

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Örömmel számolhatok be a Hatalom Ligája sikeréről. Beindult a játékok, sok játékos nevezett, sok helyen lehet játszani, és játszanak is a játékosok. Ugyancsak a HKK-sok számára jó hír, hogy meghallgattatott könyörgésük, és egy teljes HKK lap-, gyakorisági- és árlistát találtak ebben a Krónikában. Időközben lezajlott a II. HKK Nemzeti Bajnokság, ahol Holtzinger Dániel diadalmaskodott. Bővebben majd a szeptemberi számban olvashattok róla. A júniusi Krónika után többen érdeklődtek a bírói vizsga felől. Nos, vizsgázni a levélben, e-mailen vagy telefonon történt előzetes megbeszélés után lehet. Most látom csak, hogy eddig egyfolytában a HKK-ról írtam, de a júniusi TF- és KG-találkozó óta a kártyában történtek a jelentős események. Azért remélem, hogy az is megtalálja a maga örömét az újságban, akít nem érdekel a kártya! Jó szórakozást!

Dani Dolter

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 8. szám (1998. augusztus) – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán Szerkesztő: Tihor Miklós

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád Korrektor: Borbély György

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

Borítófestmény: Gögös Károly Borító: Erdős Árpád

Szándinamikus: Mazán Katalin Felelős kiadó: Mazán Zsolt

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

Lapzártá: július 14. A szeptemberi szám lapzártája: augusztus 31.

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

AZ ÖRÖKSÉG

Novella a tricipliákról

LEGENDA

KG-s képregény

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, fejlesztések, hajóleírás, aprók

KÉRDEZZ-FELELEK

Ismét HKK kérdések

HKK GYAKORISÁGI- ÉS ÁRLISTA

Minden lap benne van

VERSENYBESZÁMOLÓK

Ezüsthajnal versenyek

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félélvzárás

ÚJ VERSENYEK

HKK és Magic

HATALOM LIGÁJA

Helyszínlista

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

EZÜSTHAJNAL ÉRTÉKELÉS

Tesztelői szemmel

MAGIC: THE GATHERING: STRATÉGIA

Tanácsok kezdőknek

HOVÁ TART A MAGIC?

Így látja egy profi játékos

EURÓPA-BAJNOKSÁG

Magic: the Gathering

KERESZTÜL-KASUL

Újabb keresztretjvény

GHALLA NEWS

A TF belső lapja

STATISZTIKA

EGY ÁLOM ÉS EGY ÁLMODÓ

TF-FEJLESZTÉSEK

5. BÁRDVERSENY ALKOTÁSAI

KALANDOZÓKALAUZ

APRÓK

2

6

9

12

14

20

22

24

26

27

30

34

36

38

40

43

43

44

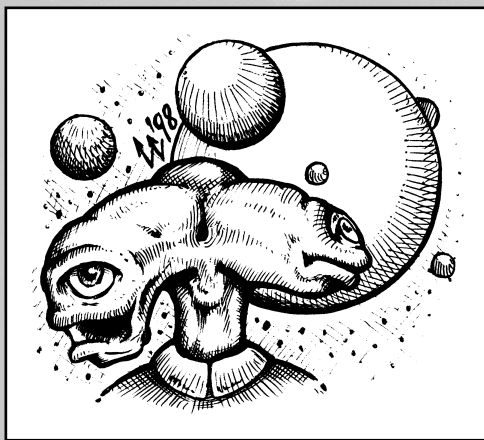
47

48

50

51

AZ ÖRÖKSÉG



A lift ajtaja halk szisszenéssel csukódott mögötte. Zedd I'pt Vut pár másodpercet várt, míg három szeme hozzászokott a helységben uralkodó félhomályhoz, majd helyet foglalt a kis kerek kamra közepén elhelyezett széken. Halk kattánás, és a burkolólemezek félrecsúsztak, a lövegtoronyból átalakított kilátó páncélüveg kupoláján akadálytalanul áradt be a csillagok fénye. A fekete háttér előtt hatalmas opálgömbként lebegett a gázóriás, a Glendor, előtte pedig a lassan növekvő kékesfehér golyó, ötödik holdja, a Helbivor. Egykor jól működő bányászkolóniát tartott el, de az a zarg támadást követő csaták után elsorvadt. A környező lakott rendszerek bolygóin minden életet kiirtottak a harcok során, már senkinek sem érte meg innen szállítani a nyersanyagot. Ma csupán azok csodálják meg az óriásbolygó szépségét, kiknek sürgős az útja, s a gyakori zarg támadások ellenére átvágnak a Raguz rendszeren. Mint ők most. Lábai alatt csillogtak a Feltőrekvőnek, ennek az alaposan átépített Skyvan Transporternek lemezei. Szeretettel nézett végig rajta, ez a hajó volt a büszkesége. A semmiből teremtetten meg vagyonát, Másodszülöttként a Tanács nevelte fel. A főiskolára sem jutott volna el önerőből, csak remélni merte, a szülőjük helyébe lépett elsőszülött volt a titokzatos adakozó. Az iskola után üzletelni kezdett, de ez a gép volt az első komoly vállalkozása. Később aztán, ahogy vagonya gyarapodott, felszerelte minden kényelemmel, s a teherhajóból fényes luxusyachtot varázsolt. Kényelmes gépet, de nem sebezhetlent. Nem baj, hiszen számtalan fejjadás lebzsel minden kikötőben, kik tisztességgel ellenében szívesen vigyázták biztonságát. Ezúttal a Dalmantinon felfogadott három úrcápa hajó kísérte a veszélytelennek korántsem mondható úton. Kettejük kicsit hátramaradva repült a Feltőrekvő mögött. Draken Tucanok, az utóbbi évek legelterjedtebb mélyűri vadászgépei. Messze elől pedig fényes pont, az új idők hírnökeként Terzk Korp kapitány AMATI Falcon Primója, a Veresvíz. Nemrég még senki sem ismerte az AMATI nevét, ma részvényei a legkeresettebbek a tőzsdén. Novaként robbantak

a piacon, a pletykák szerint már a rajzasztalon van új gépük is, a Falcon Amber. És ha ők meg tudták csinálni, miért ne sikerülhetne neki is ugyanez?

Évek óta munkálkodott saját új technológiai vállalkozása felvirágoztatásán. A tőke rendelkezésére áll, neki dolgozik az egyik legzseniálisabb hajókonstruktőr. És most már a legnehezebb akadály is elhárult, sikerült hivatalosan bevezetnie cégét a Birodalmi Cégnyilvántartásba. Sok hivatalnokot kellett megkennie, hogy sikerrel járjon. IV. Heolh hosszú évtizedek óta nem adja fel az elzárkózási politikát, talán halála után megváltozik minden. De most csak annak van hitele, aki mögött ott a Birodalom. A Caravelle SpaceFakt pedig immár hivatalosan is a belső szektorok cége, az ezt igazoló iratok kabinja széffében lapulnak. Hamarosan megjelenhet hát a piacon a Zero sorozat, ez a minden igényt kielégítő, olcsó teherhajó. A Shin To Corp. máris érdeklődik, odahaza már várják a tárgyalással megbízott képviselőik. Ne várakozzanak hiába! A remélt haszonért érdemes még ezen a kockázatos, ritkán járt útvonalon is repülni. És talán a fenséges látványért is, mely most a szeme elé tárult. Ahogy a Feltőrekvő megközelítette a Helbivort, annak hideg kék gömbje lassan eltakarta a hatalmas Glendort. A hold felett keskeny zöld sarlóként derengett az óriásbolygó, a felszínét takaró fehér fellegek közt ezüst szikrák csillogtak. Elnézte volna még, de a felcsendülő figyelmeztető gongszó elvonta a figyelmét. Egy eddig rejtett képernyőn a hajó kapitánya jelentkezett.

– Elnézést uram, meg kell kérjem, fáradjon a kabinjába! A Veresvíz a hold körüli alacsony orbitális pályán zarg hajókat észlelt. Minden bizonnyal észrevettek minket. A hajó kevésbé biztosított részein nem tudjuk szavatolni a biztonságát!

– Értem, kapitány, megyek. A kabinból jelentkezem!

Fél percben sem telt, s a páncélajtóhoz ért. Nem illett egy luxuslakosztályhoz, de célszerű volt. Végveszély esetén az egész kabint kilőhették a hajóról, rendszerei napokig biztosították a túlélést a legmostohább viszonyok kö-

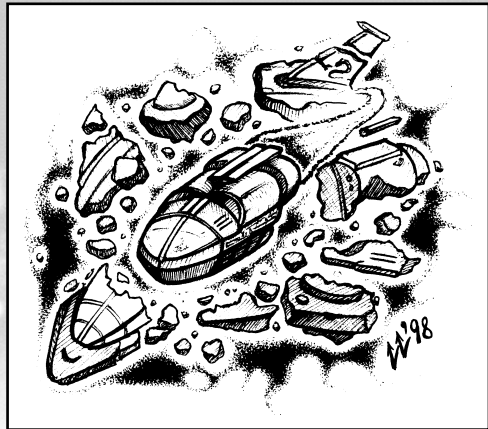
zött is. A vastag acélfalak akkor is tartottak, ha maga a hajó felrobbant körülöttük. Mégis, az ajtó mögött a császári udvar hivatalnokait is kielégítő, számtalan árverésen összegyűjtött művészi remekekkel berendezett szoba rejtett, a szépség és technika tökéletes ötvözete. Belépett, érintésére életre kelt egy a falba süllyesztett kommunikátor, a képernyőn feltűnt a hajóhíd, majd az ismerős arc.

– Mi a helyzet, kapitány?

– Kellemetlen, uram! Az idegenek észrevettek minket, és közelednek. De azt hiszem, aggodalomra semmi ok, a vadászgépek lekötik őket, amíg eltávolodunk. Addig is kérem, csatolja be magát! Előfordulhat erősebb rázkódás, amire az autograv rendszer nem tud kellő gyorsasággal reagálni. Amint elmúlt a veszély, jelentkezem. A monitor ismét a hidat mutatta. Odakint az űrben fénycsóvák villantak, ahogy a zargok támadásba lendültek, a cápa vadászgépek pedig szédítő fordulókkal eredtek a nyomukba. Ám túl nagy volt a túlerő, legalább egy tucat AZO Lepke rontott rájuk, hátul egy Penge is feltűnt. A Feltőrékvő igyekezett elkerülni a lövöldözést, a pilóta a hold vonzását kihasználva próbált sebességet nyerni. Sikertelenül. A hajóban felüvöltöttek a riadósziérnák, a monitort hirtelen vakító fény töltötte meg, aztán szerterepülő törmelékek takarták a látványt. Hamarosan kitszult a kép, a tricipleta döbbsent réműlettel meredt a képernyőre. A híd letalálást kapott, a robbanás mindent elpusztított. A kamera előtt egy konzol roncsai közé szorulva hevert a navigátor testének harmada. Mintha csak most születne újjá, de ahol finom bőrnék kéne fednie, csak a szétszakított test szivacsos belseje tátongott. Halott volt, mint a legénység összes tagja. A felszakított padló alatt a szétroncsolt hajóagy kábellei szikráztak, a fal helyén tátongó léken át a Helbivor halálos kékje derengte be a pusztlást.

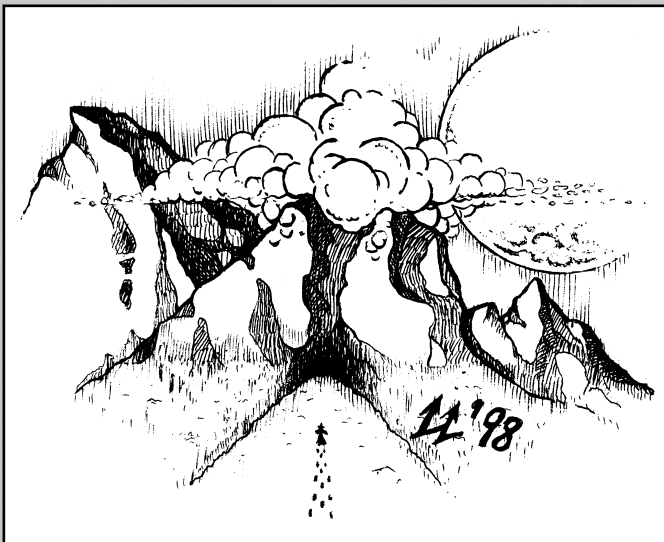
A Feltőrékvő zuhant, immár semmi sem menthette meg. Ahogy a légkörbe lépett, felizzott a burkolat, a sérült hidat betöltötték a lángok. A kamera kiégett, Zedd'Ipt Vut magára maradt félelmével a rázkódó kabinban. Éveknek tűnő percek után hatalmas rándítás térítette magához. Az automatika, miután kellően sűrű légkört érzékelt, kilőtte a kabin, mely most ejtőernyőn ereszkedett a felszín felé. Az immár szabadbá vált ablakon át elé tárult a lenti világ. Az eget fehér fellegek takarták, lent, a párafosztlányok alatt nagy zöldes foltokkal tarkított sima kék felszín. Halálosan idegen táj. Sehoh a megszokott kénsárga láthatár, sehoh a hazai tengerek lágy arany színe, csak itt-ott izzik biztató vörös fény. Ahogy a kabin lejjebb ereszkedett, megkülönböztette a részleteket is. A végtelen kékségből jókora zöld és barna szigetek emelkedtek ki, többükön működő vulkánok gőzölögtek. Az egyre közeledő felszínen hullámokat korbácsolt a szél. Még pár pillanat, és a kabin belemerült az idegen világ tengerébe.

Az első pár napon még reménykedett, hogy a mentőosztagok elérik. Bár élelemben nem volt hiány, az energiatelepek lassan kimerültek, a létfenntartó rendszer már csak fél napig működhetett. Az űrúrhában még 10 órát kibír, és vé-



ge. Nem maradhatott tovább a kabinban. Az analízator adatait tucatszor ellenőrizte, nem volt biztatóbb az ablakból elé táruló látványnál. A kinti világ dermesztően hideg, a tengert cseppfolyós dihidrogén-oxid alkotja. A levegő légzésre alkalmatlan, nagyrészt nitrogén és oxigén tartalmaz. Az élte-tő kéndioxid rendkívül kevés. Egyetlen reménye, ha szigetek egyik tűzhányójánál húzza meg magát, a meleg vulkanikus gázok talán életben tarthatják egy ideig. A kabin apró rakétamotorját beindítva partra kormányozta menedé-két. Körülnézett, mi válhat hasznára. Egy lézerpisztoly, hevederek, semmi több. Különösebb hit nélkül üzenetet írt a mentőosztag számára, merre keressék. Aztán szkafandert öltött, magához vette a megmaradt élelmiszerkészletet, a SpaceFakt iratait tartalmazó táskát, s elindult a zöld dzsungel felett tornyosuló, barátságosan hívogató hegy felé. A hátrahagyott mentőkabint, a homokban maradt lábnyomokat lassan befedte az egyre szitáló vulkáni hamu...

A Retmes lebukni készült már a Ventaso horizontja alá. Az űrkikötőben ma is minden ugyanúgy zajlott, mint bármely más hétköznapon. Sokféle rozsdasteet bárka és csillogó hajó pihent a dokkokban, itt-ott áruszállító robotok sorjázak konténerekkel, máshonnan javítómunkálatok zaja hallatszott. Tre'Yol Irs kapitány most mégsem volt nyugodt. Mindig remélte, hogy egyszer végre felfigyel rá a klán, de a most kapott feladattól a hideg rázta. A régi kikötőben járt kisebb üzleti ügy kapcsán. Éppen egy leszálló kopott Caravelle Zerót bámult, amikor egy lesötétített terepsikló fékezett mellette. Arrafelé ez éppen elég ok a nyugtalanságra. Nevén szólították, a céget emlegették. Elvitték valahová, megbízóiról csak annyit tudott, a Global Impexnek dolgoznak. És ráadásul a figyelmeztetés, teljes titoktartás. Oldalra lépett, hogy egy antigrav platformon száguldó, minden indájával kalimpáló karnoplantusz fel ne lökje. Morgolódva figyelte, ahogy eltűnik a sarkon, aztán továbbindult. A sikátor végén a hajóját, a Három Ég



Vándorát rejtő 34-es dokkba különös konténereket cipeltek a rakodóautomaták, ezek szerint az ígért felszerelések megérkeztek. A legénységet már értesítette, gondjuk lesz rájuk. Alig várta, hogy végre letehesse a védőruhát, és szabadon mozoghasson. A kapuban beütötte személyi kódját, felnézett az előtte tornyosuló Mercator Gammára, majd sietve a zsiliphez indult. A hajóban Mirk'Hex Agd, a pilótája már türelmetlenül várta.

– Berakodtuk a cuccot. Megint a klánnak dolgozunk?

– Igen. Szólj Agzának és Zoának is, jöjjenek le a társalgóba. Addig megszabadulok a szkfandertől.

– Már egy ideje ott vannak. Szólok nekik, hogy ne is menjenek el.

A pilóta bólintott, majd eltűnt a felső szintre vezető lépcsőn. Tre'Yol Irs elhelyezte a védőruhát a zsilip szekrényében, majd ő is az orrban fekvő közös kabin felé indult. Ahogy belépett, Agd elésieltett, a többiek csak intettek. Figyelmüket a fali monitoron futó híradás kötötte le. Irs is helyet foglalt, és a képernyőn látszó ember férfi szavaira figyelt.a rendőrségi szóvivő közlése szerint három nappal ezelőtt illetéktelen személy hatolt be a Dalmantin bolygó hivatali rendszerébe. Az illető hozzájutott az ismert triciplita mágnás, Zedd'Ach Zuka másodszözlöttjének, Zedd'Ipt Vutnak halála utáni vizsgálat jegyzőkönyve-éhez, melyeket a baleset után katonai okok miatt 150 évre titkosítottak. A nyomozás során a gyanú Zedd'Ort Cogd triciplitára terelődött, ám ő jelenleg ismeretlen helyen tartózkodik. Zedd'Ort Cogd az elmúlt harminc év során háromszor indított pert a Global Impex ellen a Caravelle SpaceFakt tulajdonjogáért. Bár eddig minden alkalommal veszített, féltő, ezúttal olyan bizonyítékokat próbál majd hamisítani, melyek megteveszthetik a bíróságot. Amennyiben sikerrel jár, a klán elvesztheti a Caravelle Ze-

ro, Caravelle HLK és Caravelle Moon típusok licenzéből befolyó jövedelmeket. Egy ilyen esemény alapjaiban rendítené meg az Impexet, hatása beláthatatlan a Shin To és Kohn Bros szervezetekkel kialakított jövedelmező kapcsolataira, a klán hírnevére, valamint a szektor gazdasági életére. Kérdésünkre, hogy miért csak három nappal az események után tájékoztatták a közvéleményt, a szóvivő nem válaszolt. Pergton Tölk, az ismert cerebrita ellenzéki vezető már is lemondásra szólította fel a dalmantini kormány tagjait..."

– Azt hiszem a politika nem a mi asztalunk. Beszéljünk a saját dolgunkról! – emelkedett fel Tre'Yol Irs, miközben a csuklójára csatolt távirányítóval kikapcsolta a monitort.

– Nos, ezúttal mire készülünk? – kérdezte Xogd'Oke Agza, a navigátor.

– Ahogy szeretett kapitányunkat ismerem, fogadok, hogy a végén megint nekem kell majd kihúzni a pácból. – fűzte hozzá Ybt'Lons Zoa, aki fegyverkezelőként szolgált a hajón. Szokása szerint késével karistolta az asztallapot. Bár az erőtér védte fémbe nem tehetett kárt, Irs módfelett idegesítette vele.

– Ne járjon a száz, végül is azért fizetlek, hogy megvéd a bőröm! És nincs igazad, a feladat nem túl veszélyes. Viszont a fizetségből végre felfuttathatjuk az üzletet! Meg egy kicsit talán közelebb is kerülhetünk az Impexhez.

– Ugyan miért adnának olyan sokat olyan melóért, amit ők sokkal egyszerűbben megoldhatnának? Ennek nem sok értelme van!

– Talán mert nem akarják, hogy más is felfigyeljen a dologra. A kulcszó a diszkréció. Melyiket akarjátok előbb hallani, a hivatalos verziót, vagy a valódi feladatot?

– Rád bízunk – mondta csendesen a pilóta.

– Nos, azok a konténerek, amiket az imént berakodtunk, egy leszállóegységet tartalmaznak. A Raguz rendszerbe megyünk, ahol egyetlen üzemképes úrkikötő sincs. Hajdan a Helbivor holdon volt ugyan egy bányásztelepülés, de rég elhagyták, az épületek összedőltek. Viszont bőven van még kitermeletlen króm, a cég szeretné tudni, érdemes-e felújítani a bányászatot. A mi dolgunk, hogy körbeszagoaljunk.

– Dehát a Raguz nyolcvan fényévre van a legközelebbi lakott rendszertől, ráadásul nyüzsögnek arra a zargok! – kiáltott fel a navigátor. – Hacsak nem telepítik be a teljes naprendszer, bukás az egész vállalkozás. Ha ilyen nagyratörő terveik vannak, miért nem küldenek oda inkább pár kutatóhajót?

– Mert nem érdekli őket a króm. Ezt csak a kikötői hatóságnak fogjuk bemesélni. Eltaláltam, kapitány?

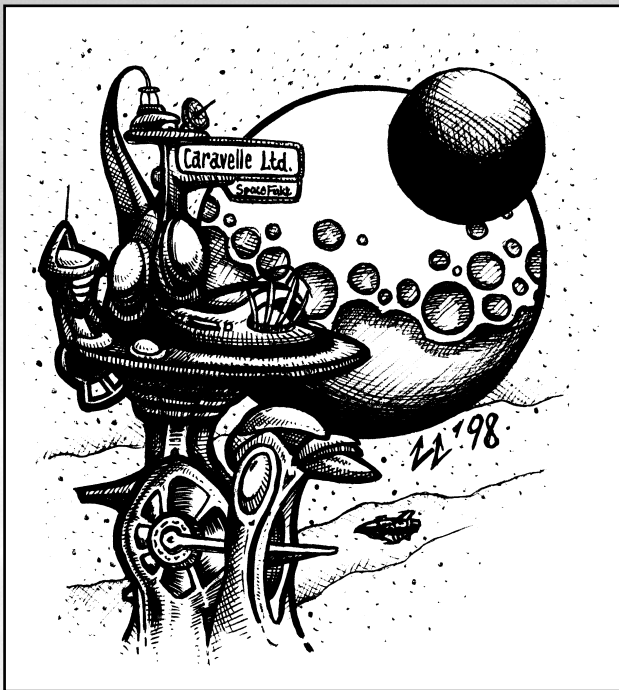
– Igen, Agd, eltaláltad. A valódi cél néhány régi irat előkerítése. Úgy harminc évvel ezelőtt a Helbivoron zuhant le az az űrhajó, amelyen a Caravelle SpaceFakt alapítója utazott. A Neve Zedd'Ipt Vut volt. Az akkori vizsgálat során halottnak nyilvánították, bár a teste nem került elő. Vele együtt elvesztek az alapítóiratok, a birodalmi hivatalok bejegyzései alapján készítették másolatokat. A SpaceFakt jelenleg a Global Impex tulajdonában van, most biztosat akarnak tudni az alapító sorsáról. Ha figyeltétek az imént a híreket, azt is tudjátok, hogy miért... Szeretnék ha megkeresnék a holttestet, és elvinnék nekik az eredeti iratokat.

– Na álljunk meg! A Caravelle alapítója Zedd'Ach Zuka, ezt mindenki tudja. És különben is, hogy akarsz azonosítani egy harminc éve bomló hullát? Nem marad az meg olyan soká, én csak tudom. – vetette közbe Zoa. A kapitány nagy örömeire közben végre eltette a tört.

– Tévedsz, mint rendszeren. Inkább figyelj! Zedd'Ach Zuka jól ismert gazdag triciplita, már számos élet áll mögötte. Eleget összeharásolt magának ahhoz, hogy kényelmesen élhessen, így mikor legutóbb eljött számára az újjászületés ideje, mindhárom sarja teljesen ép és egészséges volt, ráadásul rendkívül hasonlítottak is egymásra. Ritka eset, legtöbbször élete során annyi károsodás éri, hogy jó, ha az elsőszülöttje életképes, nagyon ritka, hogy a harmadszülött életben marad. Nos, miután teste három felé vált, a Tanács a hagyomány szerint kiválasztotta utódai közül az elsőszülöttet, aki Zedd'Ach Zukaként életét folytatta. A másodsülött a Zedd'Ipt Vut, a harmadszülött a Zedd'Ort Cogd nevet kapta. A Caravelle SpaceFaktot ez a Zedd'Ipt Vut hozta létre, de röviddel utána meghalt. Ám halála előtt a szokástól eltérően végrendeletkezett. A törvény szerint a másodsülött vagyonát halála után a harmadszülött örökli, hisz ők csak egymásra számíthatnak...

– Tudjuk. Mind a négyen tudjuk. Minket is a Tanács juttatott a Akadémiára. És ezt mindig az orruk alá is döröglik. Semmi nem jár nekünk, pedig csak az a vétkünk, hogy nem első voltunk a sorban. Még örülhetünk, hogy nem öltek meg minket a Konzervatív Liga hívei. Azok szerint az átkozott fajvédők szerint a másodsülöttek semmi-rekellők, és minden harmadszülött veszedelmes szörnyeteg – mordult fel Agza, aki egy nagyhatalmú admirális harmadszülöttjeként látta meg a napvilágot, s így különösképp mostoha körülmények közt nőtt fel.

– Évezredek óta így van. Nem a mi dolgunk, hogy megváltoztassuk, sokkal fontosabb a saját boldogulásunk. – A kapitány néha úgy érezte, őszintén megérti a Liga terroris-



táit. – Ha megengeded, folytatnám. Tehát. Zedd'Ipt Vut nem bízott Cogdban, a cég bejegyzésekor keltezett végrendeletében minden vagyonát Zedd'Ach Zukára, az elsőszülöttre hagyta. Röviddel a ezután a hajója lezuhant a Helbivoron, épen maradt mentőkabint sem találtak. Ma már a legtöbbször valóban úgy tudják, hogy a vállalat alapítója is Zedd'Ach Zuka volt. Igaz, ő volt, aki a céget felvirágoztatta. Zedd'Ort Cogd persze sose törődött bele, hogy nem ő kapta az örökséget. Több pert indított, még bombamerénnyel is fenyegetőzött. Több bolygón üldözi a rendőrség kisebb-nagyobb rablásokért, egyszerűen kellemtelen alak. Jó, hogy nem az ő kezébe került a vállalat! Hallhattátok, legutóbb a Dalmantinon tört be a számítógépes rendszerbe, és összeszedett néhány aktát a balesetről. És itt jövünk a képbe mi. A cég attól tart, hogy a gazfickó megint valami alláságra készül, de érthető okokból kerülni akarják a nyilvánosságot. A mi dolgunk, hogy a helyszínen megkeressünk minden bizonyítékot, mely őket igazolja. Segítségül megkaptuk a baleset utáni vizsgálat teljes jegyzőkönyvét. A Helbivor egy terra típusú világ, de nagy része tengerrel borított, és erős a vulkanikus tevékenység. Viszont ott a triciplita test állandó, akár a szikla. Ha ott van, kis szerencsével megtaláljuk, amit keresünk. Minél előbb indulunk, annál jobb. Tehát álljatok neki a Vándor felkészítésének Agd, első legyen a leszállóegység felszerelése! Te pedig, Agza, gyere a hídra, megadom az útvonalat.

FOLYTATJUK

Írta: Trüsz
Rajzolta: Vida László

A futárhajó mintha a pokolba
ereszkedne le landolni készülvén
az állomás belsejében.

Egy örökkévalóságnak tűnik, mire viszonylag ép
blokkot találnak...

Mielőtt megszakadt az
állomással a kapcsolat,
valahol itt látták a
Piranhát.

...hogy aztán sietve
elhagyják az
űrhajót.

A mélyár sötétje eközben szinte
fényrobbanásként nyílik meg a
fénysebességből kilépő STÁG flotta
előtt.

S mielőtt a rombolók tűz alá veszik a kalózfloottát,
a földiek elvágják a meneküléscatornákat.

Csapda!

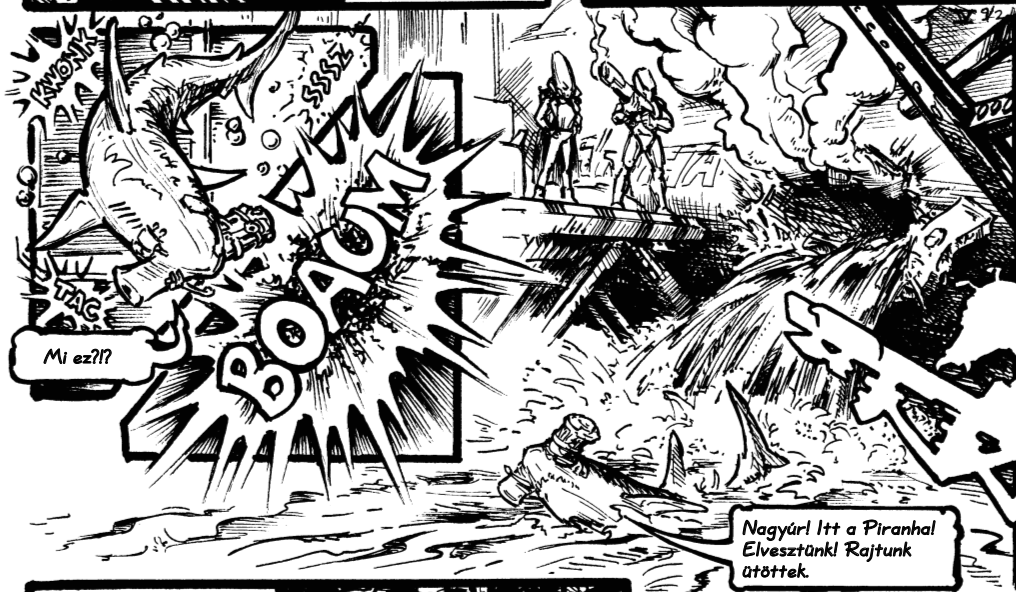
A felismerés azonban elkésett...



Piranhal Itt vörös
egyed! A vezér-
naszád megsemmisült!



Még két percig tartsatok kil
Itt teljes a káosz, de még
mindig nem gerjedt fel a
bomba teljesen.



Mi ez??

Nagyúrl Itt a Piranhal
Elvesztünk! Rajtunk
átóttek.



Valahol a cápa
ősterületeken.

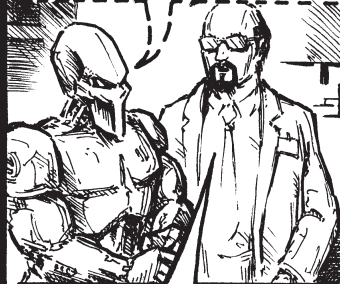
A Barracuda visszaigazolta,
hogy a fotonbombát megsemmi-
sítették. A flotta elpusztult.
Uraim, a hadművelet elbukott.



De a háborúnak még nincs vége. Egy
nap még összegraasztjuk az embereket
a cerebritákkal, és eljön a mi időnk.

Ezalatt a Jupiter körül befejeződnek az előkészületek.

Professzor! A nagyúr most adta tudtomra, hogy a hadművelet elbukott.

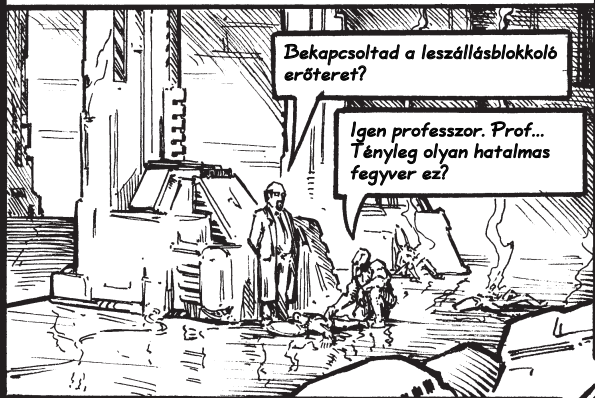


Ne légy ilyen száklátóköru, Brgax!
Nem látsz a szemedtől!

Felépítettük a világ leghatalmasabb fegyverét, és csak pár mit sem sejtő nyikhaj cerebrita őrzi...



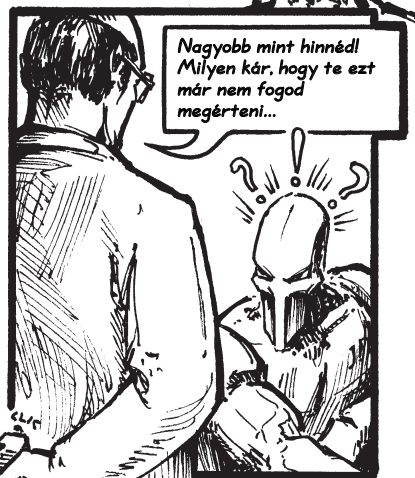
Egy jól képzett xenónak csupán némi harci drogra és közel két percre van szüksége egy ilyen feladathoz...



Bekapcsoltad a leszállásblokkoló erőteret?

Igen professzor. Prof...
Tényleg olyan hatalmas fegyver ez?

Nagyobb mint hinnél!
Milyen kár, hogy te ezt már nem fogod megérteni...



A lézer sávítása csak egy pillanatra töri meg a csendet, hogy aztán átadhassa helyét egy félelmetes, idegen vartyogásnak.



Üzenet. A feltehetően andromedita eredetű fegyvergyekreátor megszerezve. 002-kor nyitom az intergalaktikus folyosót. A vezetők készülhetnek a flotta átadására. A polgárháborút azonban nem sikerült kirobbantanom. Üzenet vége.

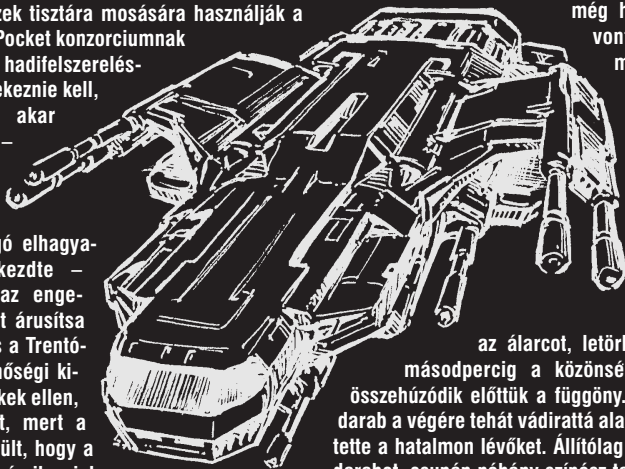
FOLYTATJUK

BIRODALMI HÍREK

□ Akár piszkos pénzek tisztára mosására használják a MIB-et, akár nem, a Pocket konzorciumnak

– és az összes többi hadifelszerelés-gyártónak – igen igyekeznie kell, amennyiben lépést akar tartani vele. A MIB – amelyről most már egyre kevésbé lehet, hogy egy peremszektorbéli bolygó elhagyott hangárjában kezdte – nemrég megkapta az engedélyt, hogy termékeit árusítsa az Albion Oleában és a Trentóban is. A Pocket minőségi kifogást emelt a termékek ellen, de igen rosszul járt, mert a vizsgálat során kiderült, hogy a fiatal cég termékei némileg jobbak mint az övei – amit aztán néhány gátlástalan újságíró meg is szellőztetett. Később dömpingárokra hivatkozva próbálta késleltetni a döntést, de a bíróság elutasította, hiszen jól látszott, hogy a MIB-nek esze ágában sincs elkótyavetyélni minőségi áruit. Így aztán a Pocketnek jól ki kell használnia azt a kevés időt, ami arra kell, hogy a MIB megszervezze áruszállítási csatornáit. A nagyvállalat nem is sokat cocózik: fergeteges reklámkampányt indított be, és kissé lejjebb vitte az árait – bár, hogy ebből látszik-e valami a kiskereskedelemben, az kérdéses. Ráadásul éjjel-nappal dolgoztatja a fejlesztőmérnökeit, hogy ha csak egy-egy paramétert tekintve is, de az újdonsült vetélytársénál jobb terméket dobhasson piacra.

□ Óriási feltűnést keltett nemrégiben egy színdarab, amelyet a hatalmas siker ellenére mégis levettek a műsorról alig pár nap után. A drámát a Kreberzen mutatták be – ez a Kronos rendszer egyik bolygója, amely rendszerben maga Ommu, a császári székhely is található – és a premierre meghívást kapott maga az uralkodó is. A császár nem ment el, ám az udvar számos jeles képviselője igen – hogy aztán a közepén tüntetően távozzanak. A többség azonban maradt, és az előadás folytatódott. A botrányos mű voltaképp egy udvari komédia, amely a Birodalom vezetőit, kicsinyesüket és önzésüket állítja pellengérré. A helyenként akasztófahumorba hajló darab úgy kezdődik, mint maga a zarg háború: tripliciáták jönnek segítségért. A vidéki, műveletlen bunkóknak tartott követség csettlés-botlásain jól lehet nevetni, de a jókedv hamar megkeseredik: az előadás második felét a közönség halotti csendben ülte végig. A segítségnyújtás kérdése háttérbe szorul a hatalmi harcok miatt, mindenki csak azt nézi, mi haszna származna a dologból. A tripliciáták eleinte állandóan hajtogatják hogy hány nap, óra van



még hátra a zargok összevont támadásáig, aztán már csak állnak a színpad szélén, figyelik az intrikáló előkelőségeket. Mielőtt az idő lejárna, egyetlen perccel a támadás kezdete előtt az előadás hirtelen megszakad. Az összes szereplő a színpad szélére sétál, levelik az álarcot, letörlik a sminket, néhány másodpercig a közönségre bámulnak, aztán összehúzódik előttük a függöny. A komédiának induló darab a végére tehát vádirattá alakul, ami érthetően sértette a hatalmon lévőket. Állítólag mégsem tiltották be a darabot, csupán néhány színész tartózkodási engedélyéről derült ki, hogy nemrégiben lejárt...



Egy lemezújság a fantasy és a sci-fi szerepjátékok rajongóinak!

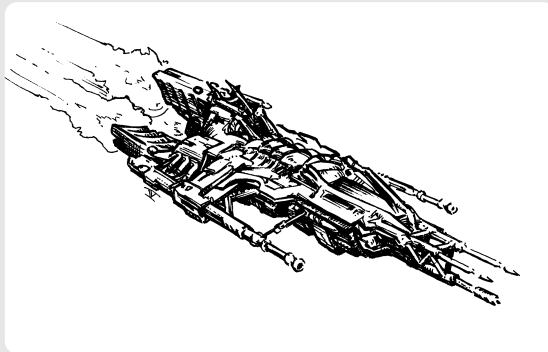
Ez a lemezújság havonta jelenik meg a CD Guru, a Chip és a P-c-x CD-ROM mellékletében. Az első (valójában nulladik) 1996. decemberében látta meg a napvilágot.

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

Kínalunk folyamatosan bővülő egyéb játékokkal. Olvashattok novellákat, kártya- és könyvismertetőket, klubinfókat, kalandmodulokat és tippeket. Keresd a CD mellékleten, az interneten és a barátaidnál!

Levelemünk: 1537 Budapest Pf. 453/397

E-mail: pergamen@elender.hu



Alaptípus:	Zarg 4-HP
Manőverezőképeség:	7
Energia:	100
Páncélzat:	120
Fegyverzet átlagereje:	75
Méret:	15
Veszélyességi besorolás:	6

A Zarg 4-HP nem éppen gyakori hajtótípus, a Ragadozón kívül – amely szintén a legújabb hajók közül való – a Sebész az egyetlen, amelyet erre a vázra építettek. Nem is lehet csodálni, hiszen méretre akkora, mint egy megtermett keszkesdőhajó és a panelja is meglepően kicsi. Erre a szűk helyre négy ion-, négy foton és egy

lézérágyú fért fel, valamint három pajzs: kettő lézer ellen véd, a harmadik ionágyúk ellen való. Az ágyúk igen tiszteletreméltó 75-ös tűzerőt biztosítanak, de ez önmagában nem lenne elég ahhoz, hogy hatos veszélyességi besorolást kapjon, hiszen mindössze 120-as páncélzata még a pajzsok védelmében sem sokáig állja a rohamokat. A Sebész azonban viszonylag nagy mérete ellenére kitűnően manőverezik, ráadásul teljesen hétköznapi fegyverzetének pontossága, találati aránya messze felülmúlja a megszokottakat. Katonái szakértők szerint épp a különleges célzóberendezés indokolja a furcsa hajóváz-választást: a megnövekedett fegyverzetirányító-rendszer aligha fért volna el egy hagyományos zarg űrhajóban. Persze ez még a jobbik lehetőség: ugyanis azt jelentené, hogy a zargoknak alaposan rá kell hajtaniuk, ha le akarják kicsinyíteni annyira, hogy a régebbi illetve az új, de kisebb hajókba is beszerelhető legyen. Ám bárhogya is legyen, mindent nem magyaráz meg az újonnan kifejlesztett célzóberendezés: valószínűleg a legénység is jóval képzettebb az átlagnál. Itt azonnal felmerül a kérdés: vajon még mindig robotgéppel van dolgunk, avagy megjelent az első közvetlenül zargok irányította űrhajó?

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

FEJLESZTÉSEK

★ A GNOTY építőelemeket továbbra is a kapitánynak kell kifizetnie, ám amikor beépíti a bázisba az elemet, szövetségi számláról visszakapja a pénzét.

FEJLESZTÉSEK

★ Működik az SZRVE szövetségi parancs, amellyel a tagok megfoszthatnak egy kapitányt valahány rangponttól és átadhatják egy másiknak.

★ Az aukciós lista lekérhető a kikötői terminálon is, még hozzá a TER 5 parancssal.

★ A kalózárdió figyelme igencsak ráterelődött a szektor szabad kapitányaira: a leghíresebbek neve újra meg újra felbukkan az adásokban.

★ Már hónapokkal ezelőtt írtam, hogy nagyon szeretném, ha a karakterek földi csatákat vívhatnának egymással. (De nem is elsősorban harcról van szó, hanem általában a játékosok közötti interakció kibővítéséről.) A kapitányok most már összemérhetik erejüket a kikötőben is. Az FT – földi támadás – parancssal meghatározható, melyik hajó legénységével, szövetség vagy faj tagjával lesz ellenséges. Ha találkozol velük egy kikötőben, akkor azonnal egymásnak estek – persze csak akkor, ha egészségi állapototok ezt megengedi. Ugyanazok keverednek be-

le a csetepatéba, mint akik egy roncsba is bemennének, azaz a felderítőcsapat tagjai. Persze nemcsak ellenségeid lehetnek a szabad kapitányok között, hanem barátaid is. Az FBA – földi barátságosság – parancssal megadható, hogy kik is ezek. Ha velük találkozol, meghívod őket egy pohár italra, elbeszélgetek a régi, közös emlékekről stb. Az FBA arra is jó persze, hogy felülbírálja illetve kivélt képezzen az FT alól. Itt persze el kell mondani, milyen sorrendben vizsgálja a barátságosságot a program: először a karakterszámot nézi, majd a szövetségbe tartozást, végül a fajt. Hiába vagy barátságos az űrcápákkal, ha ki van adva az FT az Űrcápák Egyetemleges Szövetségére, akkor meg fogod támadnia tagjait. A szövetségen kívüli űrcápákkal persze békésen elszogatsz a legközelebbi kocsmában. Az alap tehát készen van, s erre sok mindent lehet építeni. Ki lehetne bővíteni a Légiparádét, elnevezése ellenére helyet kaphatna benne a földi harc. A kalózkodást is le lehetne szállítania földre, persze böhöm reaktorokat vagy többkonténernyi cuccokat nem cipelnek magukkal a kapitányok, ám csekkártyát illetve valamilyen bankkártyaszerűséget igen...

Ezek azonban még csak tervezetek és nem tudom, mikor kerülhetnek be a játékba.

MAKÓ KATALIN

Hát ez már örület! Ezennel kikiáltom magam a Cogalia legiskeresebb kalózáának. Igaz, csempész lennék, de persze vannak más mulatságok is! Na, mi van, tokfejek? Agyatokra ment a zargok nyomása? Hát már sehol sincs egy tökös fosztogató? Csak én lennék szektorszerte az egyetlen saját magára utalt kapitány? Akkor figyeljétek, hamarosan a kikötői szórólapon, a hivatali körözésekben folyamatosan figyelemmel kísérhetitek tevékenységem. Ha küzdelemre vágysz, állok elébe. Mindig is a herepiumban bővelkedő hajók raktere vonzott a leginkább. Azt azért ne feledd, egy kalóz nem erővel, hanem ésszel küzd. Jusson ez eszedbe, akkor is, mikor szégyenszemre átszilipeled nekem a fele szállítmányodát. Ez FIX!

VI. 29. **Captain Join'(#2398)**, fixer és műkereskedő, a Gre'n Masque terminálja mellől

Örömmel értesítek minden inszektoid kapitányt, hogy megalakult az ISZCS, az inszektoidok érdekvédelmi szervezete. Száma: 908. Ha érzel magadban kedvet és elég aktivitást, csatlakozz hozzánk! Az inszektoid kapitányoknak köztünk a helye. Felvételi kérelmed mellé azért csatolj egy bemutatkozó levelet! Tehát ne feledd: BELEP 908!**Krysszorr** (# 1 8 3 7) az ISZCS propagandaügyi megbízottja: ifj. Fetter József, 7030 Paks, Tánicsics u. 16. 1/2. ☎ 75-312-576

Keresem azt a 3-4 kapitányt, akikkel a KG-találkozó szerencsésen kitaláltuk a vetélkedő keretében a „mindent elpusztító nagy gonosz antiötlő bigyót”. Írjatok, ugyanis nem tudom a számotokat. Viszlát!**(#1470)** a Quwaarg felderítő kapitánya

A Purple Darkness elleni flottához keresek társakat a Formato III-ban.

Pedro Anarre (#5085)

A Trento szektor tisztelt kapitányai! Remek üzleti ajánlatom lenne: otthoni bedolgozással nagy pénzkereseti lehetőség! Égetően szükségem lenne mindenfajta archeo tárgyra. Ami kiemelten érdekel az az ozmium, coburn szál, herepium, de más fajta archeo tárgyat is szívesen megvásárolok. „A fent említett tárgyakért más archeo tárgyak” csere is érdekel. Nem számít mennyi idő telt el a hirdetés óta, s az sem, hogy hány db kívánt tárgyd van, a hirdetésem nem évül el – akár évek múlva is érdekel, s bármennyit veszek. Persze minél hamarabb van, annál többet ér nekem. Az ár megegyezés szerint, de akár több 100 000-et is megadok érte. Nem tudsz olyan árat mondani, amit nem adok meg érte. Tégy próbára, és hívj a 49-425-102-es számon, vagy az #1307-es sectornet számon. A postacímem koordinátái a korábbi AK-kban benne vannak. Mega-Pho Beamet 1 000 000 fölött veszek. A pénzen kívül még a tüzéromet is magad mellett tudhatod, ami nem elhanyagolható fegyvertény. Tisztelettel:

VII. 6. **Light Knight kapitány**

Kapitányok! Megalakulófélben van a Jégmosoly Uszony testvérszövetsége. Várjuk mindenkinek a jelentkezését, aki szimpatizál a JMU célkitűzéseivel, de a belépési feltételeknek nem tud eleget tenni. De várjuk azokat is, akik egyszerűen csak egy jó csapat tagjai akarnak lenni. Írjatok, jelentkezetek! A kozmikus sugárzás kísérjen benneteket!

VII. 1. **David Freemann (#1915)**, Holczmann Balázs ☎ 88-487-038 e-mail: holczi@freemail.c3.hu

Laza, Hardar, Taitha Hadhrinthus és Natasha Raminova, légszíves keressetek meg! Előre is köszöni!

Pedro Anarre (#5085)

Ozmiumot, Coburn szálát és here-

piumot vennék az Albionban. Szövetség alapításához társakat keresek.

Szerencsevadász Paul (#4601), Kovács Pál – ☎ 221-0768 (18-tól) és 317-1041 (8-tól 16-ig)

Üdv kapitányok! Szeretnék gratulálni minden ellenfelemnek a Légiparádéhoz. Egyben kérek mindenkit, hogy küldje el a speciális tárgyainak infóját, ha nyert valamit a parádén – cserébe én is küldök infókat. Ha valaki esetleg némi IGE fájdalomdíj ellenében megválna a nyereményétől a Formato I-ben, akkor írjon! Szükségem lenne infókra az Albion Oleáról is: melyik rendszerben hány bolygó van (lakatlan bolygók), hol mi kapható. Cserébe a Trentóról küldenék hasonló adatokat, arányban a kapott adatok mennyiségével (az adatok kb. 90 %-ával rendelkezem). Az alakuló szövetségről, a Kristály Légióról egyelőre csak nálam lehet tájékoztatást kérni, a korábban megjelent hirdetésekkel ellentétben. Két héten belül válaszolunk. Nagyban segítené a dolgot, ha megírnátok a valódi neveketek és címeteket is. Formato I vadászkapitányai! Jelentkezzen az,akit zavar a Purple Darkness tevékenysége! Jó vadászatot!

Joes Kyss,

VII. 8. **Crystal Star (#2606)**,

alias Miyazaki Jun,

1123 Budapest, Győri út 20. IV/7.

Üdvözlök mindenkit a Formato I-ben! Nincsen valakinek szüksége 5 db herepiumra, olyan 40-50000 font egységáron? Hmmm? Akinek szüksége van rá, az gyorsan válaszoljon, mivel nagyon kelendő. Főképp, hogy egy vámolásból való, ahol valaki 8 db herepiummal lett szegényebb. Siessetek! Már csak 5 db maradt. Minden tisztelem a Testvériségé!

VII. 13. **Odin Plazmatron (#3565)**

a Cape Suffer fedélzetéről

KÉRDÉZZ – FELELEK

NATALUM KÁRTYAI

DANI ZOLTÁN

Nagy Zoltán, martfői olvasónk tette fel az alábbi – nagyon jó, és érdekes – kérdéseket (legalábbis az első 10-et), mivel azonban nem írta rá a levélre a címét, így csak a Krónika hasábjain tudok válaszolni a kérdéseire. Kérek mindenkit, aki HKK-s szabályproblémákkal levélben fordul hozzánk, írja rá a levélre is címét, mert enélkül nem tudok rá válaszolni.

Egyes lapokon (pl. Haarkon) az szerepel, hogy ha aktív, akkor történik valami, akkor kell fenntartani stb. Ha egy ilyen lap az előkészítő fázisban passzív, akkor ezek szerint nem kell fenntartani, illetve nem fejt ki a ráírt hatást?

Az előkészítő fázisban semmilyen módon nem passziválhatod a lényedet, de ha már úgy kezdődött a köröd, hogy passzív volt *Haarkon*, akkor nem kell érte fizetned, mivel a lapok csak az előkészítő fázis végén aktivizálódnak, amikor már minden előkészítő fázisos cselekvés lezajlott. Ez minden hasonló lapra is igaz (pl. *Tri-kornis*).

Ha Általános randomizációval átírom egy Szírének énekét, majd lemásolom Bűbájmásolással, akkor a másolt bűbáj az eredeti vagy az átírt Szírének éneke lesz?

Nos, ez egy nagyon jó kérdés. Általánosítva úgy hangzik, hogy az alakváltó lapok a lap eredetijét másolják le vagy az aktuális állapotát. Ezt kérdést eddig még nem vizsgáltuk meg, de ezentúl az általános szabály az, hogy az alakváltó lapok mindig a lap aktuális állapotát másolják, de természetesen csak a permanens változásokat kell beleszámítani az aktuális állapotába. Azaz a kérdés esetében a másolással az átírt lapot másolom le, de ha a *Zan* alakulna át egy olyan lényvé, ami éppen sebesült, akkor természetesen a sebesülést nem másolja le.

Mi történik akkor, ha Lady Olivia macskáját Kísérteties bajnokkal visszahozom? A gyűjtőbe kerül a kör végén, vagy megmenti az életjelzője? A Kísérteties bajnokon az szerepel, hogy az így megidézett lény kör végén mindenképpen a gyűjtőbe kerül. Az Ezüsthajnal szabálykönyvében már leírtuk, hogy ha egy lapon a „mindenképpen” szó szerepel, akkor azt semmilyen lap nem változtathatja meg, vagyis mindenképpen megtörténik. Ez a fenti példában is így van, ezért a macska a kör végén a gyűjtőbe kerül.

Ha a Fattyak teremtését Általános randomizációval átírom, akkor a 2/2-es fattyak fattyak maradnak-e, és mi történik ha szaporítom őket?

A 2/2-es fattyak is fattyak, a nevük és típusuk nem változik meg az *Általános randomizációtól*. A *Fattyak szaporodása* viszont már normális, 1/1-es fattyakat termel. Ha a 2/2-es fattyak a gyűjtőbe kerülnek, és onnan visszatérnek, akkor ismét 1/1-esek lesznek.

Ha kinn van egy Teológiám Chara-dinra, a Totális agymosásnál melyik fajta idézési költség csökken, a VP vagy az áldozás?

Mindig a VP. Az áldozásos idézési költség a szabálykönyv szerint csak abban az esetben csökkenhet, ha ez külön rá van írva a lapra (pl. *Áldozómester*), egyébként csak az egyéb fajta idézési költség csökkenhet. Ha pedig nincs egyéb idézési költség, akkor nem csökken semmi.

Hányas energiatűskéje lesz a kalandozómnak, ha két I. szintű Mágusiskolám van játékban?

Mivel a kártya szövegében az szerepel, hogy ha már volt energiatűskéje a kalandozómnak, akkor az eggyel megnő, és az első szintű *Mágusiskolák* hatása összeadódik, végeredményben kettes energiatűskét kapnak a kalandozók (akkor is, ha a két iskola egy körben népül fel.).

Milyen fajú El DonGo?

El DonGo altípusa kísértet, semmilyen más faja nincs.



Eldobathatom-e *A gyenge erejét a Földanya amulettjével*, ha az első három körben használok?

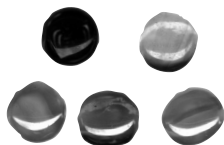
Nem. *A gyenge ereje* alapértelmezésben nem azonnali rekción lap, csak akkor válik azzá, amikor az első három körben ellenvarázslatként kijátsszom. Ezért ilyenkor a *Destabilizátor* hat rá, de az amulettel nem lehet eldobatni.

Mi történik akkor, ha *A gépben lakozó szellemmel*? Idézési költségű lapot fordítok fel?

Ha az a lap egy játékban maradó lap, akkor játékba kerül. A '?' értékét mindig a lap kijátsszója határozza meg a lap kijátsszásakor. Mivel ez is lap kijátsszása, így az, aki a ?-es lapot fordította fel meghatározhatja a '?' értékét.

Pozitív létsík mellett működik-e a *Kaotikus csata*?

Igen, mivel ekkor is harc történik, csak a csata végeredményét nem a hagyományos módon, hanem a *Kaotikus csalánál* leírt módon kell eldönteni.



Ha a *Tanulékonyssággal* lemásolok egy *Vadászatot*, majd a következő előkészítő fázisban megváltoztatom *Zárnyítássá*, akkor a *Tanulékonysság* egyszerre lesz *Vadászat* és *Zárnyítás* is? A kérdésre a válasz sokaknak egyértelmű, azonban az új játékosok számára rendszeres problémát okoz a *Tanulékonysság* megértése. A kulcs a megváltoztatott szóban van. Ha valamit megváltoztatok, akkor az eredeti tulajdonságai elvesznek, és új tulajdonságai lesznek. A kérdés példájára visszatérve, ha a *Tanulékonysságot* megváltoztatom, akkor onnan kezdve csak *Zárnyítás* lesz, *Vadászatként* megszűnik.

Ha *Bibirscsokóriással* felépítek egy *Szekértábort*, akkor az mennyit fog gyógyítani?

Egyet, mivel egy lény építette. Az óriás képessége ebből a szempontból nem számít.



Ha *Bübbájmásolással* másolok egy *Agyzavarást*, majd az ellenfelem kijátsszik egy *Kiegyenlítést* úgy, hogy minden *Agyzavarás* a gyűjtőbe kerüljön, a gyűjtőbe kerül-e a másolt *Agyzavarás*?

Az alakváltás szabályai szerint az alakváltó lapok (ilyen pl. a *Bübbájmásolás*, *Zan*, *Dort Amessiv*) csak az idézési költségüket, esetleg ha a lapon külön szerepel, akkor a színüket tartják meg, egyébként minden szempontból tökéletesen lemásolják a célpont lapot. Ebben az esetben tehát a másolás minden szempontból *Agyzavarás*, így a *Kiegyenlítés* azt is elviszi.

Kristálypraglonc

A játékosok kérdés- és tiltakozásözönire reagálva revizionáljuk a pragloncrol korábban leírt szabályt. A pragloncot ezentúl nem szedik le az olyan általános lényleszedések, mint pl. a Savhurrikán, Vulkánkitörés, amely a lények egy csoportjára hatnak.

Ha negálják a *Gömbillámot*, akkor a visszalövessel sebeznek vagy gyógyítok?

A *Negáció* hatására a sebző varázslat gyógyítani fog, tehát a *Gömbillám* végig gyógyít, amíg lődözik ide-oda.

Az *Öklelő kost* használhatom-e aktív lényre?

Természetesen, hiszen a kos szövegében nem szerepel, hogy csak passzív lényre lehet használni.

Lemásolhatom-e *Bübbájmásolással* a *Becsületes küzdelmet*, illetve levédhetem-e *Bübbájtévedelmel*? Ha levedtem, akkor az megvédi-e attól, ha valaki 4 ÉP elköltésével a gyűjtőbe akarja küldeni?

A másolásnak és a védelemnek is a *Becsületes küzdelem* a célpontja, ezért ki lehet játszani őket. A *Bübbájtévedelem* a varázslatok és a speciális képességek (az új HKK-s terminológia szerint hatások) ellen véd, ez annak számít, így nem lehet ÉP-áldozással a gyűjtőbe küldeni.

Ha kinn van egy *Időhurok*, és leszedik a *bajnok manifesztációját*, elvesztetem-e a játékot?

Nem, a *bajnok manifesztációjánál* csak akkor vesztesz, ha a gyűjtőbe kerül. Jelen esetben nem kerül a gyűjtőbe, mivel kinn van az *Időhurok*.

Áldozhatok-e lényt *Igorra*, ha van célpont lény, de annak nem hiányzik ÉP-je? Áldozhatok-e *Igornak* kővévált lényt?

Mindkét kérdésre igen a válasz *Igor* esete hasonlít az *Öklelő koséhoz*, itt sem szerepel a kártya szövegében, hogy a célpont lénynek hiányozzon ÉP-je. A kővé változtatott lényt pedig fel lehet áldozni, ha valamilyen lap erre lehetőséget ad. Az Ezüsthajnal szabálykönyve szerint kővé változtatott lényt nem lehet áldozásos idézési költség kifizetésére használni, de más fajta áldozást (pl. *Igort*) nem tilt meg.



HKK

gyakorisági- és árlista

A hajnok manifestációja	- u L	8000	A kos ereje	r r Cs	100	A vadak megfélemezése	r/s r l	300	Általános randomizáció	f r E	100
A béke erdeje	s n H	100	A közösség ereje	r g L	30	A vámpírok éjszakája	l n C	30	Ametlészmedál	s g L	20
A béke mezeje	s n 1,2,3	30	A láthatatlanság köpenye	e g L	30	A végső áldozat	s n 1,2,3	30	Amniosz-fa	f n C	30
A béke szigete	s g E	10	A lélek védelme	e g H	30	A világ újraelosztása	f r 2,3	200	Ánokfutó	d n 1,2,3	30
A Bika ideje	- r Cs	150	A levegő síkja	- n L	60	A víz síkja	- n L	100	Annak	s n 1,2,3	30
A birodalom virágkora	- r E	300	A lopás nagymestere	d n E	40	A zangrozó módszer	f g L	30	Antimágikus ballaszt	s n L	100
A bolonok aranya	f g E	10	A lustaság átka	f/d n l	30	Az arany segítsége	f g E	10	Antimágikus őrtorony	t g E	10
A bőség zavara	- r E	400	A magány fájdalom	s g C	30	Acéldarázs	s r 1,2,3	400	Apokalipszis	l u l	6000
A csodák patalója	e/f n l	60	A mágia csodája	f r 2,3	200	Acélkolosszus	f r 1	2000	Aquan	s g E	30
A Denevér hatalma	d r 1,2,3	200	A mágia létsíkja	- r L	500	Acélköl	t g l	10	Aranyeső	f g C	30
A fák ereje	s g C	20	A mágia méltósága	f n C	30	Adamantitgölem	c r L	300	Aranytojást tojó tyúk	c r C	100
A falak ereje	t g 3.H	30/60	A mágia szabadsága	f/v n l	30	Adószedő	f n l	60	Arató csattanat	t g 3	30
A fattyak létrehozása	c r E	300	A meglepetés előnye	e g l	20	Aeritikus hasnyájk	f r l	400	Arc	c r C	300
A fattyak ura	c r E	400	A mester büntetése	f r 1,2,3	400	Agglomerátor	f g 1,2,3	10	Artilma	s n C	30
A fattyak visszatérnek	c r C	300	A mester jutalma	d r C	400	Agresszivitás	d g 1	20	Arilla	d r C	150
A fény szentélye	r g 3.H	20/60	A moak fénykora	t r L	400	Agyagalamb	t g L	30	Árnyékraja	c g C	60
A fák síkja	- n L	60	A moak mesterkedése	f/d r l	300	Agyagölem	f r l	300	Árnyéksárkány	l r l	600
A géniusz manifestációja	d r H	300	A módszerek elcsesése	e n l	60	Agybentás	f g 3.H	60/100	Árnyéktestőrség	f n C	30
A gépben lakozó szellem	s g E	20	A mutáció eredménye	c n E	40	Agyburok	e g H	60	Árnyékűz	c r L	300
A Gépezet	d r E	400	A muzsika hatalma	e n l	30	Agyletapogatás	e n 1	30	Árnyékvilág	l g L	30
A gonoszság ereje	d n H	150	A pénz szentélye	f n L	60	Agyropantás	d g 1,2,3	10	Árnymanó	d g 1,2,3	10
A gyenge ereje	f g 3.H	20/60	A pusztítás botja	d r 3.H	200/300	Agytaposás	t r 1,2,3	300	Árnyrém	l g L	10
A gyenge pusztulása	d g C	60	A rettenet katonája	l r Cs	150	Agyzabáló	e n H	60	Árthron	t r l	300
A gyűzelem reménye	f r 1	150	A rohadás szentélye	c n E	60	Agyzavarás	e r 1,2,3	200	Árulás	d g 3.H	20
A háború szentélye	t n C	30	A rütség büntetése	e n C	30	Alacsony morál	c g C	20	Áruú Yathmog	c r E	400
A halál csókja	c n C	60	A sebek beforrnak	r n 1,2,3	60	Alagút	t n H	60	Árvíz	s r H	1200
A halál maszkja	l g L	30	A sellők csábítása	e r Cs	150	Alakváltás	e n E	40	Átcsoportosítás	r r 1,2,3	150
A halál tornyá	l g C	30	A skorpió ereje	s n C	30	Alakváltó	s g 1,2,3	10	Átkos kötődés	l n C	60
A harag manifestációja	t n l	40	A sókaság ereje	c n C	30	Alanor	r u L	4000	Átkozott kincs	f r Cs	100
A hármás mágikus ereje	s n E	40	A Sötét Föld átka	c g E	30	Alanori csatamen	r n L	60	Átkozott mágia	f r 1,2,3	200
A három kívánság gyűrűje	f u E	5000	A sütétség kardja	c r C	150	Alanori Csatorna	r r 1,2,3	100	Átkoféreg	l g l	20
A hatalom átka	c r C	200	A szabadság ára	- u E	5000	Alanori egyetem	r n H	60	Átkokk	l n 1,2,3	30
A hatalom korlátozása	t r 2,3	200	A szaporaság jutalma	c/d n l	30	Alanori futár	r r H	300	Átkomurgattyó	c g L	30
A hatalom örölete	f r l	300	A szerencse fia	c r l	150	Alanori könyvtár	r r 1,2,3	100	Átkruházás	t g C	30
A holtak hívó szava	l g l	20	A sziklák atyja	t r AK	200	Alanori Krónika	r r AK	200	Áttelepítés	t r 1,2,3	100
A holtak nyugalma	s n 2,3.H	30/60	A szírnek éneke	e r C	700	Álcázás	e n 1	30	Áttérítés	- g C	30
A holtak szelleme	l r E	800	A szőjerek tobzódása	s g 2	20	Áldomás	r g 1,2,3	10	Augur köpenye	r g E	10
A hősi szellemek kincstára	r g L	20	A szőjerek tombolása	s g 3	20	Áldozat a holnapért	r r C	200	Auralafó	s n E	100
A hősök hagyatéka	r r l	200	A takarekosság jutalma	c g C	20	Áldozat	l n 1,2,3	30	Auralátás	f g l	20
A hűség köteleke	r g L	20	A tanítvány lázadása	f r E	300	Áldozati máglya	f/d g l	20	Aurapoliátor	c n L	60
A jószág ereje	e n 1,2,3	30	A teljesség tornyá	t r C	200	Áldozókés	c g C	20	Autentikus vámpír	l r H	900
A jószág jutalma	e g C	30	A tengerek ura	e/s r Cs	200	Áldozómester	l g E	20	Az agy kifacsarása	c r AK	200
A jövő ismerete	e g E	20	A teremtes zenekara	s r l	300	Alex Vampirsson	l n H	200	Az ártatlanság kora	s r Cs	200
A káosz hangjai	c n l	60	A Teremtő szava	c n C	30	Alkalmazkodás	e g L	20	Az élet egyensúlya	s r Cs	200
A káosz hatalma	c r l	200	A természet hangja	s g 1,2,3	10	Alkímia	f g 1,2,3	10	Az élet és halál kupája	s r 1,2,3	300
A káosz korlátozása	r n C	30	A természet megcsúfolása	l n 1,2,3	30	Alkímizáló üst	f n l	30	Az élet könyve	r r l	300
A káosz szentélye	c n E	60	A természet rendje	s g C	30	Álompör	e n L	30	Az élet kürforgása	s r H	500
A káozsiság átka	f r 1,2,3	300	A tömeg hívó szava	d r Cs	150	Álomsárkány	e r L	300	Az élet tornyá	r g C	30
A kincsek hatalma	f g l	20	A trikkók kizárása	t n C	30	Álomvilág	- n L	60	Az élet víze	s r Cs	200
A kockázat ára	r r L	400	A tudás hatalom	d g L	30	Álomvirág	e g L	30	Az ellenfél balszerencséje	c u L	5000
A kos csapása	l r Cs	150	A tűz síkja	- n L	100	Alpesi téhen	s g L	20			

Az elme főlénye	e n 1,2,3	40	Bűhájmasolás	e r 2,3,H 500/600	Doronyuda	f n H	60	Éőhalott-puszítás	r g 1,2,3	10	
Az erő ökle	t g 1,2,3	10	Bűhájsemlegesítés	e g H	60	Dort Amessix	t r 1,2	300	Éőholt mágus	l r H	1200
Az idő kereke	e r H	1500	Bűhájvédelem	e g C	30	Dögkeselyű	d g C	30	Éőholt mirg	l g C	30
Az igazság pillanata	r n L	60	Büntető praglonc	t r 1,2,3	200	Döglég	l g l	20	Éőholt úgvarg	l n H	200
Az igazság próbája	r g E	10	Bűvölés	e g 1,2	20	Dögvész	c r C	300	Éőholt sullár	l n C	30
Az információ hatalma	c n C	30	Caramella	e n C	60	Drakolder érdemtrend	f g E	10	Éőskódo	f n 1,2,3	30
Az ishal szent bak	r r Cs	150	Chara-dín álma	c g C	20	Drakolder mágus	f r L	300	Éőzönlés	t n E	100
Az orgorók átka	s r l	400	Chara-dín döbvenete	c u L	4000	Drakolder testőr	f r E	800	Első vér	r n L	60
Az orgorók hatalma	s r E	200	Chara-dín fattya	c g C	20	Drasmólyok	s g 1,2,3	10	Eterelés	s r C	100
Az orkok öreganyja	d r H	600	Chara-dín fénykora	c g C	20	Drónkeselyű	c g C	30	Étető feltvány	r g E	20
Az örök élet forrása	r g L	30	Chara-dín helytartója	c g C	20	Drótháló	c g C	20	Elzárás	e g 1,2,3	10
Az örület temploma	d r l	300	Chara-dín küldetése	c r C	100	Drözörű pincsi	r n H	60	Ember kalandozó	- g H	60
Az univerzum kifordítása	c r C	300	Chara-dín lesújt	c g C	30	Drud	d r l	300	Emberevő	t n H	150
Az univerzum tengelye	l r L	100	Chara-dín macskája	c g C	20	Duer-ork	- g 1,2,3	10	Enciklopedia Fantasia	- u L	5000
Az utolsó csók	e n E	100	Chara-dín oltára	c g C	20	Dupla szintlépés	- g 1,2,3	30	Energiatölyom	f n 2,3,H 30/60	
Az utolsó szó	l r L	200	Chara-dín papja	c g C	20	Dupla vagy semmi	c n C	30	Energiakötés	f g 1,2,3	10
Azbesztagyú Arktisz	f n L	60	Chara-dín talizmánya	c r C	200	Duplikátum	d r 1,2,3	200	Energiakonzentráció	c r C	400
Azonnali bűháj	l g H	30	Chara-dín temploma	c r C	200	Dühkötés	t g E	10	Energiatülke	f g l	20
Azonnali gyógyítás	s g 1,2,3	20	Connor Wartause	t r E	500	Éően hadúr	c r E	400	Ent kertész	s g E	20
Azt mondtam,nem	e u L	6000	Csábmosoly	e g 1,2,3	10	Éően halálhajcsár	c r C	200	Építés	t g E	20
Baar-ork	d g 1,2,3	10	Csákányos Blendor	t n E	40	Éően harcás	c g C	30	Építkezés	t g 1,2,3	10
Baghar	c r C	100	Csala-csny Csilla	e n l	60	Éően munkafelügyelő	c g L	20	Épokultúra	e g l	20
Bajjtal	e r 1,2,3	150	Csapdászelés	- g H	30	Éően vitéz	c g E	30	Épület teremtése	f g 3,H 30/60	
Bajnokság	t r C	100	Csapdakészítés	- g 1,2,3	10	Éőer vadászoktva	r g E	20	Érinthetelenség	s n C	30
Bakkura	t n 1,2,3	30	Csere	f g 1,2	20	Egoizmus	c r C	100	Érópajzs	f g 1,2,3	10
Bakugárs	t r Cs	80	Csilagphullás	l n L	60	Egyenlő esélyek	f g l	20	Érvő	s r l	200
Bányarém	t g L	20	Csiperózsika álma	e r Cs	200	Egyszerűsítés	s n 1,2,3	60	Érző szívű dromedár	r g l	200
Bányászat szakértelem	- g l	20	Csoda	r g E	10	Együttérés	r n C	30	Ésélytelenség	c g C	20
Bátorság	e g l	20	Csodadoktor	c g C	30	Éőinség	l r 1,2,3	300	Estariol	c r l	300
Bávtatag golombár	s n C	60	Csónak	s n H	200	Éőkornis	c r L	400	Északi druida	s n l	60
Bazaltamentál	t n C	60	Csontkés	- g 2,3	10	Éőmágus	c r C	300	Északi tűzsárkány	d r l	800
Bean-sidhe	l r C	200	Csontpálca	l g l	20	Éőmágus köpenye	c r C	100	Esszenciakristály	e r H	700
Becsülteles küzdelem	t r l	200	Csontszurovny	t g H	30	Éőmágus tükre	c n C	30	Éteri fény	r n 1,2,3	30
Békítés	r g l	20	Csontváz	l g 1,2,3	10	Éőszárkány	c r C	700	Étkezési homár	s r Cs	200
Belladonna	e n L	60	Csontváz harcás	l n E	100	Ekarlon	t n L	60	Évaporőr	f n l	100
Bérmágia	t r C	200	Csontváz lord	l r 1,2,3	300	El DonGo	- r l	300	Evolúció	s n E	40
Bérmunka	f r l	200	Csőkönnyű ösvér	s g l	20	Elektromos angolna	f g 3	20	Ezeréletű	e r l	300
Betonfal	t r C	400	Csupasz izom	t g H	30	Elektromos pajzs	f n L	40	Ezoterikus mardel	e r 1,2,3	300
Bíbirésőkorás	t r 1,2,3	400	Bagály	s r Cs	100	Elemi vízcsapás	s g L	30	Fabontó szörj	s n l	60
Bíhorgörény	s n 2,3,H 30/60		Bálmár	- n C	30	Elenios csábítása	e n C	30	Fair play	r r 1,2,3	200
Bikacsók	d r Cs	200	Darksleid	r n 1,2,3	30	Elenios küldetése	e r 1,2,3	100	Fairlight bankár	f g E	30
Bikaviadal	- r Cs	100	Baronel	f r 1,2,3	100	Elenios oltára	e g 1,2,3	10	Fairlight bankja	f n l	60
Bolhakutya	e g 3	20	Degradátor	c g C	30	Elenios papnője	e g l	20	Fairlight cselszöve	f n C	30
Bombagoly	s g 1,2,3	10	Dehidrátor	c n l	60	Elenios szentélye	e n C	30	Fairlight játéka	f r 2,3	100
Borax király	r r 1,2,3	100	Déja vu	s u L	7000	Elenios temploma	e r 1,2,3	100	Fairlight küldetése	f r 1,2,3	100
Borúra derű	e g E	30	Démontetű	c g L	30	Életenergia	- r E	300	Fairlight oltára	f g 1,2,3	10
Borzalmas vaukadar	d r 1,2,3	400	Deneverszimbólum	d r 1,2,3	300	Életesszencia	r n E	60	Fairlight papja	f g C	20
Bo-skorpió	s n 1,2,3	30	Destabilizátor	- n C	200	Életészőn	s n 1,2,3	30	Fairlight puszított masinája	f r 1,2,3	200
Bosszu	t n H	150	Desztuktív fűző	d n 2,3	60	Életpajzs	s g H	60	Fairlight temploma	f r 1,2,3	150
Bölcs tanító	r g E	30	Deus ex machina	e r 1,2,3	200	Életszívás	d g C	20	Fairlight trükkje	f g C	60
Bölcsök küve	- g 2,3	20	Dána tánca	e r L	100	Életszívó kard	l r 1,2,3	1500	Fairlight vihára	f n 1,2,3	30
Bölcsesség	- r H	300	Dána	e r L	300	Élévülés	c n E	40	Fairlight villámai	f n E	100
Bölcsőpolip	s r L	300	Dimenzórés	c g C	20	Elf	e g 1,2,3	10	Fáklya	r n 1,2,3	10
Bronzácél	t n 1,2,3	30	Direkt kontaktus	e r 1,2,3	400	Elf hárd	f g l	20	Fal	r g H	60
Bronzsisak	t g 1,2,3	10	Diuretikus kráken	e r L	600	Elf mesterharcos	f r AK	300	Falu	s r H	300
Brutalitás	t n C	30	Don Caloni	t r H	500	Elana	r r H	700	Falvastagítás	t g l	20
Bufa hírnöke	b r E	300	Donodon oltára	d g 1,2,3	10	Elimináció	d g C	30	Fantals	r n 1,2,3	30
Bumeráng	r g C	20	Dornodon hava	d g l	20	Élőt palotaőr	f r H	700	Fantom	e g l	20
Bundás csirmáz	t r C	400	Dornodon küldetése	d r 1,2,3	150	Ellenvarázslat	f g 1,2,3	30	Fáradtság	e v l	40
Burástyalkők	e g 1,2,3	10	Dornodon papja	d g C	20	Élmeféreg	f r L	300	Fatönik	s g E	20
Burástyaltójas	e g C	20	Dornodon szentélye	d r l	300	Elmepajzs	- r E	300	Fátyol	e n 1,2	30
Bűhájléder	c n C	60	Dornodon temploma	d r 1,2,3	200	Éőf fal	s n L	60	Fattyak szaporodása	c g C	30
Bűhájlopás	e r H	600	Dornodon visszavág	d n C	100	Éőf ütvesztő	s r 1,2,3	300	Fattyak teremtése	c g C	30

Fedett verem	s n L	30	Gömbvillám	r r	2,3,11/100/1500	Hendiala	e r C	500	Jelleműkőr	f r	1,2,3	100		
Fegyver szakértelem	- g H	60	Grákó denevér	l n	1,2,3	30	Hendiala láncai	l g L	20	Jerikó	- r L	400		
Fegyverbolt	t n L	60	Gránit őrszobor	t r C	300	Hendiala mosolya	e n C	30	Jovialis mikroszockó	c g C	C	20		
Fegyvermester	t r H	500	Grath Morphus	l r	1,2,3	200	Hibernáció	d n	2,3	Kacagó széjla	c g C	C	20	
Fejvadász kíán	c n L	60	Griff-fidka	e g C	30	Hid	f r	1,2,3	100	Kaffogó hebrencs	t n	1,2,3	60	
Fekete griff	c r C	400	Griffónix	r r	1,2,3	800	Hidegvér	l r l	200	Kalandozók városa	- n L	100		
Fekete kehely	d r C	200	Grifftojás	r n C	30	Hinávó piranha	s n l	80	Kamlelon	e g l	20			
Fekete sereg	t r AK	300	Grok-képződmény	s n	1,2,3	30	Hirtelen halál	d n l	30	Kamionszaurusz	s r AK	150		
Felejtés	e g	1,2,3	10	Gruangdag	t r C	300	Hódolat Raiának	r g H	60	Kandeléber	d v n l	100		
Félelemjáró	l g	1,2,3	10	Gruangdag amulettej	t n l	60	Hóféherke	e n C	30	Kaoszfelügyelő	c n l	60		
Félszöbrendiség	c n C	30	Gruangdag testőre	t g C	30	Hóherimbó	l g L	20	Kaoszorda	d r l	200			
Feltámasztás	r g	1,2,3	20	Gruangdag vára	t g C	20	Holtak energiája	l g	1,2,3	20	Kaoszmaster	c g E	20	
Feltételek gyógyítás	r n H	100	Gyászszertartás	l g L	10	Homoktérreg	f r C	400	Kaoszplazma	l u l	4000			
Fémbontó szőjér	f r	1,2,3	100	Gyávaság	c g C	20	Homokóra	e r L	500	Kaosztekóné	c r l	200		
Ferratáció	r g l	20	Gyémántárcány	r r AK	400	Homokvarány	r g l	20	Kaoszszimbólum	c n C	30			
Fertőzés	c r C	100	Gyenge mérég	s g	1,2	20	Hordóagyú mameluk	t n E	100	Kaotikus csata	c r C	100		
Feutális örökség	t r	2,3	100	Gyengítő lehelet	l g C	30	Hosszú ij	e r	1,2,3	100	Kapcsolat a földdel	t n E	60	
Flavius	f r	1,2,3	300	Gyermekekladás	s n H	100	Hóvihar	s n E	40	Kaporszakáll	f r	2,3	200	
Fóbia	f n l	30	Gyevi híró	b r C	200	Hósi halál	d n L	30	Kapu	t r	1,2,3	200		
Fogadó	f r H	500	Gyikember	s g L	20	Hősies küzdelem	d g H	30	Kardfogó fülemüle	e r	1,2,3	400		
Folyó	s n H	200	Gyilkos tegyver	- g	2,3	10	Hősség	r g C	20	Kardszárnyú pocok	e r	2,3,11/400/500		
Fordulat	f g	3, H	20/60	Gyilkos ij	e r Cs	150	Hőkorszak	r g l	20	Kárhazat	l r l	300		
Földanya	f r C	400	Gyilkos mérég	s r	3, H	700/900	Hurleon	f n C	30	Karmazin huhogó	s r C	300		
Földanya amulettej	s r TF	400	Gyilkos mokus	s g	1,2,3	10	Húsevő maguszim	s g	1,2,3	20	Karmos tankány	r n l	100	
Földanya csókja	s g C	30	Gyilkos sallank	t g l	30	Idegen tolat	s g E	20	Karócsapda	t n	1,2,3	30		
Földanya erdeje	s r L	300	Gyógyítás	- g C	30	Idégoncsolás	f g C	20	Kaszabölésáska	f n	1,2,3	60		
Földanya óvó keze	s g L	30	Gyógykeñeds	r g	1,2,3	10	Időcsere	f u l	6000	Kaszárnya	t g H	30		
Földanya paradicsoma	- n L	60	Gyógyomgy	s g C	20	Időgyorsító	e r C	300	Kaszínó	f r AK	100			
Földnyás	t r	1,2,3	200	Gyógyugár	r n C	30	Időhurrok	e r l	600	Kaszitroplanáris stigma	f r l	300		
Földindulás	t g l	30	Gyógyymangó bokor	s g C	20	Időkiesés	e r E	300	Kaszitroplanáris uralom	f r l	300			
Földöntölti ragyogás	e n C	30	Haarding-féreg	l g H	30	Időngáz	f g C	20	Katakliizma	l r	2,3,11/300/400			
Földrengés	t n	1,2,3	30	Haarkon	l r E	500	Időutazás	e r E	300	Katapult	l r H	400		
Förtelemféreg	c g E	30	Haarkon darazsai	l n E	100	Igazságtevő	r r L	500	Katonai tanácsadó	t g E	30			
Fregnikus plazma	c g C	30	Haarkon diibe	l r E	1000	Igor	l n L	30	Kavadu	r g	1,2,3	10		
Fülland	d r Cs	100	Haarkon őregkora	l r E	300	Ikerfiverek	t r Cs	100	Kavaduszák	r n C	20			
Fúria	e n l	60	Haarkon szolgálja	c r E	300	Ikerharcos	t n L	30	Kazmárgyökér	d n E	60			
Furulya	s g H	30	Háborgó tenger	s g E	10	Illúzió	e r H	200	Kentaursz	t r Cs	100			
Futóhomok	s n E	100	Hadladó	t r E	200	Illúziópalota	e r	1,2,3	300	Képzletharcos	e u E	5000		
Fúzió	d g L	30	Hadszerence	f g L	30	Illúziósárcány	e r	1,3	1800	Két kard szimbólum	f r	1,2,3	100	
Függőhid	s e g l	20	Hadroszaurusz	s r l	300	Imádkozás	- g l	10	Kettejű troll	d r C	300			
Füldő	s g l	30	Hadvezér	t g	3	20	Influenza	f r	3, H	400/500	Ketrec	t n l	60	
Fürjülés	t n l	60	Halálkapu	l g	3, H	20/60	Instabil szingularitás	f r	2,3,11/300/400	Kettős erőbedobás	- r E	400		
Fyfo	b r L	200	Halálos sugárzás	l r	1,2,3	100	Intelligencia	s n	1,2	300	Kettős látás	e r C	100	
Garokk	t g	1,2,3	20	Halálosztó Káin	d/c u l	5000	Invázió	d r	1,2,3	100	Khoidenikus csapás	f r	2,3	200
Gátvakond	t n	1,2,3	30	Halálpenge	d g l	20	Inváziós emlékérem	t g l	20	Khó földje	- n l	60		
Gemina amulettej	s g l	20	Halálsikoly	l g l	20	Ispotály	r g H	30	Khó zsoldosai	d g l	30			
Gemina balzsama	s g l	20	Halálsugár	l n C	30	Istálló	r g C	20	Kiégett föld	d r	2,3	200		
Gigaökök	t g	1,2,3	20	Haláltánc	t g l	20	Isteni kapcsolat	r n H	60	Kiegyenlítés	l r Cs	200		
Gitonga	s g L	30	Halhatatlanság	d r	1,2,3	200	Isteni közbeavatkozás	r u l	5000	Kincseskamra	f n H	60		
Glória	- g E	30	Halvaszületett	l n	1,2,3	30	Isteni segítség	r r	1,2,3	200	Kinzókamra	l n l	30	
Gnóm katapultállomás	f r L	200	Hamis istenek	c g l	20	Isteni színijáték	- g l	20	Királygyík	r g l	20			
Gnóm kutatóállomás	f r C	200	Hampók	s g l	20	Isteni szövetség	- r	3, H	300/400	Királyi arcképcsarnok	r n E	60		
Gnóm mágus	f g l	20	Haragvó istenek	c r C	300	Isteni szövetség	- r l	300	Királyi fűszakács	r r Cs	150			
Gnóm szolgáló	s r E	300	Harci mágus	f r l	200	Isteni visszahívás	- r C	100	Királyi halasztó	s n L	60			
Gnóm	f g	1,2,3	10	Harci szekér	t n L	30	Ithril	l r H	400	Királyi korona	r r l	150		
Goldugar	r g	1,2,3	10	Harcművészet	- n C	30	Izompuffasztás	c g E	20	Királyi légűs	r n l	60		
Contrak alkuja	f/c g l	20	Harsona	f g l	20	Jádesárcány	e r l	300	Királyi nagytanács	r r E	200			
Contrak gyűrűje	f/c n l	30	Hazahívás	l g l	20	Jaj a legyőzötteknek	t r H	300	Királyi testőr	r g l	20			
Gonyólek	t g H	30	Hebrensccsapda	f r	1,2,3	100	Járvány	s r	1,2,3	400	Királyi vadaspark	r n E	60	
Gorhmad féreg	s n l	100	Hegyi góllát	t r L	400	Jégcsóva	l g	1,2,3	20	Kis Vagabund	e r H	300		
Gormaffi gormaff	e r E	300	Hegyi rák	t g	1,2,3	10	Jégsziv	f/c g l	20	Kis vaspajzs	f n	1,2,3	30	
Gorombilla	r g	1,2,3	20	Hegymolás	t n L	60	Jégtroll	l n	2,3, H	60/100	Kisebb kívánság	f n	1,2,3	60
Gücsörös bunkó	s r	1,2,3	100	Helytartói jogar	r g C	20	Jellempróba	- g L	10	Kisebb quary Istenség	d r L	600		

Kisebb Zan	d r E	300	Leah bosszúja	l n C	30	Manna	r g L	20	Nagy mágnés bigyó	t r 1,3	150
Kisérteles bajnok	l n L	60	Leah csontmarka	l n 1,2,3	30	Manikör	d r Cs	200	Nagyobb idézés	r g l	20
Kisérteklőyök	e n l	20	Leah hatalma	l r 3.H	400/500	Martian	c r C	200	Nagyobb kívánság	r u L	5000
Kitartó ló	l g H	60	Leah kegye	l r E	200	Martian varázslata	c g l	10	Nagyobb kreáció	s g l	20
Küzetés	r g 3	30	Leah küldetése	l r 1,2,3	100	Márványtorony	e r l	150	Nagyobb vércapa	c r Cs	200
Kivánság	c n E	60	Leah megcsinálása	e g C	30	Massa	c r L	400	Nanda	c n C	60
Kiváncsiság	f n C	30	Leah oltára	l g 1,2,3	10	Meddőség	d r H	300	Napfókusz	r g C	60
Kloin Drungas	c n C	30	Leah szolgálja	l g C	30	Megrontás	l r E	300	Napkirály	r r C	400
Klónozás	f r 1,2,3	400	Leah temploma	l r 1,2,3	150	Megsenmisítő	d n C	20	Napszínhölöm	r n 1,2,3	30
Kneopatikus molluszk	c g C	20	Lebegő gomba	c g 3	20	Megtévesztés	c n C	30	Negáció	f r 1,2,3	400
Kobra	s g l	20	Legelementál	e n C	60	Megújulás	d r Cs	200	Negatív kisugárzás	c g C	20
Kobudera	r g 1,2,3	10	Légitrozár	s g H	60	Megvadult kecskebak	s r Cs	100	Negatív létsík	- n L	60
Kolostor	t r 1,2,3	100	Legkisebb kívánság	f g l	20	Megvesztegetés	f r H	400	Nekrofum	s n 1,2,3	30
Kontárunka	d n L	60	Lehetőség	r n l	30	Méltó szintlépés	- r L	200	Nekrofumetál	d n L	30
Kontinuum-tágitó	d r l	200	Lélekszívás	c g C	30	Mélység fátyla	s r H	800	Nem várt segítség	r n L	30
Kopenik	- n C	30	Lélektisztítás	r g H	30	Mélysegi grilltáng	l n 1,3	60	Neurális tortúra	e g C	20
Koponyaszimbólum	l r C	200	Lemondás a hatalomról	c n C	30	Menesség	l r 1,2,3	200	Niagren	t r L	300
Korgó Szikra	- r C	400	Lidérc	l n l	60	Mentőangyal	r r C	100	Niagren pálcája	t r L	200
Korlátlan mágikus faktor	d u L	5000	Lidércár	l n l	100	Mennyörögő Kénav	d n 1,2,3	30	Nómenklátúra	f r 1,2,3	300
Korlatozás	- r E	300	Likantrópia	l n C	30	Méreg átadása	s g E	10	Noteranthi bölcsesség	c g E	0
Kovácsééh	t n H	200	Lila brekk	f g 1,2,3	10	Méregérősítés	s n 1,2,3	30	Noth szellem	c g E	30
Kovácsműhely	d r C	150	Linkor Csumovszkij	d/c r l	300	Méregfelhő	d g 3	20/60	Notheranti	c r Cs	400
Kóagy	t g 2,3	10	Loidin Haptitus	c r C	150	Méregeszénát	s n E	30	Nukleáris csataclackány	t r l	150
Ködcslag	l g C	20	Lopás szakértelem	- n 1,2,3	20	Méregimmunitás	s r 1,2,3	100	Numenai laboratórium	d r l	200
Kódkapu	l n C	30	Lord Korell	t r E	400	Méregkeverés	- g C	20	Nyicsapda	t r H	400
Kódmangó	l g C	30	Lord Kovács	t r 2,3	400	Méregsejtenegítés	r n 1,2,3	30	Nyitott tenyér	t r H	200
Kőevő	t g 1,2,3	10	Lóvert	t g L	10	Merénylet	f g l	20	Nyhujj karbin	e g L	20
Kőfejű Beldor	t n 1,2,3	30	Lőfényű szakértelem	- r Cs	80	Mérges csipés	s g 3	20	Okulipaj	c r C	500
Kőkorszaki szakí	s r 1,2,3	200	Lőtávolság	r r Cs	60	Mérges galóca	s r Cs	200	Okulipaj átka	c r C	300
Kőszáli dísznö	s g l	20	Madárjésztű	f g l	10	Mérges nyulmár	s g l	10	Olimpiai játékok	r r 2,3.H	100/150
Kővénytöltés	s n 1,2,3	60	Mágiapapály	t r 1,2,3	300	Mérges pók	s g 1,2,3	10	Oltár eltűrése	d g 1,2,3	10
Kővénytöltő pálcá	s n C	30	Mágiadagály	f r 2,3	100	Mérgezett dobótű	s g H	60	Olvasztökemence	t n l	30
KÖVGEÓ	t n C	30	Mágiatál	l n E	100	Mérgezett vízek	l g 3	10	Ongóliant	t r H	1000
Közös Tudat	- r 1,2,3	500	Mágiaimmunitás	f r l	400	Mérgező zóna	s n L	30	Ongóliantébi	t r L	200
Krakógó Sütötök	d r C	100	Mágiatörés	r g 1,2,3	10	Mérleg	r r l	200	Ongóliant díszkoszvetés	t r 1,3	600
Kreáció	s g l	20	Mágiavihar	f r L	300	Mikszszi hűsgölem	l r 1,2,3	300	Ongóliant hadúr	t u l	5000
Kri Wu She	r r C	150	Mágikus abróncs	e g C	20	Mingókörte	s g l	20	Ongóliant tombolás	t g C	30
Krisztálygömb	e g C	20	Mágikus adottság	f n E	60	Minoszkúp	l g H	20	Ónixpiramis	d r L	300
Krisztálypraglonc	t/c r l	500	Mágikus beültetés	c n C	30	Mírg	e n L	30	Opai polip	s g H	30
Krisztálytündér	r g E	30	Mágikus ének	e g 1,2	10	Mirtuszkoszori	e n TF	200	Optiai agyiság	e n l	20
Kumulatív szimmetria	f r Cs	150	Mágikus erőd	r r 2,3	200	Melbolath	c n L	60	Órtítás	- r Cs	100
Kuruzslás	d g E	20	Mágikus gyorsítás	f n l	100	Moa ékszer	- r E	150	Orgoró	s n L	100
Kürtszó	t g 3	20	Mágikus kislülés	c n C	30	Molad szellem	c g C	30	Orgyilkos	d r 1,2,3	100
Kvazárkard	r r 1,2,3	100	Mágikus koponya	l r l	200	Molekulaátrendezés	f r 1,2	200	Orgyilkos tör	d g L	30
Kvazár páncél	r r C	100	Mágikus pulzálás	t r E	200	Móleon	c g l	20	Óriás csontváz	l n 1,2,3	60
Kvazárbehemót	c r l	700	Mágikus támadás	t g 1,2	10	Molgan	l r E	500	Óriás griff	r r l	700
Kvazársárkány	c r L	500	Mágikus tolvaj	d n 1,2,3	30	Monokonstrumatik Abarrun	r r L	100	Óriás hattyy	s g l	20
Kvazársziklák Népe	l n E	100	Mágikus tülkör	e r 1,2,3	200	Morgan	l r C	400	Óriás patkány	l g 1,2,3	10
Lady Olivia	e r 2,3	500	Mágikus védelem	f n 1,2,3	30	Morgan familiárisa	l n L	60	Óriás püfete	c r Cs	200
Lady Olivia macskája	e r L	300	Magnetikus praglonc	t r H	400	Morgan kisujja	l g L	30	Óriás skorpió	s r 1,2,3	400
Lady Olivia tornya	e n H	60	Mágusiskola,1. szint	f g E	30	Morgan kristálya	l r 3.H	400/500	Óriásrőr	t g 1,2,3	10
Lady Olivia trükkje	e g E	10	Mágusiskola,2. szint	f n E	60	Morgan mocsara	l r L	300	Óriásfereg	d r l	500
Lángoló vér	d g l	20	Mágusiskola,3. szint	f r E	300	Morgan pálcája	l n E	60	Óriások följe	- n L	60
Lant	e r H	300	Maigner Lopotomos	c n C	100	Morgan litka	l n l	60	Óriáspók	s r 1,2,3	400
Lassítás	l g 2	20	Malvina Lohara	r r 1,2,3	100	Morpeltanik daruja	f g E	10	Ork falu	d n C	30
Láthatatlan sereg	e r H	400	Manacsapda	r g 3.H	60/100	Mosolygó rettenet	d g H	60	Ork inkvizítor	d n l	30
Láthatatlanság	e n l	30	Managés	f n 2,3.H	60/100	Műsze tornádó	t r AK	150	Ork kunyhó	d g H	30
Láthatatlanság látása	e g 1,2,3	20	Manafereg	d n E	60	Műsze uralkodó	l g E	30	Ork sámán	d r L	200
Látomás	e g E	20	Manaforrás	- r E	300	Műtűdződ	r n 1,2,3	80	Ork zászlós	d g l	20
Lávafolyam	d n E	100	Manarobbanás	e r C	200	Múmia	l n E	100	Orkhan Thai	c r L	400
Lavinia Lohara	e n 1,2,3	30	Mandhai di Mehr	s r C	150	Mutáns	e g H	30	Ormánygöte	t g l	10
Lázadás	t r 1,2,3	100	Mánia	f n 1,2	30	Mutáns csontváz	l g L	30	Oroszlánvívőtes	r r Cs	100
Leah átka	l g 1,2,3	10	Manifesztátor	e r 1,2,3	200	Mutáns pók	s r C	400	Ortevor bányái	l r L	300

Ortever	l r L	300	Püspöki talár	- r C	100	Sárkányföld kard	e n L	20	Szárnyas gümböc	e g 1,2,3	10
Orzag hiltence	f r H	5000	Quwarg	d g 1,2,3	10	Sárkánytojás	c n l	30	Százfogó	t g 1,2,3	10
Orzag managümbje	f r E	900	Quwargboly	d n 1,2,3	30	Sárkányvár	e v n l	30	Szekértábor	t g l	20
Ozoi	b r l	300	Quwarg felderítő	d g C	30	Savas livegpcse	s g H	60	Szellemlovag	l r l	300
Ű a keyencem	c g L	20	Quwarg harcós	d n H	200	Savgölem	l r AK	200	Szellemzolva	t g L	30
Ükítő kő	t r Cs	100	Quwarg keltető	d n L	60	Savhurrikán	d r 2,3,H	300	Szellőléptű Elvatar	e t s r Cs	100
Üdítőülés	l c n l	30	Quwarg királyfő	d r 1,2,3	500	Savlehellet	l n 1,2,3	30	Szélvihar	s g L	20
Ünőfeloldozás	c r C	400	Quwarg ősmágus	l r l	400	Savmágia	l n H	100	Szemszimbólum	e r 1,2,3	100
Üngyulladás	d n E	30	Quwarg parafenomén	d g C	30	Sebkütizés	- g l	20	Szemmelverés	e g 3	30
Ünmérgézés	l n 2,3,H	30/60	Quwarg parazita	d g C	30	Sellő	e g l	20	Szent jogar	r r 1,2,3	100
Ürdögi Kör	l d n l	60	Quwargrajzás	d g H	200	Setét Patkány	l r 1,2,3	100	Szent kulacs	s r Cs	100
Ürdögi mentor	l r E	500	Quwarg szabolőr	d g L	30	Sheran könnyei	s n C	60	Szent szó	r t e g l	20
Ürdögialak	d n l	100	Quwarg szamuráj	d n L	60	Sheran küldetése	s r 1,2,3	100	Szentségtelen szó	l d g l	20
Ürdögigőz	r s n l	30	Quwargtaposó tappancs	t n H	60	Sheran lázadása	s r 2,3	300	Szeppent rákfatty	c r Cs	100
Üreg varázsló	r r L	200	Quwargok földje	- n L	60	Sheran megalázása	l n C	30	Szerencsésjáték	- g L	20
Ürök fagy	l c n l	20	Ragaszkodás	c n C	30	Sheran oltár	s g 1,2,3	10	Szerencsése	e g 1,2	500
Ürök kábulat	e g 1,2,3	10	Ragasztó	e g C	20	Sheran papnöje	s g C	20	Szertelenke	s n l	20
Ürült Trax	d l r l	30	Ragyás burástya	e r 1,2,3	200	Sheran szentélye	s g C	30	Széthízás a bandában	e n 1,2,3	30
Ürvény	s g C	20	Ragyogó Ron	r r l	300	Sheran szemploma	s r 1,2,3	150	Szibarita víz	f g l	20
Üsi csatamező	l n L	30	Raia büntetése	r n 1,2,3	30	Sighter	f n H	100	Szigony	t g l	20
Üsi ellentét	f r Cs	150	Raia küldetése	r r 1,2,3	60	Shaya	e n 1,2,3	30	Szilkázhatóak	r n E	60
Üsi láthatatlanság	e r E	200	Raia oltár	r g 1,2,3	10	Sillistra	s n E	100	Szímulákrum	e r H	600
Üsi ríma	- r E	300	Raia papnöje	r n 2,3	30	Siol von Uman háro	l r l	300	Szinati Szeretes	d r Cs	200
Üskősz	l v u l	5000	Raia szent lovagja	r r L	400	Sir Magic Master	r n L	60	Szines dözmöng	r g 1,2,3	10
Üsqwarg	d r E	600	Raia szentélye	r n l	300	Sirlődéc	l g H	150	Szintlépés	- g 1,2,3	10
Üsszeférhetetlenség	e r 1,2,3	100	Raia temploma	f r 1,2,3	150	Sistergő Pumpa	l r 1,2,3	300	Szintszívás	l g l	20
Üsszefogás	d g E	20	Rájanyék	f n 1,2,3	60	Sivítő béka	c g C	20	Szintszívó	l n 1,2,3	60
Palotafő	t g l	20	Rambó bogár	f g E	10	Skorpiócsipés	e r Cs	200	Szivarányhid	f n C	30
Pánik	l n H	100	Redyue	s r l	300	Skorpió klán	l r Cs	100	Szivroham	l n 1,2,3	30
Paritya	t g C	30	Regeneráció	s r 1,2,3	100	Smack	l n 1,2,3	30	Szoborgark	s n E	40
Paszszivítás	l g 1,2,3	10	Regeneráló gyűrű	r n C	30	Smack rabszolgái	l r H	400	Szopógödör	l r 1,2,3	150
Patakvár	d r 1,2,3	200	Reinkarnáció	s n l	100	Smargudyűrű	r r 1,2,3	200	Szorrát bogár	c r Cs	200
Pattanóbüde	t r C	400	Rejtő köpeny	e n H	100	Sóhajtó dorony	r n 1,2,3	30	Szökkáró	s g 2,3	20
Pelegrin	e v r l	200	Rejtőzködés	- g 1,3	20	Sokk	s n E	60	Szűrőlahár	s g L	20
Pestis	c g l	20	Rekreáció	r n l	100	Sorvasztás	l g 1,2,3	20	Szűrnyűvölés	e r 1,3	1200
Phua-kőp	d n L	30	Rendellenes magnetizmus	l n l	30	Sörényes hbnk	f g 1,2,3	10	Szűrnycsábítás	e g l	20
PIkkelyes thogat	r n E	60	Repülés	e g L	20	Sörtehajó Ninsai	s r 1,2,3	100	Szűrnyek évadja	s v l r l	600
Píromenyét	f r 1,2,3	600	Restauráció	e g L	20	Sötét ceremónia	d n 1,2,3	30	Szűrnyidézés	s g L	20
Planetáris manifesztáció	- r E	200	Revitalizáció	s r 1,2,3	100	Sötét erők idézése	l n E	100	Szűrnyidomítás	- g E	20
Planetáris ördémon	c n L	60	Riadó	t n E	60	Sötét főgönm	d r C	300	Szűrnyivisszaidézés	l g H	60
Pogányirtás	r g C	30	Riknalikus rüfögés	d g 3	10	Sötét föld	- n L	100	Szűrös hozsó	s n l	100
Pogányság	- g l	20	Riposzt	t g E	20	Sötét gnóm	d r 1,2,3	200	Szűrőspök ördémon	c r L	200
Pokolkó	d r l	200	Rius	f r 1,2,3	200	Sötét halál	l g 1,2,3	10	Szűrőpök	e g l	20
Pókavadás	e g 1,2,3	10	Rius kacagása	f n C	60	Sötét ital	l g l	20	Szitatikus orkán	d r AK	300
Polong	l r l	200	Roham	t g L	20	Sötét kastplom	d n l	100	Szubreális vámpír	l r C	300
Pooyan	d n E	60	Rombolás	d n l	60	Sötét motyogó	l r 1,2,3	500	Szuperpszí	e n L	60
Pordémon	c g E	20	Rothadás	l n 1,3	30	Spaguár	s g H	30	Szutykos remák	f g H	60
Porfelhő	r g C	20	Rothadó mocsarak	l r 1,2,3	100	Spontan égés	d g l	20	Születésnap	r g L	30
Poszogó műszék	t n 3	60	Rothasztó érintés	c n l	30	Stabilizátor	- g l	30	Szűrkeálfomány aktivizálása	r r l	1000
Poszítív diszkrimináció	t n 2,3	30	Roxati zártafő	d n 1,2,3	60	Sullár	e g L	30	Szűrő	l r Cs	150
Poszítív létsík	- n L	100	Rövid kard	f g 1,2,3	10	Súlyzó	t g l	20	Takonypóc	l n C	30
Pőfőgő Kregon	l r L	300	Rübingölem	t n l	100	Surradó Kigyó	s g C	20	Táncoló fegyver	t n H	60
Proteinfejske	e n 3,H	30/60	Rugbar	f r C	300	Sutor Kragoru	- r l	300	Táncoló lángok	d g L	30
Pszí ermyő	e n 2,3	60	Rugbar dilemmája	f n C	60	Sutor Kragoru torma	f n L	30	Tanulékonyaság	- n L	60
Pszí kő	e r L	100	Rugbar familiárisa	f g H	60	Sünmedve	r g C	20	Tapasztalatcsere	e g H	30
Pszí őselementál	e r E	500	Rugbar gépezete	f n E	60	Süvívő rája	c n l	30	Tárgyvédelem	f g l	30
Pszí szakértelem	- n 1,2,3	30	Rugbar monoltija	f g 3	20	Syndel	f r L	200	Tatudob	t g H	30
Pszí-elementál	e r AK	400	Rugbar varázskönyve	f r L	200	Szabad madár	e r AK	300	Taumaturgia	- g 1,2,3	10
Pszí-regeneráció	e r H	300	Rinákó	- g E	20	Szabotázs	f g l	20	Távcső	e n 1,2,3	30
Puha ütés	f g C	20	Sáfránypor	f r l	300	Szakadék	t g C	30	Tazunkaróka	r g H	30
Püpos burástya	e n 1,2,3	30	Sardullah Sharpa	d r 1,2,3	300	Százmágia	f g L	30	Technokolin	e g H	30
Purifikátor	r r 1,2,3	200	Sárkányfatty	c g l	20	Szaporítás	s g 1,2,3	10	Télea magoflux	f r 1,2,3	100
Pusztító végzet	d n 1,2,3	30	Sárkányidomár	r n l	30	Szárnyas csirmáz	r g l	20	Teknőspáncél	r r Cs	100

Tektonikus kvatáns	f r H	400	Troll	l g 1,2,3	10	Ütközet	t n H	60	Vér folyam	d r l	300
Teleportálás	f g H	30	Trollfa	s r 1,2,3	300	Üzletember	- n E	60	Vérfürdői magyszim	s n 2,3,H	60/100
Telhetetlen püfegy	c g l	20	Trollkeltető zóna	l n C	60	Vadász tatu	d g 3	10	Vérhűrgő Mamulut	c r 3	400
Teljes fordulat	c g l	20	Troll Lady	l n E	100	Vadász farkaudar	d g H	60	Vérkeszeg	f r Cs	200
Teljes front	- r E	300	Trófosztás	e g 1,2,3	10	Vadászat szakértelem	- r 1,2,3	200	Versengés	c n l	30
Teljes kvatáció	r r l	200	Trükmester	f r l	200	Vadászkutya	r g L	20	Verszomja csüldő	c g L	30
Teljes mozgósítás	d n C	30	Tsalez Lau'pez	d n H	100	Vadászmaster	r g C	30	Vévörös skorprió	c r Cs	150
Teljesség	r n C	30	Tudati égetés	e n 2,3,H	30/60	Vadítás	t r 2,3	100	Viharfelhő	t n 2,3	30
Temető	l r l	3000	Tudati fejlesztés	- n C	60	Vadtroll	t n H	200	Viharlobogó	t g 2,3	10
Templmi orgona	r r H	600	Tudati klónozás	e r Cs	150	Vak örület	t n 1,2,3	30	Viharóriás	f r E	600
Teológia	- g L	20	Tudati lenyomat	r g L	20	Vakharc	t g E	10	Világéges	d r 1,2,3	300
Teremtés	r g 3,H	20	Tudati vitalizáció	f g C	30	Vakító fény	e g l	20	Világítótorony	r g 1,2,3	10
Térfaó	r r E	400	Tudatkiesés	d n E	60	Vakmerő pattancs	t r Cs	60	Villámsújtás	f g 1,2,3	10
Térkapu	c g C	30	Tudatkorhács	e g C	30	Vakság	d g H	60	Villámszimbólum	f n 2,3	60/100
Természeti katasztrófa	c g L	30	Tudatlanság	t g H	60	Vámpirizáció	l r 1,2,3	200	Virágyszimbólum	s r 1,2,3	100
Térutatás	- n L	60	Tudatrombolás	e n 1,2,3	60	Vámpírtord	l r AK	500	Virágoskert	e r E	400
Telemember	l n 1,2,3	60	Tudatturbó	f n 1,2,3	30	Vámpírtör	ld g l	20	Viszály	- n l	60
Tguarkhan	- r 2,3,H	400	Tugt-ork	d n 1,2,3	30	Vándormuzsikás	e g E	10	Visszacsatolás	r r H	1000
Thargodan csatamező	c r Cs	100	Tülbujánzás	s g C	20	Vangorif gróf	l r E	300	Visszalépés	d r Cs	200
Thargodan csatatan	c r L	200	Tüfelők Földje	- n L	100	Vangorif vára	l r 1,2,3	100	Vizelementál	s n C	100
Tharr haragja	t n 1,2,3	30	Tüfőr	c g L	20	Varázsenergia	d g C	20	Viziharc	- n l	60
Tharr harci dala	t n C	60	Tükörkép	c n l	20	Varázstesték	e n C	30	Vizihulla	l g C	20
Tharr keresztje	t r C	200	Tükörpajzs	s g l	20	Vadászkő	f n 1,2,3	30	Vizionár	e r 1,2,3	100
Tharr küldetése	t r 1,2,3	100	Türelm	f r l	300	Varázslátolpás	e r 1,2,3	300	Világymír szobra	- n E	40
Tharr olfára	t g 1,2,3	10	Tüskescapda	s g 1,2,3	10	Varázslótanonc	r g E	10	Vonzás	f g L	30
Tharr pajzsa	t n 1,2,3	30	Tüskepajzs	f g H	100	Varázslótorony	f r 1,2,3	150	Vortex	l r l	400
Tharr papja	t g C	20	Tüskés gigaféreg	f r E	400	Varázsvédelem	r g l	20	Vulkánkitörés	t r 1,2,3	400
Tharr temploma	t r 1,2,3	150	Tüskés harci gromak	t n E	100	Varkaudar	d g 1,2,3	10	Woorgard	s r L	300
Thor,a sárkányölő	r n E	40	Tüzelementál	d n C	60	Varkaudar bajnok	d n H	200	Wulf Gretta	t r L	300
Tigroszlán	e r Cs	300	Tüzeső	d g 1,2,3	10	Varkaudar behemót	d r H	900	Xantusz manó	c g C	20
Tilgelagad	s n E	60	Tüzféreg	d g L	10	Varkaudar csillapítás	r g H	30	Xirmox	l r 1,2,3	300
Tiltott mágia	f g C	60	Tüzfőnix	r g 2,3	20	Varkaudar fétis	d g L	30	Yasmina	e n L	60
Tintacsiga	e g 1,2,3	10	Tüzugolyó	d g C	60	Varkaudar harcművész	d r E	500	Ygrodon	d g L	30
Tisztítófűz	r g 1,2,3	20	Tüzehelet	d g L	20	Varkaudar hírnök	d n l	60	Zafir erdőv	t n E	40
Tisztogatás	c g L	30	Tüzmágia	d r 1,2,3	300	Varkaudar íjász	d g E	20	Zan	d r l	1000
Titkos folyosó	t g E	20	Tüszövetség	d r n l	60	Varkaudar kölyök	d g C	20	Zan diszrupció	d r H	600
Titkos rituálé	d r l	300	Tyrannosaurus Rex	s r L	500	Varkaudar lándzsa	d n 2,3	30	Zan-csemete	d r 1,2,3	200
Toborzásgátló Vlagyimir	- r l	2000	Üdvári boldog	e g E	20	Varkaudar mágus	d n 1,2,3	60	Zangroz harcossal	f r AK	200
Tolmokok kóktél	d n l	100	Üdvári mágus	r r 1,2,3	150	Varkaudar mérnök	d t g l	20	Zangrozi bilka	r r Cs	150
Tolvajcéh	d r AK	200	Üdvári zenech	f n C	30	Varkaudar nekromanta	d n 1,2,3	60	Zan-Indukátor	d r 1,2,3	30
Tolvajszem	d r 1,2,3	200	Ügh méreg	s n 1,2	60	Varkaudar pállinka	d g H	30	Zarknod	f r H	2000
Tomboló Övgar	d r Cs	150	Ügh nemzedék	s n L	60	Varkaudar páncél	d n E	30	Zarknod alsó kamrája	f g L	30
Tomboló yeti	t r Cs	150	Üj remény	s r 1,3	200	Varkaudar szolgálólány	d g L	30	Zarknod familiárisa	f r l	300
Toprányopolip	c n l	60	Üjjaépités	r n 1,2,3	30	Varkaudar tábor	d n C	30	Zarknod oszlopa	f r C	300
Tormikus egér	c g C	20	Üjrahasonstítás	t n C	60	Várvédők	t n 1,2,3	30	Zarknod pecsetje	f g E	20
Totális agymosás	c r E	300	Üldenerath	t r l	200	Vasalt bunkó	t r 1,2,3	100	Zárnyitás	- g l	20
Totális háború	t r L	200	Uman szelleme	l r 2,3	500	Vassulyom	t g l	20	Zene szakértelem	- g L	20
Totemoszlop	- g L	30	Umbatari karkötő	d g E	10	Vasvért	d r 1,2,3	100	Zintburg	d r 1,2,3	500
Tou szang kihívása	c n l	200	Umor-pióca	d g 1,2,3	10	Vasszűz	d r Cs	300	Zoloboo	s g H	30
Tou szang tánca	c n l	30	Unáris plantáció	s g 3	10	Védelem a tüztől	d n 1,2,3	30	Zoloboo sámán	s g 3	20
Törpe kovács	t r C	200	Unkreáció	f n 1,2,3	30	Védőöltás	s g L	20	Zombi	l g 1,2,3	10
Törpe	t g 1,2,3	10	Ürgod fétise	d r H	400	Védőórna	- g E	20	Zombi mester	l r E	500
Törpemammut	t g H	30	Ürgod szikrája	d g E	20	Végelgyengülés	s g H	60	Zoodron Tint	d n C	30
Trákin csákánya	t n l	60	Ürgod	d r C	400	Végső védelem	r g E	10	Zoola	e r l	400
Transzformáció	f r l	1000	Üszás	s g H	30	Végső visszaszámítás	d r E	400	Zöldellő fa	s r 1,2,3	100
Trappoló dínymák	t g L	30	Ütánpótlás	t n L	60	Vegyesbolt	f r l	300	Zöldfüllű kalandozók	- r 2,3	200
Treem feljegyzései	r u E	5000	Utaköllyök	f g E	20	Véletlenszerű kiválasztódás	c r C	100	Zu'lit	f r L	300
Treem,a hülcse	r r l	200	Utolsó esély	s r 1,2,3	200	Velociraptor	s r AK	300	Zu'lit erőtere	f r C	400
Trikornis herceg	r r Cs	400	Utolsó kívánság	d n l	30	Véráldozat	l g L	20	Zu'lit parazitája	l r C	200
Trikornis	r r 1,2,3	200	Ütonáldó	l g L	30	Vérheli borzongás	d g 1,2,3	10	Zuhatag	s g l	20
Tripla szintlépés	- r l	200	Uwalla	c r C	300	Vércápa	c n C	60	Zurflug	t n 1,2,3	30
Triton	e r Cs	200	Uzbány	e n 1,2,3	30	Vérezgés	t r 1,2,3	200	Zsoldoskapitány	c r E	300
Trófea	t g l	20	Üzgetlenség	d n l	30	Véres csatabárd	l n E	60	Zsugorítás	c g l	20

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
☎ 118-5003, 118-9481/109,
06-20-765-527

Alapalklik, 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
rendszerünkben
35 000 Ft-ot nyerhetsz,
és rengeteg
egyéb kedvezményhez
juthatsz.

A klubtagságít mindenki
megkapja, aki legalább
100 Ft-ért vásárol.

Nézz be hozzánk,
meglátod megéred!

VERSENYBESZÁMOLÓK

Ha eljön az Ezüsthajnal

A fenti címmel rendezte a Beholder Kft. június 7-én az első Ezüsthajnal frissen bontott paklik versenyét, egy béttel a megjelenés előtt. Ez volt az első ilyen jellegű verseny (a korábbi években a megjelenéskor tartottuk), és nagy sikert aratott: 113 induló volt.

A népszerűségben az új lapok mellett szerepet játszhatott az is, hogy komoly díjakat osztottunk ki egészen a 16. helyezettig. Az első helyezett jutalma pl. 2 gyűjtődoboz Ezüsthajnal és egy új ultra-ritka lap volt. A játékosok valóban játszottak: nagy örömeinkre senki nem ment el az első forduló előtt (vagy után). A végig ott maradtok között egy csomag Hőskorszak kiegészítő is kisorsoltunk (ezt az egy paklit úgy találtam a polcon, kapni nem lehet!). A versenyen tesztelők nem indulhattak. Mindenkinek 3 csomag Ezüsthajnal kiegészítőből kellett legalább 30 lapos, szinkorlát nélküli paklit összerakni.

A játékosok nagy kedvvel bontogatták és használták az új lapokat, a sok trükkös lap miatt a szokásosnál természetesen több hibával játszottak. Néhány a legkedveltebb lapok közül:

Katonai tanácsadó
Drakolder érdemrend
Vibaróriás
Bölcs tanító
Áldozómester
Varkaudar újász

Az új szabálykiegészítések is működőképesnek látszottak: sokan használtak szabálylapot (bár itt nem igazán lehetett még rájuk paklit építeni), remekül raktak ki áldozós lapokat (főleg Áldozómesterrel), és a büntetés is el-elcsattanat (ezt még néha elnézték). Az Ében hadurat, amit látszólag nehéz kihozni, többször láttam kirakni a játék egész korai szakaszában.

A kétszorosos, hétfordulós svájci rendszerű versenyt az elhúzó döntőben, gigászi küzdelemben, 0:2-ről fordítva 3:2-re Máté Gergely nyerte. Érdekesebb lapjai: Öngyulladás + Urgod szikrája (az Öngyulladást csak ez utóbbival tudta használni!), 2 Glória + Utcakölyök, Aquan, Varázslótanonc, Silistra. A második Szeitz Gábor lett, kedvenc lapja, amivel rengeteget trükközött, az Idegen tollak volt (ebből 3 is jutott neki), de a dolgok általában akkor fordultak komolyra, ha Connor Wartause-t kinn tudta tartani. A harmadik helyen Papadimitropoulosz Alexander végzett, érdekesebb lapjai: Méreg átadása, Királyi vadspark, Ördögi mentor, Fairlight villámai. A negyedik helyet Kónya Barnabás vívta ki, ő használt A jövő ismeretét, Előzőnlést, Kiváltságot (talan a 3 Utcakölyökhöz), Rúnakövet is.

Érdekességek a versenyről:

- Séd Szabolcs Utcakölyökkel és Vadsparkkal Holtak szellemét ölt.
- Szegedi Gábor max. ÉP-je 2 volt.
- Jánvári Viktor A gépben lakozó szellemmel egy másik szellemet – a holtakét – hozott játékba.
- Král László Silistrája 10/18-as volt.
- Littner Ákos Lávafojlyammal 30 lényt szedett le, ezek közül a sajátjáiért azonnal újakat kapott Leab kegye miatt.
- Fekete Tibor 1 ÉP-ről nyert (ellenfelelnek 30 volt), kétszer hozott vissza eközben Holtak szellemét a gyűjtőből.

Mindenkinek sok-sok jó versenyt!

MAKÓ BALÁZS



Hagyományos verseny, június 20.

Az első olyan versenyünket rendeztük, ahol már az új kiegészítő, az Ezüstbajnag lapjait is lebetett használni. Az érdeklődés elmaradt a szokásostól: mindössze 41 felnőtt és 11 junior induló volt.

Ennek oka talán az lehet, hogy még nem volt idő az új lapok kitesztelésére, sokan tarthattak a tesztelőktől is (egyébként nem teljes joggal, mint majd látható). A junior korú játékosoknak azonban felhívom a figyelmét, hogy nagyon megéri a junior versenyen elindulni, hiszen pl. a 11 indulóból most is 4-et díjaztunk, az első helyezett, Baja Gábor ultra-ritka lapot is kapott. A 2. és a 3. a két Debreceni testvér, Áron és Dávid lett, a negyedik pedig Bänder Mátyas.

Az Ezüstbajnag készítésekor több cél is lebegett a szemünk előtt, amelyeket, úgy tűnik, sikerült alaposan (túl)teljesíteni. Az Isteni Szövetség után olyan kritikák értek minket, hogy a lapok, bár érdekesek, nem nagyon van versenylap közöttük. Nos, most mindenütt nyüzsgöttek az új lapok, s korántsem csak érdekességük miatt. Többen panaszkodtak, hogy a versenyeken 1-1 lapnál több soha nincs lenni, mindig leirtanak mindent. Most, ahogy végignéztem az asztalokon, igen gyakoriak voltak a teli örszettek, nem volt ritka a 20-30 lerakott lap sem. Sokan úgy vélték, Leah nagyon gyenge, hagyományos versenyen alig-alig használt szín; most nem láttam olyan paklit, amiben ne szerepelt volna. Mindezek mellett a játék felgyorsult, bár nem annyira, mint a pasziánsz-pakliknál: most többször előfordult 5-6. körben megnyert vagy feladott parti. Ezalatt az 5-6 kör alatt azonban sokszor gondolkodtak annyit a játékosok, mint máskor 15-20 kör alatt.

Nagy örömmel jelenthetem be, hogy a Beholder Kft. által rendezett versenyek történetében először női győztest köszönhetünk: Bartha Brigitta már régóta jó játékos, azonban most végre nyert is, méghozzá erős versenyen, jól kitalált paklival, meggyőző játékkal. Figyelem tehát, lányok, ez nemcsak a fiúk játéka! Brigitta paklija oldalt látható, szabálylapja nem volt.

A pakli alapja az *Ördögi mentor*, ami a *Lidércúrral* és *Óriás patkánnyal* kombinálva, a nagy lényeket eldobva és visszahozva, már a 3-4. (egészen speciális esetben az 1.) körben erős, nagy lényeket

(legalább kettőt-hármat, de akár 15-öt is) eredményezhet, ugyan van rajtuk 1-1 megjelző, de ez nem sokat számít. Az ellenfélnek pedig ilyenkor még nem sok lény van a gyűjtőben, ha nem hasonló paklival játszik. A mentor kihozását (vagy, ha nem jön be, a többi áldozós lapét) segítik az egyébként-is-jó-valamire 0 költségtől. Külön öröm, és igen hatékony fegyver, ha *Molganok* kerülnek a gyűjtőbe.

A pakli erejét mutatja, hogy a 2. helyezett Fábíán Balázs is hasonlóval játszott, de 4. színe Dornodon helyett Tharr volt, használt *Destabilizátort*, *Direkt Kontaktust*, *Szörnybűvölést*, *Haarkon diubét*, *Időutazást*, *Szuperpszit* is. A gyorsaságot nála a Bőség zavara szabálylap segítette, míg Brigitta úgy gondolkodott, neki fölösleges, majd használnak mások... Kíváncsi vagyok, hogyan lehet legyőzni ezt a paklit, bízom a játékosok leleményességében...

A harmadik, Holtzinger Dániel, szintén használt *Molgan*, *Óriás patkányt* és *Lidércurat*, generalta a lényeket a gyűjtőjébe, de ő a mentor helyett a gyors ütésre (első körben *Zombi mester*), a *Noter-manthira*, *Az utolsó csókra*, *Kisebb Zanra* épített inkább, és alpból *Mágiafalót* használt az ellenvarázslatok és olcsó azonnali varázslatok ellen. Ő is a *bőség zavarával* küzdött.

A negyedik, Fehér László, a jól bevált *Sötét kastplomos*, *A tudás batalmás* pakliját tuningolta fel egy-két új lappal (pl. *Abarrun segítsége*, *Quwarg parafenomén*), és szintén *A bőség zavara* szabálylappal. (A versenyen használtak egyébként *Ósi rúnát*, *Életenergiát*, és más szabálylapokat is.)

Néhány érdekesség a versenyről:

– Fábíán Balázst Neumann Róbert 10 körig ütötte 2 Holtak szellemével és egy Ongóliant hadúrral, de ő mindig Kürtszózott (az Időutazás is segítette).

– Kenéz András és Littner Ákos meccsén 4 Csákányos Blendor volt kinn, ezek közül 3 Csontkést hordott.

Jó paklikat!

MAKÓ BALÁZS

- 3 **Ösquwarg**
- 3 **Szerencsejáték**
- 3 **Zarknod pecsétje**
- 3 **Viharóriás**
- 3 **Drakolder testőr**
- 3 **A holtak szelleme**
- 3 **Lidércúr**
- 3 **Ködmangó**
- 3 **Sötét motyogó**
- 3 **Ördögi mentor**
- 3 **Haarkon**
- 3 **Óriás patkány**
- 3 **Molgan**
- 1 **Diuretikus kráken**
- 1 **Zinthurg**
- 1 **Leah hatalma**
- 2 **Fairlight trükkje**
- 1 **Zombi mester**



1. Húsvéti Árpád	11	86,4
2. Sass Tamás	7	83,4
3. Neumann Róbert	7	83
4. Korányi Tibor	6	80
5. Abbas Krisztián	9	78,6
6. Kovács Ákos	7	77
Kis Borsó Csaba	6	77
8. Holtzinger Dániel	8	76,6
9. Szegedi Gábor	9	73,6
10. Fábíán Balázs	5	73
11. Papadimitropulosz Alex	7	72,8
12. Bedzsula Ádám	5	71
13. Szeitz Gábor	7	70,2
14. Almási Viktor	7	70
15. Ré m András	9	69,4
16. Fehér László	5	67,8
17. Sári Zoltán	6	64,4
Tóth Balogh Béla	13	64,4
19. Szinay Péter	8	63,8
20. Kőműves Péter	6	62,8
21. Nagy Gyula Gábor	6	60,8
22. Bog nár Balázs	7 (3)	59,6
23. Hambalkó Bálint	6 (3)	57,2
Bartha Brigitta	5	57,2
25. Bányai Péter	5	55,4
26. Littner Ákos	8	51
27. Jánvári András	6 (3)	50,8
28. Szemerényi Tibor	7	49
29. Révész Tamás	5	48
30. Koskár László	5	47,8
31. Kocsis Gyula	7 (4)	47,4
32. Kulcsár Mihály	5	47
33. Kahn Evarth	5	46
34. Szász Lajos	4	45,8
35. Szili Béla	6	44
36. Ries Tamás	9 (5)	41,4
37. Wéber Tamás	3	41,2
38. Kenéz András	7	40,8
39. Král László	4	40,2
40. Mátyus Sándor	5 (3)	37,6
Takács Károly	3	37,6
42. Simon Dániel	4	37
43. Nagy Attila	4	36,2
44. Bartók Imre	4 (3)	33,2
45. Kovács János	3	31,4
46. Gál Erzsébet	4	30,4
47. Kovács András	4 (2)	30
48. Fehérvári Ferenc	4	27
49. Einvachter Szabolcs	3	26,6
Timm Roland	4 (3)	26,6
51. Jám bor András	5 (3)	25,2
52. Homoki Zsolt	2	24,8
53. Kosztlyankó László	7	23,8
54. Kiss Gergely	3 (2)	23,2

HATALOM SZÖVETSÉGE

Június 30-án véget ért a szövetség harmadik féléve is, így ismét itt az ideje, hogy eredményt és rangsort hirdessünk. Az előző félévhez képest nőtt a taglétszám és a versenyek száma is, most 78 tagunk volt, és 16 versenyen lehetett pontot szerezni. Természetesen ennél sokkal több versenyt rendeztek, de sok olyan volt, ahol nem volt meg a kellő létszám (25 fő) a pontszerzéshez. Sajnos a tagok nagy része budapesti vagy Pest környéki. Ennek talán az egyik oka, hogy a vidéki versenyeken ritkán jött össze a 25 fő, így a pontszerző versenyeket főleg Budapesten rendezték. Az újtításoknak köszönhetően (ld. később) remélhetőleg '98 második félévében jóval több tagunk, főleg vidéki tagunk lesz. Számukra szeretnénk megkönnyíteni a pontszerzést azzal, hogy ezentúl 20 indulótól számít egy verseny pontszerzőnek. Így talán már több játékos szerez legalább öt versenyen hatalompontot, és élesebb lesz a félév végi verseny, nagyobbak lesznek a pontszámok. Több versenyző ígéretes pontszámait ugyanis az rontotta le, hogy kevés pontszerző versenyen indult.

Nézzük akkor a nyerteseket. A féléves pontversenyt Húsvéti Árpád nyerte, aki sok versenyen vett részt, így volt miből kiválasztani a legjobb öt pontszámot. Nyereménye egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Ezüsthajnal. Második helyen Sass Tamás végzett, aki több beholderes versenyt is megnyert, így megérdemelten kapja meg jutalmát: egy ultraritka lapot és 10 csomag Ezüsthajnal. Harmadik ezúttal Neumann Róbert lett, aki általában szokatlan paklijaival hívta fel magára a figyelmet. Egy ultraritka lapnak és 6 csomag Ezüsthajnalnak örülhet. Rádásként mindhárman választhatnak egyet a Szörnybűvölés, Temető, Illúzióárcány és A szirének éneke lapok közül. A maradék negyedik lapot sorsolás útján Takács Károly nyerte. A legtöbb pontszerző versenyen Tóth Balogh Béla indult, szám szerint tizenhárom. Az ő nyereménye 4 csomag Ezüsthajnal. Ismét két női tagunk volt, közülük Bartha Brigitta végzett jobb helyen, így a legjobb női játékosnak járó díjat (4 csomag Ezüsthajnal) ő kapta. Legidősebb tagunk még mindig Kőműves Péter, a legfiatalabb tagunk pedig a mindössze 12 éves Jám bor András, mindketten két csomag Ezüsthajnal nyertek. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult. Most Vajda János örülhet a két csomag Ezüsthajnalnak. Kisorsoltunk továbbá 6 Ezüsthajnal, nyertesiek: Várnai Péter, Szegedi Gábor, Kovács Ákos, Radvánszky Péter, Révész Tamás és Holtzinger Dániel valamint 3 csomag Ikrek Csillagképeket, nyertesiek: Kovács András, Szász Lajos és Timm Roland.

Mindenki végigbőngészheti az alább látható teljes pontlistát, míg a versenyekre lebontott táblázatot meg lehet tekinteni a Beholder Kft. versenyein, illetve kérésre postázuink egyet belőle. A versenyek számánál az első szám a játékos összes eredményét, a zárójelben levő szám a junior versenyeit mutatja.

A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (beholder@mail.datanet.hu) lehet. A júliusi Krónikában olvashattatok az újításokról (pl. a tagoknak járó egyedi lapról). Zárszól még annyit, hogy a budapesti versenyeken csökkentjük az ultraritka kiosztásának a feltételét, ezentúl már 20 főtől ki lehet osztani (a vidéki versenyeken nem változik a határ: továbbra is 15 fő), de továbbra is csak három budapesti verseny kap ultraritkát.

DANI ZOLTÁN



55. Prekop Gergely	2	23
56. Báder Mátyas	7 (4)	21,4
57. Bíró Gábor	2	21,2
58. Béres Csaba	2	21
59. Schneider Zsolt	2	20,4
60. Bakos Attila	2	19,2
61. Lénárt Ádám	3 (2)	18,4
62. Radvánszky Péter	4 (3)	14,6
63. Horváth Zsolt	1	11,6
64. Csirik Tamás	1	11,4
Kopunovics Dávid	1	11,4
Prekop Nándor	1	11,4
67. Gosztonyi Balázs	2	10,6
68. Finta Zoltán	1	6,6
69. Mészáros Gábor	1	5,8
70. Seres Márton	1	4,8
71. Zsár Tamás	1	2,8
72. Balázs Gergő	0	0
Bolváry Gellért	0	0
Erdei Gábor	0	0
Ifj. Káré István	0	0
Vajda János	1	0
Várnai Péter	0	0
Papp Gábor	0	0

NEMZETKÖZI VÁMPÍR KÁRTYAVERSENY ÉS LÁTVÁNYOSSÁG

Időpont: 1998. augusztus 15. szombat 16 óra

Helyszín: Körönd Pizzeria, 1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u. 1.

Belépés: Játékosoknak ingyenes, látogatóknak 1000 Ft

A verseny különleges feltételei:

4 fős asztalok.

A könyvtárban mindössze kettő azonos lap lehet.

A kriptában csak minimum ötös kapacitású és különböző vámpír lehet.

További információ a www.valhalla.hu és www.alpha-consulting.hu címeiken.

Értékes nyeremények mindenkinek!

Tiltott lapok: Cunctator Motion, High Stakes, Rowan Ring,

Stake, Monocle os Clarity, Playing for Keeps

Ébredj fel! Gyere!

Támogatja:





LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: 1998. augusztus 15. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: A versenyen csak a *Létsíkok*, *Isteni Szövetség*, *Ezüsthajnal* és a *Csillagképek kiegészítők lapjait*, valamint a *TF-találkozás lapokat* és az *AK-s lapokat* lehet használni. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás és az ultraritkák, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Ismét lesz junior kategória a 16. évüket még be nem töltött játékosok részére.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: A senior verseny pénzdíjas: 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: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134, illetve e-mailen a beholder@mail.datanet.hu címen.

RÉGI IDŐK JÁTÉKA

Időpont: augusztus 22., szombat 10.30 (nevezés 9.30-tól)

Helyszín: Nyíregyházi Városi Művelődési Ház Ifi Centrum (az állomástól a 7-es busszal a Korona Szállóig)

Szabályok: A versenyen csak *gyakori és nem gyakori lapokat* lehet használni, valamint a *Krónikás lapokat*. Felelevenítendő a régi hagyományokat, a *játszma győztése lapot húzhat a vesztesztől*, de ezt nem teheti be a paklijába.

Nevezési díj: 400 Ft

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy Könyvesbolt,

ÚJ VERSENYEK

AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

Nyíregyháza, Bethlen G. u. 44.,
Tel: (06-42) 310-809.

FŐNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

augusztus 23. Star Wars
szeptember 6. M.A.G.U.S./Battletech
szeptember 13. HKK
szeptember 27. Star Wars

Helyszín: Ferencvárosi Művelődési Központ, Budapest IX., Haller u. 27.
Nevezési díj: 600 Ft/verseny/fő (Ez az összeg bontatlan paklik esetén változik). A Magic versenyekről részletesen a *magic* versenyek között olvashatsz. Minden általunk rendezett versenyen hivatalos ranglistapontok szereshetőek (Hatalompont, DCI, Decipher ranglista pont), és a versenyek eredményeit a kiadóknak jelentjük.

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

Versenykezdések: 10 órától.

HKK VERSENY

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

Helyszín: Kaposvár, Fő u. 7.

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

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

Nevezési díj: 500 Ft.

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

HKK VERSENY

Időpont: 1998. augusztus 29. szombat 11 óra (nevezés 10-től).

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

Szabályok: Csak az első kiadásban megjelent lapok használhatóak. Magának a lapnak nem kell első kiadásúnak lennie.

Nevezési díj: 450 Ft (tagoknak 350).

Díjak: kártyacsomagok esetleg ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Kovács János, ☎ 310-3190

HKK VERSENY

Időpont: 1998. szeptember 19. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Válogatós frissen bontott paklik versenye 1 csomag 4. kiadású alappakliból és 1 csomag Ezüsthajnalból

Nevezési díj: 1400 Ft (tagoknak 1300).

Díjak: A senior verseny pénzdíjas: 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: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134, illetve e-mailen a beholder@mail.datanet.hu címen.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. augusztus 30. szombat 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: A versenyen *nincs negyyszín-korlát*. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás és az ultraritkák. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

Nevezési díj: 400 Ft (Fidesz- és Fidelitas-tagoknak 350 Ft).

Díjak: ultraritka lap, kártyacsomagok és lapok.

Érdeklődni lehet: Balogh Akos ☎ 92-364-487 (hétköznap esténként és hétvégén), email: turulmadar@dotpost.hu

HKK 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 kiegészítőtől.

Nevezési díj: 450 Ft, tagoknak 400 Ft.

Érdeklődni lehet: Nagy Barna

☎ 52-428-810

e-mail: emc@freemail.c3.hu

SZEREPCSERE

Időpont: 1998. augusztus 30. 11 óra
(nevezés 10-től).

Helyszín: Debrecen, Hunyadi J. u. 1-3.

Kölcsey Ferenc Műv. Ház, sarki terem,

A 31-es busszal az állomástól 4 megálló.

Szabályok: Hagyományos verseny, kivéve, hogy a 2 és a 3. játszma előtt véletlenszerűen dől el, hogy a saját vagy az ellenfeled paklijával játszol.

Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik

Érdeklődni lehet:

Józsa Sándor ☎ 52-437-982

és az Orákulum kártya- és szerepjáték klub, Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. augusztus 29. 9 óra
(nevezés 8-tól).

Helyszín: Kolping Oktatási Központ,
Gyöngyös, Török Ignác út 1.

(a buszpályaudvartól öt percre).

Szabályok: Csoportmérkőzések, majd egyenes kiesés. Tiltott lapok: a szokásosak mellett az ultraritkák és a szabálylapok.

Nevezési díj: 300 Ft.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás 37-314-447

PÉNZDÍJAS HKK VERSENY

Időpont: 1998. augusztus 23. 11 óra
(nevezés 10-től).

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

Szabályok: Állandóan játékban van egy Szabadság ára szabálylap. Emellett bármilyen szabálylap használható a szokásos szabályokkal.

Nevezési díj: 500 Ft, tagoknak 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik, az I. díj 10 000 Ft!

Érdeklődni lehet: Cyberworld

318-5003, 3189481/109, 06-20-765-527

HKK, STAR WARS ÉS MAGIC VERSENY

Időpont: 1998. augusztus 15. 11 óra
(nevezés 10-től).

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

Versenyhelyszínek

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

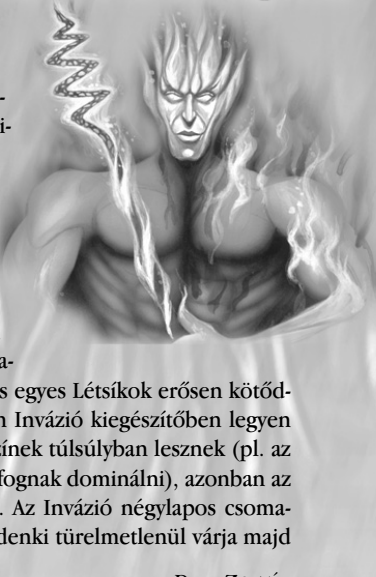
Elysium – Elysium kártya-
és szerepjátéklklub,
XIII. ker. Budapest,
Csanády u. 4/a.

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

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 gondoltunk. 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



**AZ ÍGÉRT LISTA AZOKRÓL A HELYEKRŐL, AHOZ
BE LEHET LÉPNI A LIGÁBA, ÉS JÁTSZANI LEHET.**

- ◆ Pserve Kft,
Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
- ◆ Next-Door Bt.
Teleki László Múvelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
- ◆ Next-Door Bt.
KPVDSZ Múvelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
- ◆ Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
- ◆ Lovagvár Szerepjátékbolt
Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázssoron
- ◆ Ceglédi Sportkártyabolt
Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
- ◆ Orákulum Kártya- és szerepjátékklub
Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.
- ◆ Game Center (volt Magic Shop)
Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
- ◆ KO-MA könyvesbolt
Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
- ◆ Elysium Szerepjátékbolt és klub
Budapest, Csanády u. 4/b. (bejárat a Kresz Géza utcáról)
- ◆ Sárkánytűz szerepjátékbolt
Szombathely, Kiskar u. 9.
- ◆ Athors könyvesbolt
Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
- ◆ Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet
Budapest, Ferenc krt. 33.
- ◆ Red Dragon
Tatabánya, Mártírok útja 69.
- ◆ Agyvihar Kártyapáholy klub
Pécs, Citrom u. 12.
- ◆ Csillagvég könyvesbolt
Szeged, Gogol u. 15.
- ◆ Használtkönyv-kereskedés
7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.

Remélem mindenki olvasta a júniusi számban a Ligáról szóló ismertetőt! (Ha mégsem, akkor sürgősen olvassa el!) Most, amikor e sorokat írom, még éppen csak elkezdődött a Liga, de így is sok visszajelzést kaptunk, amire minél előbb reagálni szeretnék. Az első probléma, ami mindenkiben felvetődött, hogy könnyen lehet csalni, mivel nincs bíró a meccseken, a meccsek eredményét csak be kell diktálni. Ez ellen három dolgot tudok felhozni. Először is ez egy játék, bízom abban, hogy a játékosok nem azért neveznek, hogy csak bediktálják az eredményeket, hanem azért, hogy jókat játsszanak. Másrészt – mint azt már korábban leírtam – a Ligában Élő-pontszámot számolunk. Azaz, ha valakinek magas a pontszáma, a másíknak meg alacsony, akkor a magas pontszámú játékos, ha jelentősen növelni akarja pontjainak számát, egy szintén erős játékost kell megvernie. Az alacsony pontszámú játékos többszöri legyőzése sem fogja számottevően emelni a pontszámát. Harmadrészt pedig, mivel két játékos maximum öt meccset játszhat egymással egy hónapban, ezért több „barátomat” kellene beneveznem ahhoz, hogy az ellenük aratott állandó győzelmeimmel megnyerjem a Ligát. Így viszont kifizetek mondjuk 1500 Ft-ot a nevezési díjakra, ami nem biztos, hogy a nyereményekkel megtérül. Ugyanis a Ligában, pont azért, mert az egész nem ellenőrizhető, nem akarunk több tízezer forintos nyereményeket kiosztani. Lesznek nyeremények, de elsősorban az elismerés és dicsőség lesz a fő jutalma a győzteseknek. A csalással szerzett elismerés és dicsőség pedig nem hiszem, hogy boldoggá tenne bárkit is.

A másik sarkalatos kérdés volt többek részéről, hogy mi van akkor, ha egy játékos liga-meccset szeretne játszani valakivel, de az illető nem hajlandó kiállni. Nos, a válasz egyszerű: semmi. Érvényes meccset csak úgy lehet játszani, ha mindkét játékos **előre** megegyezik abban, hogy liga-meccset játszanak.

Felvetődött még az a probléma is, hogy mi a teendő, ha valaki elveszti a tagsági igazolványát. Nos, ebben az esetben addig nem játszhat Liga-meccseket, amíg nem lesz új igazolványa. Az új igazolványát a tagsági díj újbóli befizetése után ugyanott kell megkapnia, ahol az előzőt kapta. Az igazolvány sorszámának **meg kell egyeznie az előző igazolványának számával**, és rá kell írni azt, hogy pótigazolvány.

HOGYAN CSINÁLJAM



Júniusi feladványunkra elég kevés megfejtés érkezett, és közülük is csak kettő bizonyult helyesnek. Szokás szerint először ismét leírom a jó megoldást, majd elemzem a hibás megfejtéseket.

1. Ellenfelem kezében van egy *Kürtszó*, tehát jól meg kell fontolni a lépéseimet. Elsőként kijátsszom a *Hadiszerecsét*, és felhúzó a *Tolvajszemet*. (-2 = 17 VP)
2. „Ha már van *Tolvajszem*, használjuk is!” – felkiáltással alulra rakom az *Energiafolyamot*, a *Teológiát* és a *Hidegvért* úgy, hogy ez utóbbi legyen felül. (-5 = 12 VP)
3. *Fairlight trükkjével* eldobom a két *Tudatrombolást*, és felhúzó az *Elzárást*, a *Feltámasztást* és a *Napfókuszt*. (-4 = 8 VP)
4. a. Innen kezdve kettéágazik a megfejtés: ha még nem játszott a ki a *Kürtszót* az ellenfelem, akkor elzárom. (-3 = 5 VP)
5. a. Kijátsszom a *Napókuszt*, majd feltámasztom az ellenfél *Szinati szerzetesét*. Én sebződök nyolcát, de az *Adószedővel* még gyorsan gyógyulok egyet, míg az ellenfelem sebződik négyet, és meghal. (+1 - 6 = 0 VP)
4. b. Ha a 3. pont végéig az ellenfelem kijátsszotta a *Kürtszót*, akkor van +3 VP-m, és felhúztam a *Hidegvért* meg még egy tetszőleges lapot. Ebben az esetben feltámasztom a *Szinati szerzetest*, így én 0 ÉP-be kerülök. (+3 - 6 = 5 VP)
5. b. Most már teljesül a *Hidegvér* kijátsszási feltétele, ki is játszom, és a korábbi *Hadiszerecsé* segítségével meghatározom az eredményt: nyertem. (-4 = 1 VP)

Mint már említettem, csak két jó megoldás érkezett, ők azonban egy apró eltéréssel fejtették meg a rejtvényt. A *Fairlight trükkjével* a *Napfókuszt* helyett az *Energiafolyamot* húzták fel, és ha az ellenfél nem kürtszózott, akkor az elzárás után a *hadiszerecsés Energiafolyammal* nyertek. A megoldásuk második fele megegyezett az általam leírt megfigyeléssel. A hibás megoldások nagy része nem zárta el az ellenfelet. Úgy gondolkodtak, hogy ha már az ellenfél kijátsszotta a *Kürtszót*, akkor a *Feltámasztás* után lesz VP-jük a *Hidegvérre*, ha pedig még nem kürtszózott, akkor a *Feltámasztás* után mindenképpen megteszi, hiszen 0 ÉP-be kerül. A probléma ott van, hogy az okos ellenfelem esetleg csak a gyógyulási fázisban kürtszózik, akkor pedig már játszhatom ki a *Hidegvért* (előtte meg nincs rá VP-m), mivel a gyógyulási fázisban csak azonnali varázslatokat lehet használni. Még egy hiba, amit többen elkövettek: a *Hadiszerecsé* nem hathat egyszerre az *Energiafolyamra* és a *Hidegvérre* is. Egy *Hadiszerecsével* csak egy dobás eredményét módosíthatom.

A két helyes megfejtőnk:

Szabó Viktor Dunaújvárosból és **Erdey-Grúz Tibor** Budapestről. Gratulálók nekik, nyereményük egy-egy csomag Ezüsthajnal.

Új feladványunk alapfelállása egyszerű: van 20 VP-d és 15 ÉP-d, ellenfelednek 17 ÉP-je és 14 VP-je van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Nincs lap a gyűjtődben, most kezdődik az első fő fázisod – nyerd meg a játékot ebben a körben!

Beküldési határidő:
1998. szeptember 8.

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

DANI ZOLTÁN

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- A jövő ismerete (E)
- Megrontás (L)
- Fordulat (F)
- Idegen tollak (S)
- Gemina balzsama (S)
- Vlagyimir szobra (-)
- A gépben lakozó szellem (S)
- Vadítás (T)

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

Malvina Lobara (R)
Alanori Krónika (R)
Alkímiaó üst (F)

A PAKLID SORRENDENBEN (FELÜLRŐL):

- Visszacatolási (R)
- Átokmurgattyú (C)
- A mutáció eredménye (C)

Minden lapod aktív, Malvina az őrszobában van.

ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Quwarg (D)
- Lebegő gomba (C)
- Planetáris őrdémon (C)
- Sötét kastploom (D)

A PAKLIJA SORRENDENBEN (FELÜLRŐL):

- Az élet szava (S)
- Érző szívű dromedár (R)
- Elektromos angolna (F)

Minden lapja passzív, a lényei a tartalékban vannak. Nincs lap a kezében.

Ellenfeled
kijátszott
lapjai



Ellenfeled
paklijai



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 17 ÉP, 14 VP

Paklijában
levő
lapok



KOMBÓK

DANI ZOLTÁN

EZÜSTHAJNAL-ÉRTÉKELÉS

Az előző Krónikában megkezdett értékelést folytatom az abból kimaradt színekkel. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy a két cikket egyszerre írtam, és csak a megírás után vágtuk ketté a nagy terjedelme miatt. Bár azóta – mivel megjelent az Ezüsthajnal, és így élesben ki lehetett próbálni a lapokat – egy-két dologban megváltozott véleményem, a megírt cikkeken mégsem változtattam. Úgy gondolom, hogy ettől még érdekesebb lesz, mivel egy tesztelő első benyomásait tartalmazza.

RAIA

Augur közpönye (2): Tárgypakliba jó lehet (bár *Az élet víze* sokkal jobb nála), egyébként gyenge.

Az igazság próbája (4): Univerzális pusztító lap, bár nagy lények ellen kevésbé jó. Fontos szerepe lesz tárgyak ellen, ha valaki nem használ Tharrt, illetve színek háborújában.

Bölcs tanító (3): Az *Udvári bolondnál* részletezett pakliban nagy lapelőnyt képes biztosítani. Más pakliban, ahol nem védi semmi, könnyen leszedhetik, de ha mégsem akkor beindul a húzás.

Csoda (3): Én főleg kalandozókkal, *Glóriával* és kalandozó-bűbájokkal használtam és láttam használni. Ezekkel együtt nagyon erős. A kijátszási feltétele miatt nem kaphatott több pontot.

Éber vadászkutya (2): Ez is csak sealed deck lap, de szerintem gyengébb a *Fairlight bankárnál*.

Életesszencia (2): Érdekes új pakli képét vetíti elő *Az élet vízával*, *Gyógyítás szakértelemmel*, sok tárggyal és *Vérfolyammal*. Viszont más pakliba nem nagyon tenném be, mivel elég kockázatos a használata. Bontatlan paklik versenyén még jól jöhet.

Éltető tettvég (3): Az *Utolsó szóhoz* hasonlóan ez is ritkán jut majd szóhoz. Legnagyobb eséllyel egyébként a szürkeállományos, transzformációs pasziánspaklikban láthatjuk majd viszont, mivel ezekben Raia amúgy is szerepelni szokott.

Királyi arcképcsarnok (1): Hát nem raknám be egy kalandozópakliba sem, ha csak egy kicsit komolyan veszem a meccset.

Királyi nagytanács (2): A tesztelés alatt nem láttam használni, és én sem nagyon használtam. Így ránézésre nem tűnik olyan lapnak, amit mindenképpen használni kell. Esetleg egy-két kombós pakliba jól jöhet.

Királyi vadaspark (1): Balázs kedvenc lapja volt, de szerintem túl speciális lap.

Kristálytündér (3): A motyogónak raiás, de gyengébb változata. Elsősorban színek harcában lehet brutális *Tricornis herceggel*, *Griffónixszel* stb.

Pikkelyes thorgat (3): A tesztelés alatt alig használták ezt a lapot, azóta viszont sikerült egy-két jó kombót építenem rá. Sok lényel, *Zarknod familiárisával*, *Pozitív lét-síkkal*. Arra is lehet használni, hogy megmentsem a lényemet (pl. mérgezéstől, vagy ha már sokat sebződtek). Életmentő hatásként sajnos nem lehet használni. Érdelem próbálgatni, mivel meglepően jó eredményeket lehet kihozni ebből a lapból.

Sziklazuhatag (3): Kobuderapakliban igen erős lap. A +1 ÉP is sokat jelent egy kobuderánál, de a direktsebző képesség teljesen kinyírja a hordát, és lény nélküli pakli ellen is használható.

Térfaló (4): A jelenlegi HKK környezetben a legjobb 8-ért 4/4-es lény, mivel sokfajta pakli használ síkokat. Ha hatért rakjuk ki, az táp, ha nyolcért, akkor meg akadályozzuk az ellenfél síkjának kirakását.

Thor, a sárkányölő (1): Ötért 2/2-es kalandozó? Gyenge, ráadásul a speciális képessége igazából csak az *Illúziósárkány* és esetleg az *Északi tűzsárkány* ellen jó (mivel csak ezeket használják versenyen). De minek pazaroljak egy *Illúziósárkányt* arra, amit egy *Tisztítótüzel* is le tudok löni?

Varázslótanonc (2): Kicsit drága 1/1-es lénynek, de kalandozópakliban érdemes kipróbálni.

Végső védelem (2): Lénymegmentő lap, de hogy mennyire jó, arról kevés fogalmam van. Hordában esetleg érdemes kipróbálni, lehet, hogy jobbnak bizonyul a kettesnél.



SHERAN

A béke szigete (1): Csak színek háborúján lenne brutális, de ott lehet, hogy tiltott lap lesz.

A gépben lakozó szellem (1): Nem láttam még rá jó kombót.

A háborgó tenger (1): Akármit csináltunk vele a tesztelés alatt, mindig tapéta maradt.

A hármás mágikus ereje (4): Egy nagyon jó húzó lap, ha a végtelenítés (*Új remény*) miatt Sherannal játszunk a pasziánsz pakliban. A feltételét elég könnyű összehozni addig, amíg be nem indul a kombó, utána meg már más lapokkal pörgethetjük a paklit.

Aquan (3): Repülő kalandozó! Nem hangzik rosszul! Egy *Glóriával* kellemetlen percek tud szerezni az ellenfélnek, amikor kirepül.

Aurafaló (5): Nagyon erős lap, ha nem játszunk varázslattal. Az Ezüsthajnal lapjaira pedig már erős varázslat nélküli paklit lehet összerakni, mivel a lények képességeivel már szinte mindent meg tudunk oldani.

Az orgorók hatalma (1) A lap önmagában elég erős lenne, de a sajnos a kővé változtató lények elég drágák, és a kető együtt még nem alkot ütőképes paklit, más pakliban pedig nem lehet használni.

Ent kertész (2): A tanítónál leírt pakliba remekül illik. Jó komponenstermelés egy sok lényel játszó pakliba, de a hagyományos versenyekre szerintem gyenge.

Evolúció (1): Bár az életben jelentős az evolúció szerepe, azt hiszem a HKK-ban nem nagyon jut majd szóhoz.

Fatönk (1): Egy védekező pakliban esetleg jó lehet, amíg feláll a kombó, de óriási hátrány, hogy támadáskor bármilyen lény blokkolhat ellene a meghalás veszélye nélkül.

Futóhomok (4): Sheran tovább erősödött vele az univerzális lényirtások (*Járvány, Sheran lázadása, Acéldarás*) terén. *Trikornis herceg* és hasonló nagy lények ellen király lap. Csak azért nem kapott öt pontot mert a repülő lényeket nem szedi le.

Gnóm szolgálo (2): Eddig a legjobb kővé változtató lény,

jól kombózik *Az orgorók hatalmával*, ennek ellenére sem a kővé változtatós pakli sem a *Gnóm szolgálo* nem tartozik az élvezőnyöbe.

Hóvihar (1): A lap jelentőségét még nem sikerült felfedeznem.

Idgen tollak (1): Bár a debreceni tesztelőbrigád szerint erős kombókat lehet rá építeni, szerintem azonban inkább csak mókásokat.

Méreg átadása (1): A *Méregsemlegesítéshez* hasonló jelentőségű lap.

Méreghasználat (2): Szintén a gyengébb bűbáj kalandozóra lapok közül való. Elf pakliba nagyon jó lap, de kijátásakor az *Alakváltástól* és az *Üzletembertől* eltérően nem tettem nagy lépést a győzelem felé.

Silistra (1): Négy VP-ért 2/1-es kalandozó első hallásra gyengének tűnik. Nézzük meg alaposabban! Ha meghal egy lényem úgy, hogy Silistra már a normális árba került 4-ért 2/2-es, egy újabb lény meghalása esetén jutunk csak előnyhöz (4-ért 3/3-as), de mindehhez az kell, hogy Silistra az asztalon legyen, és túlélje ezeket a lényeket. Szerintem nem fogja ezt megélni, mert őt szedik le legelőször, amíg még könnyen megy.

Sokk (4): Rulez! Próbáldátok ki ellenvarázslatos pakli ellen Földanya amulettjével. Versenyen akár alaphól is lehet használni, de kiegészítőben mindenképpen javasolom, ha nem játszunk ellenvarázslatokkal.

Szoborpark (1): A kővé változtatós pakli jelenleg még csak a móka szintjén tart, és ez a lap amúgy sem túl erős.

Tigellagad (2): A *Falunál* jobb, mivel 1/1-es kalandozókat termel, szerintem az *Új nemzedékhez* hasonló erejű, mivel itt csak egyszer kell passzivizálnod a kalandozóidat, az *Új nemzedék* viszont olcsóbb. Igaz, hogy a bűbáj csak 0/1-es kalandozókat termel. Azért *Lőfegyver szakértelem* és *Tigellagad* ide vagy oda, az

elf pakli megmarad a móka-pakli szintjén, egyelőre nem versenyképes.



THARR

Antimágikus őrutorony (3): Hordában, sok lénnel az egyik legjobb búbjálesztés, de nagy hátránya, hogy lények nélkül nem jó semmire.

Connor Wartaus (3): Túl drága egy *Lord Kovácsal* összehasonlítva. Manapság az ilyen nagy lényeket már nem használják együtt sok kis lénnel, pedig a képességének csak akkor van értelme. A nagylényes, nagy kalandozós paklikban pedig egyszerre csak egy lény van az asztalon. Előnye viszont, hogy ha egyszer aktivizálódott, akkor már nem szedi le a *Haarkon dübe*.

Csákányos Blendor (4): Egy nagyon jó kalandozó. Tudja azt, amit az *Alakváltó*, és van egy olyan képessége, amit ha ki tudunk használni, óriási kalandozókat hozhatunk létre.

Dühkitörés (2): Hordában jó lap lehet, színek háborúján még jobb.

Építész (2): Jól láthatóan épületes paklikba való kombós lap, versenyen szökőévenként egyszer fogunk találkozni vele.

Hadiadó (3): Amikor még lehetett tárgyakat is eldobni vele, akkor a tárgypaklikban hatpontos lap volt, így azonban már csak korlátozott mértékben használható. Az egy-két tárgyal játszó pakliba inkább *Teremtést* raknék, viszont a több tárggyal, *Gránit őrszoborral*, esetleg *A Gépezettel* már jobb a *Hadiadó*.

Hordóagyú mameluk (4): Ha az első körökben le tudod hozni, nehéz perceket lehet vele okozni az ellenfélnek. A játék későbbi szakaszában már kevésbé jó, mivel akkor már könnyebben leszedik, és a két beáldozott lap ilyenkor laphátrányt jelent.

Kapcsolat a földdel (1): A búbjá kalandozóra sorozat újabb darabja, szerintem a nyolc közül a gyengébbek közé tartozik. Ha két törpéd van, akkor egy *Szintlépésnek* felel meg, ami nem nagy táp, három vagy több törpéd és épületet összehozni viszont nem könnyű.

Katonai tanácsadó (2): Szintén csak sealed decken használható, de ott brutális lehet.

Lord Korell (4): A második körben lehozom, és nem lehet varázslattal leszedni? Durva! Csak azért nem kapott öt pontot, mivel esetleg engem is akadályoz a varázslásban. Szerintem azért megéri kipróbálni.

Mágikus pulzans (4): Nagyon jó lap a varázslat nélküli pakliba. A sok varázslattal játszó paklikat megöli



a gyűjtőbe kerül, érdemes beáldozni egy másik pulzánshoz, vagy más laphoz, de a legjobb kombó, ha *Pikkelyes thorgattal* visszavetetem, és larakok helyette egy másikat. Ballaszttal együtt is kellemes a használata, mivel az ellenfélnek nem lesz elég VP-je kijátszani a varázslatait, és jobban tudunk dobni a ballaszttal.

Moa ékszer (4): A már többször említett varázslat nélküli, tárgyakkal és lényekkel játszó paklikban nagyon jó lap-előnyt biztosít. Ha lényeim idézési költségének átlaga 4 alatt van, akkor a húzott lapot jó eséllyel ki tudom majd játszani.

Riadó (2): Egyelőre nem láttam még rá erős kombót, de érdemes lehet kísérletezni például *A bajnok manifesztációjával* (akinek nincs, az baráti játékban nyugodtan használjon jelölt lapot), és más hasonlóan brutális lényekkel (pl. *A boltak szelleme*). Bár szerintem kicsit drága és nehéz kijátszani.

Riposzt (3): Elsősorban sealed decken és már lényes környezetben használható.

Titkos folyosó (1): Tharr jelenleg a leggyengébb szín a HKK-ban, amit ez a lap is alátámaszt. Ez a lap ugyanis gyakorlatilag egy körre láthatatlanságot tud adni egy lényemnek. Egy lapért már ez is gyenge, de ezzel még csak meglepetést sem

lehet okozni, mivel előre le kell rakni az asztalra, ráadásul még építő is kell a kijátszásához.

Tüskés harci gromak (3): Gyakorlatilag 6 VP-ért 2/3-as repülő lény. Gyengébb a csirmáznál, ami ráadásul még tényleg repül is, azaz nem hat rá a *Szakadék*, *Árvíz* stb., de szerintem még így is használható.

Vakharc (1): Ezt sem láttam még jól használni.

Zafir erőöv (1): Nem hiszem, hogy az olyan kalandozókat, amelyekre nem lehet szintlépést rakni (pl. *Lord Kovács*) bárki azért használná, hogy szintet is léptessen rajta. Használhatatlan lap.

SZINTELEN

Glória (4): A legjobb szintlépés. Visszaadja azt a VP-hátrányt, amivel a kalandozók többre kerülnek a szörnyeknél.

Planetáris manifesztáció (1): Túl kombós, kevés lappal működik együtt. A mai világban nem lehet mindent a síkokra alapozni, mivel a *Türelők Földje* szerepel mindenkinek a kiegészítőjében.

Rúnakő (1): Kalandozókkal építkezni drága mulatság, és

akkor már inkább *Kalandozók városát* építék, ami az idézési költséget is csökkenti, és minden kalandozómat tápolja.

Szörnyidomítás (1): Egy hordába inkább lényeket rakok helyette, más pakliba meg nem igazán jó.

Üzletember (5): A bűbáj kalandozó-ra lapok koronázatlan királya. Első látásra bonyolultnak és gyengének tűnik. Nézzük meg egy kicsit jobban! Lejön egy *Lord Kovács*, és kap egy ilyet. A köröm végén levezek róla három komponenst. A következő körömben aktivizálódik, megy ütni, erősíték rajta hármat, így már hetet üt, és a kör végén ismét levezek róla három komponenst. Az ellenfél három kör alatt meghal. Közben még csodázhatom is, vagy adhatok neki egy *Glóriát*, így már kilencet tud ütni. Cool!

Védőróna (4): Sokkal erősebb annál, mint amilyennek látszik.

Vlagyimir szobra (2): Egyelőre kevés hasznát látom, de a tárgyas pasziánsz pakliba biztosan remekül be lehet építeni.

BUFA

Bufa hínöke (2): Egy 1/4-es lényt alapban négy VP-ért lehetne kijátszani, tehát három VP-t fizetünk a képességéért, ami szerintem nem éri meg. Ráadásul az Ezüsthajnalban több olyan azonnali varázslat van, ami leszedi (pl. *Haarkon dübe*, *Futóbomok*). Csak azért kapott két pontot, mivel frissen bontott paklik versenyén sokat jelenthet az a lapelőny, amire szert tehetünk vele.

SZABÁLYLAPOK

A birodalom virágkora (3): Csak lényekből és tárgyakból álló pakliba nagyon jó, mivel megtermeli a tárgyakhoz szükséges komponenst. Bár az a plusz egy VP azt jelenti, hogy sok olcsó lényt kell használnunk. Más pakliban nem igazán használható.

A bőség zavara (5): A legjobb szabálylap. Nagyon sok pakliban jól lehet használni: jól a jön a hordába, az áldozós pakliba, a quwargokhoz, kastplomos



pakliba, bármilyen kombós pakliba, de még a fattyasba is a Fattyak létrehozása mellé.

Életenergia (3) Lassú, kiépülős, kombós pakliba való szabálylap. Elég jó gyógyuló paklit lehet rá építeni *Az élet vizével*, *Gyógyítással*. Gyors versenypakliba viszont nem használható, a versenyeken pedig nem érdemes lassú paklival játszani.

Elmepajzs (3): Sokáig nem használt a senki a tesztelésen, aztán Makó Balázs csinált rá egy gyilkos paklit *Áruló Yatbmoggal*, *Szabrealis vámpírral*, *Szabad madárral* stb., ami hihetetlenül gyors és erős volt. De akkor még a lények egyáltalán nem cserélhettek gazdát, a két VP-s költség ekkor került rá a lapra. A jelen pillanatban kérdéses a számomra, hogy így mennyire erős ez az „átállós” pakli, mivel az átállós lények azért jók, mert az átállás miatt nagyon olcsók. Ha nekem mindig ki kell fizetnem 2 VP-t, akkor elvesztem azt a VP előnyt, amit az ilyen lények használata ad.

Kettős erőbedobás (2): A bőség zavarára sokkal jobb, mivel akkor érdemes sok lapot húzni, ha ki is tudjuk játszani őket. Ha pedig sok lapot tudunk kijátszani, azt érdemes az elején megtenni, mielőtt még az ellenfelünk kiépülne. Esetleg egy *mesteres-szirénekes-Álomvirágos* pakliba jól jöhet.

Korlátozás (1): Nem sok jelentőségét látom ennek a lapnak. A tanítvány lázadásával jól illenek egymáshoz, de ezen kívül nem látom értelmét a használatának.

Manaforrás (3): Jó lap, ha megfelelő lapelőnyre tudunk szert tenni, hogy elköltsük a plusz VP-t, vagy nagy lényekkel játszunk.

Ósi rúna (4): Szerintem az Ezüsthajnal megjelenésével kialakulnak olyan erős paklik, amelyek erősen alapoznak a szabálylapokra (elsősorban *A bőség zavarára*). Ha ilyen paklik lesznek az élmézőnyben, akkor elengedhetetlen lap lesz az *Ósi Rúna* is.

Teljes front (1): A két VP nem éri meg a repülést (esetleg csak nagy lényeknél), a korlátlan őröszt meg semmire sem jó.

MAGIC The Gathering™

Stratégia

tanácsok kezdőknek

Tegyük fel, hogy épp most döntötted el (na jó, esetleg még csak fontolgatod), hogy elkezded magicezni. Nem tudod, hogyan kezdj hozzá?

Először is, rágd magad végig ezen a cikken!

A Magicben rengetegféle lap és kiegészítő van, de ez NE riasszon el! Elkezdhetsz játszani, és még versenyezhetsz is, anélkül, hogy előtte az összes forgalomban lévő lapot meg kéne szerezned és be kéne magolnod.

1. LÉPÉS: A SZABÁLYOK

Jelenleg két, kezdők számára javasolt készlet is létezik. Az egyik az ún. Portál. A Portál gyakorlatilag egy nagyon leegyszerűsített Magic játék, más lapok is vannak benne, de egy részük kompatibilis az igazi játékkal. A Portálhoz már van magyar nyelvű szabálykönyv is, nagyon egyszerűen megtanulható. A Portálról könnyen átnyergelhetsz az igazi Magicre.

A másik módszer az úgynevezett 5. kiadású starter set. Ez már az igazi Magic játék, amely két 30 lapos bemutató paklit, és egy véletlenszerű boostert tartalmaz. Ebben is van magyar nyelvű szabálykönyv, amely a játékot menet közben, könnyen érthetően magyarázza el, a bemutató paklik felhasználásával.

Mindenképpen a fenti kettő valamelyikével kezd a játékot!

2. LÉPÉS: ÚJABB LAPOK VÁSÁRLÁSA, CSERÉLÉS

Amikor megismerkedtél a játékkal, és úgy döntesz, hogy van kedved elkezdeni, vásárolnod kell egy alap kártya mennyiséget. Az egyik módszer, hogy komplett gyűjteményt veszel, esetleg laponként vásárolsz. Ezek közül egy kezdőnek egyiket sem javaslom, legjobban ha új, bontatlan paklikat veszel. 2-3 alapcsomag (5. kiadás), 5-5-5 Temppest, Stronghold és Exodus booster jó indulás. A kiadó mást javasol, szerinte eleinte csak 5. kiadású érdemes venni, de az én véleményem az, hogy bárkivel játszol, használni fogja a kiegészítők lapjait is, nem árt tehát, ha te is megismerkedsz velük. Valószínűleg érdemes vásárolni 1-2 Preconstructed paklit is, ezek kész paklik, rögtön lehet velük játszani!

A pakliépítéssel és a gyakorlással kapcsolatban melegen ajánlom az 1998. márciusi Alanori Krónikát, itt jelent meg egy igen hasznos, kezdőknek szóló cikk.

Talán amikor már az első csomagokat vásárolod, előfordulhat, hogy a boltban vagy a környékén megröhan

néhány veterán, és rögtön cserére próbál rávenni. Ne cserélj! Szerencsére, az Exodustól kezdődően már minden kiegészítőn jelölve van, hogy melyik lap milyen ritka, de azért ritka és ritka lap között is van különbség. Cserélni ráérsz később, amikor jobban megismered a lapok értékét, ha egy bizonyos lapra már most szükséged van, inkább vedd meg egy boltban, az ottani árak következtések.

3A. LÉPÉS: AZ ELSŐ VERSENY

Könnyen lehet, hogy nehezen találsz játéktársat a szűk baráti körödön belül (akik esetleg veled együtt kezdték), és az első igazi lehetőségnek a játéktudás kipróbálására a versenyek kínálkoznak. Nyugodtan menj el egy versenyre, nyerni ugyan nem fogsz, de játékpártnereket találhatsz, és tudásod nagyon sokat fog fejlődni.

Fontos! Az első versenyek, amelyekre elmész, mindenképpen sealed deck (lezárt pakli) versenyek legyenek. Itt nem számít, hogy mekkora gyűjteményed van, és mennyire ismered a versenypaklikat. Ezenkívül, még úgy is szükséged van újabb paklikra, legalább úgy vásárol meg őket, hogy játszol is velük. Persze a legkiválóbb alkalmat az ún. Prerelease versenyek jelentik, ahol egy új kiegészítő új lapjaival lehet játszani, itt a veteránoknak még annyi előnyük sincs, hogy a lapokat esetleg jobban ismerik. Az ilyen versenyen való játékhoz hasznos lehet, ha elolvasod az Alanori Krónika 1997. novemberi cikkét. A Prerelease és egyéb Sealed deck versenyek listáját a Krónikában mindig megtalálod.

A versenyen, a meccsek lejárása után ne habozz a téged esetleg megverő veterántól kérdezni. Jól raktad-e össze a paklidat, mit változtatna rajta stb. Biztos, hogy rengeteg hasznos tanácsot fogsz kapni.

3B. LÉPÉS: A TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK

Annak idején a tétre játszott kétszemélyes viadalok mellett mi is rengeteg többszemélyes partit játszottunk, ez nemcsak kiváló szórakozási lehetőség, hanem a lapok kipróbálásának egy másik formája is. A játékot bizonyára nem egyedül kezdted el játszani! Vagy ha igen, vannak barátaid, akik hasonló érdeklődési körűek. Ha ők nem akar-

nak a kártyára költeni, csinálj nekik is paklit, vond be őket így a játékba. Esetleg csinálj egy nagy paklit, és mindenki abból húzzon. A lényeg az, hogy játssz többszemélyes játszmaikat, mert ha kevés játékos van, akivel gyakorolhatsz, a kétszemélyes játékok önmagukban hamar unalmasok válhatnak.

4. LÉPÉS: KOMOLYABB VERSENYJÁTÉK

Ha tetszik a Magic, és komolyan akarsz játszani, több időt, és több pénzt is kell befektetned. Mindenképp jó, ha van internet hozzáférése. A Beholder Kft. honlapján (<http://www.beholder.hu>), a Magic-es téma alatt nemcsak a fenti 2 cikket, hanem egy csomó más stratégiai cikket is megtalálsz. Ha tudsz angolul valamennyire (és biztos tudsz, másképpen hogyan kezdted magicezni?) látogasd meg a Wizards honlapját (<http://www.wizards.com>) és a Dojo-t (<http://www.thedojo.com>). Sok meddő kísérletezést megspórolhatsz azzal, ha egy kicsit utánanézel, milyen is egy menő versenypakli. Ez persze nem jelenti azt, hogy le is kell másolnod, de ezek ellen kipróbálhatod a saját paklidat, és megtalálhatod a hibáit. A Krónika mellett szerintem érdemes a Duelistet is megvásárolni, rengeteg hasznos cikket találsz benne kezdőknek és profiknak egyaránt.

Elengedhetetlen, hogy némi további pénzt költésel legalábbis a fontos versenylapok beszerzésére, hacsak nincs

véletlenül egy barátod hatalmas gyűjteménnyel, akitől bármikor bármit kölcsönkérhetsz. Csak idő kell hozzá, hogy megismerd, melyek azok a bizonyos versenylapok, amelyekre szükséged lesz.

Nagyon fontos, hogy legyen egy baráti társaság, akikkel együtt tudtok gyakorolni, játszani, infót cserélni. Ha nem tudsz ilyet létrehozni, csapódj hozzá a magyar „hardcore” Magic csapathoz, bátran hívd ki őket játékra, ha az Elysiumban összefuttok, szívesen játszanak veled, és ha kikéred véleményüket a paklidról, biztosan segítenek. A leggyakoribb problémának azt látom, hogy manapság a kezdők és a veteránok nagyon elkülönültek egymástól, egy kezdőnek eszébe sem jut egy régebbi játékost megosztítani, és játékra hívni! Legyél tehát bátrabb.

EGY KIS BIZTATÁS...

Akinek még biztatásra van szüksége: jó néhány olyan játékost ismerek, akik rendszeresen eljárnak versenyekre, most már a döntőbe is bekerülnek, és 1 éve vagy még rövidebb ideje még csak nem is ismerték a játékot! Valaki megtanította neki, valaki elvitte egy versenyre, és tessék... Szóval nem lehetetlen bekapcsolódní, olyan ez, mint bármilyen játék. A lapokat be lehet szerezni, csak idő kérdése. Emellett, ha jól tudom, új akció is indul, minden új játékos a versenyeken ingyen boostert kap a Camelottól...

THOR MIKLÓS



KIS- ÉSNAGYKERESKEDÉS.

Kártyajátékok, kártyavédők és tartók, dobókockák, stratégiai-táblás játékok, könyvek és magazinok, szerepjátékok és kiegészítők.
Bemutató boltunkban megismerheti teljes választékunkat.
Rendeljen ingyenes katalógusunkból, vagy jöjjön el személyesen.
Megrendelésük alapján vidékre utánvétel is postázunk.

Cím: Budapest 1094 Ferenc krt 33.
Telefon: 215 90 35 Internet: www.alarmix.net/camelot
Nyitva: Hétköznap 10h-19h , Szombaton 10-14h



Delta Vision Kft. a Wizards of the Coast hivatalos magyarországi forgalmazója.

MAGIC HOVÁ TART

The Gathering™ a m a g i c



A Duelist magazin (a Wizards of the Coast, a Magic kiadójának hivatalos hobbilapja) februári számában érdekes előszó jelent meg a főszerkesztő, Mark Rosewater tollából. Bevezetőjében azt írja:

„Ebben a hónapban egy olyan témával szeretnék foglalkozni, amelyről ugyan még cikk nem jelent meg, de egyre többször hallani a magics berkekben: a fogalom, hogy »a Magic már nem az, ami régen volt.« A Pro Tour óta – és a vele járó hatalmas pénznek és hírnévnek köszönhetően – nagyon sok játékos arra panaszkodik, hogy a Magic túlzottan versenyalapú, és ezért kevésbé élvezhető az átlag játékos számára.”

Mr. Rosewater azt válaszolja, hogy a versenyeknek természetesen versenyhangulata van, ott mindenki nyerni akar, de aki a Magicet a szórakozás, a játék élvezetért játssza, baráti társaságban, az ne úgy viselkedjen, mint a versenyeken: a baráti játékban, mivel nincs tét, nem vesztess semmit a verséggel, tehát ne viselkedj úgy, mint a versenyeken a profik, megengedheted, hogy a másik visszacsinaljon valamit, és ne panaszkodj, ha valaki nem a kökemény versenyfeltételek szerint akar játszani. Nem az számít, hogy nyersz vagy vesztess, hanem az, hogy hogyan játszol.

Teljes szívemből egyetérték Mr. Rosewaterrel, és nekem is az a véleményem, hogy a játék továbbra is legalább annyira élvezetes, mint régen volt, rengetegféle pakli összerakására van lehetőség, a környezet kiegyensúlyozott. A fent említett „fogalom” azonban valahogy mégiscsak létezik, igaz, más okból, mint a főszerkesztő gondolja, és megpróbáltunk hosszas beszélgetés után rájönni, hogy ennek mi az oka.

A GYŰJTŐGETÉS

Az emberi elme lehetőségei korlátlanok, ennél fogva képzelenség olyan szórakozást kitalálni – legyen az bármilyen komplex is –, amelyet nem unna meg előbb-utóbb. Más kérdés, hogy mennyi ez az idő, egy egyszerű társasjátéknál lehet 1-2 alkalom, de egy összetett és érdekes hobbi-

nál akár több év is, amely még évtizedekig megmaradhat ritkábban gyakorolt hobbiként. Egy ilyen hosszú távú dolgot, mint a Magic, abba lehet hagyni családi okokból vagy anyagi problémák miatt is. No de nincs baj, hiszen ugyan vannak akik abba hagyják a játékot, de helyettük mindig jönnek újak, és a játék fennmarad.

A Magic egy igen drága hobbi, tehát ha valaki abba hagyja, természetes, hogy megpróbálja eladni a gyűjteményét, általában egy közvetítőn (bolton) keresztül. A potenciális vásárlók a gyűjtők, akik nem játszanak, csak befektetésként vásárolnak, és persze az új játékosok, akiknek a régi lapok még nincsenek meg. Igen ám, csak hogy a Wizards jelenlegi politikájának köszönhetően a versenyeken a régebbi Magic kiegészítőket már nem lehet használni, pont azért, hogy az új játékosok ne panaszkodjanak a régi kiegészítők beszerzhetetlenségére. Ezzel azonban pontosan az ellenkező hatást érték el: a régi kiegészítők lapjai teljesen elértektelenedtek, hiszen egyetlen játékosnak sincs rájuk szüksége. A régi játékosok közül az abba hagyók továbbra is próbálnak gyűjteményüktől megszabadulni, tehát az árak egyre alacsonyabbak lesznek. Emlékszem, a tavalyi VB-n a lapok ára 50-75%-a volt a tavalyelőttinek, ahelyett, hogy emelkedett volna. Az egyedüli értékes lapok az új kiegészítő ritkái voltak.

Igen ám, csak hogy e folyamat eredményeképp a Magic már nem olyan jó befektetés egy gyűjtőnek, aki joggal

várja, hogy lapjai felértékelődjenek. Ráadásul a Magicnek nincs olyan háttere, mint egy híres film vagy játék, esetleg sportszériák, amelynek köszönhetően a kártya játék nélkül is gyűjthető marad. A legértékesebb lapból, a Black Lotusból is több mint tízezer készült, bármikor lehet tehát venni, sosem lesz olyan értékes, mint egy bélyeg.

Ahhoz, hogy a lapok értékesek maradjanak, szükséges lenne, hogy a játékosok is keressék őket, így viszont a régi kiegészítők ára zuhan, tehát a gyűjtők eladnak, ami további eséshez vezethet. Fontos lenne tehát, hogy a régi lapokat használó versenyformátumok egyforma gyakorisággal legyenek, mint a type 2-es.

A RÉGI ÉS ÚJ JÁTÉKOSOK

Átlagosan háromhavonta jelenik meg egy új Magic kiegészítő, a szabályok, tiltott lapok pedig 1-2 havonta változnak. A játék ettől folyamatosan megújul, állandóan új paklikat kell tervezni, kipróbálni, nem indulhat valaki 3-4 hónapon keresztül mindig ugyanazzal a paklival. A veteránok számára ez jó, képesek lépést tartani. A játékhöz, mint ahogy írtam, legalább olyan fontos, hogy új játékosok is legyenek. Az, hogy 500 vagy 1000 lap van a jelenlegi játékkörnyezetben, csak annyit számít, hogy az új játékosnak valamennyivel több időt kell a dolgokba tanulásra töltenie. A nagyobb gond viszont számára az, hogy mire a kezdéskor meglévő lapokat beszerzi és megtanulja, azok már elavulnak, és újabb kiegészítők hada jelent meg. Kicsit olyan a különbség, mint amikor valaki beül egy autóbárába és elindul vele, vagy pedig egy száguldó autóbárába akar beszállni.

Persze a Wizardsnak rengeteg ötlete van arra, hogyan könnyítse meg a kezdők bekapcsolódását (Portal, 5th starter set – mindkettőhöz van magyar nyelvű szabálykönyv!), de nálunk sajnos sokan úgy vélik, hogy csak a „Nagy Magic” az igazi dolog, és lenézik azokat az eszközöket, amelyek megkönnyítenék az indulást. (Pedig rosszul teszik, az 5th starter set szerintem igazán jó dolog, és ezt nem csak azért írom, mert a fordításában részem volt.)

A másik, igencsak demoralizáló dolog az, amikor valaki kezdő léteire lemegy az első versenyre, és tönkreveri mindenki. Az ún. profikhoz szólok, ha kezdőkkel találkoznak versenyen, segítsenek nekik a meccs után, adjanak tanácsot, hogy mit csináljanak másképp! Most is sok új játékos jön el Magic versenyekre, és igen soknak jó paklija van, csak persze még sok lapjuk hiányzik, és nem tudnak egy pár apró (de fontos) szabályt. Egy pár segítő szó, és mindjárt lelkesebbek lesznek, és eljönnek legközelebb is.

A MEGOLDÁS

Az igazán fontos lépést, ami az új játékosok bekapcsolódására is időt adna, a Wizardsnak kéne megtennie szerintem: azt a bizonyos autót száguldóról dőcögőre kéne lelassítani, hogy bárki fel tudjon rá kapaszkodni, aki egy kicsit tud futni. Bár rövid távon veszteséggel járna, de hosszú távon bőven kifizetődőbb lenne, ha a kiegészítők ritkábban jelennének meg, hogy az új játékosoknak is legyen idejük felzárkózni.

Szerintem nem probléma, ha akár 6 hónap telik el 2 kiegészítő között, rengetegféle versenyformátum létezik már, amelyekkel ezt az időszakot változatosan ki lehet tölteni. Nem csak type 2-es versenyek lesznek, és a legújabb kiegészítők draftja, az extended mellett lehetnek classic restricted, Ice Age-Alliances constructed meg hasonló versenyek. A régi lapok nem értéktelenednének annyira el, megmaradna a dolog gyűjtögetés jellege, és valljuk be, még mindig van feelingje Serendib Efreettel, Sengir Vampire-rel vagy Hypnotic Specterrel játszani. Mellesleg ezen lapok beszerzése közel sem jelent akkora anyagi terhet, mint évi plusz két teljes kiegészítőből minden használhatóan tűnő ritka lap összegyűjtése.

Egyébként van még egy harmadik probléma is a túl gyakori kiegészítőkkel. Régen egy kiegészítőnek minden lapját végigpróbáltunk, kísérleteztünk vele, gondolkodtunk rajta. Emlékszem, a Necropotence-re alapuló hatékony versenypaklik közel egy évvel az Ice Age megjelenése után bukkantak fel! Manapság az ember csak végigfutja a lapokat, a többségüket soha ki nem próbálja, a kísérletezés helyett csak a netre felrakott adattömeget olvassa. Több időre lenne szükségünk a lapok kiélvezésére! Hadd szórakozzunk, játsszunk minden lappal, amit megvásároltunk.

Bizonyos vagyok benne, hogy a fenti dolgokat sokan kitalálták már a Wizardsnál is, és hamarosan tényleg újra olyan lesz a játék, mint régen volt.

TIHOR MIKLÓS





Magic: the Gathering

Európa-bajnokság

Július 11–13-án került megrendezésre az első hivatalos Magic: the Gathering EB. A helyszín Brüsszel, Belgium fővárosa. A magyar csapat a Nemzeti Bajnokság első nyolc helyezettjéből állt, a verseny formátuma: az első nap Standard, a második nap Rath Cycle Rochester Draft, a legjobb nyolcban, a harmadik napon pedig ismét Standard (type II). A második napra az első nap legjobb 128 helyezettje jutott tovább. Már jóval az utazás előtt elkezdtünk készülődni az útra, sok probléma adódott, például az, hogy milyen eszközzel utazunk. Erre logikus megoldásnak tűnt az, hogy béreljünk egy mikrobuszt, ám az utolsó pillanatban valaki tropára törte Németországban, így nem tudtuk kibérelni. Végül amellet döntöttünk, hogy két autóval utazunk, az egyik pedig bérelt kocsis lesz. Ki is béreltük a kiválasztott járgányt, a bérleti díj is belefért a keretbe, persze azt, hogy az árak ÁFA nélkül értendőek csak akkor tudtuk meg, mikor már itthon voltunk, és fizetni kellett.

Az út alatt semmi probléma nem volt, kivéve talán azt, hogy a bérelt „dízelcsoda” nem bírta a 140-150-es tempót, így külön kellett válni a két kocsinak, hogy odaérjünk a szállásra. Végül hajnalban elfoglalhattuk a szobánkat, mely egy brüsszeli diákszállóban volt.

Másnap egész délelőtt paklikat teszteltünk, majd mikor mindenki veszett már elég meccset ahhoz, hogy teljesen bizonytalan legyen, akkor abbahagytuk. Különbösen is: fel kellett fedeznünk a környék gyorséttermeit, hogy majd jóllakottan, teli hassal vághassunk neki megkeresni, hol is lesz a verseny. A problémák később, a helyszínen kezdődtek, hiszen megtudtuk, hogy a paklilistákat a nevezés közben kell leadni, és nem a következő nap, a verseny kezdetekor. Így hirtelen mindenkinek el kellett döntenie, mi lesz a végső pakli. Ez a legnagyobb gondot nálam és Papp Gábornál okozta, hiszen mi még egy kis esti tesztelést is szeretnénk volna a döntés előtt tartani. Papi két listát készített, s mikor az adminisztrátor kérte tőle, még nem tudta biztosan, melyiket adja oda. Aztán döntött... jól.

A szokásos reggeli kómázás után elmentünk a verseny

helyszínére, ahol egy brutálisan nagy teremben kellett az első forduló párosítására várunk. Itt mindenki talált magának valamit, amivel lekötheti figyelmét a kezdés csúszása alatt. Volt, aki az eladó lapok pultja felé indult, néhányan pedig régről ismert külföldi játékosokkal beszélgettek.

A magyar csapat tulajdonképpen nem sokat tesztelt a versenyre, a tesztelési idő alatt általában elmentünk moziba vagy csocsózni. Ennek megfelelően csak az amerikai nemzeti bajnokság legjobb nyolc paklija alapján választottuk ki, hogy mivel indulunk. A mi paklijaink: Nagy Gábor, Papp Gábor: *Cadaverous Bloom*, Farkas Dávid, Szili Attila és én: *Mono Blue*, Lipták Károly: *Mono Green*, Tököly Zsolt: egy magyar fejlesztésű (természetesen piros-fehér-zöld) *Oath of Druid* pakli. Kopunovics Dávid nem jött el a versenyre.

Következzék a rövid áttekintés az első napról. Valamivel több, mint kétszáz ember indult, a verseny szerkezete hatfordulós svájci volt. A mezőny nagy része gyakorlatilag az amerikai nemzeti paklikkal játszott, ezeket röviden jellemelném azok kedvéért, akiknek nincsen net-elérésük.

Az első egy tiszta fehér horda lett, benne volt négy *Cataclysm*, négy *Empirical Armor* és rengeteg lény. A maradék hét pakli közt volt két *bloom*, két *Slight*, két tiszta zöld és egy kék deck. Az előbbieket *Vineyarddal*, *Cursed Scrolllokkal*, *Spikeokkal* működtek, az utóbbi pedig *Sapphire Medallion*, *Opbidiant* és sok counterelést használt. Elgondolkodtató, hogy a nyolc pakli közt csak abban van egynél több szín, ami *bloom*. (Szándékosan fogalmaztam ilyen szegényesen, hiszen mikor a tény – hogy ilyen primitív a mezőny legjava – realizálódott bennem, akkor erősen felmerült az a gondolat is, hogy talán abba kelle-ne hagynom ezt a játékot.) Szerintem azonban nem kell megijedni, az EB-s tapasztalat azt mutatja, hogy még mindig működnek a multicolor koncepciók is.

A tesztelésnél nagyon stabilnak éreztem a paklimat, szinte mindent jó eséllyel vert meg, kivéve a *bloom* és a *Slight* paklikat. Gondolatmenetem szerint ezek közül a hat játék alatt legfeljebb 1-2-vel kellett volna találkoznom, s

mivel a második napra való továbbjutáshoz már elegendő lett volna a 3 győzelem, 3 vereség, ezért ezt a paklit látam a legstabilabbnak. Bevallom, egy kicsit azért benne volt a választásomban az is, hogy Jon Finkel ezzel játszott az amerikai nemzetin, s róla tudom, hogy benne van a világ legjobb 5 játékosában.

Tehát az első forduló: Összesorsolnak a finn csapat egyik régi tagjával, vele már játszottam máshol is. Köztudott, hogy a finnek nagyon jó játékosok. Keverünk, elkezdünk játszani. Én kezdhetek, a második körben egy Medaliont teszek le, eddig neki egy Island és egy Forest látszik a paklijából. Itt már kétféle három paklira szűkül az a keret, amivel a srác szerintem játszhat, de nagyon baljós sejtelveim vannak. Harmadik körben levágok egy Ophidiant, a Mana Leaktól pedig megvédem egy Mana Leakkel, hála a Medalionnak. Gondolom, hogy ha bloommal játszik, akkor csak egy folyamatosan támadó Ophidian mellett tudom megfogni. Persze ebben a lépésben kockázat is volt, hiszen kitapelltem, a bloom pedig néha tud nyerni harmadik körben is (15-20% eséllyel). De itt nem indította el a kombót, hanem csak egy Squandered Resourcest tett le. Innen kezdve az egész meccs alatt kb. 25 lapot húztam az Ophival, folyamatosan countereltem, amikor pedig kifogytak a counterjeim, akkor eldiscardoltam az utolsó Mana Leakemet is, tudván, hogy azzal a 30. körben már úgysem érek semmit, de legalább az ellenfelem azt hiszi majd, hogy van még 5-6 counter a kezemben. Hosszú idő után végül feladta. Sideboardolás közben hülyeségeket beszéltem neki (lehet, hogy nem volt sportszerű...), elhitettem vele, hogy egyáltalán nem ismerem a paklit, amivel játszik, és nem értem, miért nem rakott ki a Squander-Balance kombóból egy-két nagy lényt. A srác teljesen hülyének nézett, és bizonygatta, hogy az ő paklija tök jó, majd meglátom. Én még morogtam valamit arról, hogy háromszínű pakliba minek rak Drain Life-ot, aztán elkezdődött a második is. A játékra kb. 10 perc volt csak, a finn kolléga is sokat gondolkodott, én pedig nem

siettettem a dolgot, tehát lejárt az idő. Megvertem egy bloomot a kék paklival! Ebben a fordulóban a többiek kikaptak, egyedül Lipták Károly döntetlenezett.

A következő fordulóban Papp Gábor és Lipták Károly nyertek, én pedig természetesen megint egy bloom ellen játszottam, ahol csodák csodájára döntetlenül értem el, bár a harmadik meccsben is nyeresre álltam, de az én paklimmal még kb. 30 perc kellett volna a nyereshez. Igaz is, az ellenfelem minnek adja fel az utolsó játékot.

A harmadik fordulóban Papi ismét nyert, a többiek kikaptak, én persze megint csak *ixeltem*, egy ötszínű sliver deck ellen, az ellenfelem a harmadik játékban teljesen halott helyzetben elhúzta az időt (két Ophidian és két Tradewind ütötte, és 5-ben maradt).

Ezután én már csak kikaptam: egy Sligh, egy mono-kék és egy Donais ötszínű kontroll paklitól. Bár az utolsó ellenfelem ellen kidobtuk, hogy döntelen esetén ki nyer: ő dobott nagyobbat. A többiek közül Papp Gábor brutális 5-1-et játszott, természetesen nagyon előkelő helyen jutott tovább. Lipták Károly kevésbé szép eredménnyel, de továbbjutott. A többiek kiestek. Éjjel természetesen Rochester gyakorlás, amely azonban szép lassan alvásba fulladt.

Másnap Károly gyenge eredményt ért el a drafton, Papi azonban *bejutott a legjobb nyolcba!*

A Harmadik napon Gábor már korán elment a helyszínre, hiszen ők 9-kor kezdtek. Az első ellenfele Sturla Bingen, a későbbi európa-bajnok. Mikor mi odaértünk a helyszínre, Papi már megnyerte az első játékot. Aztán sajnos kikapott 2-3-ra, végül pedig 7-8. lett.

A side-eventek (mellékversenyek) kicsit talán laposak voltak, de a magyar csapat itt is jól szerepelt: Károly második, én harmadik lettem egy Standard versenyen, egy Extended versenyt pedig Károly likvidálásával nyertem meg. Bocsi!

A végső összkép az eseménnyel kapcsolatban: az EB viszonylag jól szervezett rendezvény volt, kisebb afférotól eltekintve barátságos hangulatban zajlott le. Láthatjuk azt is, hogy magyar játékos is képes jó eredményre, érdeemes próbálkozni.



AZ EURÓPA-BAJNOK PAKLIJA:

- 4 Counterspell
- 4 Force Spike
- 3 Dissipate
- 2 Dismiss
- 1 Forbid
- 2 Power Sink
- 2 Memory Lapse
- 4 Impulse
- 2 Brainstorm
- 4 Whispers of the Mind
- 4 Steel Golem
- 4 Nevinyrral's Disk
- 13 Island
- 3 Swelunite Temple
- 5 Quicksand
- 3 Stalking Stones

SIDEBOARD:

- 4 Legacy's Allure
- 4 Chill
- 4 Hydroblast
- 2 Disrupt
- 1 Suq'Ata Firewalker

35. Nagy belső terű helyiség 38. Iparszerű Kukoricatermesztési Rendszer 39. A máj termeli 41. HKK-s pozíció 43. Mister 44. Ige-képző 46. Testrészt 47. Menyasszony 48. Kacag 49. Égi csatorna (TV) 50. Medret tisztít 52. Rendező irodánk volt 53. Ipari növény 54. Teszt, vesz, visz, fog angolul 55. Metrón ül 56. Kis patak 57. A konyhasó egyik eleme 60. Angol kutya 61. Baleset következménye 62. Salto ... (olasz cirkuszfilm) 64. A kisváros finánc 66. Mangán 67. Esem! 68. Borsodi község 69. A boldogság és a gondtalan pásztorok országa 71. Petőfi tábornoka 72. Neves sakkozó 73. „A” ház 74. Izmot rögzít a csonthoz 75. Hon 76. Autóval elhagy 79. Bot betűi keverve 80. Az őskor kezdet! 82. Óramárka 83. Bátor 84. Zala megyei község 86. Kártyalap 87. Tortára, sütőre kenik 88. Római kettes 89. Esztendő 90. Magyar zeneszerző (János, 1764-1820) 92. Tojásjelző 94. A szén és a neon vegyjele 96. Szomorú esemény 98. ... lapu 99. Derűs, jókedvű, nyájas 102. Iratkapocs 103. Idegen hármas 105. ... de Janeiro 106. Becézett női név 107. Vízpára 109. Kicsi Anna, Anikó 110. Cipelte 112. Magasba tart 113. Megalkuvó 117. Vágja 118. Gyermekes játéka 119. Speciális, folyadékáramlást szabályozó készülék

FÜGGŐLEGES: 1. A pilóta munkáját gyakran megnehezíti 2. Rolls ... 3. Eladni 4. Néma nóták! 5. Csacsi mondja 6. Keleti küzdősport 7. Literátor 8. Gallium és diszprózium 9. Ady egyik ál-

neve 10. A Jupiter holdja fordítva 11. Négy elemű, négy elemből álló 12. Magyar Rádió és Televízió 13. Atmoszféra 14. Finom sör 15. Dátumrag 16. Gyakorlottság 17. Festők témája gyakorta 20. Eleven 22. Szófaj 25. Tarka, kendermagos 27. Mezőgazdasággal kapcsolatos (előtag) 28. Szarvas nősténye 29. Német iparváros 30. Op ... 32. Szekérféle 33. Gazdasági ág 35. Kobalt, vanádium 36. A távolabbit 37. Időnként érdemes használni, főleg roncskutatóknak 40. Női név 42. ... Club (írószövetség) 45. Természeti népek vallásos tisztelben tartott növénye, állata, vagy ezeket ábrázoló tárgy 49. Sebhely 51. Somogy megyei község 53. Nehezelt 53. A teljesítmény elavult mértékegysége 54. Tartó 56. Szélhárfa 58. Füves dél-amerikai síkság 59. Csonak 60. Állókép 62. Olajvállalat 63. Némán tépi! 64. Feltéve 65. A fényérzékenység régi egysége 66. Verébféle 68. Gyom 70. Mezőőv 71. Az egyik oldal 72. Szűrőfegyver 73. Érettségi vizsga (latin) 75. Hozzám cipelne 77. 78%-ban nitrogén 78. Nem elég 79. Tizen Túliak Társasága 81. A fejen található szerv 82. Ész, értelem, józan ész 84. Régi súlymérték 85. Sürgető szó 90. Lengyel sci-fi író 91. Autósiskola 93. Hannibal ante ... 95. Ellop 97. Űrbeli ellenfél 100. ... crucis (a győtrelem útja) 101. Lent népiesen 103. Régi filmek angol nyelvű csatornája 104. Mosni kezd! 107. Brit és magyar autójel 108. Após 109. Román autómárka 110. Nem sűrű 111. Dunántúli focicsapat 112. Vajon ez? 114. Platina 115. Állatlakás 116. Feltételes rag 117. Kettős betű

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatasz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
- ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz
- ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz
- ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
- ♦ csereberélheted, kiegészítheted, 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, versenyeik, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szinte mindent megtalálasz, ami a jó játékhoz kell

EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMES 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

ITT!




ÁRLISTA – BEHOLDER KFT.

KÜLFÖLDI ÁRUK

Az alábbiakban a Beholder Kft-nél megvásárolható áruk (könyvek, kártyák) listáját találhatjátok meg. A külföldi árukat a következő módon vásárolhatod meg: Mielőtt a pénzt elküldöd, a megrendelést küldd el e-mailben (beholder@mail-datant.hu) vagy levélben! Így félre tudjuk tenni számodra a megrendelt árut a pénz megérkezé-
 sig, illetve a külföldi áruknál előfordulhat az is, hogy rövid időre kifogunk belőle, vagy nincs annyi raktáron amennyit rendelél. Minderről le-
 vélben értesítünk. Miután megkaptad a levelet, belföldi postautalványon kell a szükséges összeget a címünkre elküldeni. A megrendelést egy héten belül teljesítjük, ajánlott küldeményben juttatjuk el a kívánt dolgokat. Lehetőség van utánvétellel is rendelni, ennek azonban nagyobb a postaköltsé-
 ge, amit kénytelenek vagyunk felszámolni. (Ez az áru 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>)

MAGIC: THE GATHERING

Stronghold alap összeállított pakli	2300 Ft
5. kiadású alappakli	2100 Ft
5. kiadású kiegészítő	700 Ft
5. kiadású indulókészlet	
<i>(tartalma 2 előre összeállított 5. kiadású alappakli, és egy 5. kiadású kiegészítő)</i>	3600 Ft
Tempest alappakli	2100 Ft
Tempest kiegészítő	700 Ft
Mirage alappakli	2100 Ft
Mirage kiegészítő	700 Ft
Vision kiegészítő	700 Ft
Weatherlight kiegészítő	700 Ft
Portal alappakli	
<i>(magyar nyelvű szabálykönyvvel!)</i>	1700 Ft
Portal kiegészítő	550 Ft
Exodus alap összeállított pakli	2300 Ft
Exodus kiegészítő	700 Ft

MIDDLE EARTH KÁRTYAJÁTÉK

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

BATTLETECH KÁRTYAJÁTÉK

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

STAR WARS

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

VAMPIRE

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

NETRUNNER

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

MAGYAR ÁRUK

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

SHADOWRUN – REGÉNYEK

Árnyjáték	698 Ft
Vakító fény	698 Ft

SHADOWRUN – SZEREPJÁTÉK

Árnyékmagyarország	1200 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft

RAYMOND E. FEIST

Mágus: A Mester	650 Ft
Ezüstővis	798 Ft

TF REGÉNYEK

Túlélők	398 Ft
Kítaszítottak	478 Ft

JAMES BOND 007

Casino Royale	629 Ft
BATTLETECH	
Halálös örökség	750 Ft
Elveszett sors	750 Ft
A kán törvénye	698 Ft
Vérnév	698 Ft

HKK

Isteni Szövetség kiegészítő	560 Ft
Ezüsthajnal	600 Ft
Alappakli (III. kiadás)	elfogyott
Lészkövek kiegészítő	elfogyott
<i>(Alapkiadásból a IV. kiadás megjelenéséig megrendeléseket nem tudunk teljesíteni.)</i>	

CSILLAGKÉPEK

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

EGYÉB:

Grabam Edwards: Sárkányvarázs	1190 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft

MÖBIUS KIADÓ



Terry Bisson: Johnny Mnemonic	449 Ft
Elizabeth Hand: 12 majom	599 Ft
Diane Carrey: Kísértethajó	589 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában	599 Ft
<i>Douglas Adams:</i>	
Viszlát és kösz: a halakat	599 Ft
<i>Douglas Adams:</i>	
Jobbára ártalmatlan	649 Ft
Fényévek Sci-fi antológia	690 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei	619 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda	639 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft

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

Az itt feltüntetett árak tartalmazzák a postázás költségeit is! Figyelem! 5000 Ft feletti vásárlás esetén az árból 10% engedményt adunk!

Ez a kedvezmény a Möbius kiadó könyveire nem vonatkozik.

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

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 augusztus

A júniusi Ghalla Newsban megjelent két hirdetés, azonban a dologba egy kis hiba csúszott. A nevem ugyanis nem Urandol Sayu Karad, hanem Vrandol Sayu Karad. A számom pedig (#4826) helyett (#4620). Kérem az érdeklődőket, hogy ide írjanak! Ezúton kérném a (#4826)-os számú kalandozót, hogy a leveleket, amelyeket kapott, de nekem szólnak, küldje el a (#4620)-as számra. Köszönöm a figyelmet:

VRANDOL SYAN KARAD (#4620)

Az alábbi statisztika meglehetősen rendbágyó, ugyanis csak azok a karakterek szerepelnek benne, akik pontosan egy évet vagy kevesebbet töltöttek Erdauinon. (Vagyis az 1-40. forduló között tartanak.)

Tervezzük még később hasonló statisztikák megjelentetését (41-80., 81-120. fordulások stb. rekordjai).

A júniusi Ghalla Newsban tévesen jelent meg a legnagyobb bit. Nem félisten batalmú szolgál a legmagasabb papi rang, hanem félisten batalmú uralkodó szolgál.

Statisztika

az 1998. július 23-ai adatok alapján
az 1-40. forduló közötti karakterekről

Ember	14,0%	Vízharc	1
Elf	12,3%	Ökölvívás	14
Törpe	7,4%	Szűrőfegyver	12
Árnymanó	7,3%	Vágófegyver	13
Troll	9,6%	Útőfegyver	12
Gnóm	8,1%	Lőfegyver	11
Alakváltó	17,9%	Dobőfegyver	13
Kobudera	16,3%		
Mutáns	7,1%		
Legnagyobb hit	hittérítő	Legtöbb scalp	1
Hívók aránya	16,5%	Összes scalp	5
Leah	7,7% követője	Legtöbb szörny	160
Dornodon	11,1% követője	Összes szörny	55777
Raia	9,2% követője	Erő	33
Elenios	4,4% követője	IQ	33
Sheran	20,7% követője	Ügyesség	26
Tharr	36,2% követője	Egészség	29
Fairlight	10,7% követője	Szerencse	25

Férfi	74,7%
Nő	25,3%
Rejtőzködés	17
Nyomkövetés	18
Lopás	15
Mászás	5
Csapdakészítés	7
Csapdaészlelés	10
Gyógyítás	24
Titkosírás	2
Felderítés	9
Szörnyidomítás	3
Teológia	9
Taumaturgia	12
Szerencsejáték	4
Harcművészetek	16
Szkanderózás	1
Zene	3
Szörnyismeret	6
Pszí	16
Zárnyítás	5
Vadászat	20
Bányászat	16
Testépítés	1
Úszás	0
Ordítás	1
Leggazdagabb	971 arany
Legtöbb tudatpont	14
Legtöbb varázspont	201
Legtöbb pszipont	122
Legtöbb EP	162
Legtöbb TP	30267
Legjobb	104
Leggonoszabb	77
Jó	4,9%
Semleges	89,5%
Gonosz	5,5%

Egy álom... ... és egy álmodó

Ajánlom ezt a történetet az Álomörzőknek, Vörös Leifnek és összes (akár még ismeretlen) barátomnak – minden Álmodónak.

Alakváltó volt. Végtelen képességek birtokosa, csak idő és tapasztalat kellett hozzá, hogy felfedje őket magában. Érezte, a következő lépés már csak napok kérdése...

Szép nő volt. Még az elfek mércéjével is. Hosszú, vörös haja eleven lángfolyamként omlott vállaira, hófehér bőre éppoly szikrázóan tiszta volt, akárcsak lélek-aurája. Szemei smaragd ékkövekként ragyogtak, finom vonásait csaknem állandó mosoly tette még vonzóbbá. Világoszürke utazónadrágot viselt, finom anyagú levelzöld blúzt, felette pedig rövid fenyőzöld mellényt. Karcsú derekát fehér övvel emelte ki, nyakában pedig a Napisten szent szimbólumát hordta büszkén. Szeretett nevetni – olyankor hátravette fejét, s tiszta szívéből felkacagott az égbe, a napra...

Mélyen romantikus lelkű volt. Imádta a virágokat, a zenét, a szép dalokat. Maga is énekelgetett, s megtanult lanton játszani, hogy igazi bárddá válhasson. Kévs dologgal lehetett olyan könnyen a szívébe férközni, mint egy megfelelően átnyújtott virággal, vagy egy szerelmes dallal. Az ilyesminek egyszerűen képtelen volt ellenállni.

Kalandozó volt. Előbb tanult meg bánni a lándzsával, mint a lanttal, s a boldogság és romantika pillanatai ritka kincsnek számítottak számára. Nem ebbe a világba született, de életben akart maradni benne. Így hát mindent megtett ennek érdekében: harcolt a szörnyekkel, az erősebbek elől elrejtőzött, vadászott, hogy legyen mit ennie; istene küldetéseinek próbált eleget tenni, imádkozott hozzá, használta varázslatait. Estéknént pedig megpihent, tüzet rakott, elköltötte vacsoráját, s elgondolkodott – az elmúltakról, az eljövendőről...

Fájt néha, hogy nem volt ott vele senki, akivel megoszthatta volna álmait, de bízott benne, hogy előbb-utóbb megtalálja a férfit, akit neki teremtettek az istenek. Csalódott már, többször is, de sose sírt a múltért – erőt adott neki a tudat, hogy másnap is felkel a nap, s éppoly fényesen fog ragyogni, mint azelőtt. Tovább álmodott, s álmait

megőrizte magának. Most is a tűznél ült, s a lángokba révedt. Késő volt, a pár mérföldnyire fekvő kisváros fényei is kialudtak már. Csillagok fénylettek a feje felett, de ő nem ismerte ezeket a csillagképeket – oly mások voltak, mint messzi szülőföldjén. Csönd vette körül, az egyetlen hang a tűz ropogása volt. Sík vidéken táborozott, közel s távol sehol egy fa, alig egy-két bokor, csak fű, ameddig a szem ellát. Ahogy napszállatkor tábor vert s körülnézett, arra gondolt, hogy ez a végtelen síkság éppen olyan hullámzó fűvel, akár a tenger – vagy legalábbis amilyenek a tenger élképzele.

Most azonban nem gondolt a tengerrel. Ami a fejében járt, egészen más volt, egy álom, évezredes álma minden humán fajnak. A repülés...

Ó, persze, nagy mágusok képesek voltak akár percekig is le-

begni mintegy embermagasságban a földtől, sőt, ha elég sok és elég hatalmas mágus összesítette erejét, úgy még akár egy több ember szállítására alkalmas szerkezetet is a levegőben tudtak tartani, sőt, irányítani, talán úgy tíz percig... A gnómok is sokat kísérleteztek különféle repülő szerkezetek kiagyalásával. Eddig sikertelenül. A levegő változatlanul a madarak birodalma volt, s nem a humánoké.

Igen ám, csak hogy ő alakváltó volt! Sokáig figyelte a körülötte élő állatokat, s eltanulta tőlük, hogy mozogjon a párdac gyorságával, hogyan vadászson és harcoljon a tigroszlán karmaival, s hogyan bírjon el könnyedén nehéz terheket. Egy ideje már a madarakat figyelte nagyon, hogy ellesse titkukat, s megmutassa a világnak: megtanult repülni! Hosszú hetek óta ült így minden este a tűznél, gondolataiba merülve, s végig ezen járt az esze.

Nagy kihívás volt, ám ő bízott magában, a képességeiben. S az éjszakák hosszúra nyúltak...

Most azonban úgy döntött, hogy hamar nyugovóra tér. Földet szórt a tűzre, majd egy pokrócba bugyolálta magát, s elaludt. Másnap korán be akart érni a városba.



ni, hogy a talaj egyre vizenyösebb, bizonytalanabb. Nádasok kezdtek feltűnedezni mellette, majd be is ért a valódi mocsárba, ahol aztán már minden lépését ki kellett tapogatnia lándzsájával. Különleges figyelemmel tekintgetett most jobbra-balra, szörnyektől tartva, hiszen nagyon sebezhetőnek és védtelennek érezte magát a lápon, ahol még csak el se futhatott, mert az lett volna a veszélyesebb...

A nap már lenyugodni készült a nádas mögött, mikor ő még mindig nem találta meg ellenfelét. Több sötét teremtménytől szabadította ugyan meg Erdauin sokat szenvedett földjét, de istene nem ezt kívánta tőle. Keresett hát tovább.

Végül aztán föladta, és még a gyorsan tűnő fényben alkalmas hálólhely keresésébe kezdett. Talált is magának egy afféle dombot, vagy inkább szigetet, amely viszonylag száraznak és szilárdnak tűnt ahhoz, hogy ott töltsse az éjjelt. Ahogy azonban a teteje felé caplatott, a baljósan sötétlő sás között zöld izzást pillantott meg. Megdobbant a szíve – ez egy félelemjáró kell, hogy legyen!

Felvirradt a hajnal, s a kelő nap első sugarai megérintették az alvó nő arcát. Ő kinyitotta szemét, felült, nyújtózkodott egyet, majd felkelt s rendbe rakta magát; aztán ruganyos léptekkel elindult Qvill felé.

Meglepetésére nem találkozott senkivel az úton, pedig ez volt a környék egyetlen valamirevaló települése. Rádásul akkor talán megspórolhatta volna az utat, hiszen alapvetően információért ment. A kisváros már életre kelt, mire odaért. Árusok sűrögtek-forogtak portékájukat kínálgatva, szántóvetők indultak ki a határba földjeikre, mesteremberek szorgoskodtak műhelyeikben. Jobb ötlet híján a fogadó felé vette az irányt. A Vajúdo Burástyáéhoz címzett jobbféle kocsmá volt a környék egyik nevezetessége, úgy is mint az egyetlen italmérés négy nap járóföldön belül. Természetesen most is tele volt kalandozókkal és helyiekkel. A nő körbejárt, kérdezősködött, tudja-e valaki, hol találhatna a környéken félelemjárót. A legtöbben már a névtől megborzongtak, s a fejüket rázták, mondván, hogy jobban teszi, ha ő se keres ilyen rémséges szörnyeteket.

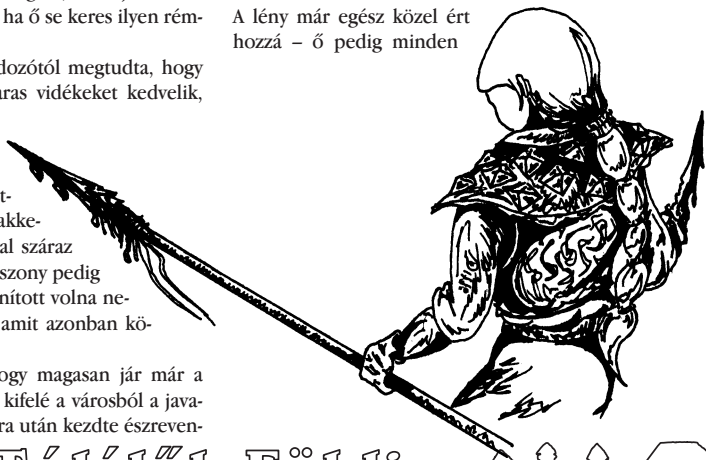
Végül aztán egy másik kalandozótól megtudta, hogy efféle lények leginkább a mocsaras vidékeket kedvelik, bár néha előfordulnak bozótosokban is. További kérdések után már azzal is tisztába jött, hogy a legközelebbi mocsár mintegy fél napi jáásra található északkeletre, de jól teszi, ha visz magával száraz ruhát és tűzifát estére, egy öregasszony pedig még egy rontásűző jelet is megantitott volna neki – csengő aranyakért persze – amit azonban köszönettel elutasított.

A fogadóból kilépve látta, hogy magasan jár már a nap, így sietős léptekkel elindult kifelé a városból a javasolt irányba. S valóban, néhány óra után kezdte észreven-

Villámgyorsan ledobta zsákját, hogy a súly ne zavarja a harcban, övéből előkapta csontkését, s óvatosan közelített a szörnyhöz. Az már előbújt a növények közül, s látott visszataszító fekete teste is. Nem volt túlságosan nagy lény, a nő küzdött már háromszor akkorakkal is, de ennek a kinézetében volt valami... valami e világon túli rettenet. Ahogy az az izzó tekintet az övébe mélyedt...

Hirtelen tszta fekete sötétség szakadt a világra, s a nő egyedül maradt, rettenetesen egyedül, nem számíthatott senkire. Az a két lidércfény előtte egyre csak nőtt, csak nőtt, lassan betöltötték egész látóterét, s ő sikítani szeretett volna, egész tüdejét beleadni egy kristályrepszító sikolyba, és futni, rohanni, el, el, amíg bírja a lába, amíg össze nem esik... Csak ne kelljen azokat a borzasztó szemeket látnia! De a lidércnyomáson át is érezte karjában lándzsájának súlyát, orrát megcsapta a teremtmény irtózatossá buzza, s fejét megrázza megacélozta akaratát, és ellenállt a kísértő késztetésnek.

A lény már egész közel ért hozzá – ő pedig minden



ges fantom-madarát, hogy őrizze táborát a tolvajoktól, majd betakarózkodott és elaludt.

Másnap korán ébredt, még alig világosodott az ég alja. Ahogy tudta, rendbe rakta magát, majd elindult kifelé a mocsárból, melynek már nem járt messze a szélétől. Közben azt tervezgette, mi lesz majd, ha kiér a biztos terepre. Szédítő távlatok nyíltak meg előtte: repülve akár hatvan mérföldet is meg tudna tenni egy nap! Kedves barátai jutottak eszébe, akiket régen nem látott, de akiket a nagy távolságok miatt nem is remélhetett látni még jó ideig – és hogy mindez a tegnapi nappal megváltozott. Kis barátjőjére gondolt, akivel hét nap múlva találkozott volna, és észbe jutott, hogy meglepi... Igen, ha végleg maga mögött hagyta ezt a dögletes ingoványt, ha kiér a síkságra, ott majd szépen átalakul, sasszárnyakat növeszt a hátából, és irány a fellegek! Kimondhatatlanul boldog volt!

Végül aztán eltűnedeztek az utolsó pocsolylák is, és ismét a békésen hullámzó fűtenger vette körül. Egy kisebb bucka tövében megállt, a holmiját kezdte úgy igazgatni, hogy ne zavarja majd a repülésben, s mindeközben a torkában dobogott a szíve. Érezte, élete nagy napja ez. Mikor egy álom megvalósul...

Mély lélegzetet vett, majd felszűlten koncentrálni kezdett. Fogait összeszorítva figyelt minden apró részletre – ez azért már nem ment olyan könnyedén, mint holmi párduclábak... Majdnem felsikoltott örömben, ahogy érezte, hogy apró, puha szárnykezdemények kezdenek sarjadni hátából. Hosszú percekig növesztette őket, míg úgy nem érezte, hogy most már talán elbírják a súlyát. Óvatosan verdesni kezdett, csak ahogy érezte a levegőt. Remegett az izgalomtól – végre, végre! Alig bírt magával, azt kívánta, bárcsak világgá kiálthatná boldogságát. Akkor hát fel az egekbe! Szaladni kezdett felfelé a bucka oldalán, szárnyait a madaraktól ellesett mozdulatokkal mozgatta. Ahogy felért a tetőre, még egy utolsó lendületet vett, és elrugaszkodott. Csak a levegő tartotta már...

Fél órával később az arra járó ott találta volna a bucka tövében zokogva a földön. Csúnyán megütötte volna magát, ha valami magasabb helyen próbálkozik. Így nem a testi, hanem a lelki fájdalomtól ült ott összetört: soha, soha nem fog repülni... El nem képzelhetette, mi volt a hiba. Talán a Világégés okozta mágikus zavarok tehettek erről is, mint annyi minden másról... Am őt ez csöppet sem érdekelt. Csak sírt és sírt, siratta összetört álmát. Végül aztán letörölte könnyeit, feltápászkodott, leporolta magát, majd szívében konok elszántsággal útnak indult. Barátnője várni fogja a megbeszélt helyen...

Kalandozó volt. Kiválasztott, aki valamely csoda folytán túlélt a Tűzvihart és azóta is életben maradt. Nem adta fel ilyen könnyedén. Különbön is – még voltak álmai.

NOÉMI

dühét beleadva döfte belé fegyvereit. Az még megkarcolta fogaival, ahogy próbálta megharapni, és csápjaival is enyhén megsebezte, de ahogy a nő visszarántotta lánzdzsáját és kését, holtan esett össze.

A kalandozó nagyot sóhajtván indult vissza holmijáért, s magában igazat adott isteneknek – az ilyen rémségeket valóban el kell pusztítani. Ezúttal semmi sem akadályozta már, sikerült is tábort vernie a csöppnyi száraz tetején. A tűzfája ugyan nyirkos lett, ahogy a sárba ejtette a zsákokat, de azért némi munkával így is lángra lobbant. Kezdetét vette a szokásos esti szertartás: megtisztította fegyvereit, páncélzatát, majd a barátságosan pattogó lángokba révedve újra a repülésről ábrándozott.

Arra gondolt, milyen rég is volt már, hogy utoljára rájött testének egy praktikus átalakítási módjára. Lassan itt lenne az ideje a következőnek... Aztán a fenségesen szárnyaló szirti sas jutott eszébe, melyet a quilltől nyugatra fekvő hegység csúcsai közt csodált meg. Milyen szép volt, milyen kecses! Sóhajtott egyet, majd próba-szerencse alapon elkezdte alakítgatni a formáját. Milyen jó lenne, ha neki is olyan szárnyai lennének, mint a sasnak!

Pár perccel később, mikor már éppen abba akarta hagyni a meddő kísérletezgetést, legnagyobb megdöbbenésére rájött, hogy igenis képes szárnyakat növesztetni a hátából. Annyira megdöbbsent, hogy teljesen kiesett a koncentrációból, ami mindenféle komolyabb alkváltáshoz elengedhetetlen. Fél óra is beletelt, mire kellőképp megnyugodott egy újabb próbálkozáshoz. Am ekkorra már teljesen elnyelte a világot az éji sötét, a Bíborhold is fölkel, s apró lidércfények táncoltak szerte a lápon. A nőre pedig hirtelen rátört az egész hosszú nap minden fáradtsága, és nem maradt benne semmi vágy másra, csak aludni, aludni... Utolsó energiáival még megidézte hűs-



HIBA JAVÍTÁS

✘ Ha valaki átment egy másik KT-ba, és le volt tiltva neki az EK parancs, akkor a tiltás megmaradt. A hiba ki lett javítva.

MÓDOSÍTÁSOK

✘ Két „gyengének” ítélt varázstárgy erősítve lett: a csontpzdorjia sebzése 3d6+4 helyett 3d6+10, bűzesség +20-ra változott, a pengepajzs 2d4+4 sebzésű lett, +8 védekezéses.

✘ A kezdetek kezdetén, ha valaki átvert egy karaktert, a lemaradása az átvert karakternek 3 fordulóra lett csökkentve, hogy ne lehessen vele rabszolgázní. A folytonos siránkozások (jaj, én pont így akartam átvenni a karaktert, jaj, voltaképpen továbbra is izébézi játszék vele stb.) miatt mostanra ez a csökkentés már 40 fordulóra lett növelve, amit normális játékkal több évig tart behozní (itt persze nem arra gondolok, hogy valaki neten naponta 3 fordulót küld be, ahol az átvert karakter többnyire csak egyetlen fajta parancsot hajít végre). Persze mostanában is jönnek siránkozó levelek, nemrégiben olvastam egy felháborodott levelet arról, hogy valaki azt panaszolja, egy 120 fordulós lemaradású karaktert vett át, és hogyhogy a lemaradás 40 fordulóra lett csökkentve? Kedves játékos, nem tudjuk, mi a manóra kellett volna neked az a plusz 80 forduló lemaradás,) de a hozzási ideje érlelődő elhatározásunknak megadtad a végső lökést. November 1-től függetlenül atól, hogy átvert karakterről van szó, vagy csak egy 2 évig „alvó” saját karakterről, ha a forduló kezdetén egy karakter lemaradása 40 fordulónál több, a számítógép automatikusan visszairja a lemaradást 40 fordulóra.

Indokaink: Ha valaki az idők folyamán több, mint 40 forduló lemaradást halmozott fel, az nem valószínű, hogy az elkövetkezendő két évben 6 naponta minden nap fel fog adni a fordulót (márpedig a 40 forduló lemaradás erre bőven elég lenne), tehát neki nincs szüksége rá. Akí tényleg képes ennél nagyobb lemaradást belátható időn belül behozní, az a karaktert nem normális játékra akarja használni, a rabszolgázást viszont lehetőségeinkhez képest próbáljuk akadályozni/visszaszorítani.

Tehát az új program november 1-től lép érvénybe, akinek 40 fordulónál nagyobb lemaradása van, használja ki addig.

SZEREPJÁTÉK

✘ Mint az már korábban kiderült, a TF panteonja kibővült Chara-dinnal. Az alábbiakban egy félreértést szeretnék eloszlatni, miszerint a kapuk bezárása felesleges volt, és Chara-din mégis kiszabadult.

Chara-dint a két másik ősi isten egy börtönbe zárta, innen való kitérésí próbálkozása során nyitotta a dimenziókapukat, amelyek egy játékosok egy része bezárni, egy másik része kinyitni próbált. A kapuk végül bezáródtak, és Chara-din a börtönében ragadt. Ha az istenség kiszabadul, a következmények katasztrófásak lettek volna, hiszen egy ilyen ősi gonosz közvetlen jelenléte a világban ismeretlen pusztulást eredményezt volna. Miután az a próbálkozás kudarcot vallott, és az utolsó személyes hívívót, Dögvést is sikerült visszaüzni, a Sötét Földre, nyilvánvalóvá vált, hogy Chara-din a börtönt nem tudja elhagyní. Azonban megismerték, és a káoszt imádó kalandozók közül néhányan követőjévé váltak. Chara-din rajtuk keresztül közvetett befolyást igyekszik szerezni a Tüfelők Földjén, hatalmát a belét vetni hidja. Az istenek ezt már a játékszabályoknak megfelelően tartják és elfogadják, hiszen így Chara-din nem tud komoly kárt okozni, hatalma csak akkora, mint a híveé. Nem képes tehát többet ártani a világnak, mint Leah vagy Dornodon a hívein keresztül.

A fentiek főleg azokhoz szólnak, akik vagy félreértésből, (vagy esetleg

mert a gyengék nem tudnak visszaüzní?) minden lehetséges módon „szívátják” a nemrégiben alakult Chara-din hívó KT-t. Nekik üzenem, hogy ma mindent szerepjátékos megfontolásból teszik, a Leah, Dornodon (pl. Ördögi Kör) és más gonosz KT-k támadása sokkal inkább viszi előre a jószág, az élet, a szeretet, a béke és a félelemmentes, boldog világ megvalósítását, hiszen ezek a KT-k sokkal nagyobb hatalommal rendelkeznek, és sokkal többet ártanak a világnak, mint a hatalommal nem rendelkező káosz-fanatisták maroknyi csoportja. Nem védeni akarom őket, de ha a panteonba magát „befürö” Chara-din nagyobb hatalmat ad híveinek, mint a többi isten, akkor magyarázhatja a többiek előtt ezt azzal, hogy követőinek szüksége van az életben maradáshoz a védelemre, és a többi isten nem tud semmilyen ellenérvet felhozní. Szóval részben rajtatok fog múlní, hogy Chara-din mennyi hatalmat ad híveinek.

JÁTÉKTECHNIKA

✘ Már régóta „zaklatnak”) játékosok azzal a kérdéssel, hogy a „romboli 300 TVP-nyit egy isten templomába” küldetésnél pontosan mi a teendő. Az előző Krónikában ugyan már leírtam, hogy az istenek küldetésészövegei néha egy kicsit kriptikusak, és különben is, a fenti szöveg szerintem teljesen egyértelmű, de azért jó, engedek az unszolásnak.

A megfejtés: a templom felépítésének kell csökkentenie min. 300 TVP-vel, nem neked kell ennyit elköltened, és mindent egyetlen parancsból. Néhány további információ arról, hogy hogyan is működik a rombolás: A mérvadó a fegyver sebzésének várható értéke – pl. 3D6+2 esetén 3*(6+1)/2+2 – plusz az esetleges támadás bónusz (pl. raptorszabályánál -5), plusz a fegyver szakértelem fele. Ökönlél az alapérték nem 2, hanem 6, és ha birtokló a kötőrest, csak akkor kapod meg a fegyverszakértelem 2 bónuszt. Namos! A fent kiszámított értéktől (sebzés) függ, hogy mennyire hatékony a rombolásra költött TVP.

sebzés	hatékonyság
1..6	50%
7..15	100%
16..25	130%
26..35	150%
36..45	200%
46+	250%

Példa: egy kobuderának 25-ös ökölvívása és 23-as harcművészete van (ez utóbbi csak azért fontos, hogy birtoklója a kötőrest). A sebzés érték tehát 6+25/2=18.5, azaz az elköltött TVP 130%-át tudja rombolni. Tehát pl. a fenti küldetés teljesítéséhez 235 TVP-kell rombolnia egy templomba. A Precíz Jósáknak elég lehet esetleg 232 is, de én nem buknék a helyükben 3 TVP megspórolásáért a keréketeken egy teljes fordulót.

A növények rombolása hasonlóképp történik, persze vágófegyverrel. A növények ill. teretpárgyak elpusztításához változó mennyiségű TVP szükséges, ezt egyszerűen kell elkölteni, hogy az objektum megsemmisüljön.

BORAX

✘ Lapzártakor érkezett a hír, hogy valaki rábukkant a száműzött Boraxra! Azt, hogy a megtaláló milyen érdekesporthoz tartozik (Égáltalán érdekélen áll, hogy Borax visszajusson a trónra? Esetleg tüsszént tartja, vagy elvágja a torkát?), pillanatnyilag nem tudjuk, de egészen bizonyos, hogy hamarosan történni fog valami, és a következő Krónikában már részletesebb információk lesznek az ügyvel kapcsolatban.

Magenta Jade MYO ÉS MYLLA TÖRTÉNETE

Két lány lépked egymás felé, egy az útjuk, s még nem tudják,
hoggy a sors már elrendel: élérük együtt folytassák.
Nem sejtetik, mikor egymást meglátják a nagy távoból,
hoggy e pillanatban ők már kiváltak a sokaságból.

„Milyen szép.” Ez a gondolat ötlék fel a kicsi lányban
mikor meglátja az elfet ősi, nemesi ruhában.
Csakugyan, ragyogó kék szem világit szép halvány bőrén,
lány keretbe fogja keskeny arcát haja aranyszökén.

Nem illik a durva lándzsa törekeny apró kezébe,
nem illik a bosszú vágya, s gyűlölet két kék szemébe.
Százhusz emberévnyi élte keserűvé, vaddá tette,
pusztító lángoszlop plántált el kiábrándulást benne.

Szép ívű, telt ajakának két sarka lefelé bajol,
góg, s megvetés súlya rajta, mosolyát veszté valahol.
Jöndulatnak nyoma nincs vizslató pillantásában
ahogy megnézi az embert egyszerű, szakadt ruhában.

„Tiszta.” Ez a szó bugygan fel elméjének rejtekéből.
Ezen jellemvonást látja sugározni a szeméből.
Kerek arcában barna szem, meleg, búségs és bátor,
barna haja rövid, fényes, friss seb mesél friss harcáról.

Emberek közt is fiatal, még alig tizennyolc éves,
mégis túlélt az utat ide, mely több, mint veszélyes.
Alig bínti, hogy kibírta – a viharok már öt éve!
Vízközlemben bujdoshatott, másképp nem lenne itt élve.

Teste inas, árné vékony, teljesen mág ki sem fejlett.
(Bár nem is lehetne hájas ily zord körülmények mellett.)
Aurája oly szántelen, semlegesebb nem lehetne.
De az elfé már nem ilyen: sötét folt növekszik benne.

És hogy mégis kezét nyújtanak, bemutatkoznak egymásnak?
Közös sorsuk a felett, új rendje egy új világnak.
„Myosotia a nevem” jelenti ki az elf göggel,
„Nemes család sarja vagyok, aki palotában nőtt fel!

Országos ünnepre adott okot egykor születésem
mert trónörököszt várt anyám – bizony királyi a vérem!
Ha országom el nem pusztul, királynő válik belőlem!
De így nincs min uralkodnom, ezt vette a sors el tőlem.”

Kezét nyújt az ember-lány is. „Engem Myrmillának hívnak.
Kisvárosban nőttem fel. Bennem ily diákok nem vörnek.
Apám hős volt, gladiátor, mestere a fegyvereknek,
Engem nem tanított sosem. Nem való ez lánygyerekeknek,

csak ezt mondogatta mindig. Még hogy ha baj lesz, ő megvéd.
Most egyedül kell tanulnom, önmögön kavadt, sünmedvét.
A tűzvihar jötte nélkül unalmas sors várt volna rám.
Otthon főztem, mostan volna férjemre, akár az anyám.

Mindenképpen megpróbáltam volna megszökni otthonról,
de a Tűz döntött helyettem, s határozott a sorsomról.
Fáj hiánya családomnak, a változást mégsem bánom.
Erdauin nekem való, mert a harc az én világom.”

„Az én nevem” – szól az elf – „olyan virágtól származik,
amely örökké virágzik, és az árnyékban lakik.
Égszínkék virága csöppnyi, illatát nem érezni,
szirma nem hervad, gyökere bárkit meg tud mérgezni.”

„Nevem” – szól az emberlány – „elő-retíté sorsom.
Oly mesterséget jelent, hol harcok küzd a porondon.
Vádállat vagy másik harcos? Közömbös az ellenfél.
A lényeg a győzelem, s a küzdelem az életért.”

„Nekem kárpótlás kell azért mit Dormodon elvett tőlem!”
„Önmagam akarok lenni, vitéz asszony lesz belőlem.”
„Fizetni fog a károméret! Tudom, minderről ki tehet!”
„Nincsen közöm más sorsához. Megtanulom, amit lehet.”

„Harag terjesztője leszek, sötéten tomboló végzet!”
„Vár reám a kardforgatás, céllovész, harcművészet.”
„Ki valaha utamba áll, jöndulatot ne várjon!”
„Nincs ellenségem, vagy társam. Ha akarsz, légy a barátom.”

Két leány. Mi barátságuk, erős szövetségük titka?
Nézz csak egyszer végig rajtuk! A titoknak ez a nyitja:
Akár mennyire is lett más lényük és személyiségük,
megmaradt egy közös vonás: hajlításlan büszkeségük.

Ez, mi bennük lelket éltet, ez, mi jellemükben zenél,
ezért van, hogy étel, ital, eszköz, fegyver gazdát cserél.
Ezért van, hogy bár mindketten kerülik a társaságot,
összefogva együtt járják eme veszélyes világot.

Két leány. Rég találkoztak, útjuk, sorsuk összeforrott.
Mást követnek, mást keresnek, más istenek, más csoportok.
Más a múltjuk, más a vágyuk, máshogy néznek más dologra,
Egyiknek mi örömet hoz, másiknak csak baja, gondja.

Egynek nyakán denevérszárny, lelke sötét, mint jövője,
bármerre megy, bármit csinál, halálvirág nő belőle.
Elégedett, hogyha látja, tette mennyire fűj másnak,
Eskiüt ellensége lett ő minden fehérr aurásnak.

Keresztbefektetett kardok hirdetik a másik keblén:
viselője nyugodt, erős, harcosok közé való lény.
Nem bántja, ki rá nem támad, de nem is futamodik meg,
bite biztos, rendületlen, s mestere a fegyvereknek.

Egyik apró morzsák révén visszakeri ősi jussát,
varázslattal erősödik, áthatja az ő-szonsóság.
Céljait hogy elérhesse, nem válogat eszközökben,
amerre jár országázerre, nevét megátkozta benn.

A másik nem kutat, kérdez, sorsát régen elfogadta,
acélozza lelkét, testét, ügyesedik szeme, karja.
Becsülete makulátlan, folt sohasem esett rajta.
Büszke is erre, mert hitét ő mindennél többre tartja.

Két leány. Két sors, mi egy lett. Hogyan? Miért? Isten tudja.
Nem mondja el mitől illik Dormodonhoz Tharmak útja.
Mylla nem edz Myon kardot. Az elf nem támadja hátba.
Barátságuk megőrizték oltalmul e vad világba.”

Távolí Vizek LEVÉL

*Kegyetlen Királynő! Ki fenn a fényben
ragyogsz rettentő istennői kényben,
s körötted csupa híres hősök állnak
– pusztán szemöldök-intésedre várnak –
Té pedig kacagsz betanult bókokon;*

*míg nyomorú engem a mélyben, alul
a porban ráz didergető láz vadul.
Sóvárgok hajad illatára, s közben
cserepes szájjal, darabokra törten
mákrózsák sötét szármaikat csokolom.*

*Szemed zöldjétől, mely részesebb méreg
mint mit lángfögű svatagi féreg
esznyi kinnal öldöklő torka rejt,
engem mindig ujjongó kétségbe ejt
az okatlan, örült, vad, mohó remény;*

*Pedig tudom, megunt játékosd vagyok.
Szíved ösvényein nyomot sem hagyok...
– De miért játszol kegyetlenül velem?
Hiszen ontanám örömet a vérem
Érted fejjverek hideg acél begyén!*

*Nem élhettek a nemlétező kegyen
tovább már: Halljad hát: átkozott legyen
az a drága perc, mikor megláttalak!
...Am ha elmúlnak majd tőlem a szavak,
S Leah csontmarka fagyos présbe szorít*

*vaksötét és hideg csarnoka mélyén,
arra kérem Ot, mindemnek a végén:
hadd legyen enyém egy percnyi kegyelem!
S a Te emléked fátkyaként emelem
– és az a perc majd mindent fénybe borít.*



Ghallai Bárdverseny

5

Noémi AKKOR

*Talán, ha látnád, hogy sírok,
Talán megértenél.*

*Talán, ha tudnád, mennyit bírok,
Többet tán nem kérnél.*

*Talán, ha nem lenne oly nehéz az ég,
S oly kegyetlen-hideg a hold,
Talán akkor mindégy lenne,
Hány az élő, hány a holt.*

*Talán, ha te is tudnád, mit ér a szó,
Talán nem kéne binned nekem.
Talán, ha még binnéd, mit ér a szív,
Neked adnám az életem.*

*Talán, ha csillag lenne szemed,
Talán értenéd az éjszakát.*

*Talán, ha nap sütné lelkedben,
Talán nem félnéd sugarát.*

*Talán, ha nem akarnál isten lenni,
Lebtenél ember, aki vagy.
Talán, ha nem félnél gyöngé lenni,
Bölcs lennél, erős, mert önmagad.*

*Talán, ha látnál is, mikor nézel,
Talán többet értenél.
Talán, ha egy lennél s nem csak még egy,
Talán engem szeretnél.*

Keserű Szikla MIÉRT?

*Boldog aranyosságát borzolt végig
A lombos fák tömkelegén,
Ezreknek ontotta vérit
A tűzvihar egész földkereken.*

*Emlékezzésem iltem egy domb alján,
S ez könnyű csikart szemembe,
Micsoda szenvedés volt a végzet napján,
Régi képek toltak elő fejembe.*

*Épp egy barlangban voltam azon a napon,
Mikor a vég eljött éretünk,
Minden fél volt téve egy lapon,
Nem tehetünk semmit, mert féltünk.*

*Magá a Gonosz volt mi jött s közeledett,
Haja vörös volt s töredezett,
Hasából lángnyelveket öklendezett,
Ként s fészörgőzt okádott, förtelmeset.*

*Mi maradt utána? Pusztulás.
Odaveszett minden.
Halálra ítelt az újulás.
Elégtek rokonaim, barátaim, kincsem.*

*Gyötrelmekkel küszködve bógtem ki bánatom,
Fájdalman elviselhetetlen volt,
Nyomorúságom nebezedett lábamon,
Bensőm csak egy fehér folt.*

*Mire volt ez jó? Mire kellett ez?
Választ már sosem kapunk.
Egyet okulj s ne kérdezz:
Egyedül vagyunk, csak magunk...*

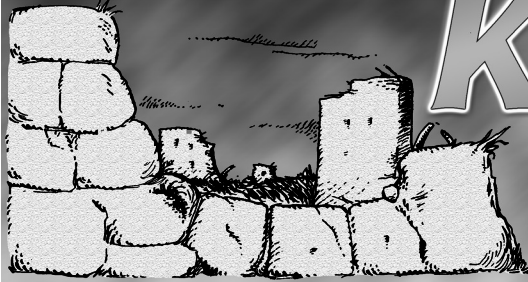
Noémi A BÁRD SZERELME

*Hazug ajkról halott virágot
Hullattak ők, s ki téged látott,
Elfelede nyomban baját-gondját,
S nem bánta többé a világot.*

*Ének szállott ablakodnak rőt
Világú fénybe, de te nem láttad őt,
Ki dalol zengte, s bár tied volt szerelme,
Csak kacagtd szívét, a vakmerőt.*

*S mert nem félt, de többé oda
Nem vágyott, hol összetört a csoda,
Hát bárdnak állt, s mindenhol dalolt téged,
Nem tért vissza soha.*

*Azóta szívében egyre csak sír
A tűz, melyet csak költő szíve bír,
S hiába énekel, sosem feledhet el,
S hozzád fájó-szép ódákat mindörökre ír.*



Kalandozó Kalauz

Erődök

Elééég! Ébredjetek kalandozók, folyik a gyarmatosítás! Az utóbbi hetek néhány történése elég nyilvánvalóvá tette Borax szándékait (az Éjmágus-mese elég átlátszó, a Kraplixonok puccskísérlete pedig neveléses dajkamese). Az uralkodó ki akarja terjeszteni hatalmát a Túlélők Földjének csatornán innen eső oldalára is. Lássuk, mi történt!

1. Megemelkedett az adó, mostantól négy arany. (Egy vas ára, elég borsos nemde?)
2. Felbukkantak az őrjاراتok, ezek 12 katonából álló, kötekedő rablóbandák.
3. A boltosok önvédelmi képzést kaptak.
4. Felépültek az erődök.

És most, hogy mit tehetünk ezek ellen:

1. Nem nagyon kerülheted az adószédőt, legfeljebb ne táborozz a városban, akkor biztosan nem jön. Az adószédőt egyébként meg lehet támadni, de nagyon kemény ellenfél.

2. Az őrjارات. Ha csatázol egy őrjاراتtal, akkor a csata négy-körös. Három támadó varázslattal nyitnak (izomernyesztés, puha ütés, vakító fény), továbbá kapsz egy agybénítást, hogy ne használhass lőfegyvert. Minden ilyen támadás ellen nagyon nehéz megdobni a mentőt, jó eséllyel beszívod őket. Ezután körönként 40-50 ÉP-t sebeznek fizikailag, plusz a mágiahasználók varázsolnak (ez úgy 10 és 20 között sebez). Alacsony viselkedés értékekkel nem álls le csatázni velük, ellenben így is megszegyenítenek a város utcáján. (A BA parancs is működik rájuk.)

3. A boltosok: Aki gonosz, annak ez jó TP-szerzési lehetőség, és a gonoszságot is megdobja, de aki nem érzi elég felkészültnek magát, az inkább ne próbálkozzon! (Tényleg kiképezték őket!)

4. Az erőd: megtámadni csak magas agresszívnál lehet egy BE 488 parancsral, 20 TVP-ért. Kell még hozzá egy ostromlétra (ezt 60 TVP-ért csinálhatsz az erdőben). Először a várfal íjászai üdvözölnek egy sor nyílveszővel (kb. 20-25 ÉP). Ha az íjászok kifogytak a muniócióból, akkor az egyéb várnépek kezdenek mindenfélét hajgálni jó egrri asszonyok módjára. Elsősorban köveket dobnak, ezért ha van pajzsod, és az elég nagy méretű, kiküszöbölheted a sebzés javát. A legjobb a nagy vaspajzs, amivel egyáltalán nem sebzódsz (egyébként kb. 30 ÉP-t sebeznek). Ezután megkezdődik a csata a várfalon. Van -6 támadásod az ostromlétra miatt, hiszen helyhez köve harcolsz, és csak egy ellenféllel küzdesz meg. Akár legyőzöd, akár nem, a csata után ellöknek a faltól, a létrával együtt, és az esés miatt még sebzódsz (10 ÉP-nél kevesebbet).

5. Kikkel küzdhetsz az erődben: Zsoldoskatona: 80-90 ÉP, 5-10-eket sebez. Bérnmágus 80-90 ÉP túskepajzsot, jégcsóvát ló és közelharc közben is kicsap a kezéből villám- vagy tűzcsóva. Páncélos lovag: 150-200 ÉP-vel, 10-20-akat sebez. Harci mágus: 150-180 ÉP-vel, ismeretlen védőmágiát és tűzgolyót használ, ütés közben is varázsol (tűzet, villámot). Mestervarázsló: 180-210 ÉP-vel. Nagyon kemény ellenfél. Izomernyesztéssel kezd, savhurrikánál vagy tűzgolyóval folytatja. Körönként kétszer támad és egyszer varázsol. A varázslatai (villámok) kb. 16-20-at sebeznek, ha megdobod a mentőt.

Tapasztalati pontot nem írtam, tekintve, hogy ez egy segítő célú, és nem információ-közvetítő cikk. Mindenki tapasztalja ki maga! Ne feledjétek el: Az önkényuralmat csak összefogással győzhetjük le! Bitófára a zsarnokkal!

Elhúzó

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

Nem sokat foglalkozik a hasavál Westy, aki egyszer 189 napon (21 forduló) keresztül éhezett. Mindeközben megvett három törpe-mamutot, és talált egy csomó kaját. Ez azonban nem enyhítette hatalmas étvágát, és összesen 446 ÉP-t vesztett az éhség miatt. Ami a legmeglepőbb, hogy volt olyan nap, amikor 13 kaját evett meg, és a forduló végén még mindig éhezett. *(Hát előtte vagy nagyon sokat koplalt, vagy valjában fenekellen bendője van.)*

Erdekes esemény történt Vitéz Paprika Janival. A hatvanhetedik fordulójában megtudta, mire jó az arany. A dologban az a legfurcsább, hogy kb. a negyvenedik fordulóján környékén az aukciósház ügynöke tíz gyenge mérégért 27 aranyat adott neki. Ennek ellenére az egyik labirintusban talált 13 aranyt vette rá, mire is jó a pénz Ghallán. *(Nem kapszi törpe, az egyszer bizonyos!)*

Elward ismét a súlyrekordot döntögeti, ő 510 kg. *(A hadroszaurusz még mindig nebezebb!)* Blade, the Butcher viszont a legalacsonyabb troll címére pályázik a maga 165 cm-ével.

Beren Peredhil, az örök optimista így kommentálja a saját szerencsétlen esetét: „Amikor egy fémbontó szőjer tönkre tette a phua-kúpban talált vashegyű lándzsámat és az áldozatnak szánt aranyláncomat, azt gondoltam ennél már nem lehet rosszabb. Tévedtem. Vettem a liciten 22 vasércet (Köszönet Magenta Jádénak), amit még abban a fordulóban egy szepent rákfatty leköpött. Tönkre is ment az összes. Viszont még nem loptak tőlem!” *(Fő az optimizmus!)*

ÁTADÓ

□ Átadó egy Fairlight hívó ember férfi. 9. szintű, 62 fordulós, (E: 17 IQ: 20 Ú: 17 EG: 16 SZ: 22 VP: 35 ÉP 131) sok cucca van, és majdnem mindegyik képzettséget megszerezte, ezenkívül Fairlight első négy varázslatát ismeri már. Természetesen az eddigi fordulóit ingyen elküldöm. **☎ 62-470-995**

□ Továbbra is keresek 0. fordulós újszülött gnóm kölyköket! Lehetőleg valamelyik helytartói városban legyen.

VI. 29 **Graham Treefrog (#4788)**

BORAX

□ A kérdő delután napütésben, mikor a nap farsói korongja lassan elmerül a nyugati horizont óceánjában, ti ott álltok az erőd frissen felépített, bástyákkal telítődött falai előtt, melynek árnyékai lassan kinyújtóznak felétek az egyre erőteljesebb delután napfényben. Komor tekintettel néztek előre. Az erőd, amely most gögösen magasodik fölöttök, hogy alapja és bástyája legyen egy olyan hatalomnak, ami arra az utolsóként fennmaradt tenyérnyi földszívre feni a fogát, mely túlélt a tűzvihar pusztító orkánját. Ghallára, ahol szinte kivétel nélkül mindannyian újjászülettek, hogy kiváló harcosok vagy mesteri mágiahasználók váljanak belőletek. Az otthonotokat fenyegeti most komoly veszély, és ahogy már oly sokszor, most ismét összefogtok, hogy kiállításra nyíló ajkaitokon egy szóval, amelyért már annyi vér patakzott, és annyi szenvedés született, rohamra induljatok a falak ellen. A Szabadságért! Bár süvítő nyílveszők felhői lecsapva marnak húsotokba, nehéz kövek zúgnak halált hozva fejetek mellett, ti mégis fogat összeszorítva tovább haladtok, hogy fegyvereiteket forgatva összecsapjátok a falak védelmében álló elit gárdistákkal és csatamágusokkal, kiknek kezéből kicsapó mágia darabokra robbantja páncéljaitokat, pajzsaitokat vagy égető elemi tűzbe burkolja testeteket. Ti azonban kiemelkedtek a tűzből, hogy lesújtó fegyveretek csontrepesztő ütéseivel halálba küldjétek szabadságotok megrentőit, kik túlerőben léve hiába taszítanak le a falakról, ti mindig újra és újra felálltok, hogy halált osszatok ott fent a szabadság szent nevében. Ezennel fejet hajtok mindenki előtt, ki vérrel vagy szellemével áldoz azért, hogy ez a tenyérnyi föld szabad maradhasson. Az isteneket legyen veletek, szabadság zsoldosai!

Dred Hornvill (#5076)

□ Borax-pártiak, királyhíttűk, Korona Bajnokai! Nektek mi a véleményetek imádatotok legújabb játékairól (erődök, orjáratok stb.)? Ez már alighanem túlmegy a Birodalom megővésán, a jogos védekezésről nem is szólván. Azt hiszem, hogy mindegy ki ül a trónon: Borax, Ejmágus vagy akárki már. Mindig lesznek olyan gyilkolásra és kegyetlenkedésre áhítozó vadállatok (értsd: katonák), akik bárkit szolgálnak, csak büntetlenül kiélhessék beteg vágyaikat. Amíg ki nem derül, ki keveri

APRÓK

hátterben a kártyát, nevezzük ezt a személyt továbbra is Boraxnak! Borax birtokolhatja a földet, uralkodhat az alattvalóin, de mi szabad földek gyermekei vagyunk, és nem hajjuk igába fejünket. Éljen a köztársaság!

VI. 15. **Oriza Triznyák (#2888)**, hivatásos felbújtó

□ Aki ismeri Borax király karakterszámát, az adja már ár nekem! En is keresni akarom! Minden 2. fordulómában a Fény szentélyében táborozom. Aki tud segítsen, nem leszek hátlátlan. Kösz: VI. 29. **Graham Treefrog (#4788)**

□ Amennyire tőlem telik igyekszem semleges maradni. Felélem Borax vagy Ejmágus azt csinál, amit akar, de a csatorna inensző oldalán nincs több szava, mint bárki másnak. Nem kényszerítheti ránk az akarát, meg a hadseregével sem. Egyelőre elviselem Boraxot, de egy idő után betelik a pohár, ha kell harcolni fogok. Inkább meghalok mint sem hogy lemondjak a kalandozóélet szabadságáról. Remélem sokan vagytok, akik így gondolkodunk! **M. M. (#2080)**

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Kérdésem volna hozzád, te aláváló alakváltó! Wargpinban találkoztunk 98. 01. 19-én, nekem öngóliant, mikszizi hüségem, adószedő tróféaid vannak, nekem purifikátor, dehidrator, koscmjai verekedő. Ja, hogy bizony rám ismerj; kobudera vagyok, és a közreműködésednek köszönhetően egy DEM-mel szegényebb. Önmagában ez még nem katasztrófa, hiszen ahhoz a pocskék érzéshez volt időm hozzászokni az olimpiákon, valamint a pakliban is ez benne van, hogy a más kalandozókkal (nálam minimum két színttel erősebbek esetén – azokról a hatalmas karmokról, amik a kezeden vannak nem is beszélve) való harcban én húzom a rövidebbet. Ez ritkán ugyan, de előfordult már korábban is. Hogy akkor miért írok a GN-be? Egyszerű. A. Árukl el, hogyan sikerült semlegesítened a BA 998 kódjelű abszolút hatékony védekező „varázslatomat”! B. Árukl el a kalandozószámodat! Ez utóbbit nem azért, mert bosszút akarok szervezni elened, hiszen nem vagyok különösebben haragtartó fajta (elvégre csak 10 zsetonon – pont akkor adtam fel duplázott forduló; egy szopogódör mellé való teleport miatt 10 aranyam – nekem talán nem nagy összeg, de én a szegényebb Dornodon papok közé tartozom, akiknek nincs 2000 aranyuk a bankban, csak 278, tehát minden pénz számít; és a két labi bejárásának terve veszett el), mindössze egy védekező övintézkedést akarok tenni arra az esetre, ha megint

összefutnálak. Ha nem teszed meg a fentiakat, akkor mozgósítom a haverjaimat, és le-söprünk Ghalláról. Ez most nem fenyegetés akart lenni, csak éppen ez is benne van a pakliban, nem árt, ha tudod.

VI. 29. **Lüke Szálybaver (#2135)**

□ A Ghallán eluralkodó fertőnek és mocskoknak az árnymanók csak a tünetei. Nem őket kell kezelni, mással van itt a baj! Ez a baj néhány KT képeben jelentkezett. Ellenük indítottunk hajtóvadászatot néhány társammal, és egy kedves hölgygel együtt. Ők azok, akik másokan élősöknek, és el vannak magukkal telve, hogy hű de jó fejek vagytok. Nálam ott lesz az FT és a VIK 8 is. Gyertek csak, várunk rátok! **Scatman a troll (#1731)**

□ Várom annak a kalandozóknak a jelentkezését, aki néhány hónapja Qvill főtéréről felszedte elrejtette tárgyainat (bőrpáncél, rézsisak, süntüskék, kigyóbőrök, bumerángok). Bár nekem már nem volt rájuk szükségem, de egy kalandozó társamnak szántam volna őket. Kisebb dolgom is nagyobb annál, mint hogy rád vadásszam, de azért megadhatnád a mentális számodat. **Lord Raver (#5726)**

HUMOR

□ Egy hatalmas troll férfi indul kifelé a kocsmából.
– Miért ilyen korán? – kérdezi a kocsmáros.
– Az asszony miatt.
– Szóval te is félsz a feleségedtől? Hát troll vagy te, vagy eger?
– Egy dologban teljesen biztos vagyok. Eger nem vagyok, mert azoktól fél a feleségem...

Bíró: Hány éves?

Árnymano: Huszonkettő, uram.

Bíró: Ezt mondja már tíz éve.

Árnymano: Úgy van, uram. Én nem vagyok az a típus, aki egyszer ezt mond máskor meg azt.

A sivatagban keresztüllovgoló cowboy belebotolt egy indiánba, amint az az úton feküdt, fejét és fülét a földhöz tapasztva.

– Mízujs, főnök? – kérdezte a cowboy
– Nagy sápadtarcú, vörös hajjal, vezet sötétzöld Mercedest, benn németjuhász kutya és rendszámtableta SDT 965, nyagatara tart.

– A mindenit főnök, azt akarok mondani, hogy te mindezt a föld hallgatásából tudod?

– Nem a földet hallgatom. Az az örült keresztülhajtott rajtam. **AS**

□ Két kalandozó beszélget:
– Szerinted miért van az, hogy mostanában egyre kevesebb szörnyrel találkozunk?

– Én nem tudom. Gondolom a főistenünk az oka. Vajon mit csinálhat most?

– Biztosan otthon ül és tihornyázik! (Bocs, Miklós!) **Sim-Ko-Ca (#5885)**

□ Két troll beszélget, az egyik megkérdezi: Te miért választottad a halál istenét? Hát, mert úgyis minden új Leahhoz vezet.

VI. 17. **IX. El-Maharadza (#2039)**

□ Két troll sétál a folyóparton, amikor meg-látunk egy lefejezett hullát a vízben.

– Hé, ez nem a Gazi? –
– Ah... Az egy fejjel magasabb!

Két koszos árnymanó gyerek játszik a tópar-ton. Az egyik véletlenül belöki a vízbe a társát. Mire az idegesen: De hát ma nincs is ünnepl!

Mi az: Kicsi és szélesedik a mosolya? Gnom gyerek pengét szopogat.

Garg Garagar (#5949), egy igaz gnom

□ Miért keltek föl a görög rabszolgák? Mert reggel volt.

Mi a gyerek többes száma? Ikrek.

David R. Baldimóro

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Jó jellemű árnymanót keresek eszmecsere céljából. Megegy a kíváncsiság, hogy van-e.

Sirrus D'Albaló (#5321)

□ Kedves Dr. Yván! Kérek jelentkezze. Az Olympián akkora „benyomást” tettél rám, hogy mindenképpen szeretnék megismer-ni. Mivel nem tudtam semmilyen informáci-ót szerezni rólad, ezért kérlek írjál/telefonálj. Ezen kívül szeretnék veled a Mágia örköse-iről is elbeszélgetni. Egy ilyen „tökös” gnom nem maradhat „parlagon”. Előre is köszö-nöm. Ha valaki tudná Dr. Yván karakterzár-mát, kérem adja meg. Hátha nem olvassa ezt az írást.

Abu-Habel-Khabeb (#3690),
Csiszér Gergely, 2310 Szigetszentmiklós,
Rákóczi út 64. ☎ 24-368-545

□ Keresem azt a Vértesszérvét, akivel a találko-zón egy mandibulakészről tárgyaltam. A ka-szárára még mindig szükségem lenne.

VI. 26. **Nyilsebes Hubertus (#2707)**

□ Látomásom volt. Egy találkozáson voltam 1998. június 13-án. Nem találtam a helyem, szinte nem ismertem senkit sem. Egyszer csak a tömegből előlított egy lány. Lenge nyári ruhácskát viselt, amelyet kék virágminta dí-szített. Gyönyörű vörös haja volt, és még gyö-nyörűbb szeme. Ruháján, baloldalt, a szíve felett kis tábla volt, de akárhogy próbáltam csak a TF-jellet bírtam leolvasni. Ha magadra ismersz, kérek írj!

Xinon Hioa kapitány (#3149) KG

□ Sir Gotti, Xul, Don Hernan Cortez, Ködbes-vező Bambusz és a többi olimpiai ellenfeleim! Írjatok! Kwai-Cheng-Kane! Ha már meg-érkezett a Kiegyet Földről, üzeni mentálisan!

Sir Gilbert Erail (#3481)

SZERELEM

□ Ivil Do'er tévedett. Elég nagyot. Sajnálom is érte, de hát ez van. Ne feledd el: Ghalla leg-szebb nője Sárga Spiné, és csak utána jó Lánghaja és a többi olimpiai megbocsa-tom, hiszen te még nem láthatad a csodát!
VI. 14. **Faithful Thenthal (#3429)**

SEGÍTSÉG

□ Fairlight hívó segítsétek! Kérlek titeket küldjétek infót az istenetekről, Fairlightról.

Érdekelnek a küldetések, bealdozasi tárgyak, rúnákóvek koordinátái, varázslatok, és hatá-saik. Lehetőleg karaktered értékeit is írd meg! Egyéb infó is érdekel. Én egy 10. forduló-s ember férfi vagyok. Előre is köszönettel:

Blyth the Survivor (#3522)

□ Aki tud valami infót a fekete griffről, az ké-re-m írjon nekem! Előre is köszi a segítséget. Raia 7. küldetéséhez kell.

Kötörő Throfin (#4752)

□ Kalandozók! Leah és Tharr rúnákóvek ko-ordinátái kellenének! Ja, és mik a bealdozasi tárgyak Leahnál és Tharrnál? Hegedű Máté, 6400 Kiskunhalas, Alsóöregszőlő 40700/4, Pl. 5146 **Longlard (#4888)**

□ Szinte bárkinek segíték a bealdozóshoz, Sherran leendő híveinek ingyen és bérmentese-n. (51,101)-en van rókafejszék. Várunk minden elhivatott természetvédőt a Fekete Druidák közé! Jelentkezni Darochaar fődru-idánál lehet (#5147). További jó kalandozást mindenkinek! Üdv:
VII. 3. **Hasfelmsző Jack (#5191)**

SZÖVETSEGEK, KT-K

□ Világ Profétái egyesüljétek!

Albertus Magnus és Megváltó

□ A troll szája mosolyra húzódott: „Ezzel a prünyögéssel nem ijesztes meg tökma! Agonyzúlak a bunkómmal.” Megdöntötte rettenetes fegyverét, aztán... Nem történt semmi. A troll egy hatalmasat ásított és a földre csúcscent. „De hát nem is varázoltál!” Majd csendesen elszundikált. Vrandol újabb győzelmet aratott a hitetlenek felett. Ő már tudat, amit sokan még nem, újra ereje van a dalnak... Sajnálkozó pillantást vetett áldozatá-ra, majd ránézett jelvényére melyen egy lan-to egy angyal és egy ördög tart, és tudta a dal hatalmáért ő is sokat tett...

VI. 17. **Vrandol Sayu Karad (#4620)**

□ Csend van, baljós, hideg csend. Sötét fel-lekényt nyeli elteid zaját, nem is a hangok hiánya ez, inkább az ELLENTÉTE. Szíved dob-banása egyre hangosabbnak rémlik, (s gyorsabbnak, mind gyorsabbnak, ahogy múlnak a percek) a légzésed zaja a dobtárvád hasogat-ja, agyadban vitustáncot jár a pánik, már ro-hannál, mindegy hová, csak el, el innen, minél messzebb, ám lábaid súlyát vonszolni is alig bírod, csak szánalmas reszkető botorkál-lás telik téled. Ők csak állnak, s figyelnek téged. Komor pillantásukból hatalom sugárzik, uruktól kapott hatalom. Hatalom, hogy itéljenek, élőkön s holtakon. Most téged itélnek, tán örök kárhözatra.

Verejtékben úszva, ütvölve ébredsz rémál-modból. Megnyugtának az éjszaka hangjai, s könnyebbült lélekkel nézel körül. Ismerős minden, fák, bokrok, egy patak és (iszonyodó sikoly) ott vannak körülötled ők. Szemükből hatalom sugárzik, uruktól kapott hatalom... Eljötték hát, hogy megítéljenek. Ők. A Sötét Inkvizíció Apostolai.

Muffaló Bill (#2398) Leah inkvizitora

□ A kítart szárnyú, háromfejű sárkány újra-éledt hamvaiból... A MAFFIA újjászervezésé-hez (új vezetővel) aktív tagokra van szüksé-günk, ezért a KT tagfelvételt hirdet. Várunk minden elszánt, gonosz kalandozót! Jelentkezni lehet: Ronel (#1509), Kityáv (#3363) VII. 1. **MAFFIA (#9124)**

□ Árnymanó ne bánkdódjál!
Gyere közénk tápoljál!

Árnymenők (#9153)

□ Belétek is! Mikor beléptem az Árnymenők közé, nem tudtam mire vállalkoztam. Nem gondoltam volna, hogy ennyi probléma lesz. A túlterheltségre számítottam, de ez, ez kegyetlen. Mivel saját megfélelem szerint én vagyok a legnagyobb árnymanó bárd (vagy bunkó – ezt a kettő mindig összekeverem), akikből ezer évente csak egy születik (háll! istennek), hát dalba foglaltam eme gendertető problémát, amit egyszerűen és mindent ki-fejezőleg csak a „Böség zavar” címmel illetem. Nem akarok untanni senkit a teljes dallal, csak a refrént tárom elibétek szerettem-im: „Melyik tárggyal menjek el, melyik tárgy az ami érdekel! Micsoda kegyetlen állapot, azt hiszem én bonyolult srác vagyok!” Na igen! Hát (-tal nem kezd... Placcs!) kedves árny-manó testvéreim, ha úgy érzitek meg tudok birkózni ezen problémákkal, jelezteétek belé-pési szándékotokat Khis Piscock (#5273) ve-zérsínükél. Az se zavarjon, ha más KT jaja vagy, lépj ki nyugodtan! Ne sajnáld azt a pár elvesztett MXTU-t, hisz többet kapsz vissza. Fő-leg, hogy Pishockkal lehet beszélni MXTU ügyben is. Azt hiszem ennyi elég mára. Tartós anyagi jóléte! Üdv:

U.M.A. (#5569) az Árnymenő

□ Ezúton is szeretnék megköszönni Mr. H.A.I.R. munkáját, amit a Naplovagok vezető-jeként a KT-ért, a Naptanácsért és Ghalláért tett. Köszönjük! **A Lovagrend Előljárói**

□ Jelszavaim valának: pénz, pénz, pénz... és még több pénz. Ezért hűz a szívem az árny-menők és Fairlight felé.

Ramshid Uchbar (#3842)

a pénzsóvár árnymanó

□ Kalandozók! Egyetérték Valefar Zepar (#2730) véleményével a Maffia (#9124) KT-ről. Bár én még odáig sem jutottam el mint ő, hiszen engem válaszra sem méltattak. Még nemlegesre sem. Ezért léptem be az Inkvizí-torok közé, amit nem bántam meg.

Lord Raver (#5726)

a Sötét Inkvizíció Apostolai KT-ből

□ Ha a Halál Istenének követője vagy, gyere a Pusztítás Profétái közé! Itt senki sem fog el-ítélni, ha lopsz, gyűlöled vagy támogatód Bo-raxot stb. A lényeg, hogy tiszteled Leath és a hit-ed legyen mély. A Tudat segít, hogy közelebb kerülj Istenünkhöz, hogy kiélhesd pusztító hajlamodat, és ami fontos, szabad vagy, kevés a kötelezettség. Gyere, részesülj te is a pusztí-tás gyönyörében!

Kis Halál (#2272)

a csavargó, a Pusztítás egyik profétája

☐ Kedves játékosársam, ki velem együtt gnóm karakterrel játszol! Mikor a jelentkezési lapon beírtad a 6. fajt, gondolom még azt motoszkált a fejedben az a mondat, hogy „...a gnómok igazi mestereié válnak a mágiának”. Ez volt mindannyiunk fejedben még akkor is, amikor a karakterünk elérte az 55. fordulóját. Ézért alakult meg a Mágia Örököséi KT. és ezért vagyunk egyre többen és többen. De a te karakterre is szükségünk van, hogy a társaságunk egyre jelentősebb tényező legyen a játékban. Ha még nem döntöttél, vagy még választás előtt állsz, akkor ne habozz, keress meg minket, nézd meg hogyan működik a csapat, és ha tetszik, akkor nosza, állj te is közénk, és ígérem a játék is élvezetesebb lesz. Ugyanez érvényes azokra a játékosokra is, akik gnóm karaktere más KT-ban van, de a játékuuk folyamán nagy hangsúlyt helyeznek a varázslásra. Úgy vélem az a pár MXTU veszteség nem okoz olyan nagy gondot a karakterek számára, pláne hogy most már a fejlesztés nálunk sem túl MXTU függő.

Abu-Habel-Khabeab (#3690),

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

☐ Elf testvéreim! Ha úgy érzed, hogy egy közösséghez kell tartoznod, ahol jó érezheted magad, akkor gyere el közénk! Vár minden elfet velünk és jellemre tekintet nélkül az Erdőfű Vándorai Közös Tudat (#9139 KT).

VI. 17. Glanga Dor Blazeer (#1952)

☐ KT-vezetők figyelmébe! Olimpiai gyűléseinkön sok fontos kérdésben döntöttünk. Ezek közül ami rátok tartozik az az, hogy részben elszakadunk az AD&D-s drowtól és új fajt hozunk létre. Történelmünk persze hasonló, mint a közméret történet. Viszont ellenségeinket nem érezzük kötelezőnek. Vagyis mindenki (illetve majdnem mindenki) kap egy lehetőséget. A továbbiakban ha egy KT tagjai felől (akár csak 1-2-3 tagtól) ismélődő fizikai vagy tudati inzultus ér, úgy ellenségeinknek tekintjük az adott KT-t, és KT szinten lépünk fel ellene. Kérjük továbbá tudatunkat „gonosz” KT-ként is kezelni, mert KT-nk semleges tagjai a semlegességet így definiálták: „A semleges nem az egyensúlyt hivatott fenntartani a jók és a gonoszok között. Ő nem a mérleg nyelve. A gonosz érzelmektől eltelve gyilkol, élvezi amit tesz. Míg a semleges gyilkol, de érzelmentesen. Csak egy dolog számít nekünk: önmagunk haszna.” Más. Úgy döntöttünk, hogy Fehér Bércben tanodát nyitunk fegyverforgatók részére. Bárki tanulhat libertani árákon, troféaktól, fajtól, vallástól függetlenül. A hat ismen segedelmével eme hirdetés megjelenésekor az első kalandozók már elszakították Melysötét piszkos trükkjeit.

Sötét Elfek (#9149 KT)

☐ Ha gonosz vagy, a jó utat választottad, de ha abszolút gonosz akarsz lenni, a megfelelő KT-t kell választani. **MAFFIA (#9124)**

☐ Megalokultunk. Sheran neve legyen áldott! **Fekete Druidák (#9155)**

☐ Helló gnómok! remek választási lehetőség 20-30. fordulós gnómnoknak: A tintacsiga, a gonyolek vagy esetleg a szárnyashernyó (bocs Ricsi & Mónika) KT-válasszam? Nem! Lépj a gnóm KT-ba! Keressd a Mágia Örököséit (nekik köszönet mindenért) vagy minket, Ghalla leendő 2. gnóm KT-jának szervezőit!

**VI. 29. Kivita hu Zat (#3424),
Éli Lámá Sabaktáni (#3284)
és Sercedó Serpix (#4766)**

☐ Már egy éve működő szervezetünk sikeresen támogatta, és támogatja Ghalla megmentéséért fáradozó egyéneket, csoportokat. Fegyvereket, páncélokot vásárolunk az arra érdemes személyeknek. Sajnos anyagi alapunk nem végtelen. Nemrég ostromlétráinkat gyűjtötték be ismeretlen tettesek, amit mi kénytelenek voltunk a boltokból visszavásárolni. Arra kérek minden becsületet, jó kalandozó, hogy segítse munkánkat. Az (#1606)-os számlaszámra bármelyik Fairlight bankban lehet aranyat feladni, természetesen tetszőleges összeget, amit mi becsületesen használunk fel. A támogatásra rászorulókat is ezen a számon jelentkezhetnek. Köszönettel: **Tisztalelkű (#1606)** és a **Béke Szövetség**

☐ Milyen furcsa, hogy a legősibb kultikus erő, a dal erejének feltámasztása ilyen sokáig váratozott magára. Mi ennek sikeréért gyűltünk össze, de még elkel a segítség. Lépjetek közénk, az Összhangzat KT-ba! Érdeklődni lehet: **Vrandol Sayu Karad (#4620), Gal Mantelpe (#2302)**

☐ Nincs szerepjáték táp nélkül. Nincs táp szerepjáték nélkül. Ha te is úgy gondolod, akkor mire vársz, csatlakozz!

VI. 14. M. M. (#2080)

☐ Tisztelt igaz törpék! Hozzátok szölok, kiknek hiányzik a kohók melege, a dohos tártnák illata, a kalapácsok ütemes dobogása, mely szíveddel együtt lüktet. Egyszóval az Othton, ahonnan az ezerszer átkozott tűzvihar kiszakított. Sokak szerint ez egy álom, de én azt hiszem, hogy a közös akarat, az őseink tisztelt, példamutatása élvezet minket egy szebb jövőbe. Várom azok jelentkezését, akik csatlakoznának Ghalla második törpe Közös Tudatának eszméihez, alapításában részt vennének. Mély üdvözléssel:

VI. 15. Gobó Munfann (#1156)

☐ Tisztelt kalandozótársak! En személy szerint nagyon is támogatom, hogy a quwarg KT minél előbb elérje a 60-as taglétszámot. Akkor ugyanis minden tudatársammal (és nem is) pont egy skalp jut majd, nem fogunk összeveszni.

Myra (#4075), egy Vasalt Bunkó

☐ Tisztelt Nightwolf és a többi Quwarg! Kíváncsi lennék, hogy miért jó, hogy ti quwargok vagytok? Tulajdonképpen mit is tesz quwargnak lenni? Hogy lehet valaki quwarg? Remélem felvilágosítjátok a témában tudatlan árnymanót! Üdvözléssel:

Ramshid Uchbar (#3842)

☐ Új erő van születőben. Szeretné te is segíkezni a bárd mágia világra jövetelében? Nos, ha igen, nincs más dolgod mint, hogy belépj az Összhangzat KT-ba. Érdeklődni lehet a következő mentális számon:

VI. 17. Vrandol Sayu Karad (#4620), Gal Mantelpe (#2302)

☐ Végre tartozom valahová, végre vannak társaim, ezért csatlakoztam a Mágia Örököséhez (#9135 KT)

VI. 17. IX. El-Maharadzsa (#2039)

ÜZLET

☐ Eladnám vagy elcserélném alábbi tárgyait: kis bőrpajzs, vízionármérek, antilopbőrök, magszimbél, evaporórhájak, mandulapengék, mászókarom. Engem főként süntüske érdekel. Pénzt is adok érte. **VI. 30. Guel Tarolin (#5799)**

☐ Eladom az alábbi tárgyakat szinte kórlatlan mennyiségben! Umbartari és obsidián karkötő, réz illetve ezüst papi karkötő. Kizárólag aranyért. Érdeklődni: Laci 24-432-763. Teleport felárért megoldható. Várható útvonal: Libertan, Wargpin, csatamezők, változó minoszkipok. **Faithful Tanthalas (#3429)**

☐ Halihó! Kitaló lophatnék mocsári penkét? (Dorni küldetése.) Nekem van penkém, azt odaadnám a jelentkezőnek, aztán ellopnam tőle. Lehetőleg alacsony szintűek jelentkezzenek (5-7. szintig)! Jutalmuk 10-20 arany lenne. Qvill környékén vagyok megtalálható. Éljen a piromenyét! Éljenek a „Csiszolt elmék!” **Sercegő Serpix (#4766),** a hős gnóm

☐ Keresek Gatin és Qvill között vasat, ezüstöt, ragasztót, spirituszt, gramkőrt és kulcsokat aranyért vagy tárgyakért.

VI. 26. Nyilsebes Hubertus (#2707)

☐ Megvénnem a következő tárgyakat: Eldaran karkötője, Nekrofummedál, lánccesztyű, vámpír vagy agyartör, 2 lajhárcsont vagy bumeráng, generáló gyűrű, fekete kehely, zangrozi csizma. Áránlatokat mentálisan várok, a fizetést banki átutalással vállalom. A grófnál (551) vagy Wargpin környékén előnyben. Keresem az a karaktert (csak ne elf), akitől lehet penkét lopni (100 aranyat fizetek). Aki tud építő Dorndon templomról, az kérem írjon!

Sötét Angyal (#2629)

a sötétség ébenbőrű vándora

☐ Nehéz szívvel megválnék alig használt szerencsetalizmánomtól nagy mennyiségű készpénz ellenében. A két középső helytartói város környékén mászkálok. Arnymanók kiélenek! Trollok, ha meg megszálott gyűjtők előnyben. **Dzso (#1256)** a bárd

Üdv tülélok! Shaddarban vagyok és nagyon szívesem lenne zöld üvegre és ragasztóra, hiszen már csak ez hiányzik, hogy Elenios úrnó hitét kövessem. No, de a lényeg az, hogy aki Shaddarban el akar adni nekem egy zöld üveget ragasztóval, az jelentkezzen! Fizetés aranyban. Ja, és sürgős! Telefon: 92-470-995 (Bencét keresed).

VI. 24. Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Az utóbbi időben elharapózott a Vervörös Légjő ellen és ellenem tett posckondizások száma, ezúton szeretnék értesíteni minden karaktert, hogy nem vagyok se táposok, se gyilkosok, se úgymond nem TF-re való egyedek, igenis a Légjő hírnevét megvédjük, ha kell... Ne az minősítse az egész KT-t, amit egy pár agresszív karakter csinál, hogy út mindenkit ész nélkül. Ha bárkinek baja van ezekkel a tagokkal, őket minősítse, ne az egész KT-t. Azt pedig végepp nem tűröm, hogy Danairt a háta mögött gyalázzák. Nem kártevő, akít el kell taposni, hanem KT-vezető, akinek példát kell mutatnia, az hogy sok skalpjia van, nem azt jelenti, hogy játékosokat öl. Megnézném ki tudna olyan fordulót mutatni, ami-ben csak DEM-ezettne is. Ugyanis bár VI 10 10 30-cal megy, de már több mint 60 fordulót óta VIK 1-gyel máskál. Ha valakivel esetleg csatázna, nem én vagyok a hibás, az illető minimum VIK 7-tel kell, hogy máskáljon. Úgy-szólván keresi a bajt. (Megjegyzés: 60 forduló alatt háromszor csatáztam Danairral, 1. vilám után fut, 2. vilám után fut 3. Erynome Killmaster agyonver.) Szerintem sokan össze-kevernek Vetrax-szal, aki valóban mindennek neki megy, ami mozog, de az az ő baja, ha agyonverik. A csata mindig két karakteren múlik. Összefoglalva: Ha bárkinek baja van egy tagunkkal, vele rendezze, ne bűnhődjön az egész KT pár tag miatt. Nem gátohatok meg senkit abban, hogy a KT-n belül hogyan játszik (szabad KT, nem tiltja a szabályzat). Semleges KT-nk szívesen köt szövetséget más KT-kal, nem vagyok ellenségesek a híresztelésekkel ellentétben. (Szövetséges KT-kra egy-értelmű a BA parancs.) Kérek mindenkit, aki nek bajja van a KT-val, írja meg, és tisztázzuk a félreértéseket! Ne lehetetlenítsük el egymás játékát ha nem muszáj! Mindig van megoldás. Bár Tharr hívó vagyunk, nem jelenti azt, hogy állandó háborúban akarunk élni. Köszönöm, hogy elolvastát! Ha a KT régi hírnevét csak az én lemondásom állíthatja vissza, megteszem, bár rengeteg munkám fekszik benne a több mint három év alatt, és nem látom ennek szükségességét, de a KT-t mindenk fölé helyezem.

Rodin fia Danair (#2183)

□ Árnymanók! Hencgni mindenki tud. Engem lojatosok, ha tudtok! Vangorfnál leszok.

Sirrus D'Labo (#5321)

□ Az 551-es Vangorf-kastély környékén keresek olyan kalandozókat, aki ismeri a velocipartort. Kérlek kedves ismeretlen, hogy arányért cserébe add át nekem az Infóját (mire a hirdetés megjelenik, az említett helyen leszok!).

Sirrus D'Labo (#5321)

□ Csatlakozom a trollok nemes fájának öreg bölcséhez, Graham Treefroghoz (#4788), és a többiekhez, kik értelmetlen irományokkal próbálják megölni eme virágzó közkin-csünet. Csak így tovább! hajrá! Üdvözlettel: VI. 5. **Westy (#4378)**, az egyetlen

□ Gyorsan és könnyedén, minden probléma nélkül akarja teljesíteni az Egy Igaz Isten – Fairlight 17. küldetését? Templomot kell építenie, de belegondolni sem mer a várható tengernyi nehézségbe? A rengeteg szenvedés-be? Itt a soha vissza nem térő alkalom! Tál-cán kínáljuk Önnek a koordinátákat és egy időpontot. Ön csak odasétál és a megadott időpontban végrehajtja az építkezést. Hát kell ennél több? Hívjon most! Jelentkezni a Fair-built Bt-nél. A megjelenéskor aktuális, nem elavult hirdetés.

Einstein, a troll (#5178)

Kovács Péter, 5551 Csobocsúd, Arany J. u. 28.

□ A TF-talán láttam egy otromba dolgot. Mikor u.m.a.-val beszélgettem (a játékos), kaptam tőle egy levelet, amit neki írt egy „troll hódolója”. A fazonban nem volt annyi gerinc, hogy aláírja a levelet, csak egy karakterszám volt, amin látszott, hogy néhányszor átirkálták: 5803. Nem tudom ki vagy haver, de a levele alapján egy vadp...! Érdekes központo-zás és megszóltatás helyett. Kaptam már néhány fenyegető levelet, de azok megmarad-tak a szerepjáték keretein belül. Ha kíváncsi vagy, megtanítalak kultúráltn fenyegetőzni. Ha viszont neked ez a stílusod, menj el orvos-hoz. És mindenképpen hagyj abba a TF-et, mert (egy bizonyos fokig) kultúrál, intelli-gens játék! Elnézést kérek „Névtelenke” nevében u.m.a.-tól és azoktól az árnymanóktól, akik hasonló bunkó levelet kaptak tőle. Csir-bika (#2737)! Árnymanó elmélet? Na ne ug-rass! Ez azt a troll feltételezést veti fel, hogy az árnymanók tudnak gondolkodni. Amit ugye már évezredekkel ezelőtt megcafolt a tudomá-ny

Scatman a troll (#1731)

□ Ahoj mindenkinek! Ha Vangorf gróf déli birtokán vagy, volna néhány kérdésem. Szeretnéd elkészíteni bronzhegyű lándzsádat, vassisakodat? Szeretnéd kedvesednek mákró-zsát gyűjteni? Igen? Hát akkor tedd, de gyorsan! Én ugyanis itt leszek néhány hétig, és kő kövön (levél a száron) nem marad. Régebben említettém valami olyasmit, hogy nem fogok növényeket irtani, mert szépek, meg szeretek az árnyéukban hűsölni. Csakhogy az aurám egyre feketébb és feketébb elsz. Ezért, miután kipihentem magamat, és eleget nézelődtem, kivágom a tűzfának valót, és este garokksza-lonnát pirítok rajta. Ha valaki másféle nézete-ket vall, szőljön nyugodtan, mindenkit meg-hallgatok. A fegyveres megtorlást nem javaslom (halljátok druidák?), mert aki mor-cosan néz rám, annak a szemeit is kilopom, nem beszélve az értékesnek cuccairól. To-vábbi kellemes csövezést kíván mindenkinek: VI. 21. **Kis Halál (#2272)**

a csavargó, a Pusztítás egyik profétája

□ Épülő! Dornodon templomot vagy új templom építéséhez társakat keresek. Ha ér-dekel a dolog, keress meg a #3476-os men-tális számon. Jelenleg Libertan környékén tá-borozom, de ha kell távolabbra is elmegyek.

Klrykn Vargas

□ Hittársaim! Leah hívók! Egy Nehwon nevez-tű kalandozóhoz szól a levelém, ám minden igaz és hamis hitű Leah-hívó vagy éppen beáldozni vágyó jó ha megszívleli. Nem tudom mi jogan meri magát papnak hívti az, aki még csak egy tanítvány, de ez most nem ide tartozik. Ám az igen, hogy Leah gonosz-ságát egy állítólagos hívó kétségbe meri vonni. Nem akarom ismétlni önmagam, de Leah nem csak áldozatot, hanem gonosz-ságot is kér a beáldozáshoz. Na meg aztán (ami Nehwontól még igen távol van) kíváncsi vagyok, hogy foga teljesíteni a 21-es küldetést, amiben Leah (minden idők legnagyobb istene) 100-as gonosz-ságot kér. Ez igaz, hogy a te dolgod, a fe-kete aurádhöz hűen cselekszel vagy éppen nem, de Leah megköveteli a gonosz-ságot annak ellenére, hogy a halál természetes dolog. Aki ennek nem tesz eleget az nem halad a ranglétrán, és temetési menet kísérő haran-gozóként pusztul el, nyakában csak díszként viselt koponyaszimbólummal. Tehát jól figyel-jetek kalandozók! Leah gonosz, és megköve-teli azt, hogy hívei is gonoszak legyenek. Aki en-nek nem tud eleget tenni, az kövesse Sötét Orlan útját, és farokbehúva áldozzon be vala-mi nyápic jó istennek. Szégyellem mikor olyan hittársaim vannak, akik nem ismerik saját istenüket, és németnemek vagy éppen nem gonosznak titulálják. Köszönöm, hogy elolvastátok, és maradjok tisztelettel egy igaz leah hívó, gonosz inkvizítor:

VI. 25. Halálhöz Leoford (#3833)

□ Kalandozók! „A hatalmas Lucifer szől most hokázatok.” Ugye aki rendszeresen olvas-sa az AK-t, ismeri ezeket a cikkeket, amik így kezdődnek, és el nem tudja képzelní (hacsak nem ismeri őt), ki írhatja ezeket a beképzelt, marha cikkeket. Hát igen, ez engem nem nagy-on érdekelt addig amíg el nem mentem a TF-találkozóra (különben én is Lucifer va-gyok, egy alakváltó férfi). Itt aztán összeis-merkedtem emberekkel, akik közül a legtöbb ezt a kérdést tette fel: Te vagy az, aki azokat a hülye cikkeket írja az AK-ban? természetesen a válaszom nem volt. Úgy, hogy bejelentem: van még egy Lucifer nevű alakváltó férfi a Tülekő Földjén. Szerintem Lucifer (#5759), mindenki nevében írom ezt: Fogd be! Aki ezzel nem ért egyet, írjon! Főleg te Lucifer, te írj! Az is írjon, aki velem ért egyet! (Hogy fel-mérjem mennyien utálják őt – ezt anélkül is tudom.) **Lucifer (#4735)**, a másik

□ Aki másokat legyőz, az erős. Aki önmagát győzi le, az hatalmas. Aki ismeri az embereket, az okos. Aki ismeri önmagát, az bölcs. Gondolkodj el ezen minden tápológép!

Sato San (#1451)

□ Druida! Ha mindenáron építeni akarsz, építs akkor Sheran dicsőségére templomot! Elhíheted, ez az egyetlen olyan cselekedet, amit a Földanya teljes szívéből támogat... nem úgy mint a kalandozók városainak építé-sét.

Nardaal, a Rósa (#4279)
fekete druida

□ Nyílt elvél mindenkihez, aki érintve érzi magát ez ügyben. Akinek nem (lánc)inge, ne vegye magára! „Kedves” kalandozó! Ha bármi, ismétlem bármi bajod van velem, azt ezután légy olyan kedves velem közölni, még hozzá személyesen. Erre való a mentális üzenet és a levél. Nem pedig az AK. Fejtsd ki véleményedet, de nekem, ne pedig ott, ahol az ilyesmivel más, fontosabb dolgoktól veszed el a helyet. Ez nem méltó sem hozzád, sem az újságod, ahol publikálsz. Jelenleg így nézek ki: hosszú, arany hajam, zöld szemem és hófehér bőrom van. Láncinget, bronzsisakot, bakkrua csizmát, arany- és ezüstláncot, valamint smaragd védőgyűrűt viselek, és borostyánfüggőt is. (Szeretem az ékszereket...) Bal kezemben bronzpajzs, jobban latt. Troféain: massa, tguarkhan, büntető pragonc. Szívem fölött ott a lángoló pentagramma. Tehát, ha valami bajod van velem, szólj! Majd „megbeszéljük”. Hahaha... (Te sem lehetsz keményebb, mint amilyen a büntető pragonc volt.) De azért jobban szeretem a békés megoldásokat. Sok szeretettel:

Sötét Orlan (#3409) a Jó

□ Elsősorban ezúton köszönöm meg Kárársznak, hogy önszántából védelmünkre kelt. Okiyi és U.M.A.! Kiválóan mutat a GN54 aprók közt filozofálásokat egymás mellett arról, hogy miért könnyebb tápolni a másíknak. Látnom, előkészületben van az idei év vitatémája, ami súlyos oldalakkal tölti majd meg a hasábot, és rövidesen megint nem fogja tudni egy isten sem, hogy fiú-e vagy lány. Aki unja jök és gonoszok egymás elleni kirohansáit, nyilvánítsa ki nemtetszését azzal, hogy nem foglalkozik velük! Sem mással! Köszönöm!

VI. 26. Táptemes Megabe (#4336) Fekete Druida

□ Fajtársaim, árnymanók! S.O.S.! Ghalla legatrémtebb kalandozó! kihálófélben. Ez így nem mehett tovább! Fogjunk össze! Elég a becstelünket a földbetaposó, idióta trollokból, nyálás kobudérákból stb. Valamit tenni kell! Féltre a vallási szándékkal, össze kell tartani, különben elvesztünk. Mindenki az árnymanókat szítja, mert lopnak. Na és? A trollok nem zavarnak senkit, amikor kedvenc karakterét összeverik? Minden fajnak megvan az előnye. Mikor látott valaki árnymanót alakváltani? És 18-as erővel kezdeni? És, és? Kijelentem, hogy az árnymanók előnye (lopás) szemben a többiek előnyével kevés. Miért baj, ha valaki ezeket kihasználja?

Kaszka (#1905)

□ Figyelem! Megszületett az eredményem, hogy ki(k) Ghalla leguszimpatikusabb kalandozó(i)ja. A beérkező szavazatok két nevet jelöltek meg igen magas arányban, mégpedig: Yoro Okiyi (#2826) és Nardaal, a Róka (#4279) nevét. Öszinte gratuláció mind a kettejüknek! (Ez sokak szavazata.) Köszönöm mindazoknak, kik elküldték szavazataikat! Üdvözltek!

VI. 5. Westy (#4378), az egyetlen

□ Köszönet a sok kritikáért, amit a Bårdversenyen győztesnek bizonyuló „művemre” kaptam. Persze a negatívumoknak is örülök (tényleg), de volt köztük néhány olyan bunkó, hogy azt nem hagyhatom szó nélkül. Igen, tényleg nem vagyok egy József Attila. Igen, a versem tényleg nem szól semmi „fontosról”. Igen, lehet, hogy mások sokkal inkább megérdemelték volna a díjat. Viszont! Csak egy hajdani földműves vagyok, nem pedig királyi udvarban nevelkedett mesterbárd. A versem kocsmadal, nem pedig hőseposz. Ha pedig ilyet bárki tud írni, örömmel adom át a mirtuszkoszorúmat. Addig is hegyezték tollaitokat! (Ez utóbbit értsétek, ahogy akarjátok, ti madarak!) McFly, ne csüggedj! A tehetséget mindig irigység kíséri. Hehe.

VI. 27. Oriza triznyák (#2888)

□ Leah nagyhatalmú papja (vagyis én) szomorúan tapasztalja, hogy a TF erősen kelet felé tör. Hiába állok most (140. forduló) nagyon jól az isteni küldetésekkel, előbb-utóbb (hamarosan) élelem azt az időt, mikor vagy leállok Leah hitének gyakorlásával vagy átkelek a csatornán. Ez nagyon zavar. És az is, hogy pl. minek Leahnak pszi-képesség? Mert a többi istennek ez van? Miért kell minden isten híveinek ugyanazt az utat végigjárni? Nem azért áldoztam Leához, hogy azt csináljam, amit Raia kitalál... Valaha nem tehetek semmit. De hangoztatom, hogy nem tetszik, hogy gyűlölföm ezt a TF-ben. Minek egy nekromantának pszi? **Faithful Tanthalas (#3429)**

□ Oké, valóban jó ötlet a női KT. Akkor meg miért nem jelentkeztek, lányok? Nem igaz, hogy egész Erdaunom nem találni hét beleváló csajt! Jó, ha már elkötelezted magad egy társaságnak, nem muszáj otthagyni őket, de mi van a függetlenekkel? Nem baj, ha nem vagyok KT-érettek! Ráér pár hónap múlva is. Nem baj, ha csak a karakteretek nő. A gyengébbik(?) nem amúgy is kisebbségben lesz nálunk is (sajnos). Az sem gond, ha gonosz vagy, de még az sem, ha árnymanó (hehe!). Mi mindenkit befogadunk. Írjátok, ne hagyjuk, hogy egy ilyen remek kezdeményezés hamvába haljon! Keressétek a toborzóistüntet, Yavannát (#5409), de izbe!

VI. 14. Esmeralda Bagheera (#3195), szakszervezeti bizalmi

□ Kalandozó! Egy népszámláláshoz szeretném kérni a segítségüket! Vérom minden árnymanógyűlölő mentális üzenetét. Ha még nem tartozol köznénk, de be szeretnél lépni, akkor adj ki egy FT 4 1 parancsot, és máris az árnymanógyűlölők közé tartozol! Ügyennera a száma írj, ha Leah hitét kívánod követni, és segítségre van szükséged, vagy beszédes hulla koordinátáit ismered.

VI. 26. Nyilsebes Hubertus (#2707)

□ Minden ül Leához vezet.

Siri Silaka (#1042)

□ Épülő Leah templomhoz társakat keresek. ☎ 22-363-185 (Balázs).

Khis Pisock (#5273) a Nagymenő

□ Oly rég volt már egy jó kis vita a Ghalla Newsban, hát lássuk! Milyen tisztelt papok, ministránsok, püspökök, követők, oltárszolgák, kardinálisok és egyéb hívők! Néha nem értelek benneteket. Beáldoztatok egy istennek, mert szimpatizáltak csémével és céljával (ez a jobbik eset, a másíkról inkább nem szólok). Ez nagyon szép. De miért hiszitek azt, hogy istenetek nevében tüzzel-vassal kell keresztülgázolnotok mindenben és mindenkin? Kevesen vannak, akik meghalálnak istenükkért, a többség a varázslatok és hasonló miatt brusztolja végig a küldetéseket, vagy hogy ne unatkozzon annyira (hehe). Felesleges feortyanni, mert mindenki képmutató (ez alól én sem vagyok kivétel). Miért nem élitek a saját elleteket? Miért érteke be azzal, amit istenetek kényszerít rátok, akár saját céljaitok ellenében is? Ha neked semmi bajod a gonoszokkal, hát ne rombold az oltárak előtt (lásd: Sheran, a semleges)! Vagy Ghallán csak végsőig elszánt, fanatikus papok élnek? Nem hiszem. Ne szolgálj, hanem híve legyetek isteneteknek! Ne törődjétek a számokkal! Nem a szinted, a papi rangfokozatod vagy az olimpiai helyezéseted tesz hősé (híresség), hanem a személyeid, ami saját, nem lophatják el, számodra pedig egyetlen és halhatatlan. Ez pedig több, mint amit halandó valaha is kívánhat.

VI. 15.

Oriza Triznyák (#2888)

□ Régebben jókat röhögtem azon, hogy egyesek milyen jól el tudnak vitatkozni Leah nemén. Mivel én Raiát tartom istenemnek, annyira nem is érdekelt a dolog, de mostanában egy másik világban elolvastam egy könyvet: Clive Barkertől a Korbácsot. Na ott az 561. o. ötödik bekezdésében szerepelt egy lány, a neve: Leah. Na ez engem is meglepett, hiszen azt hittem, hogy Leah férfi. De ez azért nem bizonyított, hiszen sok férfi vesz fel élete során női nevet bizonyos okokból. Vagyis szerintem azért a Leah név női, de hogy Leah nő-e vagy olyan férfi, aki női nevet hord, az csak halálunk után derül ki. Rézsemről azért nem akarok halálom után egy olyan világba kerülni, ahol egy női nevű férfi uralkodik. (Ki tudja, hogy mennyire érdek ez a hajlamok?) Másrésről viszont szerintem egy csontváznak nincs is neme. De ki tudja, hogy mi van a Lepel alatt, hány bordacsont, milyen medencecsont? Üdvözltek!

Kötörő Throfin (#4752)

□ Renegát! Úgy tudod, hogy nem érdemled meg a 10. helyezést? Én ott megöltelek téged, te mégis előttem végeztél. Ez nem fair. Slyver Phoenix! Téged ugyan nem tudtalak megölni, de ez rád is vonatkozik. Aki tud valamit az erődítványokról, esetleg sikeresen elintézt pár katonát, legyen oly aranyos és írja meg! Kösz!

Ivil Do'er (#5429)

□ Részt vennék Sheran templom építésében. Szeptember körül lesz aktuális. A következő telefonszámon érthetsz el: 92-378-538, este 7 után (Tamás kérd). M. C. (#3247)

□ Tictelt barátajim! Eovastam ect a Galla nyuszt, és act vettem écre hogy csakak troll'ok és manók írnak be. Űk lennének a két fensőbbrendű intel igen sfaj? Azé megteccet egy pár dolog így gondtám én is irok ökörköket be még párat. Én is fogadalmat tecek ami így szó. Szeretem Pál Inkát ha valaki nem ceteri velem gyullad meg a haja. Seranya esküszöm, Seranya esküszöm, Seranya esküszöm ezt minden oldalon tiszser szeretném látni. Szóva van itten ez a Nardall haver a rokkant. En mán tot áll besokzatom, miatta utátam meg a növényeket. Olyanokat ir, mé nem ugrik mán be inkább egy kútba megmenteni a vizilliomokat. Barátom azé ne csérttöggvé meg. Van itten más is. Szeretném megszervezni a legpojnosabb + legostobább nével rendelkező versenyét. Cavazatot srácok kinek a neve a legfurfangolosabb. Havonta közlöm az eredményt. Év végén az első öt helyezett tiszteletbeli tagga nyilvánítom ködös tudatomban ill jogot nyer a belépésre ha akargya. Bictos óvastatok mán alak uló ködös tudatomró aminék új neve van. Szépségességes, Okosságosság Ubifej törőcsó tudata. Jelképe: Egy arany tronszéken ülő imos gyönyörű férfi királyi koronával a fején, bal kezében szent jogar jobban egy cxtáncost tartra míg bakura csizmáját a kép alsó szélén két dudoros fejú alak pucolgatja akik feltűnően hasonlítanak borackra és éjmagnesre a két hirdedett betonkeverőbajnokra. A KT arc profikája mindenki egyér méltóságos ubifejér. Na mostaan má nem irok. Heló haverok ott irgatok.

Kiköpött Ubifej (#3969)

□ Mindenkinék, akivel mostanában csatázam: bocsi ugyanis az erődök ostromlása miatt 10-es az agresszió, ami meg azzal jár, hogy ütök mindenkivel. De ne izguljatok, én is unom már, hogy elfutok mindenki elől... VI. 29.

Graham Treefrog (#4788)

□ Trollok! Még mindig nem írtatok nekem, hogy miért nem szerettek minket árnymanókat. Pedig vártam a leveleiteket. Egyedül egy fajtársam írt. Köszönöm neked Khis Pisco! Üdv mindenkinék:

Ramshid Uchbar (#3842)

□ Üdvözlét minden kalandozóknak! Egy (remélhetőleg) ragyogó ötlethez keresek társakat. A sokat emlegetett moa nemzetség lezszármazottai közül sokan élnek közöttünk. Ők igazán távoli rokonok, így hát tudásuk nagy része már nem általánosan ismert közöttünk. De egy moa lezszármazottak tömörítő közös Tudat egyesíthetné az információöredékeket. Ugyan moa stukit nem készíthetnénk, de talán valami hasonlót igen. Az egyes KT-képességei egy-egy kódexnyi információ felgyülemelését jelképeznek. A könyvek tartalma alapján a moa technikai vívmányok átverésére (pl. phua-kúp) és rég elfeledett tárgykészítési praktikák újbóli felelevenítésére nyílna lehetőség. Azt hiszem ez egy jó ötlet, és talán a játékvetető is elfogadná. Akít érdekel az író! **Kiss Tibor,** 8105 Pétfürdő, Mikes kelemen u. 39.

□ Tisztelt kalandozók! Remélem mindenki olvassa ezt a hirdetést, mert közérdekű. Arról lenne szó, hogy Ghallán ünnepeket kéne bevezetni. Vegyük csak sorjában: lenne egy nap, a természet napja (Sheran ünnepe). E napon minden kalandozó kimerne a természetbe és földfízíténék a fákat. Megünnepelelnék a szörnyeket és a növényeket, amiért haláluk árával alapanyagokat és élelmet adnak nekünk! Ezen a napon senki sem bánatná a növényeket és állatokat. Azután jönne a Harc napja (Tharr ünnepe). Ekkor a városokban, és máshol is, a férfiak (és persze a szebbik nem is) versengene egymással. Aztán jönne a Béke és Szeretet napja (Raia ünnepe). Ekkor mindenki megajándékozna azt, akit szeret, a kalandozók félretennék ellentéteiket és gonoszok-jók együtt innának a kocsmában, ellenséges KT-k együtt beszélnek meg dolgaikat stb. Azután jönne a Szerelmek napja (Elenios napja). Ilyenkor minden férfi virágot nyerne kedvesének, a nők pedig kétkézi munkával ajándékoznák meg őket. A Halál napján (Leah ünnepe) megemlékezünk halott barátainkról. A Pénz napja lenne Fairlight ünnepe. A Káosz napján (Chara-din ünnepe) mindenki idétlen tréfával viccelné meg a másikat, és erre a napra tényleg igazi Káosz köszöntene Ghallára. Az ünnepek szétzórva lennének az év minden részében. Ja, és lenne még valami. Attól függően, hogy milyen isten napja van, az istenek papjai jobban tudnának varázsolni. Nos, ennyi. Elnézést, hogy annyi helyet foglaltam, de remélem azért elolvassátok. A javaslatokat, észrevételeket az alábbi címre várom: Hamvai Bence, Szeged, Juharfas u. 4/a 6723. Most búcsúzom: Viszlát! (Ha elég javaslat érkezett, majd irok a játékvetetőnek is.)

VII. Zsebfelmetsző Jack

□ Szeretnék hozzáfűzni néhány gondolatot az éppen aktuális, és egyre inkább elfajuló troll-manó viszályhoz. Szerintem a fent említett vitában szereplő KT-kban nem ez az általános kép, amit próbálnak a médiának keresztülbéllítani egyes (4-5 fő) fajgyűlölő személyek. Ők megpróbálják egymásnak uszítani a KT-kat, ezzel rontra „jöhírüket” a többi KT előtt is. Ezért szeretném felszólítani azt a 4-5 nótóriusan cikket író személyt, hogy ezentúl magánlevelek formájában próbálják tisztázni nézeteltéréseiket.

Khiss Pisco (#5273) a Nagymenő

NEKED

*Te, ki megtörtéd lelkelem
a feledés pecsétjét*

*Te, ki ezer kinnal cirógattad szívemet
és letéptéd a búsomba nőtt álarcoakat*

*Te, aki megmutattad, tüz vagyok odabenn
és megöleleltél, úgy mint senki még*

Hiányzol nekem

Muffaló Bill (#2398)

□ Üdv mindenkinék! Szeretném megköszönni az ellenfeleimnek, hogy harcolhattam velük az olimpián, és gratulálok a különböző kategóriák helyezetteinek is.

VI. 17.

IX. El-Maharadzsa (#2039)

□ Tápolás vs. szerepjáték. Már estefelé járt az idő, éppen a tavacska melletti Tharr oltárnál készültem lepihenni, amikor különböző mozgást vettem észre. Idegen kalandozók érkeztek a táborem mellé. Teljesen különböző fajúak voltak: egy gnóm, egy törpe, egy ember és egy kobudera. Azonban voltak közös vonásaik is. Teljesen meztelenek voltak, csak egy lapulevél takarta el nemi szerveiket, jobbukban félelmetes kökést szorongattak. Trófeáik se voltak túl változatosak sötét motyogó, árnyékrája és más kisebb szörnyek, pl. itt a csatorna mellett már nem túl félelmetes trappoló dinymak trófeáit viselték. Bemutatkoztunk, szkanderontunk (persze mindüket könnyedén lenyomtam), Alson, a mágus, Basszuskulcs, Fun-thomas és Demura bácsi volt sorrendben a négy alak neve. Miután szkanderontunk, csak azután tűnt fel mindannyiuk jelképe, KT-szimbóluma a Lélek-mérleg. Csak nem KT-találkozót rendez a KT-juk magja? Esetleg nudista strand nyílt a tavacska mellett? Sajnos megcáfoltak: Ők az Igazság keresők KT tagjai, és azért élnek, hogy tápos vezérük és a barátai útra és újra lemészárolhassák őket. Nekik nincs más dolguk, mint visszatérni az árnyékvilágból, kökést ragadni, a tudatpontot befejleszteni a képességbe, esetleg építkezni, tuskét, fémot gyűjteni, majd birka módjára meghalni gazdájuk kezétől a megbeszélt helyen. Rettegve menekültem az elmebetegek közeléből...

Írásommal nem akartam a KT összes tagját megsérteni, csak azokat, akik benne vannak ebben a borzalomban, és akik eléggé ismert alakok...

Allyr Formoin (#5955)

□ Üdv minden kalandozóknak! Jó volt veletek találkozni a TF-találkozón, és nagyon erős készíttést éreztem arra, hogy három és fél évi remeteélet után újból visszatérjek jóllaloldjára. Addig is sok szencsát és jó kalandozást kívánok mindenkinék.

Ticher Gallandró

□ Szeretném megoldani Ghalla legnagyobb rejtélyét. Ezért kérek minden kalandozót, aki megölt egy szutykos remákot, küldje el nekem az akkori tárgylisztáját kódolt formában. Ez alatt azt kell érteni, hogy csak a tárgy kódokát írjátok le, meg egy emlékeztetőt a papir tetejére, hogy mégis miről van szó. Nekem ugyanis nem véletlenül adták a Lúke nevet, hanem azért, mert bármit el tudok felejteni. Aztán kellene még néhány „nem megölt” tárgylista is, hogy ki tudjuk zárni a tárgyak bizonyos részét. Van ui. egy tippem, amit én sem tudok ellenőrizni, mert a büdös életben nem találkoztam Szutyok nemzetségbéli remákkal, így SZK-zni sem lehet...

VI. 29.

Lúke Szálybaver (#2135)

□ Tisztelt kalandozók! Szeretném előtéttek köszönetet mondani Thhor főistenünknek az eddigi kalandozások két évéért. Remélem, lesz még néhány.

Lord Raver (#5726)