben kijátszani a szörnyeinket. Szerintem érdemes próbálkozni vele.

**Troll lady (2):** Nem lesz meghatározó lap a HKK-ban, de lehet vele jó troll paklit csinálni. A *Kalandozók városával* 1 VP-ért már 2/2-es kölyköket termel.

**Vangorf gróf (2):** Nyolcért 2/4-es lény elég rossznak tűnik, de egy olcsó élőholtas pakliba, vagy sealed decken jó lehet. Két VP-ért bármely lények permanens +2 sebést tud adni, de ezzel együtt sem elég jó egy hagyományos versenyen.

**Véres csatabárd (3):** A bűbáj kalandozóra sorozat egyik közepes erejű darabja. Ha nem csak trollra lehetne rakni, akkor brutális lenne, így azonban korlátozott a használata. Azért a troll pakli még ezzel sem fog versenyt nyerni.

**Zombi mester (5):** Olcsó, akár az első körben lejöhet, és ráadásul nagyon jó lapelőnyt tud biztosítani. A *Ködmangóval* (legrább lesz VP-m gyorsan kijátszani azokat a lapokat, amiket húzok vele) és a *Sötét motyogóval* jól kombózik.

# HOGYAN CSINÁLJAM



A májusi rejtvényünkre elég kevés megfejtés érkezett, ami talán az újság késői megjelenésének köszönhető, nem pedig a feladvány nehézségének. A beküldött megoldások nagy része helyes volt. A hibás megfejtések nem vettek figyelembe azt, hogy *A szaporaság jutalma* kétszínű lap, és kijátszásához játékokban kell lenni egy Dornodon vagy Charadín lapoknak. Most is két helyes megfejtés volt, amik csak kis mértékben térnek el egymástól. Íme:

1. Kapok 6 VP-t, feláldozom a *Mutáns csontvázat* szörnykomponensért, és felhújom az *Árnyrémet*. (+6 = 18 VP)
2. *Auralátással* sorba rendezem a paklimat: A *szaporaság jutalma*, *Isteni színjáték*, *Fordulat*, *Vízibulla*, a többi sorrendje mindegy. (-3 = 15 VP)
3. *Fairlight trükkjével* eldobom a *Királygyíkot* és az *Emberevőt*, majd felhújom *A szaporaság jutalmát*, az *Isteni színjátékot* és a *Fordulatot*. (-4 = 11 VP)
4. Kirakom az *Isteni színjátékot*, így a többszínű lapjaimnak nincs kijátszási feltétele és 2 VP-vel olcsóbbak. Gyorsan ki is rakom a két *Szaporaság jutalmát*. (-3 -1 -1 = 6 VP)
5. Kirakom *Őrült Thraxot*, és a két *Szaporaság jutalma* miatt kapok 2 VP-t. (-4 +2 = 4 VP)
6. Használok Thrax képességét, eldobom a *Szögonyt*, és a paklim tetejéről a *Vízibullát* meg még egy lapot, Thrax így lép egy szintet. (-2 = 2 VP)
7. Most már van öt lény a gyűjtőmben, így kirakhatom a *Temetőt*, amit egy *Fordulattal* rögtön aktivizálok. (-1 = 1 VP)
8. Visszahozom az *Árnyrémet* a *Temetővel* a maradék 1 VP-mből, kapok 2 VP-t a szaporaságok miatt, de az *Árnyrém* azonnal meghal. Ezt bármennyiszer elismételhetem, így korlátlan VP-m van.
9. Passzivizálok az *Öreg varázslót*, és Thrax lép még egy szintet.
10. A *balál maszkiát* rakok a varázslóra

(van két komponensem a feláldozott *Mutáns csontvázból*), aki aktivizálódik és Leah színű lesz. Ezután a varázsló ismét szintet lépett Thrax-szal, aki most már 1 VP-ért tudja aktivizálni a varázslót, így Thrax végetlen szintű lesz.

11. Thrax képességének használatával visszaveszem az összes varázslatot a gyűjtőből a kezembe.
12. A *Temetővel* visszahozom a *Vízibullát*, majd egy *Fordulattal* aktivizálok.
13. A *Vízibulla* és a varázsló támadja a krakeneket, Thrax pedig üt k... sokat. Győztem!

## A MÁSIK MEGOLDÁS:

1. Kapok 6 VP-t, feláldozom a *Mutáns csontvázat* szörnykomponensért, és felhújom az *Árnyrémet*. (+6 = 18 VP)
2. A *balál maszkiát* rakok a varázslóra, aki ettől Leah színű lesz. Most már kijátszhatom *Őrült Thraxot*. (-6 = 12 VP)
3. *Fairlight trükkjével* eldobom a *Királygyíkot* és az *Emberevőt*, majd felhújom *A szaporaság jutalmát*, a *Vízibullát* és a *Fordulatot*. (-4 = 8 VP)
4. Ki rakom a két *Szaporaság jutalmát*, mivel Thraxszal már van Dornodon lapom a játékokban. (-6 = 2 VP)
5. Kirakom az *Árnyrémet*, aki azonnal meghal, de előtte a szaporaságoktól kapok 2 VP-t. Majd Thrax ad magának egy szintet, amihez eldobom a *Vízibullát*, meg két lapot a pakliból. (+2 -2 = 2 VP)
6. Most már megvan az öt lény, jöhet a *Temető* és a *Temetőre* a *Fordulat*. (-1 = 1 VP)

Ezután az előző megoldás 8. pontjától lehet folytatni.

Ehavi nyerteseink: **Szeitz Gábor** budapesti, **Jancsár János** nagykőrösi és **Benczik Attila** debreceni olvasónk. Gratulálok nekik, nyereményük egy-egy csomag Ezüsthajnal.

Új feladványunk alapfelállása egyszerű: van 15 VP-d és 4 ÉP-d, ellenfelednek

10 ÉP-je és 12 VP-je van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Nincs lap a gyűjtődben, most kezdődik az első főfázisod, nyerd meg a játékot ebben a körben!

## Beküldési határidő: 1998. augusztus 14.

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

## A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Az utolsó csók (E)
- Öklelő kos (T)
- Mágiafaló (L)
- Sheran lázadás (S)
- Udvari bolond (E)
- A holtak szelleme (L)
- Éltető tettvágy (R)
- Ősi láthatatlanság (E)

## ASZTALON LEVŐ LAPJAID:

- 2 db Pikkelyes thorgat (R)
- 2 db Varkaudar ifjász (D)
- Zarknod familiárisa (F)
- Khor földje (-)

Minden lapod aktív, a lényeid a tartalékban vannak, a két íjász összefogott.

## ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A gyenge ereje (F)
- Tisztítóút (R)
- Leah megcsúfolása (E)
- Áttérítés (-)
- Tudati égetés (E)

## ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Fairlight villám (F)
- Tüskés gigaféreg (F)
- Csontvázlord (L)
- Pszi-őselementál (L)

Minden lapja aktív, a lényei az űrposztban vannak, a Fairlight villámain öt jelző van.

## Ellenfeled kezében levő lapjai

**A gyenge uccja**

**szomszéd**

Vagy 1 EP-t, vagy egy rezdülést, kértél, vagy... ha valaki EP-t, játékot, kijátszott lapot, vagy más tárgyat kívánok tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

**Tízszó totó**

**szomszéd**

Egy olyan lapot, amely EP-t, játékot, kértél, vagy... ha valaki EP-t, játékot, kértél tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

**Lehet megcsodálni**

**szomszéd**

Célpont jövedelme, EP-t, játékot, kértél tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

**Átvétel**

**szomszéd**

Hogy egy lapot, célpont jövedelme, EP-t, játékot, kértél tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

**Tudati égetés**

**Ellenfelem**

Csak akkor játszhatod ki, ha az ellenfelednek van célpontja, és az ellenfelednek van célpontja, és az ellenfelednek van célpontja.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 10 ÉP, 12 VP

**Fairlight-villantói**

**Nehéz**

Amennyi VP-t az alkalmassággal rendelkező játékos (max. 250), amint játékot vagy tárgyat kívánok tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

**Ellenfeled  
kijátszott  
lapjai**

**Pszi éreztetési**

**szomszéd**

Lelkiállítást, betegség, minősítést, nem lehet célpontra szomszéd, vagy... ha valaki EP-t, játékot, kértél tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

**Thalics-égetés**

**szomszéd**

Minden fegyver, játék, EP-t, játékot, kértél tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

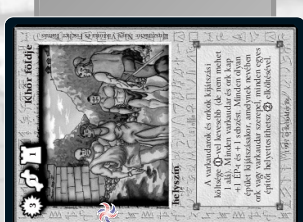
**Csomaközlő**

**szomszéd**

Létező, játékot, EP-t, játékot, kértél tőlem, akkor a célpontomat mindig átveszem a célpontomatól, ha az a gyenge uccja.

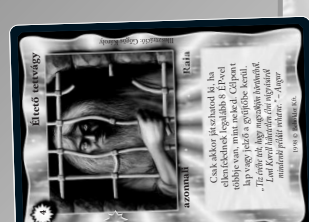
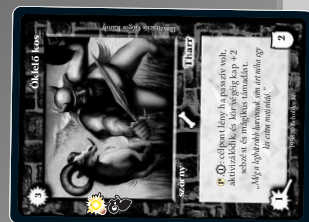
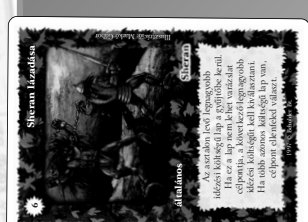
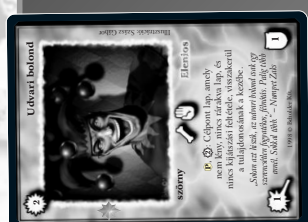
## Ellenfeled öröszója

# Kijátszott lapjaid



# A TE ÁLLÁSOD: 4 ÉP, 15 VP

## Kezedben lévő lapok





# ZÉN: HOGYAN FOGYOTT EL AZ EXPEDÍCIÓNK

*Először is, engedjék meg, hogy bemutatkozzam: Krapixlon Zén vagyok, az alanori királyság Külső Kereskedelmi Kapcsolatait Ápoló minisztere...*

Sokan kérdezhetik, hogy mi szükség erre a posztra, amikor az alanori királyságot több száz mérföldnyi vadon és pusztaság választja el a többi lakott területről? Nos, valójában igenis vannak kereskedelmi kapcsolataink a Namír királysággal, minden évben egy áruval megrakott hajót küldünk, amely általában visszatér csereáruval, de néha az is előfordul, hogy nem. Persze lehet irigykedni az állásomra, hogy milyen nyugodt, kellemes poszt, nem is szólva az évi 600 arany jövedelemről, de azt hiszem, mindezt nemcsak befolyásos nagybátyámnak, Krapixlon Authirnak, az alanori játékmesternek köszönhetem, hanem különleges tehetségemnek is a külső világokkal való kapcsolattartásban. Visszatérve a történehez, a balszerencsés események azzal a Dornodon-féle katasztrófával kezdődtek...

Amikor messze, nyugaton a teljes látóhatár lángra robbant, mindenki az utcára rohant, és onnan bámulta az egészet, mint valami tűzijátékot, amely egészen a következő nap estéig tombolt. Az utána következő napokban a tűz helyét füst váltotta fel, és az eget lassan belepte a szürke hamufelhő, ami azóta is részben eltakarja a napot. Amíg Symulf, az udvari varázsló elő nem került, megszönltek a vélemények arról, hogy mi is történt. Egyesek szerint nagyszabású erdőtüzet láthattunk, mások szerint visszatértek a múlt sárkányai és felégették a határmenti falvakat. A valóság azonban mindennél borzalmasabb volt, amint azt később Symulf elmagyarázta. A Namír királyságok összességét, sőt, szinte az egész kontinenst elpusztította egy Dornodon nevű varázsló valamilyen bizarr elnevezésű (miért nézett itt mindenki rám?) mágiikus relikvia segítségével.

A nagytanács ülése után az uralkodó, Borax öfelsége személyesen fogadott. Rögtön sejtettem, hogy valószínűleg arról akar beszélni, hogy a kereskedelmi partnerekkel együtt az én állásom is megszűnt. Amikor megtudtam, hogy erről szó sincs, rettenetesen boldog lettem. Az uralkodó elmondta, hogy lévén nekem van a külső világgal való kapcsolattartásban a legnagyobb tapasztalatom, en-

gem nevez ki a Namír királyságokba induló expedíció élére! Rögtön számolgatni kezdtem, hogy mennyi idő alatt tudjuk a hajót felkészíteni, de ekkor legnagyobb megrökönyödésemre tájékoztatott, hogy az utat gyalog kell megtennem! Majdnem nemet mondtam, de nagybátyám, aki a király mellett állt, egy kézmozdulattal jelezte, hogy érdemes elfogadnom a kinevezést. Hamarosan ki is derült, hogy miért.

Nemhogy megduplázták az évi jövedelmemet, még azt is megígérték, hogy egy kisebb hadsereget adnak mellém kíséretül! Nem csoda, hogy teljesen összeomlottam, amikor kiderült: a kisebb „hadsereg” egy ötvenfős csűrhe, amelyet bűnözőkből és elmebetegekből állítottak össze. Persze nekem nem ezt mondták, hanem azt, hogy képzett harcosokból és varázslókból álló elit alakulat. Csakhogy a tavalyi szerencsétlen félreértés után, amikor kénytelen voltam két hónapot a tömlőcben tölteni, megismerem a cellatársaimat, még akkor is, ha megborotválták őket. És ki nem emlékszik az örült Guradra és Goradra, a két kerre, akiket Symulf egy-napi inaskodás után penderített ki... Felháborodásomra nagybátyám ugyan elmagyarázta, hogy a társadalom által kivetett személyek kiválóan helyt fognak állni a vadonban, de én nem nagyon hittem neki. Csak az nyugtatott meg valamennyire, hogy mellém adták Ommót. Ommó fiatal korában varázslónak készült, de amikor egy szerencsétlen bal eset folytán felrobbantotta a város mágusakadémiáját, felépülése után kitétték a szűrést. Igaz, hogy nem egy géniusz, de a sógorom, és így legalább megbízhatok benne.

Az indulást megelőző napon eligazítást tartottam. Visszatéréskor hatalmas jutalmat ígértem mindenkinek (az, hogy nem kapják meg, már úgyis a király gondja). Azt is megjegyeztem, hogy ha esetleg valaki szökni próbálna, azzal a nagyhatalmú mágus, Ommó végez. Biccentésemre Ommó bemutatta legösszetettebb varázslatát, a lángteremtést. Maga elé mutatott a porba. Először nem történt semmi, de aztán valaki a hátsó sorban üvöltöni kezdett. Az egész fickó lángolt! Nos, a bemutató nem egészen úgy

sikerült, mint terveztük, de megtette a kellő benyomást. A pórul járt zsoldost elszállították a füvesasszonyhoz, ő már nem fog velünk jönni, de jobb is – esetleg első éjszaka elvágna Ommó torkát, és akkor mi lesz a fegyvelemmel?

## 1. nap

A város szélén nagy tömeg gyűlt össze, hogy búcsúztassa a túlélők felkutatására induló expedíciót, büszkén integettem nekik. Nehézre esett mosolyogni, mert a nyereg már most törte a hátsómat. Őszintén szólva, egy miniszternek nem kell túl gyakran lovagolnia.

Egyébként elhatároztuk Ommóval, hogy mindketten naplót vezetünk az eseményekről. Várhatóan nagyon sok kalandban lesz részünk, nem volna jó, ha a későbbiekben nem emlékeznének valamilyen szép élményre. Így van, ezt a naplót olvasod most, kedves olvasó. Hogy a kezdedben van, persze azt is jelenti, hogy épségben hazaértem, aminek már most előre nagyon örülök!

## 2. nap

Ma késő délben indultunk, mert előző este részegre itta magát az egész expedíció. A jövőben több figyelmet fogok fordítani a fegyelem fenntartására. Sajnos Ommó nem volt alkalmas rendte-remtő eszköznek, ő fekdűt ki mind közül a leghamarabb. Ha elérjük a legközelebbi falut, ügyelnem kell, hogy ne töltsük fel az alkoholkészleteket hasonló szintre.

A hangulat egyébként jó, a legénység morálja magas, remélem ez így marad azután is, hogy elhagyjuk a királyságot. Egyedül az én morálom alacsony, öt pokrócot raktam magam alá, de a lovaglás még így is elviselhetetlen.

## 3. nap

Soha senki ne próbálja ki, hogy mennyi gonddal és bajjal jár ötven ember vezetése! Különösen, ha van köztük néhány örült. Gorad ma reggel kipróbált valamilyen varázslatot az egyik zsoldoson. A zsoldos még mindig köztünk van, de teljesen átlátszó, át tudunk nyúlni rajta, és nem tudunk vele beszélni. Az incidens után nem sokkal Gorad

eltűnt, de szerintem nem szökésről van szó, mert Gurad még mindig itt van, és nagyon csendes. Mindenesetre a zsoldos haverjai is mélyen hallgattak.

Késő délután elértük a határt. Az őrbódén túl sűrű erdő húzódik, tele veszélyekkel és izgalmakkal. A határon innen vertünk táborn, és én azonnal a hátsómat kezdtem borogatni a sátramban. Sajnos Ommó nem elég keménykezű, a határőrök bevonásával vad tivornya kezdődött, „búcsúparti”, ahogy a zsoldosok hívták.

## 4. nap

A térképek alapján kiderült, hogy az erdő kiterjedése hatalmas, ezért nem kerüljük meg, hanem átvágunk rajta. Van egy ösvény, amelyen átjuthatunk, mint azt Kejsa, a vadász megjegyezte. Bár inkább a megke- rülést választottuk volna!

Az első incidens akkor kezdődött, amikor Yogmart megcsípte egy pók. Neveztünk rajta, hogy miért dülöngél egy vacak pókcsípéstől, de rövid idő múlva élette- lenül lefordult a lováról. Rövidesen elértük egy olyan részhez, ahol az ösvényt hatalmas pókháló nő- ték be. Kicsit úgy éreztem magam, mintha résztvevője lennék a milli- ónyi, egy kaptafára történt fantasztikus mese egyikének, de azért a mesék alapján utasítottam a bejeld zsoldosokat, hogy fáklyákkal égessék le a hálót. A folytatás nem egészen olyan volt, mint a mesékben. Előcsörtetett az erdőből egy hatalmas, nem, egy óriási méretű szőrös pók, nagyobb volt, mint a lovaink! Egy rémálom, egy meglevenedett borzalom volt ez a gi- gászi pók. Már a leheletétől is görcsök- ben fetrengve estek össze az emberek. Tudtam, hogy ha a pánikba esett emberek most szétfutnak a szélrózsa minden irányába, az expedíció kudarcot vallott. Ezért aztán talpraesetten elkiáltottam magam:

– Erre! – és előre mutattam az ösvényen, ahol a pókháló már majdnem leégett. Így legalább mindenki az általam jelzett irányba menekült, ha fejvesztve is. Néhány perc után egy tisztáson találkoztunk, ha felborzolt kedélyekkel is. Veszítettünk ugyan néhány embert, de a felszerelés nagy része megvolt, hála egy Dovgeri nevű zsoldosnak, aki sze-



Egy leleményes zsoldos talált gombát...



gattak, gyanús csend támadt. A következő pillanatban sühogást hallottunk, és fejtől hatalmas, szörös testek sühogáltak felénk! Hatalmas lett a hangzavar, és mindenki menekült amerre látott. Mint később megtudtam, brutális ragadozók, bundás csirmázok ütöttek rajtunk, de szerencsére az expedíciónak csak két tagját ragadták el. Valamivel később újra összegyűltünk, és kineveztem egy előőrst, amely azt a feladatot kapta, hogy derítse fel az utat előttünk, ne érjen több meglepetés.

Délután lóhalálában vágatott vissza hozzánk az előreküldött három emberből kettő.

– Hol hagyátok Zarkot?

A nagy hadonászásból és hadarásból sikerült kihalászni, hogy valamilyen ősi csatamezőt találtak, és a kíváncsi Zark persze rögtön

kincsek után kezdett kotorászni a csontok között. A fölből kezek nyúltak ki, és darabokra szaggatták szerencsétlent! Áldottam bölcsességemet, hogy előőrst neveztem ki, és így elkerültünk egy ilyen komoly veszélyt.

Persze a felderítő csapat sem jelent teljes védelmet. A délután folyamán épphogy csak feleszméltünk, amikor egy dübörgő csorda állat vágatott el mellettünk. Mindez olyan gyorsan történt, hogy még azt sem láttuk, mik voltak! Sajnos az incidens során eltaposták két lovunkat, amelyen élelem volt. Ki is adtam az utasítást, hogy Kejsa és két kiválasztott ember vadásszanak.

Éjjel egy ligetben vertünk táborn. A pihenésünket csak egyszer zavarták meg, de az igen kellemetlen volt. Arra ébredtünk, hogy remeg a föld, aztán valamilyen sötét árny takarta el a napot. Egy placcsanás hallatszott, ahogy egy irdatlan, oszlopszerű láb leereszkedett az égből, és széttaposott egy sátrat, a benne pihenőkkel együtt. A hegy méretű szörny továbbdübörgött, valószínűleg észre sem vette, hogy ott vagyunk.

## 6. nap

Folytattuk utunkat a füves síkságon a hegység felé. A délelőtti folyamán egyetlen érdekesebb dolog történt. Egy sziklás domboldalon megpillantottunk néhány napozó skorpiót. Nagyon voltak, de nem akkorák, mint az erdőben. A zsoldosok megörültek, hogy végre bosszút állhatnak a magatehetetlen félelemért, amit az erdőben éreztek, és hangos üvöltéssel leöldösték az óriási szörny kis méretű rokonait. Egy hozzáértő elmagyarázta, hogyan használják a katonák a skorpiók mérgét arra, hogy bemérgezzék vele fegyverüket. Eközben Gurad talált egy két láb hosszú, elképesztően gusztustalan és förtelmes féregszertű teremtményt. Az idióta rögtön kuncogni kezdett, és megjegyezte:

rencsére megőrizte a lélekjelenlétét, és társával együtt félken tudta tartani a málhás lovakat. A hangulat elég forró volt, valamit tennem kellett a kedélyek megnyugtatására. Rövid beszédet tartottam, elmagyaráztam, hogy már túl vagyunk a veszélyen, nincs értelme visszafordulni. A morgás azonban csak akkor szűnt meg, amikor megigértem, hogy a küldetés végén kapott jutalmat megduplázzuk. A semmit nyugodtan duplázhajtuk, nem igaz?

A következő akadályt, egy óriásira nőtt skorpiót már könnyebben vett a társaság, egy zsoldos szembe is szállt vele, míg a többiek menekültek előre az ösvényen. Amikor a szörny farkának csapásával halálos mérget juttatott a szerencsétlen zsoldos testébe, Ommó meg is kérdezte, hogy ezeknek a páncélozott dögöknek mi szükségük van rá, hogy még mérgezzenek is, hiszen így is probléma nélkül fel tudnának szelni és falni egy lovat.

Késő este volt, mire kiértünk az erdőből, de persze megértém, hogy a megrettent társaság miért nem akart a sűrűben éjszakázni. Ezen az estén nem volt tivornya, a vacsorát csendben készítettük el, a legtöbben szárított húst, egy leleményes zsoldos talált gombát, ő a társaival gombapörköltet is evett a hús mellé. Umgor, egy kicsapott druidanövendék volt az egyetlen, aki élvezettel magyarázta, hogy ez a csodálatos erdő mennyire közel áll Föld-anyához. Végül egy kiadós verés őt is elhalgattatta.

## 5. nap

Miután eltemettük azokat, akik a gombapörköltből ettek, elindultunk, tovább nyugat felé. Végtelen síkság tárult fel előttünk, térdig érő fűvel. A távolban hatalmas hegyvonulat, amelyet a felkelő nap gyönyörűen megvilágított. Micsoda látvány! A hegy ebben gyönyörködöttünk, észre sem vetjük, hogy beértünk néhány különös, óriási növényre emlékeztető építmény, grok-képződmény közé. A madarak elhall-

**Kiadtam az utasítást, hogy Kejsa és két kiválasztott ember vadásszanak.**



# De ronda ez a hernyó! Kipróbálom, hogy bírja az energiatiűskét...

– „De ronda ez a hernyó! Kipróbálom, hogy bírja az energiatiűskét...” – ezzel Gurad rögtön be is írta magát a népszerű utolsó mondasók könyvébe, ugyanis amikor a mágikus lövedékek a feregbe csapódtak, az a szó szoros értelmében felrobbant, cafatokra szagattva nemcsak Guradot, hanem két, éppen a fegyverét mérgezgető zsoldost is. Ha ez így folyik tovább, a naplóm megkaphatja azt a címet, hogy „Hogyan fogyott el az expedíció...”.

Délutánra elértük a hegyek lábát. Az, hogy a vonulat legdélebbi, magányos csúcsának tetejéről füst szállt fel, eléggé intő jel volt, de amikor a föld is remegni kezdett, Umgor volt az egyetlen, aki nem fordult vissza. Csak állt ott bambán ez a kicsapott druidanövendék, és bámulta a vulkánkitörést. Távolról láttuk, hogy megfordította a lovát, és utánunk indult, de ekkor már késő volt, Földanyával ugyan nem találkozott, de egy több mázsás repülő sziklával igen.

A vulkánkitörés igen ritka természeti jelenség, én legalábbis még nem találkoztam vele, de most megtörtént, és utunkat állta. Rövid tanakodás után úgy döntöttünk Ommóval, hogy a kitörés megkerülése nagy idővesztés lenne, fogytán a készleteink, és Kejsáké eddig két erősen mérgező sünnfélén kívül semmit nem fogtak. Ezért átkelünk a hegyek közötti hágón! Izgalmas kalandnak ígérkezett, szükség lesz odafent az extra pokrocokra, amiket magammal hoztam.

Találtunk egy barlangot, amely megfelelő szállásnak tűnt éjszakára. Bement a három felderítő Nomag, az északi barbár vezetésével. Ezek a barbárok nyers húst ettek, és bakfejű istenhez imádkoztak, de rettenthetetlenek voltak. Nem hittem, hogy bármi lehet a barlangban, ami problémát jelent Nomagnak, egy esetleges feliraton kívül. Nem kellett sokáig várakoznunk, egyszer csak kirohant Nomag, recés élű kardját lóbálva rontott közénk. Mire észbe kaptunk, három embert levágott! Nem védekezett, egyre csak támadott, úgyhogy egy bátrabb zsoldosnak sikerült végül hátra szűrnie. Percekig döbbenet álltunk, de aztán előkü-

szott a barlangból a másik felderítő. Borzalmas állapotban volt, mintha sav marta volna szét az arcát. Hörgöni kezdett:

– Ne higgy a csinos külsőnek! Túl késő már, amikor az igazi arcát mutatja... – és ezzel kilehelte lelkét. Nyilvánvaló volt, hogy valamilyen gonosz boszorkány lakott a barlangban, ő bűvölte el Nomagot, és ő bánt el a másik két felderítővel is. Így hát odébbáltunk, késő éjjel volt már, mire találtunk egy másik, biztonságos barlangot.

Amikor már mindenki elhelyezkedett, kiáltás harsant a barlang távoli végéből. Persze rögtön odafutottam. Egy zsoldos a falra mutogatott:

– Odanézetek, mekkora rubin!

Valóban, a falban egy hatalmas rubin volt, és a zsoldosok máris nekiláttak, hogy késükkel kipiszkálják. Rossz előérzetem támadt, a zsoldos kiáltása nagyon úgy hangzott, mint a Gurad féle utolsó aranykőpés. Igazam is volt, a fal szanaszét robbant, ahogy előlépett mögüle egy hatalmas, emberszerű figura, tiszta rubinból! Egy gölem, nem vitás. A körülötte ugráló emberek fejét úgy zuzta be, mint ha csak tojásokat törne fel, és a pusztítástól csak tovább erősödött. Persze szokás szerint menekültünk, a rubingólem pedig eltűnt a hegy gyomrába vezető járatban.

## 7. nap

Reggel létszámellenőrzést tartottam. Huszonnégyen maradtunk, az expedíciónak több, mint a fele odaveszett! Most már nem csodálkoztam, hogy ilyen embereket adott mellém a király: tudta, hogy milyen veszélyek leselkednek ránk, és az igazán értékes embereit nem akarta kockáztatni! Persze, várjunk csak, hiszen itt vagyok én, no meg itt van Ommó is! Talán mégisincs igazam.

A hegyen való átkelés nehezebb volt, mint vártam, a hágónak nevezett valamit csak Kejsa meg a másik vadász, Nubleng látta, nekem az egész nem volt más, mint szikla szikla hátán. Egyre hidegebb lett, és kevés volt az élelmünk. A Kojsa által gyűjtött levedlett yetibőrből készült



**A Túlélők Földje fantasy világára épülő Hatalom Kártyáin gyakran láthatunk idézeteket Zén: Hogyan fogyott el az expedíciónk c. feljegyzéseiből. Sokan kérdezték, vajon ki is volt ez a Zén, mekkora volt az expedíció, és mi is volt a célja. Az ő kedvükért írtuk le a teljes történetét ennek a néha megmosolyognivaló, néha tragikus expedíciónak, amely eredetije egyesek szerint kimeríthetetlen forrása a tanulságos utolsó mondásoknak.**

levesből senki sem kért. Késő délután találtunk egy barlangot, és azt megpillantva, a társaság nem volt hajlandó továbbmenni, követelték a pihenőt. Talán igazuk van, feljebb esetleg már nem találunk alkalmas táborhelyet. Különösen, ha figyelembe vesszük, hogy miféle mesék keringenek a hegyekben élő óriásokról és trollokról, amelyek éjszaka vadásznak. Márpedig az eddig átélt borzalmak után egyre több ilyen mesében kezdtem hinni.

Már épp lefekvéshez készülődtem, amikor odajött hozzám Ommó, és suttogva elmondta, hogy kihallgatott egy beszélgetést. Néhány zsoldos lázadást tervez reggel, vissza akarnak fordulni, ha kell, meg is ölnek! Rettenetesen megijedtem, de aztán támadt egy ötletem. Óriások és trollok? Azonnal magamhoz hívtam a három zsoldost, és közöltem velük, hogy fel kéne deríteniük a tábor környékét. A zsoldosok egymásra néztek, de Ommó feltűnően csavargatni kezdte a nyakában lógó óriási fogat. Micsoda szerencse, hogy itt van mellettem ez a nagyhatalmú mágus! Meg akkor is, ha tudtam, hogy az a fog valójában egy vízköpő szobor szarva, emlék a hajdanán felrobbantott akadémiából.

Ahogy számítottam rá, fél órával később az éjszakát velőtrázó ordítások verték fel, vérszomjas hörgéssel egybekötvé. Óriások? Trollok? Griffek? Talán épp pázrás közben zavarták meg ezeket a vadállatokat! Azt hiszem, a reggeli lázadást sikerült elnapolni.

## 8. nap

Kegyetlen hóvihar tombol, az emberek nem akarnak továbbmenni. Nubleng és Kejsa vitakoznak, Nubleng szerint a hóvihar még jó is számunkra, hiszen ilyenkor a jégtrollek nem mozdulnak ki barlangjukból. A jégtrollek említése hatott, különösen, hogy mindenki látta az éjszakai felderítő-csapat maradványait (nem volt túl sok). Nekivágtunk.

Ez volt életem egyik legborzalmasabb élménye, a hágon való átkelés. Iszonyatos hideg, alig láttunk valamit, és

## Odanézzetek, mekkora rubin!

ha mindez még nem lenne elég, kiderült, hogy a jégtrollek nemhogy nem bújnak el a hóviharban, egyenesen imádnak ilyenkor vadászni! Jónéhány lovat hagytunk hátra a borzalmas szörnyeknek, az átkelésnél úgyis inkább terhünkre voltak, mint hasznunkra. Az mindenre bizonyos, hogy visszafelé nem erre jövünk. Apropó, visszaút, Boraxnak a fél kincseskamráját fel kell majd ajánlania, hogy kárpótolni tudjon ezért az útért! Nem is szólva nagybátyámról, most már tisztán látom, hogy el akart távolítani maga mellől, ez minden, csak nem egy zsíros, kényelmes állás.

Mire átértünk, több embert elvesztettünk, hála a fagnak, és olyan nevenincs borzalmaknak, amelyekre még gondolni is iszonyat, és amelyek nélkül amúgy sincs igazi fantasy történet. Amint biztonságba értünk, a zsoldosok alaposan megverték engem is és Ommót is, fog ide vagy oda, és elvették mindenünket, még a pokrócainkat is. Végül azonban nem öltek meg, de mindenre meg kellett esküdnöm, hogy a túlélők tízszeresét kapják az eredetileg ígért díjnak. Ezt boldogan megígértem, fő, hogy élek.

## 9–13. nap

Végre sikerült visszaszereznem a naplómát! Az elmúlt napok ugyanolyan borzalmasak voltak, ha nem még borzalmasabbak, mint a megelőzők. Ommót is elvesztettük. Egy furcsa lény támadta meg, amely rátapasztotta csápjait. Először semmi nem történt, csak Ommó nyögődsött, hogy „Vizet, vizet...” A lény elszívta a nedvességet Ommóból! Mire közbe tudtunk volna lépni, Ommóból csak száraz kéreg maradt. Ha a lény az agyat szívja ki, nem a vizet, Ommónak több esélye lett volna a túlélésre. (Sóhaj.) Ilyen, és ehhez hasonló balesetek fogyasztották tovább amúgy is csekélyke expedíciónkat.

Ezek a süket zsoldosok a civilizációval való egyetlen kommunikáció lehetőségét is elszalasztották. A vadon közepén egy remetére bukkantunk. Dovgeri egyből ugratni kezdte a szerencsétlen kinézetű, szakállas vénembert. Persze nem gondoltuk, hogy a remetét zavarja, vagy egyáltalán érti, hogy miről van szó. Erre Dovgeri egy bottal kezdte ütegelni a remetét, azt mondta, kísérletképp. Hát, nem egyszerű remete volt. Amikor megelégte a botozást, intett egyet, és nagy lángolás közepette Dovgeri elhamvadt, mint egy darab papír. Ezek szerint a remetére is átragadt Dovgeri kísérletező kedve. Fel akartam ajánlani a remetének, hogy felveszem Ommó helyére, de a sértődött varázsló köddé vált a következő pillanatan.

A mai napon elértük azt a területet, ahonnan nyugatra már nem nőtt fű. Csak most láttuk, hogy a távolból látott tűz milyen iszonyatos pusztítást végzett. Amerre a szem el

**Micsoda szerencse, hogy itt van mellettem ez a nagyhatalmú mágus!**





látott, mindenfelé elszenesedett pusztaság. Sem túlélők, sem civilizáció – értelmetlen volt az egész út! A ma reggeli balesetnek köszönhetően, amikor is egy ártatlannak ismert hamupók csipése nyomán Kojisa odaveszett, velem együtt már csak öten maradtunk.

A hangulat a mélyponton van. Letáborozunk.

## 14. nap

Reggel sikoltozásra ébredtünk. Az örnek állított zsoldost épp egy óriásira nőtt meztelencsiga falta fel! Lovaink már rég nem voltak, felkészültünk tehát a halálra. Ekkor azonban döbbenetes dolog történt! Egy jól megtermett troll ugrott elő, egy szakadt rongyba öltözve, kezében óriási bunkótt lóballva. A másik oldalról egy kecses, de szintén nagyon szakadozott elf rohanta meg a csigát, kezében primitív csontszorongnyal. Heves harcban, egykettőre legyőzték az irdatlan szörnyet.

Bőrből készült vízestömlőjükből kortyolva, kacagva jöttek oda hozzánk. Ámulva tudtuk meg, hogy több száz, talán több ezer

hozzájuk hasonló, keménykötésű legény és leány élte túl a borzalmas tűzvihart, és küzdötték el magukat eddig a vadonig, amelyet a Túlélők Földjének kereszteltek el. Megtanulták, hogyan szerezzenek élelmet, és hogy hogyan védhetik meg magukat az általunk legyőzhetetlenek hitt mutáns szörnyektől.

Elmosolyodtam. Lám, a küldetés mégis sikerrel járt! Vannak túlélők, még hozzá harcedzett, tapasztalt kalandozók! Micsoda hadsereg lehetne belőlük... Akár a királyság oldalán, akár a királyság ellenében. Biztos voltam benne, hogy ez az információ olyanira értékes, hogy megérte a hosszú utat.

*Zén naplója, amelyet kalandozók találtak meg, itt véget ér, nem lehet tudni, hogy mi történt ezután. Lehet, hogy Zén visszatért a királyhoz, és ennek köszönhető, hogy megépült az alanori csatorna, amely a királyságot a kalandozók áradatától védi? Lehet, hogy igaz, miszerint az első várost a Túlélők Földjén Zén alapította, bűgáról, Quivláról, Ommó öveztyéről nevezte el, és övé az összes bolt és kocsmá abban a városban? Vagy egyszerűen csak az történt, amit a naplót megalgató kalandozó állít: az udvarban nevelkedett, semmibe sem értő pubány miniszter kísérete nélkül végül ugyanúgy áldozatává vált az ellenséges vadonnak, mint expedíciója többi tagja. Az igazságot sosem tudjuk meg...*



TIHOR MIKLÓS

elmagyaráztam, hogy már túl vagyunk a veszélyen...



# MAGIC The Gathering™

# E X O D U S

## e l e m z é s

*Ismét vegyes érzelmekkel fogadtuk az új kiegészítőt. A pre-release alkalomával nagyon sokat mérgelelődtünk haverjainkkal, hogy ez a kiegészítő egy totális \*\*\*, de később rájöttünk, hogy nem volt igazunk: ez még annál is rosszabb. Aztán harmadik vizsgálatra már kicsit megnyugodtunk: van ebben jó néhány használható lap, de a szemét is több az átlagosnál.*

Nem akarok sok helyet elvenni a lapok részletezésétől, de azért egy-két dolog még idefér. A Wizards már nem igazán figyel a constructed versenylapok gyártására. Néhány ki-jött, de nagyon kevés. Amit viszont lépett a versenypaklik ügyében: szinte lehetetlenné teszi a többszínű paklik használatát. Egyre-másra jönnek az olyan lapok, amelyek a non-basic földeket szívadják. És most telt be a pohár: a *Ruination* és a *Wasteland* után itt az új ordomány is (a vörös résznél látni fogod).

Mindent összevetve az Exodusban kevés jó lap van, ezek többsége is csak valamilyen kombinációban jó. Van azon-

ban néhány olyan lap, amely valószínűleg megváltoztatja a versenypaklikat. Persze ez szinte minden kiegészítőre igaz.

Az értékelés 0-5-ig megy, az első szám a versenypaklikra, a második a sealed deckre vonatkozik. Néhány lapnál lehet, hogy nem azt az értéket adtam, ami megfelelne, ennek az az oka, hogy ez a cikk több, mint egy hónapja íródott, tehát csak az első benyomások alapján osztályoztam. A cikk átfutási ideje alatt nyilván kiderül, mi használható, s mi nem. A cikk tehát inkább a kezdőket célozza meg, s természetesen azokat, akiknek kevesebb idejük van a lapokat kitesztelni.

## ARTIFACT

**Coat of Arms** (2-0) Kizárólag mókapaklikba jó, de ott nagyon vicces tud lenni. Kár, hogy az ellenfelet is tápolja.

**Erratic Portal** (2-4) Viszonylag jól használható lap, főleg saját lényeink megmentésére. Az ellenfél lényeire is használható néha, különösen *Winter Orb* alatt vagy *Armageddon* után. Ha fontos nagy lényekkel játszunk, akkor akár hasznát is vehetjük. Kár, hogy négyért jön le.

**Medicine Bag** (1-3) Sealed lap. Ott viszont nagyon erős, főleg mert olcsó.

**Memory Crystal** (3-1) Huh, így első ránézésre brutális lehet egy *Whisper*, *Capsize* stb. pakliban. Ha 2-ért jönne, akkor sokkal többet érnék vele. Így a *Medalionok* kiszoríthatják, mert – bár csak eggyel segítenek – azok más varázslatainkra is hatnak. Kár, hogy az ellenfélre is hat.

**Mindless Automaton** (1-2) Érdekes... Ha belegendolunk, lelövetésével nyerünk egy lapot. A másik képességével pedig ritkán járunk jól. 3 manánál már jó lap lenne, vagy 4-ért három counterrel...

**Null Brooch** (4-3) Nos, megint csak ezt mondom: sokért jön le! De: képzeld el ezt valami permanens lényitással (*Ensnaring Bridge*, *Cursed Scroll*, *Island Sanctuary*) – elég jó lock.

**Skyscraper** (0-2) Rossz. Sealeden közepes.

**Spellbook** (0-0) Könyörgöm, miért kell ez, ha lehet *Library of Leng* is! Jó lesz proxyzni vele a *Mox Diamondot*.

**Sphere of Resistance** (3-0) Ez jó lap lehet. Még nem tudom mire, de jó; lehet, hogy lesznek rá prison paklik. Pl. *Winter Orb*, *Armageddon*.

**Thopter Squadron** (0-4) Drága, a képessége sorcery, ráadásul manába is kerül. Ideális gyűjtős.

**TranSMogrifying Lcid** (1-3) Lcid gyenge képességgel.

**Workhorse** (0-3) Szerencsétlen...

## LAND

**City of Traitors** (3-1) Néhány pakliban látni fogjuk. Szerintem az *Ancient Tomb* jobb.

## FEKETE

**Carnophage** (5-3) Ahhh! Itt van a brutalitás személyesen. A fekete horda ismét erősödik. Figyelem, ókegyelme zombi, úgyhogy remek társ a *Sarcomancy* mellé. Az upkeepje pedig baráti.

**Cat Burglar** (2-3) Másra is tudnám pazarolni a manámat. A *Disrupting Scepter* jobb.

**Culling the Weak** (2-1) Kettőt mondok, egy lesz belőle?! Gyengített *Dark Ritual*.

**Cursed Flesh** (1-3) Az x/1-et megöli. Sealeden persze jó.

**Dauthi Jackal** (1-3)

**Dauthi Cutthroat** (1-3) Sealeden megfelelő eszköz shadow ellen.

**Dauthi Warlord** (0-2) Legalább egymagában is 1/1.

**Death's Duet** (2-4) Enyhe lapelőny, de csak sealeden érdemes berakni.

**Entropic Specter** (1-4) Magát öli meg, nem beszélve arról, hogy mire lejön, valószínűleg már eleve halott is. Sealeden viszont durva.

**Fugue** (2-2) Négyért oké lenne.

**Grollub** (1-2) Szegény pára, mindenki őt okolja mindenért! Sealeden ütős az elején.

**Keeper of the Dead** (1-3) Nos. Ha rosszul állunk, akkor jó...ugye már a mondat is sántít? *Buried Alive* mellé inkább *Living Death* vagy *Oath of Ghouls*. Sealeden lehet vele ügyeskedni.

**Mind Maggots** (3-4) Szintén az előbbi két lappal jó, sealeden a negyedik körben gyilkos, ha pl. 8/8-ként hozzuk le: a *Dark Banishing* nem hat rá.

**Nausea** (2-3)

**Necrologia** (2-3) Kiscnecro! Mind jellegében, mind használhatóságában. Sok mana, és elvesz egy kört is.

**Hatred** (4-5) Sealeden szinte mindig „I win”! Constructeden túl drága, de lesznek rá halálos paklik. A *Channel/Howl from Beyond* kombináció egy lapban és egy színben mindenképp figyelemreméltó.

**Oath of Ghouls** (5-1) Használjuk bátran *Buried Alive*-val, *Intuition*-nel, vagy akár magában is sok lény mellett. Szép kis lapelőnyt hozhat.

**Pit Spawn** (1-3) Sealed: erős jószág, csak tudjuk lehozni.

**Plaguebearer** (2-4) Hoppá! A *Gorilla Shaman* modern, lényekre ható változata. Sealeden arat.

**Recurring Nightmare** (4-4) A reanimátor paklik ügyes eszköze lehet. Sealeden pedig a nagyobb állatokat recirkulálja nekünk.

**Scare Tactics** (1-2) Legalább olcsó. Mindenképp érdemes helyette +1 lényt használni.

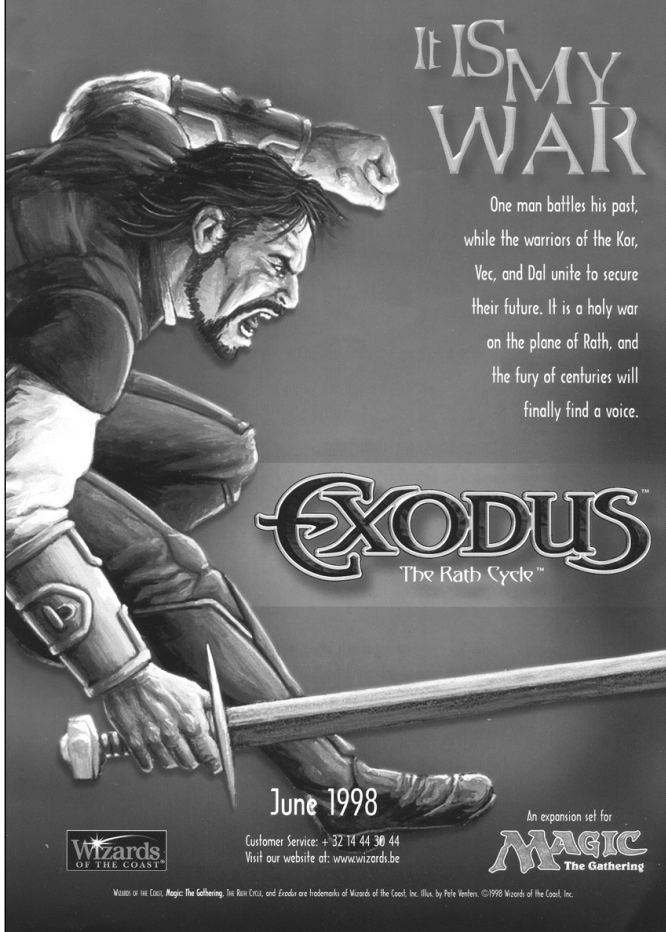
**Slaughter** (1-4) Constructeden inkább a régiek (*Terror*, *Dark Banishing*), de Sealeden nagyon erős.

**Spike Cannibal** (1-2) Sealed deckes side-lap.

**Thrull Surgeon** (1-2) Gyengített *Coercion*. Ha egy mana lenne a használata, vagy a lehozatala, akkor erősített lenne.

**Vampire Hounds** (3-3) Jó lap. Olcsó, és megöli a nagy lényeket. Érdemes az ismert visszahozásokkal használni.

**Volrath's Dungeon** (4-1) Súlyos – gondolj pl. a necróra. Egyszer használod, ekkor egy *Mind Twist* – eldobod a szükségtelen lapjaidat – majd az ellenfél kénytelen lesz 5 életért leszedni. Szerintem durva paklik lesznek, amelyek használni fogják.



IT IS MY WAR

One man battles his past, while the warriors of the Kar, Vec, and Dal unite to secure their future. It is a holy war on the plane of Rath, and the fury of centuries will finally find a voice.

EXODUS™  
The Rath Cycle™

June 1998

Customer Service: +32 14 44 30 44  
Visit our website at: www.wizards.be

WIZARDS OF THE COAST  
OF THE COAST

An expansion set for  
MAGIC  
The Gathering

WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, The Rath Cycle, and Exodus are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Pete Venters. ©1998 Wizards of the Coast, Inc.

**Fade Away** (2-3) Jól időzíthető lap, könnyen nagy előnyhöz juthatunk vele. Sajnos csak a játék elején hasznos. Nem hiszem, hogy sokan használni fogják, mindenesetre az Exodosus sealed deckeken gyakran előfordulhat.

**Forbid** (4-3) Atyaúrsten! Ez a lap nagyon jó lesz kék paklikba. *Howling Mine*, *Opbidian*, *Jayemate Tome* mellett teljes lockot adhat. Mellesleg *Dissipate* olcsóságú, tehát buyback nélkül is figyelemreméltó.

**Keeper of the Mind** (3-2) Pont a kék állna rosszul lapok terén? Na mindegy – a merfolk pakliba be lehet passzírozni.

**Killer Whale** (1-4) Republic: *Reptil a bálna* – gyengített *Air Elemental*. Kevés bálnafaj tud repülni...hmmm.

**Mana Breach** (4-0) Hopp. Erre a lapra is súlyos paklikat lehet építeni. Biztosan sok agyalágyult pakliépítő fog vele foglalkozni.

**Merfolk Looter** (2-2) Egy használható kártyamanipuláció. Nagy előnye, hogy merfolk.

**Mind Over Matter** (4-0) *Cadaverous Bloom* szintű. Egy-két pakliba jó, máshol nem. (Jó pl. *Mana Vault*, *Lotus Veil*, *M.O.M.*, *Prosperity*, *Fireball*.)

**Mirozel** (1-4) Szinte megölhetetlen.

**Oath of Scholars** (3-1) Ideális sideboard lap dobátás és necro ellen.

**Robe of Mirrors** (1-1) Az ilyen stílusú lapokat egyre csak erősítik (*Spectral Shield*, *Mystic Veil*), de még mindig nem éri meg őket használni.

**Rootwater Mystic** (2-1) Miért jó, ha látjuk, mitől fogunk meghalni? Persze néha hasznos...Sokkal jobb 1 manás merfolkok is vannak ennél.

**School of Piranha** (1-1) Agresszív, de nagyon nagy a fenntartása. A *Spindrift Drake* sokkal erősebb.

**Scrivener** (2-1) Drága.

**Thalakov Drifters** (1-3) Sealeden jó, mert nagyobb, mint az átlag shadow.

**Thalakov Scout** (1-3) Sealeden jó, mert shadow.

**Theft of Dreams** (2-2)

**Treasure Trove** (3-3) Kék játékosok számára ideális Tome helyett. Nos az más kérdés, hogy azt sem használja senki. A *Browse* mérföldekkel jobb.

**Wayward Soul** (2-4) Sealed deckes madár.

**Whiptongue Frog** (1-3)

## ZÖLD

**Avenging Druid** (3-2) Nehezebben leszedhető, mint a *Hermit Druid*, de nehezebben is használható. Jó viszont, hogy bármilyen földre használható, és az is, hogy rögtön játékbá is teszi azt. Mindezek ellenére az *Opbidian* kellemebb, de ez sem rossz.

**Bequeathal** (1-2) Sajnos nem működik remováláskor és unsummon-effekteknél sem. Ha rendeltetése szerint működik, akkor hoz nekünk egy lap előnyt.

**Cartographer** (3-1) Ez a lap nekem tetszik. Meglehet, nem annyira erős, mint a *Harvest Wurm*, viszont bármilyen földre jó. *Mox Diamond*, *Wasteland*, *Rogue Elepbant* mágusok előnyben!

**Crashing Boars** (2-4) Sealeden leszedegeti a lényeket. A tulajdonsága nem hátrány, hiába látod így elsőre. Az ellenfél ügyis blokkol, ha akar, így viszont nincs választása. Ügyes vaddisznó.

**Elven Palisade** (1-1)

**Elvish Berserker** (1-1) 1/1 – advanced rampage. A következő brutális kiegészítőben pedig a 0/1-es lények kapnak majd trample-t???

**Jackalope Herd** (3-4) Gyors nagy Ernie. Sajnos *Armageddonal* nem halálos kombó, viszont meg lehet menteni akár egy lövéssel is. Felemás lap. Szerintem használható, más kérdés, hogy nem nagyon fogják használni.

**Keeper of the Beasts** (2-3) Kösz, de én nem akarok kevesebb lényt, ha zöld paklival játszom. Viszont könnyen visszahozhatja a laphátrányt.

**Manabond** (1-1) A *Burgeoning* is rossz volt. Ez még inkább.

**Mirri, Cat Warrior** (3-3) Jó kis legend, az idézési költségért korrek tevékenységekkel.

**Oath of Druids** (3-1) Nos: ez egy nagylényes pakli alapja lehetne, ahol az ellenfél első lényé után egy brutálisan nagy lényt tehetünk le. Talán egy kis gondot okozhat, ha az ellenfél nem tesz le lényt. Ha pedig ezt leszedik, akkor dobhatjuk az egész paklit a kukába.

**Plated Rootwalla** (2-4) Sealeden nagyon nagy. Undorító, hogy néha egyszerűen semmit sem tudsz ellene kezdeni (persze sealeden).

**Predatory Hunger** (1-2) Gyenge echantment. Sealeden az első lényedre téve kellemetlen percekot okozhat az ellenfélnek.

**Pygmy Troll** (1-3) Sealed decken a regenerálódás nagy táp. A *River Boa* szerepét pedig nem tudja átvenni.

**Rabid Wolverines** (2-4) Buta nagy lény.

**Reclaim** (3-2) Olyan a *Regrowth*-hoz képest, mint a *Vampiric tutor* a *Demonic Tutor*hoz képest. Versenypaklikban helyet kaphat – gondolok itt a kombó-paklikra

**Resuscitate** (1-2) Meglepetés, de nagyon limitált a használhatósági ideje. Jól időzítve azonban megnyerhet nekünk egy játszmát – csak győzzük kivárni.

**Rootwater Alligator** (1-3) Jó ütő lény sealed decken. A regenerálási költsége a játék elején nem kifizethető, viszont a játék közepén eltörlül.

**Skysbroud Elite** (3-1) Kird Elf. Nem hiszem, hogy sideboardba befér, alpból pedig végképp nem. Extendeden, Classicon azonban király.

**Skysbroud War Beast** (4-0) Type 1.!!

**Song of Serenity** (1-1)

**Spike Hatcher** (1-4) Nagy, regenerálódik, spike. Mi kell még sealed decken?

**Spike Rogue** (2-2) Egyet mondom: *Spike Feeder*.

**Spike Weaver** (1-3) Nekem bevált sealeden. Üthetsz anélkül, hogy félned kelljen a megtorástól. Mozgó Fog.

**Survival of the Fittest** (4-4) Nagyon jó. Ami nem kell, azt eldobjuk, ami kell, azt kiszedjük. Jó *Uktabi Orangutan*, és hasonló 187-es lényekkel.

**Wood Elves** (1-2) Drága.

## FEHÉR

**Allay** (3-2) Jó lap, jobb, mint pl. a *Divine Offering*, vagy a *Serene Offering*, de a *Disenchant* kiszorítja a mezőnyből. Manapság azonban elfér 1-2 a side-ban.

**Angelic Blessing** (1-2) Miért sorcery!?! Szerintem ezt csak elírták, ha instant lenne, akkor akár rossz lap is lehetne. Így még az sem.

**Cataclysm** (5-4) Na most ismét egy idióta lap, amitől félnünk kell. Ha az ellenfél fehér manákat (is) pakol, akkor gond lehet. Használj pl. így: egy kevés föld, egy kevés artifact mana, egy kevés artifact lény, egy kevés lény. Korai értelmezések szerint ha van egy lényed és egy artifact-lényed, akkor mindkettő fennmarad, mert az artifact-lényt artifactnak számolod. Átformálhatja az egész játékstílust, de akár el is tűnhet, ha nem használja senki. Majd elválnak.

**Charging Paladin** (1-3) Tipikus sealed lény. Ott egész tűrhető.

**Convalescence** (2-2) Lassú. Kettesével is adhatná, s akkor már közepes lap lenne.

**Exalted Dragon** (3-4) Nagyon nagy, de nagyon éhes is. Tartanál te otthon egy elefántot? Nos, ez is valami ilyesmi. Ha fennmarad, akkor megöli az ellenfelet, amúgy meg nagyon drága. *Armageddonnal* nem valami jó.

**High Ground** (2-3) Nem lenne jobb inkább még egy lényt letenni? Persze sealeden hasznos lehet.

**Keeper of the Light** (3-3) Idegesítő, ha beindul. A baj csak az vele, hogy az esetek 50%-ában nem jön jól, hiszen mi állunk jobban, a másik felében pedig leszedik. Lehet vele próbálkozni.

**Kor Chant** (3-4) Nagyon jó lényleszedés. Sokkal jobb, mint a *Repentance*, ráadásul leszedés közben megment egy lényt is. Constructedra túl drága, sealedre azonban szerintem jobb, mint a *Pacifism*.

**Limited Resources** (2-2) Igen, igen. Szerintem az ötös eredetileg hármast akart lenni. Akkor csúcsdurva lenne, így pedig nem. 5 manából szerintem mindenki elboldogul. Esetleg nagy control-buyback Misik ellen jó lesz.

**Oath of Lieges** (4-1) Ez tetszik. Mindenféle önföldpusztítással jó, főleg, hogy bármilyen színűt keres, és ráadásul játékbá is teszi.

**Paladin en-Vec** (5-4) Most éledt újra a fehér horda! Igaz, hogy hagyományosan weenie lénynek nem nevezhető, hiszen 3 mana, de akkor is brutális. Megöli a Slight, a fekete hordát, és ráadásul first strike-ja is van. Lelehetően –

# EXODUS™

The Rath Cycle™

## Exodus Preconstructed

Kizárólag Tempest, Stronghold és Exodus lapokat tartalmaznak, a ritkák pedig csak az Exodusból valók, azok közül is a táposabbak.

## Dominator

A Dominator egy kék pakli, amely a hagyományoktól eltérően a győzelmet hatékony lények hordájával éri el.

## Groundbreaker

A Groundbreaker egy klasszikus földirtó pakli, hatékony lényleszedéssel, amely a kis idézésű hordákat meg tudja állítani.

## White Heat

A White Heat egy variáció a klasszikus „fehér horda” témára, tele gyors fehér lényekkel, tűzfórró direkt sebzéssel megtámogatva.

## Widowmaker

Laphúzó hatásokkal lapelőnyt épít, és olyan kártyákat használ, amelyek fel tudják használni az eldobott, felesleges lapokat.

MAGIC  
THE GATHERING™

## paklik



Wizards  
OF THE COASTS

**Shackles** (2-4) Sealeden jó, mert lényleszedés. Azonban nem jó falra, blokkoló lényekre stb.

**Shield Mate** (1-2)

**Soltari Visionary** (3-3) Nagyon jó shadow, azért nem kapott több pontot, mert a *Soltari* bigyók jobbák. Mindenesetre érdemes lesz használni.

**Soul Warden** (3-2) Nos, nem tudom, talán fehér hordákba jó lesz, 3-4 life-ot gyógyíthat rajtuk, esetleg lelővik. Könnyen átvetheti az egy manás lény szerepét.

**Standing Troops** (2-3) Jó védekező sealeden. Fehér *Yotian Soldier*.

**Treasure Hunter** (4-2) Lehet, hogy ez nagyon durva?: *Cursed Scroll*, *Disk*, *Snake Basket*, *Bottle Gnomes* stb. Majd meglátjuk. Szerintem használjátok bátran. Nem egy *Uktabi Orangutan*, de egy *Natugnaro Ibatku*. Remélem érted.

**Welkin Hawk** (2-2) Olcsó repülő lény sealedre és móka paklikba.

**Zealots en-Dal** (2-3) Négy manáért már mást is csinálhatok. Például leteszek két lovagot, vagy elsütök egy *Armageddon*-t.

## VÖRÖS

**Anarchist** (2-2) Jó képessége van, sorolhatnám a felhasználási területeit. Sajnos iszonyú drága. Három manáért kellene jönnie.

**Cinder Crawler** (2-2)

**Dizzying Gaze** (1-2) Sealeden is csak side-ba jó...

**Fighting Chance** (1-1) RITKAAA?!! Nehogy nekem ilyen boostert kelljen bontanom, mert kihalok! Szemtelenség ilyen rossz lapot kiadni!

**Floustone Flood** (2-2) Csak azért kap ennyi pontot, mert buyback nélkül is lehet használni. Ha buybackeled, könnyen megpusztulhatsz. Elrontották.

**Furnace Brood** (2-3) Jó sealed lény, a képessége is gyakran használható. Constructeden betennéd? Persze, hogy nem.

**Keeper of the Flame** (1-1) Nagyon gyenge.

**Magé il-Vec** (1-3) Most nem azért, de hol van ez a szerencsétlen a *Fireslinger*hez képest? Sealeden jó, mert pingel.

**Maniacal Rage** (1-3) Hol van ez a *Giant Strength*hez képest? Sealeden azonban remek, hiszen csak egy kötött mana, és rátehetjük pl. egy shadowra.

**Mogg Assassin** (1-3) Mókás lap, persze nem komoly. Sealeden beteheted, ha félsz az ellenfél nagyon durva lényeitől. Akkor tenném be egy sealed-pakliba, ha kevés a lényleszedésem, de előtte mindenképp gyakorolnám a pénzfeldobást...

**Monstrous Hound** (2-1) Már mindenkinek van, hiszen ez volt a Pre-release lap. Ezért már mindenki tudhatja, hogy semmire sem jó.

**Oath of Mages** (2-1) Multiplayerben igen érdekes lehet...máshol azonban kukába való.

**Ogre Shaman** (2-4) Ogréra szerelt *Stormbind*. Szerin-

tem sealeden mindenképp tedd be. Természetesen ez is sokért jön le.

**Onslaught** (3-3) Jól el lehet vele tüntetni a blokkolókat. Weenie pakliba jó, de én nem áldoznék erre egy lapot. Ha cantrip lenne...

**Pandemonium** (4-1) Gyönyörű dolgokat lehet vele művelni. Vigyázz, mert az első lényt valószínűleg az ellenfél rakja majd bele. Side-ba viszont beférhet a lénynélküli paklik ellen.

**Paroxysm** (1-2) Hááát...lényt leszedni akkor lenne jó (persze sealeden), ha fordítva lenne a szövege, hiszen akkor több esélyünk lenne. Én be nem tenném a paklimba.

**Price of Progress** (5-0) Most már elég legyen! A Wizards olyan nonbasic föld szivatásokat hoz ki, amelyek teljesen elrontják a játékot. Nem tudom, miért kell az embereket arra kényszeríteni, hogy egyszínű paklikkal játszanak. Az intelligens ember szeret néha több szint is használni. Ez a lap iszonyú buta, nagyon nagyokat tud sebezni. Ne tedd be a sideboardodba, mert fejbéváglak!!!

**Raging Goblin** (3-1) Slight pakliba ideális, de nem tudom, hogy érdemes-e a *Goblin Vandal* helyett használni. Szerintem nem.

**Ravenous Baboons** (3-2) Drága majom, de a képessége elég jó. Háromért kellene jönnie.

**Reckless Ogre** (1-3) Csak sealed deckre jó, ott viszont ütős.

**Sabertooth Wyvern** (1-4) Miszter *Shivan Dragon*, kérlek, mutasd meg ennek a százalmas wyvernnek, hogy mi az a Nagy Repülő Lény! Hát miért kell ilyen lapokat kiadni? Persze sealeden halálos, de az kit érdekel, mikor egy saját célra vásárolt boostert kibontva ezzel találkozik szembe?

**Scalding Salamander** (2-4) Hopp. Ezt még csak blokkolni sem kell, hogy a képessége működjön. Remek sealed lap, az ellenfél lénykészletét rendesen hazavágja. Kettő együtt pedig undorító.

**Seismic Assault** (4-3) Ez a lap még sok gondot okozhat. Szerencsére (vagy sajnos?) három kötött mana, így nekróba nehezen tehető. Ha sok földdel, esetleg valamilyen föld-előszedéssel játszunk, akkor brutális. Sokkal jobb, mint a *Land's Edge*, de a *Land Tax* banned lett még extendeden is. Slight pakliba befér egy.

**Shattering Pulse** (4-2) *Shatter*? Nekem nem kell. Itt van helyette ez: végre egy normális artifactleszedés vörösbe. Ha egyszer visszaveszed 5 játék alatt, akkor már megérte. **Sonic Burst** (4-4) Szerintem jó, mert leszedi a *Trade-wind Ridert*, és olcsó is. Ha belegondolsz, akkor ugyanaz, mint két *Shock*, de a játék vége felé már úgys a földet dobáld el vele. Jó lövés, megfelelően ki van egyensúlyozva.

**Spellshock** (3-1) Ez a lap szintén helyet találhat magának néhány side-ban. Szerintem nagyon jó kontroll-paklik ellen, de a *Pandemonium* azért jobb. Okos dolog viszont, hogy úgys az ellenfél fog először varázsolni, hiszen mi a saját körünkben tettük le.

ROVÓ VIKTOR



# MAGIC The Gathering™ Nemzeti Bajnokság

*Az idei nemzeti bajnokság a hagyományokhoz híven kétnapos rendezvény volt. Az első nap ez alkalommal is egy rendes type 2-es verseny volt, hét svájci rendszerű fordulóval. A hét forduló alatt mindenki játszhatott külföldre paklik ellen, a jobb paklik természetesen ezúttal is az internetről és a jobb magyar játékosok laborjaiból származtak. A második napon pedig a legjobb 16 játékos küzdhetett meg Tempest/Stronghold Rochester Draft formátumban, amely nekem személy szerint a kedvencem.*

A mezőny vegyes képet mutatott: részt vettek a mindenkor megtalálható lelkes kezdők és a profik is. Dicséretes mozzanat azonban, hogy a szegedi csapat ismét teljes létszámban jelent meg, s ez azt hiszem nagymértékben emelte a rendezvény színvonalát.

A domináns paklik az első napon: vörös Slight, fehér horda, Bloom, fekete horda (Suicide Black), zöld Stompy, kék/x kontroll deck, zöld-fekete-kék „Kastle” Living Death pakli stb. Én egy saját tesztelésű TradewindGeddon paklival játszottam, melynek alapölete természetesen egy már ismert koncepció volt.

Az első napon nagyon sikeres voltam, a 7 forduló alatt 6,5 pontot szereztem, tehát elsőként jutottam tovább, másodikként Kopunovics Dávid jutott be, 5 ponttal (zöld Stompy-val játszott). A svájci rendszerben harmadik pedig Szalay György lett, a magyar StaunchNecro változattal, melyet aznap reggel raktunk össze. Ez a pakli egyébként már több versenyen jól szerepelt, először Tószegi Szabolcs próbálkozott vele, majd egy kis csiszolás, és kb. 10 lap kicserélése után sikerült vele versenyt is nyernem. Eből is láthatjátok, hogy érdemes saját paklikat fejleszteni és csiszolni, higgyétek el, meglesz a siker.

A második nap eseményei nagyon jól indultak, a 16 játékos mindegyike megjelent reggel, s egy kis csuszás után végül le tudtunk ülni a draft-asztalokhoz. Az első draft alkalomával (ugyanis kettő volt összesen, három forduló után a legjobb nyolc újra draftolt) talán nekem sikerült a legerősebb paklit összekaparnom. Ez egy vörös-zöld pakli volt, az összetétele pedig: rengeteg irtás és még több lény. A tét igen nagy volt, az első nyolc jogot nyert az Európa-bajnokságon való részvételre, valamint szokás szerint a legjobb négy az

augusztusi világbajnokságon képviselheti majd hazánkat. A nyolcas döntőbe elég könnyen bejutottam, majd az itt lefolyó drafton vörös-feketét gyűjtöttem. Eleinte zöldet kezdtem szedni, de úgy alakult, hogy körülöttem néhányan szintén ezt a szint preferálták, tehát áttértem a feketére. A vörös most is magától adódott, hiszen Lipták Károly jobbra mellettem fehér-kéket draftolt, s a bal oldalamon ülő Papp Gábor pedig három szint is kiválasztott, tehát neki lényegesen kevesebb vörös lapra volt szükség, mint nekem.

Előre tudni lehetett, hogy az első játékot a szemben draftoló Nagy Gáborral fogom játszani, tehát arra figyeltem, hogy főleg ellene szedjek lapokat, hiszen a legjobb négyben már mindegy volt a helyezések sorrendje, nem volt díjbéli különbség. Nagy Gábor paklija azonban szintén fekete-vörös volt, így csak egy Stronghold Taskmaster kerülhetett be ellene – ez a lap természetesen a saját paklimat is gyengítette, de azt azért észrevettem, hogy ő sokkal több kis fekete lényt szedett ki, mint én. A lap bejött: mindkét játékban ezzel nyertem, a lényeknek egynegyedét használhatatlanná tettem vele (persze szerencsém is volt, hogy kétszer is kijött).

A döntőbe jutásért való küzdelemben sajnos 2-0-ra kikaptam Papp Gábortól, aki olyan szerencsésen húzta a háromszíni pakliját, hogy nem lehetett megverni. (Húzott összesen 6-7 manát, persze mindháromból 2-3-at, majd nem húzott több földet, csak aktív lapot – ezt a döntőben is megismételte Kopunovics Dávid ellen). A harmadik helyet végül sikerült megszereznem, tehát elégedett lehetek. A kupát tehát Gábor vihette haza, természetesen megérdemelten, hiszen mindkét nap nagyon jól játszott, s nagy kockázatot vállalt azzal, hogy három szint draftolt.

**A Nemzeti Bajnokság első négy helyezettje:**

1. Papp Gábor
2. Kopunovics Dávid
3. Rovó Viktor
4. Farkas Dávid

# ÁRLISTA – BEHOLDER KFT.

## KÜLFÖLDI ÁRUK

Az alábbiakban a Beholder Kft-nél megvásárolható áruk (könyvek, kártyák) listáját találhatjátok meg. A külföldi árukat a következő módon vásárolhatod meg: Mielőtt a pénz 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.beholder.hu>).

## MAGYAR ÁRUK

A magyar áruk megrendelése mindenben megegyezik a külföldi árukéval, kivéve, hogy itt nem kell előre jelezned a rendeléset, 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 rendeléset, 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 <sup>th</sup> Ed. kezdő pakli	2100 Ft
5 <sup>th</sup> 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
<b>STAR WARS</b>	
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
<b>VAMPIRE</b>	
Alappakli	2100 Ft
Alap kiegészítő	700 Ft
The Sabbath kiegészítő	1000 Ft
<b>NETRUNNER</b>	
Alappakli (dupla pakli)	4000 Ft
Alap kiegészítő	700 Ft
Proteus kiegészítő	700 Ft

### SHADOWRUN – REGÉNYEK

Árnyjáték	698 Ft
Vakító fény	698 Ft

### BATTLETECH

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

### HKK

Isteni Szövetség kiegészítő	560 Ft
Ezüsthajnal	600 Ft

### RAYMOND E. FEIST

Mágus: A Mester	650 Ft
Ezüsttövis	798 Ft

**Alappakli (III. kiadás) elfogyott**  
**Létsíkok kiegészítő elfogyott**  
*(Alapkiadásból a IV. kiadás megjelenéséig megrendeléseket nem tudunk teljesíteni.)*

### MÖBIUS KIADÓ



<i>Terry Bisson</i> : Johnny Mnemonic	449 Ft
<i>Elizabeth Hand</i> : 12 majom	599 Ft
<i>Diane Carrey</i> : Kísértethajó	589 Ft
<i>Robert Shackley</i> : A halál árnyékában	599 Ft
<i>Douglas Adams</i> :	
Vizslát 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

### TF REGÉNYEK

Túlélők	398 Ft
Kitaszítottak	478 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

### JAMES BOND 007

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

# Ghalla News

55

A Túlélők és Kalandorok magazinja '98 augusztus

## OLIMPIAI DILITOTÓ

Úgy gondoltam, hogy bizonyára sok embert érdekel Dilitotó megfejtése, mivel mind a KG-ról mind a TF-ről szerepelt néhány aktuális kérdés. Itt csak a helyes válaszokat közöljük. A válaszok június 10-re vonatkoznak, természetesen azóta már pár adat megváltozott.

- 1 Hány kapitány szerezte meg a pszi képzettséget?  
(C. 59)
- 2 A kolonizáció hány bolygónál tart a harmadik fázisban?  
(A. 2)
- 3 Hány kapitány törte át a mezon hipertér-blokádát?  
(B. 3)
- 4 Összesen hány kapitány nevezett a III. Légiparádéra?  
(B. 300 és 350 között)
- 5 Mekkora a legmagasabb kézifegyverek szakértelem?  
(C. 9)
- 6 Melyik klánnál a legmagasabb az élen álló karakter klánpontja? (A. *Biborrend*)
- 7 Hány Szívkereső van összesen a játékos karaktereknél?  
(B. 5)
- 8 Az olimpia legfelső kategóriájában hányszor végzett dobogón az a karakter, aki a legtöbbször került be az első három hely valamelyikére? (C. 5)
- 9 Hány varázslóház áll a kiégett föld határánál?  
(A. 7)
- 10 Hány katonát öltek meg eddig a kalandorok az erdaui erődök ostroma során? (B. 1574)
- 11 Hány Közös Tudat érte el eddig a hatvanfős maximális létszámot? (A. 7)
- 12 Mekkora a legnagyobb tulajdonságösszeg Ghallán?  
(B. 202)
- 13 Hány ultraritka lap van a HKK-ban az Ezüsthajnalit is beleszámítva? (C. 21)
- +1 Milyen gyümölcs terem a Beholder Kft. Által bérelt ház udvarán? (B. *cseresznye*)

## Elhúzó

*avagy bibetetlen és soba nem ballott esetek*

*Erdauin krónikáiból. Papírra vetette: Treem*

A trollok tovább döntögetik a súlyrekordot. Leoric a maga 508 kg-jával jelezte, hogy szerinte ő a legnehezebb Ghallán. (Szerintem a badroszaurusz nehezebb!) Utána jelentkezett Shon-Ho-Q 508 kg-mal. (A badroszaurusz még mindig nehezebb!)

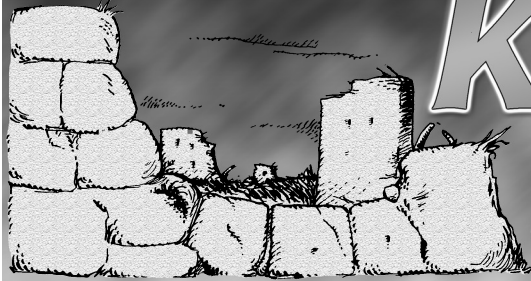
Nardaal, a Róka egy érdekes történetet írt meg nekem. Már több mint három és fél éve járja Erdauint, de még mindig nem volt vashegyű lándzsája. Pedig nagyon vágyott már egyre, de nem volt meg a megfelelő „törpe szaglása” (bányászati szakértelem), hogy elkészítsen egyet. Aztán egyszer csak megjelent nála az Aukciós Ház ügynöke, átadott neki egy vashegyűt, és közölte vele, hogy a számlájáról levontak száz aranyat. Eddig egy szokványos történet lenne, az érdekesség benne az, hogy Nardaal nem licitált az árverésen, és közvetlen barátai nem licitáltak az ő nevében.

Spartacus megdöntötte IX. El-Maharadza anti-mászai rekordját. Ő Erdauinra érkezése után három és fél évvel (138. forduló) tanult meg mászni. (Szerintem Spartacus jelmondata: *Ej ráériünk arra még!*)

Ffejrecsentő a 113. fordulójában még nem ismeri a varányszemet, és kér is rá mindenkit, hogy ne adja át neki az infót. Magától szeretné megismerni.

Jthril szorgalmas ostromlója a wargpini erődnek. Eddig 60 katonát és varázslót ölt meg, és csak egy elit gardista elől menekült el. Eközben összesen 4119 ÉP-sebzódott. (Hát egy erőd ostroma nem könnyű dolog! – Főleg ha egyedül csinálja az ember.)

A Beholder Kft. új főállású munkatársat keres PROGRAMOZÓ munkakörbe. Szükséges: C programozási nyelv és Borland C fordító profi ismerete, a levezetés játékok ismerete. A pályázót kérjük, hogy a szakmai önéletrajzot, demó programjait (forráskóddal, dokumentációval) tartalmazó lemezt, és az esetleges egyéb, játéktervezési tapasztalatait bemutató alkotásokat az alábbi címre küldje: Beholder Kft. – 1680 Budapest, Pf. 134  
A levélre kérjük írja rá, hogy „PROGRAMOZÓ”



# Kalandozó Kalauz

## Sutor Kragoru

A KalandozóKalauz krónikás kérdőívben elért magas pontszáma arra ösztönzött, hogy folytassam a rovatot, így most az utóbbi idők egyik legérdekesebb TF-fejlesztéséről, Sutor Kragoruról lesz szó. Ismét szeretném felhívni mindazok figyelmét, akik maguk szeretnék felfedezni Kragoru labirintusait, hogy NE OLVASSÁK EL EZT A CIKKET.

Sutor Kragoru kb. két évvel ezelőtt tűnt fel Erdauin nyilvános színpadán, állítása szerint a kiégett földről érkezett. Az Alanori Krónika 8. számában olvashattatok egy vele készült Treem-interjút, így most nem is róla, hanem a küldetéseiről és labirintusairól szeretnék írni. Kragoru a kalandozók segítségével megidézett egy északi tűzsárkányt, majd felépítette két tornyát, az egyiket a Grákó-hegységtől délre és a Maad szíve mocsártól nyugatra (72, 84), a másikat a Varkaudar-hegységtől délre, a sivatag peremén (132, 46). A tornyok felavatásában az építkezésben segítő kalandozók vettek részt, és szorgalmuktól függően mágiapontokat kaptak. Egyébként a küldetéseikért is mágiapontok járnak, amelyeket Kragoru tornyaiban új varázslatok megtanulására lehet beváltani. Kragoru a toronyavatások után rövid időre visszavonult tornyaiba, majd később fogadni kezdte a tornyaiba betévedő kalandozókat, akiket különböző küldetéseikkel bíz meg.

Az első küldetésében szörnykomponenseket kér: egy-egy thargodanesszenciát, róka farkat, dözmöngszívet, remákszívet és xirnoxszívet. Emléget holmi praglonchártyát is, de látva hervadó lelkesedésünket, nagylelkűen lemond róla. A komponensek közül róka farkokhoz, dözmöng- és xirnoxszívhez nem túl nehéz hozzájutni, az esszencia korábban ritka kincs volt, az elf villa első labirintusában a Zinthurból lehetett kiszedni egyet (I. AK 25), de mivel a kragorus labirintusokban több esszenciát is lehet szerezni, mára már felszaporodott a számuk, így a netes liciten állandóan lehet venni 50-100 arany áron. A legnagyobb nehézséget a remákszív okozza. Mivel még mindig nem közismert, hogy hogyan lehet megölni a remákat, ezért vagy megpróbálkozol a megölésével (és vagy sikerül vagy nem), vagy megpróbálhatsz a netes liciten csillagászati áron (kb. 800 arany) venni egyet. Ezért a küldetésért négy mágiapont jár.

Kragoru második küldetése lényegesen egyszerűbb: fel kell szerelni egy futárját. A szükséges felszerelés egy kőhegyű lándzsa, egy kis bórpaizs, egy bórpancél, egy

bórsisak és egy smaragd védőgyűrű. Elég érdekes tárgyak! Gondolom többen szívesebben adnának valami jobb felszerelést a szerencsétlen futárnak. A silány páncélok és fegyverek meg is hozzák az eredményt: az első labirintusban megtalálod a futárt, vagy legalábbis azt, ami megmaradt belőle. Pajzsot, sisakot és pancélt lehet kapni a boltban, lándzsát mindenki tud készíteni, az egyetlen gondot a gyűrű jelenti. Szinte az egyetlen beszerzési lehetőség (a más karaktertől való vásárláson kívül) Vangorf gróf küldetéssorozata, aminek a végén mindenki kap egyet a gróftól. Nyugodtan add le a gyűrűt, akkor is, ha csak egy van belőle, mivel később visszakapod ezt az igen hasznos varázstárgyat. Ezért a küldetésért hat mágiapont jár.

A harmadik küldetés egy alakváltó szörny megölése. A szörny egy 6-8 mező távolságra levő labirintusban vár arra, hogy a soron következő kalandozó megmérkőzzön vele. Ez egy igen szívatós labirintus, ezért részletesen leírom, hogy hol mi van, és hogyan érdemes végigjárni, de szerintem sok játékos még így is csak többszöri nekifutásra tudja végigcsinálni. A szívatás mindjárt a második ponton kezdődik, ahol is elsőként egy VP-elszívó csapda les gyanútan áldozataira, majd rögtön utána (még ugyan ezen a ponton) egy degradátor, egy jovialis mikroszockó és egy kneopatikuss molluszk (ebben a sorrendben) nehezíti a kalandozók küldetését. A VP-elszívó csapdát nem lehet kikerülni még magas (20 fölötti) csapdaészleléssel és OV 5-tel sem, ezért érdemes előtte elkölteni a varázspontot. A labirintusokban levő csapdák egyébként egy fordulóban csak egyszer sülnek ki, akkor is, ha többször átmész rajtuk, de a következő fordulóban újból ki fognak sülni, akkor is, ha benn táborozol a labirintusban. Ha van varázsköved, akkor érdemes a csapda előtt elkölteni az összes VP-det, rálépni a csapdára úgy, hogy az utána következő szörnyektől elmenekülj (pl. magas menekülési százalék), ezután feltörni a varázskövet, majd ismét visszalépni a kettes pontra, ahol már támadó és védővarázslatokkal felfegyverkezve veheted fel a harcot a három szörnyel. Hogy miért fontos ez? Nos, mindhárom szörny ÉP-je 100 körül van, és gyakorlatilag csak egyféle (szűrő, vágó, ütő) fegyverrel lehet komolyan megsebezni őket. Az első, a degradátor, ütőfegyveres; ha nincs VP-d, és ütőfegyver vagy öklölvás szakértelmed, akkor jó hasznát láthatod a rézgolyónak, vagy a nehezéknek. Vigyázz az FLH-

nál, mivel a szörnyek szintje (kb. 7) nem változott. A deg-radátornál egy varázskövet lehet találni, aminek később még nagy hasznát veheted. A második szörny a legkényebb falat, mivel a szűrőfegyver a legerjedtebb fegyverszakértelem, valamint szinte minden dobó- és lőfegyver szűrőnek számít. A molluszk mind közül a legnehezebb, mivel vágófegyverrel sebezhető könnyen, és ráadásul az ütései elszívja a VP-t, amiből még gyógyul is a szemteljenje. Itt ajánlom a mindenkinek a bumerángot. Négy darab, jól elhelyezve csodákat tud művelni a molluszk ellen. Ha legyőzöd, akkor még jobban fogsz káromkodni, mintha nem sikerült volna, ugyanis egy szópókövet találsz nála. Ez már csak azért is kellemetlen, mivel a következő pontokon (3, 4, 5, 6) egy-egy vízionár vár rád. Itt bármelyik utat választhatod, akár még a 7-eset is, ahol csak egy sebző csapda van, de a 4. ponton érdemes keresztülmenni, mivel itt a vízionáron kívül még egy kar is van, amivel a 8. és 9. pont zsákutcái között nyithatsz átjárot, ezáltal ki tudod kerülni a 10. ponton álldogáló, hihetetlenül gusztustalan farkaudar behemótot, aminek kb. 300 ÉP-je van. A 18. ponton öt pszi-elementál található, amelyek már csak azért is kemény diók, mert a szabadban található térsaiktól eltérően 50 ÉP-jük van. Miután csak mágius fegyverrel sebezhetők, ezért igen jól jön a varázskő és valami jó sebző varázslat, de használhatod a 12. ponton levő ládában található csontpálcákat is. Az elementálok mögött egy kar van, ami kinyitja a 12. és 11. pont közötti titkos ajtót. A 16. ponton egy normális T-rex van, mögötte üres terem. A 15. ponton egy körülbelül 100 ÉP-s ongóliant kell legyőzni, ami nem túl nehéz feladat. Ez az alakváltó szörny, így ha legyőzted, máris mehetsz vissza, mert teljesítetted a küldetést, de érdemes még szétnézni egy kicsit az érdekes kincsek után. Az ongóliant mögötti teremben (12.) van egy láda, ahol találsz egy smaragd védőgyűrűt, két csontpálcát (jó a pszi-elementálok ellen) és némi kincset. Ha kinyitottad az átjárot, akkor át tudsz menni a 11. pont-ra, ahol ismét egy kart találsz, ami a 17-esről nyit egy továbbvezető járatot a 19. pont felé. A 14. referenciaponton egyébként egy teljesen ép acélkolosszus őrködik (kb.

400 ÉP, nagyon magas védettség), csak nagyon erős karakterek tudják legyőzni, és nincs nála semmi. A 19. ponton először egy Tguarkhan szeretné a fejedet venni (vigyázat csak ezüsfegyver sebz), majd ismét van egy VP-elszívó csapda, de ennek a kikerülhetőségéről nincsenek adataim. A 20. ponton egy jég troll található, majd utána egy norpadolótika, amit nem olyan nehéz megölni, mint azt elsőre gondolnátok, kb. 250 ÉP-je van. És végre eljutottál a labirintus számodra elérhető főkincséhez, ami egy ládában vár rád: egy kvazársisak és egy bíbor erőöv, 200 arany kíséretében. A kincs mellett még találsz egy kart is, ami közvetlenül a bejáratához (1. pont) nyit utat innen a 20-asról. A 21-es teremben egy kisebb quwarg istenség telepedett meg. Őt egyáltalán nem érdemes megtámadni, amikor én ezt megettem, kaptam két savhurrikánt, egy sötét halált, majd az első körben két támadással 254 sebzést. Ki is demeztem a labirintusból, pedig micsoda kincs lehet az istenség mögött! Ezért a küldetésért nyolc mágiapont jár, de gyorsan megnyugtatók mindenkit, hogy messze ez volt a legnehezebb küldetés, a következő labirintus sokkal könnyebb, és sokkal kevésbé szívatós.

Kragour negyedik és egyben az utolsó küldetésében el kell hozni egy várromból egy mágius szelencét, egyben a lelkünkre köti, hogy még csak véletlenül se nyissuk ki, mert annak beláthatatlan következményei lehetnek. Sajnos ezek a következmények nem derülnek ki, mivel nem áll módunkban kinyitni a szelencét. Persze a romot már birtokba vették mindenféle ocsmány szörnyek, így meg kell küzdeni velük. Ez a labirintus is tele van VP-szívó csapdával, de ezeket az előző labirintus csapdájától eltérően, magas csapdaészleléssel (20 felett) és OV 1-gyel már ki lehet kerülni. Rögtön az elején, a 2. ponton két autentikus vámpír les rád kb. 200 ÉP-vel, de nem kell agódní, mert beljebb a labirintusban találsz shinai gömböt.

A 13. ponton, a váruddvaron egy északi tűzsárkány trónol, és szilárdan eltökélte, hogy senkit nem enged át. Vele inkább senki ne próbálkozzon! A 3. ponton VP-szívó csapda és két purifikátor található. A 4.



és 5. pont elég szívatós, mivel három-három zombit kell megölni a továbbjutáshoz, azonban az ÉP-jük sorrendben és hozzávetőleg 150, 100, 50, 300, 250, 200. Érdemes a 300 ÉP-s miatt alacsony szintre beállítani valami erős távolsági fegyvert, mivel az ÉP-jük növekedésének ellenére ezeknek sem nőtt meg a szintjük. A 6. ponton vár a shinai gömb egy VP-szívó csapda társaságában, a 7-esen pedig egy kar van, ami a 12. és 14. pont között nyit átjárót, így ki tudod kerülni az északi tűzsákanyt. A 8-as teremben egy VP-szívó csapda után egy áeratikus hasnyák les arra, hogy mágiatörhessen téged, és ha sikerült neki (jó magas taval varázsol!), akkor a közvetlenül utána következő tetemembert tulajdonságpajzs hiányában már meg sem támadod, hacsak nincs direkt T parancsod kiadva rá. A taktika tehát, vagy a hasnyák legyőzése után elmenekülsz a tetemember elől, felrakod újra a tulajdonságpajzsot és visszamész hozzá, vagy kiadod a T parancsot rá és megpróbálsz lelőni. A 9. és 10. ponton a korábbi zombikkal megegyező ÉP-jű és számú csontváz található. A szűrő- és vágófegyvereknek esetleg problémát jelenthet a 300 ÉP-s csontváz. A 11. ponton egy újabb VP-szívó csapda van (már mindenkinek elege lehet belőlük, de szerencsére ez az utolsó), és némi kincset is találsz, amiből csak a varázskő az igazán említésre méltó. A 12. ponton megtalálsz azt a kart, ami kinyitja a 15-ös terem ajtaját, ahol két Zinthurg és egy Tguarkhan biztosítja azt, hogy thargodan esszenciából nagyobb mennyiséget gyűjthess. Vigyázat, egy esszencia kinyeréséhez négy csepp spiritusz kell! A szörnyek legyőzése után megtalálsz a szelencét (amit persze nem mersz kinyitni), és a kincset, amiből az Eldaran karkötője és a galachmit a fontosabbak. A küldetésért 8 mágiapont jár.

Ezzel véget is ért Kragoru küldetésorozata, nem maradt más hátra, mint hogy behajtsd a jutalmad. A mágiapontokért cserébe öt új varázslat közül választhatsz, amelyeket a szokásos VTN parancsral tudsz megtanulni a kőtorony mezőjén 35 TVP-ért. A varázslatok listáját megkapod, ha kiadod a BE torony parancsot 1-es második paraméterrel.

A végére maradt az öt új varázslat gyors ismertetése és értékelése. Szerintem a leghasznosabb közülük a varázs-

energia, amit ha elmondasz kör végén, akkor a következő forduló elején úgy kapsz VP-t mintha nekifunon táboroztál volna. Az egyetlen szépséghibája a dolognak a nehezen beszerezhető komponense, a sáfránypor. Szintén hasznos és mókás a familiárisidézés. Egyelőre csak Rughar familiárisát tudod megidézni, ami

négygel megnöveli a taumaturgia szakértelemet amíg veled van, azonban ha meghal, akkor annak negatív következményei vannak – max. ÉP-t veszítesz. Ki tudja még, hogy később milyen familiárisokat lehet majd megidézni? A Haar-burka II: egy védekező varázslat, amely nyolccal növeli a védekezéset, de közben hattal csökkenti a támadásodat. Igazából akkor érdemes használni, ha könnyen le tudod győzni azokat a szörnyeket, amikkel általában találkozol, és a -6 támadás nem számít ellenük semmit. A varázskőkészítéssel egy kőszemből tudsz varázskövet csinálni 135 VP árán. Fő használta labirintusokban a VP-szívó csapdáknál van, mielőtt a csapda elszívna a VP-det, csinálj belőle varázskövet, így a labirintus későbbi szakaszában ismét lesz VP-d. Az utolsó varázslat a jelenleg még korlátozottan

használható dimenzióugrás. Most csak a két Kragoru-torony között lehet használni. Egyelőre nem lehet megjósolni, hogy később ez a varázslat mire lesz jó. A varázsenergia hat, az összes többi nyolc-nyolc mágiapontba kerül, ami azt jelenti, hogy a négy küldetés után maximum három varázslatot tudsz megtanulni. Akik korábban építettek a tornyokba, azoknak természetesen több mágiapontjuk volt, így több varázslatot tanulhattak meg.

Összességében azt tudom mondani, hogy azoknak érdemes végigcsinálni a labirintusokat, akik változatos fordulóokra vágnak, és akiket egy kis sikertelenség nem keserít el, vagy most még egzotikusnak számító varázslatokra vágnak. Akiket viszont csak a táp érdekel, azoknak nem ajánlom, mivel a varázslatok nem turbótápok, és elég sok forduló rámeget. Nekik Kragoru helyett inkább célszerű a csatamezőkön tápolni, és minél előbb átkelni a csatornán.

A következő KalandozóKalauzban a csatamezőzés rejtelmeiről lesz szó. Addig is mindenkinek sikeres fordulókat!

DANI ZOLTÁN





# IX. TF találkozó

A hagyományos, nyári TF találkozót a megszokott helyen, a Lángban tartottuk. Ez a 9. alkalom volt, úgy hiszem, joggal érzem, hogy a dolgok rutinosan, zökkenőmentesen folytak. A játékosok már 9 előtt elkezdhettek bejönni, így nem kellett sokat várni, mindenki szokás szerint csokit és dilitotót kapott a tombolaszelvényt jelentő belépő mellé, plusz még egy, csakis TF találkozózn megszerezhető HKK lapot, a Mirtuszkoszorít.

A számos TF-es Közös Tudat mellett most először kaptak külön termet és időpontot a KG-s szövetségek, ezzel is jelezve, hogy a KG egyre nagyobb és népszerűbb, hiszen most már a KG mögött is több évnvi fejlesztés áll. Azt hiszem, senki sem vádolhat bennünket a hagyományok felrúgásával, az ilyenkor megszokott programok egyike sem hiányzott. TF és KG aukció (az igazi árverések utánozhatatlan hangulatával), dart dobálás értékes nyereményekkel, tombola, dilitotó és persze a fénypont, az olimpia-fordulók és a Légiparádé szétosztása. Az olimpia résztvevők száma jócskán meghaladta a tavalyit, úgy látszik, mindenki kedvezően fogadta az új rendszert, 1000 karakter nevezett be ezúttal, és aminek én különösképp örültem, ezúttal senki sem talált programhibát az olimpiában. Az új rendszer egyébként érdekes kombinálást tett lehetővé, akár 200. fordulós karakter is indulhatott a 2.

kategóriában, de a többiekkel azonos feltételekkel persze, tehát visszaélésre nem volt lehetőség. A Légiparádé is komoly változással köszöntötte a játékosokat az idén: Kati bevezette a kategóriákat, így nem fordulhatott elő, hogy a svájci rendszerben egy jól álló 3-as agyú hajónak egy 5-ös agyú „törte le a szarvát”.

Szokás szerint most is a TF találkozózn jelent meg az új HKK kiegészítő, az Ezüsthajnal, de ezúttal nem tartottunk a helyszínen frissen bontott paklik versenyét (ez egy héttel korábban, 7-én volt, a Kondor Béla Művelődési házban), azért, hogy több hely jusson a levelező játékosoknak és ne maradjon le semmiről az, aki mindkét hobbinak hódol. Az új HKK kiegészítő mellett a beholderes és két másik bolt elárúsítópultján mindent meg lehetett vásárolni, ami egy hobbijátékos szem-szájnak ingere. (A Next-Door pultjánál hálózatba kötött számítógépeken is lehetett játszani.) Persze azért ott volt Makó Balázs, akit bárki kihívhatott egy baráti kártyacsatára, és győzelem esetén ritka lapot kapott ajándékba. Jövőre követték fel a gatyátokat, mert Balázs most csak nagyon kevés alkalommal kapott ki!

Makó Kati a KG-soknak, Erdős Árpai a TF-es KT-knak tartott tréfás vetélkedősorozatot. A KG-s feladatok között néhol helyt kapott az ész próbája is, a TF-es vetélkedők főként mókás ügyességi próbákból álltak (tojásdobálás, gumilövöldözés, lufifújás), egyszerűen megvolt a hangulat. Sajnos a hét eleje óta megszokott ragyogó napsütés helyett kicsit borongósabb volt az időjárás, ami nem kedvezett a szabadtéri show-nak, de legalább nem főttünk meg, mint az előző heti kártyaversenyen.

Mindemellett persze folyamatosan bombázták a játékosok a programozókat, játékfejlesztőket és a Beholder Kft. egyéb munkatársait (végtére is mindenki jelen volt) kérdéseikkel, javaslataikkal. A Beholderes infóbörzék mellé Vándor Gábor készített tablókát a TF KT-újságokból.

Én úgy érzem, hogy a találkozón sokféle program volt, nemigen lehetett unatkozni, még akkor sem, ha az egész idő alatt mást se csinált valaki, mint infót cserélt, dumált a levelekből, KT-ból megismert barátokkal. A korábbi találkozóhoz képest (1200) valamivel kevesebben jöttek el (800), nem tudjuk, hogy ez igazándiból minek köszönhető, a találkozóval egyidejű ballagásnak, a kevesebb reklámnak, vagy valami másnak, de szívesen látunk bármilyen észrevételt az ideai találkozóval kapcsolatban, és javaslatokat várunk, hogy mi változzon, és mi legyen ugyanígy, amikor decemberben megint összejövünk a jubileumi 10. TF találkozóra.

TIHOR MIKLÓS

## Szerkesztői üzenet

Mivel az apróhirdetések tekintetében még mindig lemaradásban vagyunk, ezért további megszorításokat hoztunk ez ügyben. Annak 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 címetek magában a hirdetésben szerepel, az aláírás pedig csak a nevetek. Bízom benne, hogy mindenki örül neki, ha több apróhirdetés fér be a GN-be, és betartja ezeket a szabályokat!

A SZERK.



# \* VII. Helytartói Aukció \*

*A szokásosnál kisebb érdeklődés kísérte a VI. aukciónkat. Ezúttal mindössze 116-an licitáltak tételeinkre, remélem ez a szám a VII. aukción növekedni fog. A legnagyobb érdeklődést a pszi-kő és az extra fordulók váltották ki, és ezek voltak a legmagasabb áron elkelt tételeink is.*

Hagyományainkhoz híven ismét közzéteszünk egy összesítő táblázatot a licitekről.

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

Az aukció szeptember 30-án zárul le, addig remélhetőleg mindenkinek lesz ideje megtenni az ajánlatát. Szerencsés licitálást és boldog vásárlást kíván önöknek az Aukciós Ház és szerény alügynöke:

KRAPIXLON TIHAMÉR

## A licitált összegek listája

- 93, 10, 1
- 309, 20
- 351, 250, 118, 113, 51, 20, 10, 10, 2
- 1200, 1105, 1002, 1001, 737, 666, 521, 453, 234, 120, 52, 13
- 10 3
- 358, 300, 223, 100, 60, 20
- 100
- 802, 610, 573, 345, 280, 81, 31, 29
- 22, 15, 1
- 1286, 714, 600, 500, 112
- 158, 20, 10
- 333, 313, 222, 185, 112
- 500, 432, 365, 222, 167, 100, 50
- 561, 223, 100, 86
- 378, 107
- 819, 750, 610, 555, 501, 500, 142
- 80, 50, 50 43
- 319, 313, 223, 223, 205, 201, 77, 76, 53, 33, 22, 1
- 1760, 1506, 1500, 1220, 1150, 1111, 1088, 1011, 1003, 1002, 1000, 711, 537, 452, 140, 50, 6
- 20, 111, 101, 100, 100

- Ezentúl nem kell félnie a masszától, ha megveszi ezt a csillogó-villogó, vadonatúj arany masszariasztót.
- Elsősorban gnómoknak és trolloknak javasolt tétel: egy kissé horpadt optiri agyisikak.
- Elszívta egy aljas csapda a varázspontját? Nem talál nekrofunt? Itt a megoldás: minden varázsló álma, egy manakristály.
- Sokszor fűrgült vagy ongóliant tombolt? Akkor itt az ideje, hogy visszafiatalodjon egy fiatalság italával.
- Minden kalandozó előbb-utóbb rákényszerül, hogy megtanuljon mászni. Ebben segít az alanori varázslócéh által felajánlott varázslat. (+ 2 mászás).
- A xantroxii kovácsceh egy teljes vas felszerelésekészletet állított össze: vasvért, nagy vaspajzs, vissasik.
- Már csak egy moa gyémánt hiányzik az esszenciakristályához? Vegye meg nálunk!
- Hat csillogó-villogó pular kristály vár gazdára, egyenesen az Ortevor hegységéből.
- Négy darab első osztályú száfrányporral teli fűszertartó.
- Ósi kobudera kódex: Az Élet Könyve. Elolvasójának + 5 max. ÉP-t ad.
- Speciális tétel, ahol pénzt vásárolhatsz, mégpedig sokat. A többi tételtől eltérően itt mindenki kifizeti a licitált összeget, és az egészet megkapja az, aki a legtöbbet licitálta.
- Tisztítsa meg ön is a lelkét! Adakozzon Raia és Elenios egyházának, akik meggyóntatják és feloldozzák bűnei alól! (+ 20 jószág)
- A sötét kastplom ajánlata: a legtöbbet adakozónak egy ördögi mentort biztosítanak, aki a gonoszság magasabb misztériumaiba avatja be az illetőt. (+ 20 gonoszság)
- Továbbképzés az Alanori Zsoldosiskolában. A legkisebb meglevő fegyverszakértelem (kivéve a víziharcot) eggyel megnő.
- A bárdok leghűségesebb társa zeneszerszáma, és minden bárd legfőbb álma egy Bűvös lant.
- Egy fogoly fekete griff, ami ha hátsáknak nem is jó, de megölni meg lehet...
- A természet gyöngyszeme ez az apró, de csodálatos színes döz-möng.
- Megkerítik az életét a szopókövek? Vegye meg ezt a varázskönyvet, amiből megtanulható a szopókőirtás varázslat.
- Az Alanori Varázsbolt utolsó Agyartőre várja lelkes gazdáját.
- A Kvazárkohók Yaurri Szervezetének alkalmi ajánlata ez a míves, törhetetlen mithrilpajzs.

A  
Tanács-  
adó

Álmodom...

...pilláimon keresztül még átsejlik a tábortűz parazsa, amely lassan fényét veszti, s csak a szín, a vörös marad meg halványan, fakón. Vörös... hullámszik. Egy kéz merül bele... megérkeztem.

Lassan kitészül hát a kép. Itt vagyok, vissza-visszatérő álomom állandó főszereplőjével. Furcsa egy hely ez. Egy szobában vagyok. Érdekes, faerezetű, mégis idegen tapintású, fényes felületű bútorokkal van berendezve. A falakat – döbbenet – papírral vonták be. Az ablakokon beáramlani kívánó napfényt ruhaanyaggal szűrjük meg az itt lakók. Minden ülőalkalmatosságot is bevontak hasonlókkal. Sűrű, subaszterű, de rövid szálú akármí burkolja a padlót. Körös-körbe dobozokat látok, melyek funkciójáról mit sem tudok. Valahonnan zene árad, pedig senki sem játszik hangszereken. Az egyik dobozból jön a dallam. Egy másikon pedig egy ábra vibrál, általam ismeretlen rúnákat tartalmaz, de elrendezése miatt képtelen vagyok másnak, mint írásjeleknek gondolni őket. A doboz előtt egy lap, rajta kiálló büttyökkel, amelyeken szintén egy-egy rúna található. Elzött a doboz előtt, kezelt a lapon tartva ül ő.

Engem néz. Fáradtnak tűnik. Haja hosszúz, vörös – akár az enyém, csak az övé nem ilyen lángoló, inkább fakó. Bőre sem hófehér, csak világos, sápadt. Szeme is az enyém, bár az ő zöldjébe jelentős mennyiségű világosbarna is vegyül. Feszés, tarka ruhát visel. Görnyedten ül, arcára van írva, milyen kimerült. Szólanul végigmér, kedvesen elmosolyodik.

– Foglalj helyet! – mondja.

Már több mint egy éve, hogy rendszeresen Vele álmodom, mégis mindig zavarba jövök, valahányszor megszólal. Egyszerűen túl valószínű ahhoz, hogy nyugodt legyek. A papjereimmel próbállok babrálni, de ekkor tűnik csak fel, hogy nincsenek nálam. Lekuporodok a padlóra. A lány végignéz, mosolyába valami büszkeség-féle vegyül, vagy rosszul látom?

– Boldog vagy? – kérdi.

Elgondolkozom. Akaratlanul is nevetnem kell, mert a kérdés hallatán eszembe jut a Kedves.

– Igen – mondom –, nagyon is! A szívem is repes, ha belegondolok, mennyi dolog van, ami mintha csak az én kedvemet keresné! Megtaláltam mindent, mindent, ami fontos lehet az életemben, amire vágytam, ami örömet szerez! Saját lábamon állok, istenen kegyes hozzám, s több barátom van, mint valaha is remél-

ni mertem volna. A legkiválóbb Közös Tudat fogad soraiba, a legodaadóbb férfi zárt szívébe, s mindeközben sikerült a lelkemet, s teljes önmagamot olyannak megörizni, amilyen mindig is voltam – ez mind roppant boldoggá tesz.

Elakadok a lelkendezésben, ránézek. Elmerengve tekint végig rajtam. Kisvártatva magához tér gondolataiból, a szemembe néz, szélesen elmosolyodik. Már megint úgy érzem, mintha büszke lenne rám, akárha a nevelőanyám lenne. A dobozra tekint, majd újfent végigmér.

– Jól meg vagy pakolva mostanában – mondja. – A kedvesed kíségetett ezzel-azzal, de így lassan túlterhelt leszel – teszi hozzá nevetve.

– Igen – töprengök el szavain –, ha belegondolok, egyre nehezebben haladok azzal a hatalmas hátizsákkal. Talán erősítenem kéne.

– Milyen szörnyet keresel táborozás alatt?

– Alpesi tehenet.

– Az jó – bólint, – szükséged lesz az ételre. Nemsokára már elég jól fogsz érteni a szörnyekhez ahhoz, hogy megpróbálsz befogni néhányat. Aztán – folytatja, míg jót mulat meglepett arcomon, – meglátod, hogy melyikkel mit tudsz kezdeni. Ami pedig az erősítést illeti... mőleonnal már találkozta, igaz?

– Igaz – felelem – de túl gyenge voltam, egy lila brekkel sem mertem volna megküzdeni.

– Nem gond – mondja anyásan. – Mindenesetre jól jönne Neked, ha találkoznál eggyel. Sőt, kettővel. Kiszedhetnél belőle ezt-azt. Pontosabban a gerincét.

– Az mire jó? – kérdem kíváncsian.

Elneveti magát.

– Arra, mint rendszeren, most is neked kell rájössz. De ne félj, vagy Te olyan okos, hogy kitaláld! Nem féltetek. Viszont – kopogtatni kezd a rúnákkal rótt lapon, s a kép megváltozik – el kellene dobnod csomó felesleges dolgot. Ne cipeld magaddal azokat a vacak csontszablyákat. Nem is értesz a vágófegyverekhez. Ha szeretnél a bronzhegyűdön kívül más fegyvert is használni, ajánlom az öklödet. Főleg – mosolyodik el – ha kiereszted azokat a fantasztikus tigrisz-lánszerű karmaidat. Elgondolkozva kopog tovább a kis ptyékéken.

– Merre akarsz továbbmennni? Vangorf grófhhoz készültök a pároddal, igaz?

– Igaz – mondom, – de nem sietünk, semmi dolgunk nincs.

– Igaz – mondja ő is, – akkor menj egy kicsit délebbre. A phua-kúp feladványát megfejtetted?

– Persze – vonom meg vállam –, a „haj” a megfejtés.

– Jó – mondja, és megint a gombokat nyomogatja befelé a lapba. Visszanéz rám.

– Elmész megfejteni? Hátha találsz valami értékeset, amit eladhatsz az Aukción – mondja, majd mivel látja, hogy nem tudom miről beszél, magyarázkodni kezd – tudod, ahol tavaly eladtad a grifftojást!

– Tényleg – csillan fel szemem, – emlékszem! Hogyan is kell szólni az ügynöknek?

– Mentális úton – feleli a lány.

Eltűnődök.

– Nem egészen értem, hogyan működnek ezek a mentális csatornák.

Segítöm rám nevet.

– Nem is kell értened – mondja, s vet egy gyors oldalpillantást a dobozára, – az már az én dolgom, hogy minden jól működjön. De térjünk vissza a vándorlástokhoz. Vangorf háza töletek délnyugatra van.

– Honnan tudod? – csúszik ki számon.

Rám mosolyog, nem felel. Tovább morfondírozik.

– Körülbelül három mérföldre délre Tóled van egy oltár, ha esetleg imádkozni akarnál. Nézd ezt az útvonalat – nyújt nekem egy kézzel vázolt kis térképet, – ha erre mész, biztosan fogsz találni pár szörnyet, amire szükséged lehet – és rám nevet, ahogy meglepetten felkapom a fejem – itt biztosan lesz kőszáli disznó, meg mélyégi grittang, és ha elég messzire eljutsz, találsz alpesi tehenet is. Ami azt illeti – mér végig – mostanában elég sok ételre van szükséged. Fel is szedtél pár kilót.

Zavartan húzom a hasamra a kényelmetlen bronzpáncélt.

– Nagyon látszik?

Somolyogva néz rám.

– Nem is sejtéd, mitől nőtt pocakod? – kérdi halkán. Tanácsatlanságomat látva megint elmosolyodik. Igaz örömitő látok az arcán. Nem faggatom. Mélyen a szemembe néz.

– Hamarosan megtudod, ígérem! – mondja, szinte suttogva. A térképészlatra bök. – Nos, megfejtetted?

Ránézek. Egy éve, hogy megjelent az életemben. A tűzvihar előtt sohasem láttam. Azon a napon jelent meg először álmomban, hogy megérkeztem a kiegészített földről Erdauinra. Eleinte alig mertem neki bármit is mondani. Eleinte nem is kérdezett. Utasítást adott, merre menjek, mit csináljak. Én pedig engedelmeskedtem, mert féltem tőle. Azóta barátomnak nevezem. Ő az én saját, egyetlen tanácsadó. Ő gondoskodik róla, hogy előre tudjam, hol találok oltárt, vaskohót, mély kutat, hol kell szörnyet keresnem, melyiket támadhatom meg, melyik elől kell elrejtőznöm, megsújia melyik tárggyal kell kísérleteznem, hogy valami újat találjak fel. Ha valahova el akarok jutni, ő megmutatja a legrövidebb utat. Ha valamire szükségem van, ő

mondja meg, hogyan jutok hozzá legkönnyebben. Ha valakinek üzeni akarok, ő nyitja meg a kasztróplanáris csatornát. Nem tudom, miért, és hogyan teszi. Tudom, hogy vannak kőrliátai. De nekem csak jót akar. Az akaratom ellenében pedig soha nem tenne semmit. Megbízom benne.

– Rendben – mondom, – jobb ötletem úgyszólván, Te pedig biztosan jó útvonalat választottál. Másvalami?

– Óvakodj a fémbontó szőjertől, tönkreteszi a páncélot és a fegyvered, ha nem vigyázol. Használd a tulajdonságpajzsot. Veszélyes egy környék ez. Gyakran használj gyógymogyot, rossz látni, ha valami bajod esik. Ha eljutsz addig, ameddig a térkép mutatja, kereshetsz megint alpesi tehenet. Ott biztosan fogsz találni. Ha van rá erőd, áss is az úton. Még sok tanulnivaló van a fémekről. Nézd át, mi felesleges, dobáld el a nehezét. Ha úgy gondolod, hogy egyetértesz, és ököllel fogsz harcolni néha, akkor vedd le a kesztyűdet. – Eltűnög. – Más nincs.

Megint zavarba jövök.

– És én... – kezdek dadogni – én tehetek valamit Érted?

Rám nevet, fáradtan, de kedvesen.

– Teszel – mondja, – méghozzá azzal, hogy létezel, és az vagy, aki vagy. Sokat tanulok tőled – teszi hozzá –, és büszke vagyok a barátságodra.

Zavrom csak fokozódik, ahogy szeme zöldje lassan elhalványul, elmosódik. Mire kettőt pislogok, a zöld már a fűé, amelyen fekszem. Elöttem egy halomban a fegyvereim, derekamon érzem mellettem alvó kedvesem kezét. A tűzfőnix felkapja fejét, ahogy megmozdulok, hogy körülnézzek. A szelíd tankány nagykotak szuszogva alszik, holmim felett halványan fluoreszkál a két fantomkukuk. A parázs teljesen kialudt, a sötét hamu többé nem emlékeztet segítöm hajára. Ahogy magamhoz térít az érkező reggel keltegető illata, újra átgondolom a tennivalókat: megszabadulni a szabályától, a többi túlsúlytól, elkerülni a szőjert, levenni a kesztyűt, elmondani a varázsigét, mőleont keresni, bányászni. Délre van a Raia oltár, keletre a phua-kúp. Délre, tőlem kb. 27 mérföldre fogok táborozni. És ha már eljutottam oda, s kedvesem is beért, újra az én tanácsadó-tükörkép jötevémmel fogok álmodni. Csak tudnám, ki ő...



## ÁTADÓ

☐ Átadó egy 17. szintű kobudera, sok lemaradással. Érdeklődni lehet:

**Kalahán (#5306)** vagy tel.: 06-30-916-646

☐ Átadó egy 3. szintű troll férfi karakter az 503-as épületnél. Nem tud valódi technokin fészket az 535-ös épület környékén, mondjuk 15 mézős körzetben? Üdvözlettel:

V. 1.

**Slyver Phoenix (#1880)**

☐ Átvénnek semleges vagy gonosz karaktert. Üzenj mentálisan vagy lovas futárokkal: ifj. Kópataki Károly, 7500 Nagyatád, Mező u. 44. vagy a mágikus távbeszélőn: 82-454-036!

**Lony Silver deNoir (#1429)**

☐ Ha valakinek lesz átadó karaktere, és a következő feltételeknek „az” megfelel, akkor nekem biztos, hogy kelleni fog. Ezt a cikket azért írtam, hogy átadó karakterekkel se kerüljünk az AK-t. 1. Először kérdezték meg tőlem levélben, hogy át akartok adni nekem egy karaktert, erre én legközelebb négy napon belül választ írok. 2. Jellemje: semleges vagy jó legyen. 3. Neme: férfi legyen. 4. Minimum 50 fordulót le kell még az „átadás” előtt játszania. (Tehát 50 forduló legyen minimum!) 5. A 30. fordulójától el kell nekem küldened a parancsainak levél/leírását. 6. Nem lehet árnymanó vagy troll. 7. Legfőképpen azt a fordulót (helyesebben levél/leírását) küldd el nekem, amelyben megtanult varázsolni! Ha nem

# APRÓK

tud még varázsolni, akkor az se baj... A címem: 3300 Eger, Mátyás király út 50. fsz. 2. És a borítékra ne felejtsetd el ráírni: Bajzáth Mátyás.

**Fekete Mágus (#1227)**

## BORAX

☐ 2000 arany a jutalma annak, aki élve (megkötözve) vagy holtan prezentálja számunkra a ghallai vérengzőt, a kalandozóvárosok önállóságának megcsorbítóját: Numpet Zaks állítólagos kormányzó! **Eward a kíváncsi (#4415)** (mint kalandozó, és nem mint a Naplovagok KT nagymestere vagy biztosrévi tanácsstag) és **Vörös Leif**

☐ Kalandozótársaim! Ghallát újabb – talán minden eddigit felülmúló veszély fenyegeti: az elnyomás és szabadságunk elvesztése. Jött a halál, a tűzihar, az indukátorok, a farkaudarok, fejünk felett remeg a káosz réme... de ezekkel az idők során megtanultunk együtt élni, megtanultuk, hogy mi az a halál és szenvedés. De a szabadság fontosabb számunkra, mint az élet. Az erődök fölének magasodnak, beárnyékolják a napot, elfednek mindent, ami Ghalla volt. Elrejtik és kiűzik a

szabadságot Ghalla földjéről. Az adózsedők kiszíreghetnek válogatás nélkül mindenkit, most már a kalandozóvárosokban is – ezt a saját bőrömről tapasztaltam –, kegyetlen őrzáratok megszegyentik asszonyainkat, kikezdenek minden békés arra járóval, kiirtják, kiszípolyozkák, megszegyentik és derékba török a kalandozók legkényesebb kincsét, a méltóságukat. Ezt nem tűrhetjük! Végre egyszer tegyük félre évezredes ellentétünket, fagyulóléteinket, a másik istenének szapulását, és csupán a kalandozótársat lássuk a másikban! Minden eddiginél hatalmasabb összefogásra van szükség. Fogjunk össze! Mutassuk meg az elnyomni készülő hatalomnak azt, hogy mi is itt vagyunk, hogy végre egyszer vegnyeljük minket észre! Szálljunk szembe Borax talpnyálójával! Hogyan? Nos, ez egy jó kérdés. Aki teheti, szálljon szembe az őrzáratokkal! Rohamozzuk meg az erődöket! Gyártunk ostromlétrát (510)! Talán megoldható lenne, hogy egyszerre többet támadjuk meg az erődöket és kifűstöljük a kéjence katonákat onnan. (Várom a játékevető reagálását...) Én Raia híve vagyok, és hosszú ideig nem tördöttem a Borax-féle intézkedésekkel. De most betelt a pohár. Vége. Itt már a szabadság a tét. Fogjunk össze!

VI. 2. **Eleszemű Veriel (#1742)**

Üi.: Lehet, hogy Borax nem Borax, de ez nem változtat a tényen. A következő körben megyek erődöt ostromolni. Aki egyetért velem, kövesse példámat! Az istenek segítsenek rajtunk!

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatasz a barátáiddal, 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, eledhatod,
  - ♦ 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 fró-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



## CHARA-DIN

□ Éljen PETE, Chara-din megmentője!

**Csibírka (#2737)**

## BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Raia papok, társaim! Szent háborút hirdetek a gonoszok ellen, legyen az Dornodon, Leah vagy Chara-din hívő. Pusztulniuk kell, mert világnak, szeretett szülőföldünk pusztulását akarják. Raia, a nagy és igazságos isten, kinek fénye túlragyog mindenem, azt mondja, ezek a fények alkalmatlanok a létre. Raia, bölcs és végtelen hatalmú, látja a jövőt, amely pusztulással végződik a gonosz lelkek miatt. Ezt nem szabad hagynunk! Raia szent papjai, istentünk, az igazság és az ártatlanok fájdalmaért harcba szólítok minden igazhitűt. Meddig túrjuk még a jogok sárba tiprását? A becsület, a jószág eszméjének pusztulását! Meggyörtölnöd földünk fájdalmas sikoltása lelkiünkbe mar. Elpusztított növények, lerombolt épületek és brutalisan megölt ártatlanok tucatjai hevernek előttünk, és mi nem teszünk semmit? Mondd, ó jószág Raia, mennyi vérnek kell még elfolyania, mennyi szenvedésnek kell még kínóznia, mire társaim észbe kapnak és körülnéznek? Mondd, mennyi idő kell nekik, hogy rádöbbenjenek világunk az apokalipszis, a végső megsemmisítés felé tart? Én nem nézem tovább télenül Raia földjének pusztulását. Én tenni akarok ez ellen. És tenni is fogok. Mostantól minden gonosz, legyen bármely KT tagja, ellenségként tartok számon. A barátaimat, akik a sötét oldalra álltak – nagy fájdalom árán bár –, de megfogom ölni. Aldoztatok át vagy meghaltok! (Sajnálom Highlander, de téged igazán tiszteltek. Látod-látod mégiscsak megküzüdnék, bár ez még inkább elszomorít. Vizslát barátom, talán egy más világban igazi barátok lehetünk volna. Milyen kar!) Raia dicső papjai, ha hűek vagytok istenetek szeretetéből és hitéből gyúrt sárgarézs szimbólumaitokhoz, ti is egy emberként álltok ki az igazság védelméért. Tisztelet Death Knightnak, akit nyílt, egyes véleményéért mélyen tiszteltek! Raia, éltető lángaidat pusztító tüztengerré változtatom, és kitépem a mocskot Ghalláról, hogy áldom végre beteljesüljön. Ezt megfogadom! A lángolvag: **Vay Décker (#1182)** U.i.: T az összes gonosz KT-ra, gonoszra, Leah, Dornodon és Chara-din vallására.

□ Trollok! Kövessük a Szent írást (éljen Dekamer a Bokadész), és irtsuk az árnyanokat! Kezdődjék hát a háború, vagy ha úgy jobban érted: Gyé'ünk gyakni!

IV. 20

**Solkim Rohit**

U.i.: Te troll az 504-esnél! Csak így tovább!

□ Egész Ghallán öt troll van akit nem utálok...

**Csibírka (#2737)**

□ Helló kalandozók! Itt ülök egy rát-fa alatt, és azon töprengök: Milyen sok itt a kalandozó. Milyen sok élnék! Túl sok a fa, a bokor és az egyen ilyen vacak. Előre hát, pusztítsunk ki mindenit! Gyilkoljunk le minden kalandozót! Írjátok alá alkáltókat az #5759-es számról! Már gyűlik a csapat, úgyhogy rettegjétek kalandozók!

**Lucifer (#5759)**, a halálosztó

□ Kobuderák! Imádlak titeket fajtársaim! Fogjunk össze, és irtsuk egymást. Én ezt fogom tenni. Pusztika.

**Gor-Jaak (#1645)**

U.i.: Gondolkozzatok! Ha kevesebben vagynak, többet érnék!

□ Kobuderák! Inkább ti utálatok minket mint a trollok! Veletek legalább nem csak majombőgés szintjén lehet társalogni.

**Csibírka (#2737)**, az árnyanó

U.i.: Az utóbbi néhány AK-ban a troll-árnyanó vita kb. 2:1, már ami a hirdetések számát illeti. Ezen a próbátam javítani, de ha a trollok kussolnak, lehet, hogy én sem írok ennyit.

□ Még csak pár forduló óta vagyok a Tülélők Földjén, de már meggyűlt a bajom az árnyanókkal, megapaszaltam gyavaságukat (legalábbis egyeseké). Csak azt nem tudom, hogy a smirgilevelem, vagy a kőkésem érdekli őket ennyire. Teörös, copfos hajú, piros szemű árnyanó, aki (május X-én) megpróbált meglopni egy feketé, tüsi hajú, piros szemű alakváltó férfit (hozzá hasonló gyávákra nem használom a férfi jelzőt)! A levélbóbát az #5667-es számról várom. Fel-tétlenül írj! **Abacs (#5667)**, az alakváltó

□ Nemrég érkeztem a Tülélők Földjére, de az eddigi tapasztalataim után bizony álto, hogy kiírtam az összes utamba kerülő kobuderát. Az önként jelentkezőknek ismertető jeleim: göndör, ősz haj, fél szem, harcsubajusos árnyanó nő. Akinek felkeltem az érdeklődését, megtalál Qvill környékén. **Isaura (#4349)**

## HUMOR

□ Két ork talál egy csontszabályt:

– Te, ez nem a tied?

– De hülye vagy, én elhagytam az enyémet!

Két árnyanó beszélget:

– Szörnyű, hogy romlanak az erkölcsök! – panaszkodik az egyik.

– Miért, mi történt?

– Képzeld, tegnap bedugtam a kezem valaki zsebébe és az a pimasz alak képes volt lehúzni rólam a gyűrűm.

Az árnyanó a kertben dolgozik. A felesége kikiabál neki:

– Hozz be a paradicsomot a lecsóhoz!

– Nem tudok.

– Miért nem?

– Mert a szomszéd még kint van a kertjében.

A kocsmáros így okatartja a pincért:

– Figyeljen rám, fiam! Úgy vigye be a vendégeknek a sült malacot, hogy tegyen citromot a szájába és babérlevelet a füle mögé.

– Én benne vagyok, főnök, de marha hülyén fogok kinézni.

**Jang-Cha (#2825)** a humoros

□ Egy troll találkozik egy árnyanóval. A troll hatalmasat vág rá az árnyanó lábára. Az felordít és megkérdi: – Ezt mér' kaptam, hisz' még nem is loptam semmit? – A troll higgadtan válaszol: – Majd fogsz...

Két troll ül egy fogadóban, a fogadó falán egy hatalmas tüdő. Egyikük így szól, amint a tüdőre néz: – Te, odanézz, a tüdő alatt ül két cimbor. Gyere, menjünk oda! – Amint felállnak a másik megszólal: – Várj, ők is átakarunk jönni! És végül ne feledjétek: A világon háromféle teremtmény él: aki tud számolni és aki nem.

**Lony Silver deNoir (#1429)**,

a nemesszületett

□ Mi a különbség az árnyanó és a daganat között? A daganat lehet jóindulatú is.

**Wah-To-Wah (#4089)**

□ Garoktúlajdonosok figyelme! A városok területén a megengedett maximális vágatászi sebesség mostantól 30 mérföld/200 TVP. Ezen drasztikus intézkedésekre az elszaporodott ún. „disznós balesetek” miatt volt szükség.

A Gatiní Gyógyító Intézet várótermét hirtelen hatalmas ordítózás zavarja meg: – Doktor úr, siessen! Valaki már megint félrenyelt egy psi-követ.

**Üssük Ki 200-al (#1077)**

□ Milyen az ideális árnyanó frizúra? Középen elválasztva baltával.

Mit kell csinálni, ha meghalt az árnyanó? Elengedni a nyakát.

Mi a különbség az árnyanó és a döggeselely között? A döggeselely megvárja amíg meghalsz. Hahaha, má' megint vicces voltam! Üdvözlettel:

**Armadon (#4465)**

U.i.: A „Kit utálnak a legjobban a kalandozók?” című felmérésre még mindig várom a leveleket!

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Keresek minden hiteltlen, aki Ghallán kalandozik. Főleg azokat, akik nem akarják egyik égen-tüli kalandort sem követni.

V. 4

**Frodgon (#1257)**

5622 Köröstarcsa, Epresskert u. 12.

Tel.: 06-480-851 (hétvégén, illéset kérd)

□ Keresek olyan tülélőket, akik a budapesti Kaffka Margit Gimnáziumba járnak vagy rendszeresen megfordulnak az Aréna szereplőkkel, kapcsolatfelvételi céljából. Jó kalandozást mindenkinek!

**Vil-Arnis Merras (#4889)**

□ Szép Rayana (#3405), miért nem jelentkeztél? Miért nem válaszolsz levelemre? Nagyon kíváncsi vagyok, hogy mi van a gyerekemmel! Vagy talán viccöl segítettem a nevelésben három forduló keresetű! Légy szíves írj, legalább csak annyit, hogy jól van-e!

IV. 18

**Westy (#4378)** az egyetlen

□ U.M.A., Re-U.M.A., Lucifer, Spartacus, Xai-xai-dzsexi-mex (boxs, ha rosszul irtam a neved) legetek szíves küldjétek el a utolsó fordulótok fénymásolatát!

IV. 27

**Wulf Gretta (#2121)**,

Szabó Ádám, 1173 Budapest, Bélaú u. 162.

## SZERELEM

□ „Meghalok hogyan hozzám érsz. Meghalok edes csókdórt. A zongorám minden dallamán...” Bocsika! Picit elábrándoztam. Nemrég Qvill környékén egy szépséges szép elf hölgyel találkoztam. Éz idáig nem láttam ilyen szépséget. Hozzá képest Kasza Blanka csúf boszorkány. (Bocs Nardi, de az igazság nem szűgyen, csak kelemetlen!) Tüsi, vörös haj, babarózsaszín, hamvas bőr félszem és az gyönyörű kecskeszakáll és harcsubajus, oly mámorító! Légszűz, keress meg! Nélküled értelmetlen és sivár az életem! I love you!

**Nagy Fehér Főnök (#2982)**

U.i.: Adj egy éjszakát!

□ Hé, árnyanó bigék! Merre vagytok? Keresek egy, kettő... sok manóányt, akikkel elmennék az erdőbe „gombázni”. Sportos, izmos, sudár (109 cm) és kímüvelt árnyanó dalia vagyok. Két mel-lék előnyben! Jellege: „Egek” a vágató! (Dornodon... he-he!)

**Zdenyek Vozáb (#3539)** a hódító

□ Szende elf leányzó erős társat keres, aki nem FU-karkodik az élet örömeivel.

IV. 20

(#1768)

## SEGÍTSÉG

□ Leah hívei, vallási KT-k! Segítsétek a kezdőket, urunk leendő híveit a beáldozásban, infókkal vagy ha lehet tárgyakkal. Csodálkozva láttam, mennyi érdeklődő levelet kaptam Leah híveivel kapcsolatban, s hogy mily nagy a közömbösség. Ne hagyjuk hitünket meghalni és egyéb „istenségek” híveit eltűnni. Bár akadtak sokan, akik csak a tápra mennek, vagy maguk sem tudják, mit akarnak (ugye Orlan?), de sok eltökélt harcosot foszt meg az igaz hittől az érdektelenségünk... Töbörzatosok ti is! Elnézést kérek azokról, akik levelemre várnak. Nem felejték el írni, csak a földi manifesztációm  
V. 30

### Faithful Tanthalas (#3429)

□ Tharr hívei segítsétek, én is köztetek akarok tartozni!  
**Wulf Grotta (#2121),**

Szabó Ádám, 1173 Budapest, Bélavár u. 162.

□ Üdv kalandozóktól! Most érkeztem. Úgy döntöttem gonosz, nagyon gonosz akarok lenni. Ezért kérlek benneteket Leah, Dornodon és Chara-din követői, írjatok nekem isteneitokről, vallásotokról, áldozati tárgyairól, beáldozásról. Más. Valaki írt a régebbi AK-ban kezdők szövetségéről. De sajnos a nevét, számát nem tudom. Ha áll még a dolog, írj te is! Mezőúri túlélők írjatok, persze ha vagytok! Üdv:

### Wah-To-Wah (#4089),

egy kezdő gonosz kobudera, aki már alig várja, hogy első kalandozóskalpjia az övére kerüljön.

□ Üdv kalandozóktól! Vil-Armis Merras vagyok, egy alakváltó férfi, és alig egy hónapja érkeztem a Túlélők Földjére. Így hálás lennék minden segítőségért, amit tapasztaltabb társaim tudnának nyújtani. Előszörban információk kellene: hogyan lehet taumaturgia szakértelmet szerezni, és hogyan lehet beáldozni egy istennek. Egyáltalán, milyen istenek vannak? Csak jó vagy semleges istenek érdekelnek. Előre is köszönet minden jó szándékú kalandozóknak!

### Vil-Armis Merras (#4889)

## SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ A látszat nem csal. Mi igen.

### Árnymenők (#9153)

□ Cáfolat: 1. A Fekete Druidák nem barátkoznak gonoszokkal csak azért, hogy az egyensúlyt fenntartsák. (Az igazság az, hogy mind a gonoszoktól, mind a jóktól tartózkodunk – székta szinten.) 2. A fekete Druidák nem szidják a Sheran Múmiákat. (Célunk, hogy visszasegítsük őket az igazi druida útra.) 3. A Fekete druidák nem mocskolják be a trikonis(ok) fehér auráját. (A trikonis KT-szimbólumban való megjelenítése teljesen más miatt van.) 4. A Fekete Druidák jelleme semleges. 5. A Fekete Druidák minden útjukba eső kiirtott növényt revitalizálnak. 6. A Fekete Druidák megvetik a #2826-os kalandozót, illetve azokat, akik ilyen alávaló módon hazudnak, bemocskolva egy jövendőbeli KT-t. (Ld. GN 52)

### egy Fekete Druida

□ Hellő kalandozóktól! Továbbra is várom gyilkos karakterek leveleit. Amíg ez alakváltó szövetség volt, nem sok levelet kaptam, ezért gondolkozik kezdtem. Arra jutottam, hogy léphessen be a többi faj is. Kérem leveleteket. És végül: éljenek a Quwargok!  
**Lucifer (#5759),** a halálosztó Úi.: Ne értsen félre senki, nem vagyok quwarg, csak quwarg-párti. Tehát, aki a QUWARG KT ellen fordul, először tesz egy sétát az árnyékvilágban, mert megölöm.

□ Két kalandozó beszélget a libertani fény szentélyében. Hmm... Valami érdekesről beszélnek! Hallgassunk csak bele! „Azannnyát! Nem rossz! De kípzeléd én mit láttam itt a csatamezőknél! Járom a kis megszokott körutatam mikor is észrevettem egy szénén égett manifesztátort. Gondoltam, valaki nagyon mázlián lútt el egy villámot. No, gondotam mögöyk tovább. Hát éppen kezdem elővenni a zásomat a csatamezőn, mikő is felpillantok és lát lókat... No, ne szőj közbe, persze hogy egy óriás csoportvázat. De hogyan? Hát szilánkokra robbantva. Na mondom nem rossz, valaki tehetséges erre felé. Nízem jobban, hát iszre vezetek valamit a csontin... Ilyen „elektromos” vagy milyen küsüléseket. De mást nem is, csak kisebb karcloásokat. Nem kellett már a villám után nagyon megütni, az látszott. És én értek hozzá... Na, ahogy mék tovább egyre mársra látom az ilyen szőnyeket. Mikő’ viszont már körülbelül a tizenötödiket láttam, megutam számolni. Vajon ki lehet tette emnyí varázssal? Ekkor érkeztem meg a nekrofunhő’. Hát szerencse, hogy láttam a láthatalant, mer ekkor láttam meg a kis gnómot, csak úgy szikrázott még mindig a villámjaitól. Odagyűnt barátságosan, azot leáll nekem hadarni valamit mikő látta, hogy iszrevettem. Aztat vettem ki csak a beszédiből, hogy ismerek-e gnómokat a környéken mer a Mágia Örökősei közé szeretnék őket becásábitani. Én mondtam neki párat, azot inkább idegyűttem pihenni. Tudod, aki emnyí energiával van tele, amellet nem tanácsos alunni.” Eddig tudtuk kihallgatni a beszélgetést, de azt hiszem ez is sokat elmond. Tehát... Válasz a Mágia örökőseit! Jól jársz!

### Abu-Habel-Khabe (#3690),

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

□ Az aranyáskányok léteznek! Lépj közénk, és saját szemeddel is fogod látni! Ez bizonyíték, nem ígérté!

### Aranyáskány KT (#9126)

□ Magányos vagy? Naponta összevernek a csúnya gonoszok? Lépj közénk, és megoldódik az egészség-problémád mindörökké! Mi vigyázunk rád...

### Aranyáskány KT (#9126)

az egészséges fogakért...

□ Szeretett nőtársaim! Szeretnék minél többet megtudni a női KT-ről. További konzultációra írjatok a #2365-ös mentális számról! Köszönettel:

### Miss Drakul

□ Tudjátok mi jobb a teli erőszénynél? A még több teli erőszénnyel!

V. 11

### Valefar Zepar,

a menő-mano Úi.: Nem minden manó menő, de minden menő manó.

□ Vértestvérek KT. The vampire strikes back... IV. 28

### Alynor Girmidon, Káosz Lord

□ Kalandozóktól! Ha akartok tartozni valahová, lépjétek be a Dark Dragon nevezetű szövetségbe! Ha a teltség feltétele csak az, hogy jellemed gonosz vagy semleges legyen. Más megkötés nincs. Ha egy kicsit is érdekel a dolog, írj nekem, és én kifejtem a céljainkat stb. Az, hogy írsz, az még nem kötelez a belépésre. Nyugodtan írd, ha érdekel, és ha teltszeken a célok, akkor lehetsz tag. Lépjétek be minél többen! Üdvözlettel:

### Armadon (#4465)

Úi.: Ide írjon az is aki nagyon utál valakit! Még mindig nagyon kevés levél érkezett, pedig szerintem jó ötlet a „Kit utálnak legjobban a kalandozóktól” téma. Írjatok már erre is minél többen!

□ Tulajdonképpen nincs is más baj, mint az, hogy amikor rántk tőz ez a pusztázási mizéria, akkor rombolunk mint állatok, és ettől csak az erők, a varázspontunk és a gonoszágunk nő korlátlanul, ráadásul nincs ellene védelem. Nem túl keves ez? Akéneq innyí éppen elég, keresse a halál ősi jelét viselő Pusztázó Prófétái KT-t.

### Albertus Magnus (#2117)

### és Megváltó (#1550)

□ Tisztelt kalandozóktól, elsősorban Fairlight hit-társak! Újra én vagyok, a Kalmár. Elgondolkodtatok azon, hogy egy idegen hatalom tartja kezében a varázslás és a kereskedelem monopóliumát azon a földön, ami állítólag a miénk? Hogy értem ezt? Hát kérem szépen, az őrtornyokat idegen (bár kétségkívül barátságos) varázslók lakják, és mi rájuk bízuk a határ őrzését. A városban a picot a kapzsi gnómok diktálják, a bankra szintűgy kiterjed az udvar hatalom. Nekünk, Fairlight kalandozóknak kellene elfoglalnunk ezeket a pozíciókat! Lehet Borax vagy bárki más az uralkodó, ezt minden épeszű túlélőnek támogatnia kell, hiszen ez mindannyiunk érdeke. Aki mentálozik, annak bővebben kifejtem, véleményekre, javaslatokra is kíváncsi vagyok. Főként azonban a Fairlightosokra számítok. (Rád is Xorot!) További jó tetteisék!

Vl. 5

### Csukonyi, a Kalmár (#4853)

## ÜZLET

□ A következő tárgyakra várok komoly ajánlatokat: láncsztyű, Fairlight köpenye, obszidián karkötő, smaragd védőgyűrű, moa rubin, moa smaragd, 600 db tüske valamint mindenfajta ezüsttárgy. Libertan, Wargpin és a csatorna között.

Vl. 5

### Nin-Eisu (#4409)

□ Hahó! Ha valaki tud egy eladó thargodan-esszenciát, az kérem keressen meg! Fontos lenne! Jelenleg Libertantól keletre a csatorna környékén kőszálok. Üdv:

Vl. 2

### Rockefeller (#1151)

□ Hey, Tharr papjai! Szükségem lenne egy Tharr keresztjére. (De nagyon!) Cserébe tudok adni védőgyűrűt meg még pár cuccot. (Írd meg, hogy mi kell!) Kösz!

### Fejreccentő (#3517)

□ Kalandozóktól! Az alábbi tárgyaimat eladnám vagy elcsereleiném: 1 vashegyű lándzsá, 1 gromak-páncél, 1 kristálygömb. Az árban majd megegyezünk, cseretárgyként pedig főleg ezüstök vagy ezüst kard érdekel.

V. 25

### Raszputyin (#2303),

Lunczner Ákos tel.: 314-3211

□ Quill környékén van kb. egy tucat eladó szem. Ugyanint keresek zöld üveget (ragasztóval vagy anélkül), bakkrabórt, tatubórt, szvő-ektoplazmát, vasat, pirkitet. **Johnny Paragut (#5050)**

□ Vasat cserélek xiroxszárvra és szent jogarra. Ha a nagyvárosokba jössz, jól jön egy-két vasucor! Én is bővülöm ökte!

### Drumer (#2295),

ifj. Gyurik István, 5527 Bucsá, Arany J. u. 7/a  
□ Vennék bíbor erővet, smaragd védőgyűrűt, Tharr keresztjét, arany papi karkötőt, pszi-követ. Ár megegyezés szerint. Ajánlatokat a következő címen illetve telefonszámomra várom:

### Izmos Vilmos (#4519),

Molnár Péter, 5900 Orosháza, Szizmadia S. u. 86., tel.: 68-411-655/331 (mh.), 68-419-647 (otthon)

## VERS

□ **Jőjj hát kalandozó,**  
hogy te ne maradj halandó!  
Hallgald az isteneknél is hatalmasabb szavakat,  
hogy erőd felülmúlja azokat!  
Az istenek is egyszer halandók voltak,  
és életükért egyszer fityinget sem adtak.  
A mágia is hatalmasabb volt vala,  
mikor véget ért a moák fénykora.  
Még Fairlight is varázskönyvvel szaladgált a hóna alatt,  
és Tharr sem teremtett még vulkánokat.  
S aho! szép Elenios szerelme csábított,  
ott béke honolt, és nem sülette ki pusztuló varázslatokat.  
Sheran életét növényként kezdte, de életék evolúcióján át  
hatalmát csak növelte, növelte.  
Leahot is jobban foglalkoztatta saját halhatatlansága,  
mint másoknak val halála.  
Raia fehér jószágának hatása  
inkább áradt magába mint felebarátjába.  
Dornodon még magustanonc se volt talán,  
s Chara-din is csak dörömbölt börtöne falán.  
Nos, kalandozó, ha hallod szavam,  
légy hitetlen, s maradj magad!  
Vállassz életutat, s ha azt követed,  
meglásd még isten is lehetsz!

**Jag Draco (#5392)**

## EGYÉB

□ „Keresek – alig használt – karakert megvételre. Előny a fekete bőrszín, a kidolgozott izomzat és munkabírás, valamint az ép fogazat. Nem rabzolnának kell, hanem a cukornádületelvényre.”  
Nos, ez csak egy abszurd példa, de érdemes elgondolkozni ezen, mert lassan ilyen hirdetésekkel lesz tele ez a rovat. **Izaura**, a humánus  
□ „Nem csak a szerencse vak, többnyire azt is elvakítja, akiket a kegyeibe fogad.”  
IV. 18 **Westy (#4378)** az egyetlen  
□ A jók azért ellenségesek velünk, gonoszokkal, mert nem bírják elviselni, hogy mi azt csináljuk, amireh kedvünk van.

**Zdenyek Vozáb (#3539)**

□ Abdomen és a többiek! Miért bántjátok Sötét Orlant? Ha olyan kis semmi kalandozó, miért növeltek a hírnevét? Egyébként is, nem hallottatok még Nil Abondorót? Ő is először Raia, majd Leah hívó lett, végül kiderült, hogy semlegesként kíválo varázsló. Szóval Orlant, ha megund Elenios, tárt karokkal vár Fairlight, mert te egy igazi semleges vagy. De őt nem fogod megenni.

VI. 5 **Csukonyi a Kalmár (#4853)**

□ Allúja! Sötét Orlan végre megszülte első értelem hirdetését az FU-reformálással kapcsolatban. Lehet, hogy erre gyúrt két évig, de legalább ez egy használható ötlet! (Azért ne bízd el magad, mert még mindig egy köpönyegforgató, feltűnési viselkedésben szenvedő korszak tartalak!) Na jó, bocs, kicsit elragadtattam magam, de ami a szívenem, az a számom... Dornodon átka kísér-jen!

**Zdenyek Vozáb (#3539)**

□ Árnymenők! Nem tudom miért szóljátok le állandóan a trollokat. Csak azért, mert az IQ-juk nem elég magas? Bár ez csak viszonyítás kérdése. A ti IQ-tok sem hegyetrengető az igaz gnómkók-höz képest. Most kérem ne higgye azt senki, hogy utódom az árnymenőket, és hogy kedvelem a trollokat. Egyik sem igaz. Csupán unalmas az, hogy az AK-n keresztül az árnymenők szidják a trollokat (és a trollok viszont).

V. 2 **Garg Garagar (#5949)** egy igaz gnóm, Gergely Tamás, 1163 Budapest, Edit u. 27. Uti: TF-csék és HHK-sok jelenkezését várom (faj, kor, nem stb. nem számít!)

□ Hinnye Merinénnyé má megint papírhoz jutottam? No sebab. Cimbórák, súlyos problémám van ismét. Rágyüttem egy párr dologa. Itten ezek a TULLÉVŐK FÖDJÉN minden nagyméltóság, kétlábán járó, ficifabetyár csak alcik, zabá, gyakik azt ennyi, személység meg nuku. Mé nem jelentkezik senki a Kötőd Tudatomba, he? Sok önelégítő, képmutató, lusta fattya. Mingy szétcsapok itten a tircsz bunkommal. Hát senki nem meri bevallani milyen önimádó. No mindegy, le vagyok tál sajnáva. Mesélke inkább kalandot, ugys azt imágygatók, igaz-e? (Igaz, igaz, igaz gyönyörű, jószág, becstéletes, igazmondó Ubfiej igaz igaz...tömeg qussol.) Hát szóval nem bírok pap lenni. Aszongya nekem a runnakó, épíccsek neki ótárt vagy imádjam sokat. Hát persze meg maj fityusz. Segijetek má nekemszeginy tudatlannak, van olyan isten akinek nem kő fáradozni ennyit csak monguyk aszom egyet oszt regnere pap vagyok. Ha van irgatók mán meg. Más... lppen nyakambahuzva lábaim hortogyok egy szómőrecekor mellett, miko nagy zörgisre ébredek. Rettenetes erőfeszítéssel kinyitom az egyikszemem, oszt látok egy pofát bután vigyorászni. Mondom neki. Mike hő? Mit vigyorogsz itten te gyagyagy. Erre azt mongya: Óh te hatalmas kalandozó itt áll előtted szegény szerencsétlen szolgád agy mán egy szöges bunkó neki. Hát perce perce adok máris kedves barátom. Így én. Puff csapok a fejre. Na te büdös büfőlé nece itt a szöges bunkó, hogy a talpam szakadna a valagadra, nem tűnsz innen te szerelembytár. No így jártam én haverek. No most mán megyek mer sül az onglonit síttem ubmfét módra. Osz megíheztem. No, szevaszotk.

**Kiköptöz Ubfiej (#3969)**

□ Azért döntöttem úgy, hogy írok a GN-be, mert már teljesen elegem van a trollok és az árnymenők ostoba szöjbárbjáról, amivel már jó néhány hónapja untatójak a többi kalandozót. Vegyettek már észre kedves barátaim, hogy senki sem kíváncsi a kicsinyes gyűlölködésekre. Ha mindenképpen szidni akarjátok egymást, akkor azt egymás között tegyétek. Sokaknak ugyanis már eleve van abból, hogy a szidalmazó hirdetésekkel majdnem egy teljes oldalt elfoglalnak az újságban. Most pedig azokhoz az árnymenőkhöz és trollokhoz szólok, akik még nem veszítették el az eszüket. (Szerencsére ők vannak többen.): Kérlek benneteket, beszéljétek le a fajtársaitokat erről az örököségről. Amikor a kalandozóknak össze kellene fogniuk Borax, Chara-din és a többi vesztély ellen, pont az ilyen fajgyűlöli mozgalmakra van a legkevésbé szükség. Tisztelettel:

**Drasworth Shengorr (#5072)**

Uti.: Bárdos Rixon, mi van veled? Miért nem választottál a leveleimre?

□ Helló Nektik! Túl sok rágalmazó, bunkozó, bain-baing levél után... én nem halállistát akarok közzétenni. (Talan azért, mert abba Ghalla minden kalandozója benne van, kivétel talán a Killmaster család.) Nos, szerettemmél fogodom az alábbi KI-ikat: Pusztítás Próféta, bármilyen árnymenő KI, Vértesszűrés és a Káosz Lordjai. Ha valaki bántana titeket, csak írjatok és röpben a Tudatcsapda... he-he-he. Szeretettel:

**Gourth Killmaster (#5820)**

Uti.: Persze jobb, ha kiadjátok a BA-t. VI 10 10!

□ Ha valakinek szüksége van quwargtojásra, az most ingyen kaphat. Most ingyen tojok. (De hozzatok cserébe pár kaját!)

**Nightwolf (33492)** a Quwarg

□ Helló mindenkinek! Ezúton kérek bocsánatot mindenkitől, akit eddig megfertőztem az arany-pikkelyekkel, és azoktól, akiket még csak fogok. De – vallási okokból – sürgősen be kell gonoszodnom, és a pikkelyek rendkívüli módon hátráltatják ebbséli törekvéseimet. Még három darab van, így legalább három személy ételt fogja megkeseríteni az Aranyársárok KI ügykövéseinek eredménye. Szóval még egyszer: bocs!

IV. 30 **Nox (#2407)**

Uti.: Logikus volna, ha a pikkely átadásáról gonoszágpontot lehetne kapni, nem?

□ Együtt az egész csipet-csapat. De szépek vagytok itt egymás mellett ésdis kis trófeácskáim: gnóm mágus, elit palotáról, törpe kovács.

**Sabbath (#3504)**

□ „Játék közben az erkölcsök őszintébben nyilatkoznak meg.”

IV. 18

**Westy (#4378)** az egyetlen

□ Elenios várja segítségeteket a (76, 69)-es koordinátán épülő templomának befejezéséhez.

**Shirak (#5590)**

□ Érdekes. Egnéhány újonnan érkezett ügy gondolja, Tharr gonosz isten. Vajon miért van ez? És vajon miért van az, hogy egyre több Tharr hívő megy vissza nyugatra a varázslóternyokhoz, hogy a kezdetők püfjög? Vajon van összefüggés a kettő között?

V. 5 **Ivil Do'er (#5429)**, aki ismét értetlen

□ Fiúk, lányok! Hölgyeim, uraim! Tudatom mindenkiel, hogy Borax királyotokat fiammá fogadtam. Bárki, aki ezután kerek meg rá emelni, az rettegen félelmetes haragotom! Üdvözlettel:

V. 11

**Valefar Zepar**, a menő-mano

Uti.: Vlagyimir! Kérlek szabadítsd ki fiamat, és jutalmad nem marad el!

□ Hogy miért „szeretem” a Nardaal, a Róka-féle szedett-vedett bandát (Sheran hívők)? Mert legalább van, aki revitalizálja az utánam maradt nyomokat. Lassan már ott tartunk, hogy nem lesz mit kiartanom. Ezért is álltam most rá a nekrofunkokra, abból legalább van VP-é. Akinek meg fáj, hogy nem regenerál elég elég-át, az jöjjön a tetetőbe pihenni. Ott megtalál engem is. Pusziom Sheran anyucit. **Sabbath (#3504)**, egy Próféta

□ Ismét jelentkezik az ifjú zoológus, D. K. püspök. Egy rövid lista a már klinikailag tesztelt, bizonyítottan javosító állatokról: hadroszauszus, tehén, tüskés gromak, sőt ami még engem is meglepett a szutyokos remák, ja a trikornist majdnem kihagytam, de az ezútdott. Hogy ezen lények megérik-e a gonosz jelenlétét, azt nem tudom. Ha újabb eredményekre jutok, majd jelentkezem, sőt erre kérnék más is. Maradok tisztelettel:

VI. 2

**Death Knight püspök**

Uti.: Hiányosan jelent meg a telefonszámom (lehet, hogy az én hibából), tehát akkor helyesen: 49-425-102

□ Kalandozók! Mi lenne, ha megszavaznánk U.M.A.-nak a „Tiszteletbeli Biborgorény” címet? Lassan az egész Ghalla News büzlök a szájménésztől. Elintézhetem a dolgot másképp is, de nem tünik Viharfélgöszhöz méltó dolognak megidézni őt párbajra (legfeljebb ha ököllel állnék ki, bár szerintem még úgy is agyonverném). Ezért javaslom inkább ezt a megoldást. U.M.A., nekem még üzenem, hogy barátaim nevét többé szádra ne vedd, mert még meggondolom magam.

IV. 28

**Wolfheart (#1644)**

□ Összeszámoltam, csak a legutóbbi (április) Aprókban öt írás jelent meg a fagyűlőtel ellen. U.M.A. barátomat hónapokig szapulták cinikus, kissé pejoratív megjegyzései miatt. A fagyűlők megnyilvánulásokra mindenki egyből ugrik, megjegyzem jogosan. Úgy tűnt nekem, hogy szerencsére egyre több vannak azok, akiknek elege van a primitív gúnyolódásból és sürőlódásból. És amikor végre lassan kezdünk ráébredni, hogy különbözőek vagyunk, kezdjük elfogadni, hogy mindannyian más és más eszközökkel vagyunk kénytelenek küzdeni a megélhetért, akkor megjelenik az újságban egy teljes oldalon Dekamer a Bokadzsó gúnyírata. Elképzelhető, hogy elfogult gyök, hiszen nekem is árnyanó vér csörgedezik az ereimben, de aki szerint ez az írás humoros, jópófa, az árnyanó faj elé tudja tükör helyezés kifigurázza annak negatív tulajdonságait, az legyen szíves írja meg nekem. Mert szerintem primitív, ötletelen, egyszerűen szánalmas. Baromságokból kitalálni és lenézni mindenki tud. Ha ebben a főmédvényben jópófa és némileg eltűzött, de igaz dolgok lennének, esküszöm nem szólnék egy szót sem. De ez a debil gúnyolódás borzasztó messze van a parádiótól és igazság szerint nem értem, hogy kerülhet ilyenmi a GN hasábjaira. Végeztél nekem, Dek! Mondd csak miért nem biggyesztetted a karakterszámodat színvonalas írásműved alá? Talán csak nem félsz?

IV. 28 **Menyét (#4741)**

□ Nos igen tisztelt(?) kalandozótársaim! Ezidáig úgy gondoltam, hogy inkább kimaradok az össznépi felbolydulásokból (de szép szó) és inkább csak figyelem az aprókat, de most úgy döntöttem, hogy én is hallatom a hangom. (Tudjátok: csordaszellem.) Először is kezdjük az első számú kedvenceimre a druidákkal. Azok közül is szeretett tömeggyilkosunkkal, Nardaallal, a pit-bullal. (Pardon, róka!) Szent meggyőződésem, hogy Sherannak nem virágszimbólumot kellett volna rád adnia, hanem szájkosarat. (Remélem be vagy olyan vesztéség ellen!) Mellesleg ha ennyire elszánt környezetvédő vagy, hadd adjak egy tippet: Írj egy petíciót a Beholder Kft-nek, amelyben követeled, hogy újrahaznosított, környezetbarát papírra nyomják a fordulóidat! Azért abban igazad van, hogy a városépítés megbontja a természetes harmóniát. (Fáj a szívem, ha arra gondolok, hogy mennyi növényekét pusztítanak ki mások. Amiket én is kiírhattam volna! Brühühüü!) Tisztelettel: V. 12 **Nagy Fehér Főnök (#2982),**

Leah híve a gonosz álata a dornodon pap.

□ Kalandozók! Örömmel tudatjuk mindenkivel, hogy a (85, 23)-as mezőn felépült egy újabb Sheran templom, hirdete a Földanya dicső hitét az idők végezetéig. Itt szeretnénk megköszönni az építésben részt vevő druida testvéreink határozott közreműködését! Név szerint: Camilla Moonnak, Imaronak, Lard Falconnak és végül de nem utolsósorban Gobó Munfannak, aki nélkül még hosszú-hosszú ideig nem került volna felszedésre a szent épület. Még egyszer: köszönet nekik az áldozatos munkájukért!

V. 21 **Darochar (#5147)** és **Nardaal, a Róka (#4279)** fekete druidák

□ Tharr templom épül a (92, 84) mezőn, Warg-pintől nem messze. Még hiányzik pár segítő kéz. V. 10 **Gary Gyros R (#3053)**

□ Nem bírom! Muszáj... Erdaunt eddig elkérlet a plágiumok sora, de volt itt sok más helyette, szóval csak hogy a statisztika teljes legyen, álljon itt most Lekópótt Tüdífey aranyveretes cikke: Hej-de megzavarosodtam! Tömik itt a gyantalanok fejt, oszt egészen ideletem! Szóval beidősdöttem rendesen, mosmán téleg ködös tudatunk moszály köllök lennyelk. Mongya erre a havernom (a Harisnya Tiknyák), hogy nem úgy vana! Ugye az ilyen kábék környmnyagos díjok vagymi. MÉR? Mer mir-mir? Nem aszonygya mer sok van belőlük. Megoszt mijen is akarok erre? Haverosát, árnyanó haverokkal, azaz igaze? No, kontrázik a Tiknyák, itt van ez a Bárányredők vagymi, ezek kingszáj csávók, léptyek csak rá, oszt maj jó lesz. Ezt is tettem, és jó lett. Tegyétek tik is!

Lekópótt Tüdífey alias **Doc Tódor (#5895)** Ul.: Most, hogy ezen oldalunkról is kielegültünk, elköszönnek, és közsi minden ellenfelemnek az olimpiái tapasztalatokat.

□ Údv túlélték! Néhány gonosz kalandozótársamtól hallottam, hogy a gonoszokra igenis szükség van, mert így marad meg az egységünk. Nos szerintem ez merő ostobaság. Képzeljük el, teszzen azt, egy városban egy gonosz – csak mert főnn akarja tartani az egyensúlyt – hátha szúr valakit. Nos szépen is néznék ki. De még hozhatnak sok példát, de nem teszzen, mert mindenki ismeri a gonosz kalandozók bűneit. A másik ami engem zavar, az az, hogy a gonoszok (és nem csak ők) rámondják Raiára, hogy tulajdonképpen ő a leggonoszabb isten, mert leglykolja a gonoszokat (ráadásul még mondják azt is, hogy álszent). Nos mivel Raia jó isten, meg kell védenie híveit a gonoszok ellen. És mivel ez nem megy szép szóval, sajnos jönnék a fegyverek. Thar-ra is rámondják ugyanezt, habár szerintem a harc nem egyenlő a gonoszszággal. Nos mostanra ennyi. Mindenki gondolkozzon el rajta.

V. 12 **Zsebfelmetsző Jack (#5404)**

□ Údv! Nightwolf vagyok, és szeretném megnygattani azokat, akik írtak nekem január vége és április között mentálisan. Azért nem válaszoltam, mivel táborom kellett „pár” napot az alaptápis miatt. Légszini ne ez alapján ítéljétek meg a KT-t! Minden levére válaszolok, amit kaptam/kapok. Kösz a megértésetek!

**Nightwolf (#3492),** a Quwang megérkeztem a kiégett földről, csak hullákat és halandókat hagytam magam mögött. Nem kaptam és nem osztottam könyörölletet. Szíven helyén egy mély úr tátog, de amim van: a gondolataim, a kezemnek ereje és tengeremnyiségi gyűlöletem, azt neked ajánlom fel, 6 egyetlen igaz isten: Dornodon. Dornodon hívei küldjétek infót leendő hittársatoknak! Kösz:

**Don Sin Ha (#5707),** Notás Zoltán,

1091 Budapest, Ifjumentás u. 32, VIII/39.

□ Údv mindenkinek! A legelső Ghalla Newsban példának ilyen hirdetések voltak (Hol vannak ezek ma?): „Békés szándékkal keresem azt az árnyanó férfit, akinek feltűnő jele, hogy az én vizesőtőlöm van a bal kezében. Egy (vörös)zomjas törpe”. „A Ki lopta el Piszkos Fred kovárkardját pályázatra egy megfajtes érkezett, az illető megkapta a jutalmát...” Gondolkodjunk csak el ezen: több humor kell a már létező rovatba.

V. 17 **IX. El-Maharadsza (#2039)**

Ul.: Meddig tart az esti fogmosás egy százfogónak?

□ Kedves Diablo! Kimondom a varázsszót: karakterszámok. De addig is, meg megró, egy szót mondok: Leah.

III. 24

**Z. Alamon (#1607)**

□ Közi szépen mindenkinek, ne küldjétek több infót, már így is eléggé el vagyok látva! Ez azoknak szól, akik most akartak volna írni nekem. Akikkel eddig is leveleztem, azokra ez nem vonatkozik, velük továbbra is tartani fogom a kapcsolatot!

**Szabli, a Bobby (#5271)**

□ Leah pap keresi leendő gyilkosát főként Raia és Elenios hívei közül, akik pénzt vagy tárgyakat adnának az „ölj meg egy IX. szintű gonosz” küldetésért. A kirja és a skalp bízott. A skalpot az kapja – és csak annak válaszolok az ilyen témájú leveleire –, aki a legelőtöbb ígéri. Nem árt, ha a levélén telefonszám és cím is van. Az üzlet szeptember végéig esedékes. Jelige: Legyen egyszer gyereknap!

V. 30

**Faithful Tanthales (#3429)**

□ Libertantól keletre levő Dornodon templom építéséhez keresek segítőket:

V. 4

**Drofo (#4757)**

□ Sheran templom építéséhez keresek társakat. Tel.: 27-312-826 Szabó Péter.

IV. 30

**(#4408)**

□ Srácok, rosszul jelent meg a májusi AK-s hirdetésünk. Nem átdó karaktert keresek alantás célokra. Ááál Ehhez még nekünk sincs szívünk. Kizárólag árnyanó karakter és megfelelő. Szóval azt tekintésnek semmisnek és ezt véssétek az agyatokba: Átvennek árnyanó karaktert alantás célokra.

**Vejreccséntó (#3517)**

és **Vik-Xan-Tor (#5016)**

□ Tharr templomot építenék, társakat keresek, a hely mindegy, nagy lemaradásom van.

**Kasul Herolf (#2281),**

ifj. Boronyák József tel.: 30-691-013

□ Tour-Mix és hasonló karaktergyilkos egyének. Megkérlek benneteket, hagyjátok abba a karaktergyilkosítást, mert ha mindenkit megöltök, akkor nem tudok ki meglopni. Köszönettel:

IV. 28 **Valefar Zepar (#2730)** az idegeskedő Ul!: Még több teli érszény! Éljenek az árnyem-nők!

## Kedves kalandozótársaink!

Örömmel tudatjuk, hogy Raia havának tisztulás napján (aug. 26. és szept. 3-a között) Fehér Bérc szívében Magenta Jade és Virido Auricomus örök hűségét esküszik egymásnak. A szertartáson és az azt követő nagyszabású ünnepségen mindenki szeretettel várunk! (Mindenkinek a Fehér Bércben álló Fény Szentélye mezején táborozik.

*Az ifjú pár*

Disztáviratot és nászajándékot a #2819 és #4449 karakterszámra lehet küldeni.

