

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ismét eltelt egy hónap, és mi igyekeztünk belesűríteni e hónap eseményeit a Krónikába. Remélem, mindenki megtalálja a számára érdekes cikkeket! Sajnos rossz hírem is van: ebben a számban befejeződik a Legenda, a Káosz Galaktikás képregény. Én személy szerint nagyon élveztem, mind a történetet, mind a remek rajzokat, így lezárásként azt tanácsolom mindenkinek, hogy most az összes rész megjelenése után olvassa végig újra az egészet. Jó néhány titokra derül majd fény, ha nem egy hónapos szünetekkel kell olvasni a történetet. Az íróból és a rajzolóból álló képregény-stáb a hosszú munka után kicsit kifújja magát, így a közeljövőben nem lesz újabb képregényünk. Ha szívesen olvasnátok a Krónikában további KG-s esetleg TF-es képregényt, akkor írjátok meg! Megfelelő számú érdeklődő esetén pár hónap múlva újabb sorozatot indítunk útjára.

Címlapunkon ezúttal a Mágus-sorozat nemsókára megjelenő újabb kötete, a Vérbeli herceg borítóképe látható.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 10. szám (1998. október) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György

Grafikusok: Bárányos Áttila, Lipták László, Vida László

Borítófestmény: Gögös Károly **Borító:** Erdős Árpád

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

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

Lapzárta: szeptember 17. **A novemberi szám lapzárta:** október 19.

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

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

KÍGYÓTÁNC

Shadowrun kalandmag

2

SZÁRNYAK NÉLKÜL

KG-novella

8

LEGENDA

A képregény befejező része

11

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, hajóleírás, aprók

14

ÚJ VERSENYEK

Novemberben

18

VERSENYBESZÁMOLÓK

Legújabb nemzedék és Válogatós verseny

20

KOMBÓK

A papi mágia hatalma

22

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK tanfolyam

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

HATALOM LIGÁJA

Helyszínek és eredmények

30

ÁRNYÉKHOLD

TF és HKK háttérnovella

32

MAGIC: THE GATHERING

Kezdőknek

38

GONDOLATOK

Urza's Saga

40

KERESZTÜL-KASUL

Keresztretjvény

44

GHALLA NEWS

Ghalla legfrissebb hírei

45

STATISZTIKA

45

KALANDOZÓKALAUZ

46

KT-TALLÓZÓ

48

TF-FEJLESZTÉSEK

49

APRÓK

50

KÍGYÓTÁNC

SHADOWRUN KALANDÖTLET

Scrooz kiemelte a chipet a kemény műanyag tokból, és ujját végigfuttatta sima felszínén. Ötven nujenjébe került: az egy egész bétnyi élelem. Megérte? A férfi azt mondta, igen. Mindnyájan azt mondták, megérte.

A punk a balántékába épített csatlakozóba dugta a JMÉ chipet, mélyet lélegzett és hátradöntötte a fejét, ahogy az első érzetek végigfutottak idegpályáin...

A testek extázisban vonaglottak. Több százan, több ezren. Imbolyogtak, bajlongtak, majd szövetette őket az energia. A táncosok elbűvölték a szenvedélyüikkel, vonzották mozgásukkal. A világa a Tánc világa volt. A Kígyótánc.

Aztán véget ért. Scrooz felsikoltott, és előrebicsaklott a feje. Felhúzott térde között a sikkátor hideg kövezetére csöpögött a homlokán gyöngyöző veríték. Megtette az első lépést. A világból már csak a Kígyó Tánc maradt...

BEVEZETÉS

A Kígyótánc egy nyitva hagyott Shadowrun kalandmag, melynek során a játékosok belekóstolhatnak Seattle árnyékos oldalának életébe. Minden szaktudásukra és tapasztalatukra szükségük lesz, hogy sikerrel kivigják magukat a céges korrupció, a JMÉ-függőség, a kannibál rítusok és a sötét mágia szövevényes hálójából. A háttér megvilágítása után ötleteket adunk a játékvezetőnek, hogyan érdemes belekezdeni a kalandba, és hogyan érdemes reagálni a játékos karakterek cselekedeteire. A Kígyótánc komoly kihatással lehet a csapat jövőbeni kalandjaira is.

HÁTTÉR

A Multichem Corporation egyike a legnagyobb vegyi-anyaggyártóknak. Két évvel ezelőtt Jordan Andersont neveztek ki seattle-i ügyvezető igazgatónak azzal a nehéz feladattal, hogy csökkentse le a hulladékfelszámolási részleg működési költségeit. Anderson ellobcsátással kezdett, de hamar ráébredt, hogy csak úgy érhet el jelentős költségcsökkenést, ha a „tisza” hulladékfelszámolási módszerek helyett olcsóbb megoldást talál. Úgy döntött végül, hogy a vegyi hulladékokat kiszállíttatja Seattle-ből és a Cimsián Nemzet területén helyezze el a vadozban, ezzel természetesen jó néhány nemzetközi törvényt megszegve. A módszer tizenhárom hónapon át kiválóan működött. A költségek negyven százalékkal csökkentek, és Anderson főnökei szemet hunytak a szokatlan megoldás fölött. Két hónappal ezelőtt azonban a vadozban szétterjedő vegyianyagok éreztetni kezdték hatásukat az állat- és növényvilágon. Így figyelt fel a hulladéktemetőre Conda, egy vendigó sáman, aki Kígyó toxikus feléhez vonzódott. Conda vad, kannibalisztikus rítus keretében megölte az egyik hulladék-szállítmányt vezető rigókat. Előtte persze megtudta tőlük, ki a felelős, és bosszút esküdött a Multichem ellen. Két hetébe került, amíg talált Seattle-ben egy lerobbant lakást magának a redmond-i puszlat egyik vad negyedében. Ide beköltözött,

és nekiállt kidolgozni a terve többi részét. Vendigó lévén először is nekiállt terjeszteni a kannibalizmust a környéken élők között – ezek túlnyomórészt RASZtalan emberek voltak, így nem hiányoztak senkinek. A kannibálok egyre többen lettek, és számuk hamarosan elérte a százat. Ennyi ember már elég, sőt sok is volt ahhoz, hogy Conda enyhítse győtrő éhségét. A toxikus Kígyó sáman fejében ördögi terv született meg...

Kannibálok hadseregét akarta létrehozni, hogy megtámadja velük a Multichemet és felelősségre vonja Andersont. És az igazgató fizetni fog – ezerszeresen is!

Conda egyre több és több hontalan embert csábított magához, egyre-másra vonta be őket bizarr rítusaiba. Sokan meghaltak közben, de a Lone Star még nem gyanakodott semmire. „Gyermekeinek” egyike volt Kathleen Yamato, a „Mennyei Világ” elnevezésű szórakoztatóipari kisvállalat műérzet-programozója. Yamato gyorsan a vendigó tőkéslet uralma alá került.

Hogy lenyűgözze urát hűségével, új módszert eszelt ki az újabb hívek toborzására: egy Jobb Mint az Élet chipet. Felajánlotta, hogy úgy programozza be a chipet, hogy a használóját elképráztassa egy, a Conda forgatókönyve alapján készült rítus. A chipre könnyű lesz rászokni – nagyon könnyű! A használói egyre többen és többen akarnak majd, így a végén maguk keresik meg az igazi „Kígyótánc” színhelyét. Újabb előny, hogy a chipet az egész puszlatban forgalmazni lehet. Micsoda hadsereg lenne belőlük! A Multichem csak az első lenne az áldozatok sorában, hamarosan a többi cég is fizetne a bűnéiért.

Condanak természetesen tetszett az ötlet.

A KALAND KEZDETE

A karaktereket sokféleképpen el lehet helyezni a történetben. Az alábbiakban felsorolunk néhány elképzelést. Nyilvánvaló, hogy ha a karakterek nyitva tartják a fülüket, előbb-utóbb halnak ezt-azt a Kígyótáncról. A puszlatban az ilyesfajta rémhírek mindig gyorsan terjednek. Az emberek esetleg egy so-

rozatgyilkosról beszélnek, aki a hontalanok közül szedi az áldozatait, és aki emberhúst eszik. Természetesen ha a karakterek nem fordulnak meg gyakran Redmondban (ki tenne ilyet önszántából?), akkor más módszerre lesz szükség.

Az egyik karakter régi, bejáratos kapcsolata hirtelen eltűnik. Nem válaszol a hívásokra, és nem jön el a megbeszélésekre. Ez rendkívül bosszantó lehet, különösen akkor, ha a kapcsolat által szolgáltatott információ hasznos lehet a csapat jelenlegi vadászataiban. A karaktereknek ezek után nem kell más tenniük, mint megtalálni az üres chiptokat a kapcsolat látkásán, és innentől kezdve indulhat a történet.

Az is lehet, hogy a csapattal felveszi a kapcsolatot egy kiábrándult Lone Star zsarú, aki (mivel sok ismerőse és besúgója van a hontalanok között) észreveszi, hogy egyre több RASZtalan ember tűnik el, és kíváncsi, vajon a dolog összefüggésben van-e az utcákon megjelent új JMÉ-chippel. A Lone Star nyilvánvalóan nem akar ilyen piti ügyvel foglalkozni, ezért a zsarú saját maga akar utánajárni a dolgoknak – ehhez azonban bizonyítékra van szüksége. A fizetség nem sok, de a játékosokat kell, hogy érdekelje egy lehetőség, amely során kapcsolatot szerezhetnek a Lone Staron belül.

És végül mi van akkor, ha a vadászokhoz odalép egy fickó az utcán és el akar adni valami. Kigyótánc chipet csak X nuje nért, he? Lehet, hogy a vadászok már láttak hasonló chipet használó punkokat és most érdekli őket a chip eredete. Ha az eladót kérdezik, azt mondja, hogy egy ismeretlen fickótól vette a chipeket; nuje nért darabját. A karakterek esetleg ennél többet is meg akarnak tudni.

A fenti elképzelések közül bármelyiket (akár többet is) fel lehet használni, hogy elindítsuk a kalandot. A legjobb kezdés szerintünk maga a chip.

A KIGYÓTÁNC CHIP

A chip maga egy JMÉ-műérzet keverék, amit közvetlen chipcsatlakozóhoz terveztek (adatjack vagy chipjack). A „Mennyei Világ” egy tudatalatti üzenetet épített be a chipbe: ez pedig azt sugallja a chip használója számára, hogy menjen el az egyik redmondi acélfeldolgozó telepre. A sugalmazás annyira erős, hogy a chip használójának Akaraterő (5) próbát kell dobni minden egyes használat után. Ha nem ér el legalább 3 sikert a próba során, akkor erőt vesz rajta a késztetés. Ha egy közvetlen neurális csatlakozás nélküli műérzet dekken játszzák le a chipet, nem kell próbát dobni. Hogy többet megtudjon a karakter a chipről, sikeres elektronika (4) próbát kell dobni. Az eredményt az alábbi táblázatból kell kiválasztani:

sikerek száma	eredmény
0	Álomchip!
1	Csúcstechnikájú chip, amit feji csatlakozóhoz terveztek. Az ASIST interfész outputja elég erős ahhoz, hogy szinte azonnali rászokást eredményezzen. A chipet profi módon készítették el.
2-3	A chip tudatalatti késztetést tartalmaz, bár nem tudni, micsodát.
4 vagy több	A chip egyik alkatrészének oldalára mikroszkópius betűkkel az alábbi számot gravírozták: XX209B

Ha utána néznek egy elektronikai alkatrészekről készült katalógusban, kiderül, hogy az XX209B-t a Mennyei Világ műérzetég gyártotta. A cég seattle-i.

A KIGYÓTÁNC HASZNÁLATA

Ha valamelyik árnyvadász játékos kipróbálja a Kigyótánc chipet, kemény megpróbáltatásra kell felkészülnie. A táncosok kigyószzerű mozgással örvénylenek körülötte és hamarosan testek ezreinek hullámlása hívja a táncba. A tókéletesség érzése tölti el a karaktert. Mintha mindig is ide tartozott volna, ezek közé az emberek közé, ezek közé a vágyak közé. És persze még ennél is többet lehet találni a világban. A chip ezek után természetesen kiég. A fenti Akaraterő próbát ismét meg kell dobni, hogy kiderüljön, rászokott-e a karakter vagy sem. Egy második Akaraterő (3) próba kell hozzá, hogy kiderüljön, mennyire: ahány siker született a próba során, annyi nap telik el, amíg a karakter mindent elsősorú késztetést érez arra, hogy elmenjen az acélfeldolgozó telepre.

MENNYEI VILÁG

A chipen található információ birtokában a karakterek úgy dönthetnek, hogy utána néznek a Mennyei Világnak. A cég meglehetősen kicsi. Különféle terjesztők számára készítenek műérzet chipeket és a biztonsági rendszerük nem túl erős. Központjuk a belvárosban van: itt található az adminisztratív központ és a chipeket gyártó műhely is. A fizikai biztonsági rendszer mindössze 5-ös szintű mágneszárakból áll. Az épületen belül hat Kinght Errant biztonsági őr cirkál (használd a „céges biztonsági őr”-t a Shadowrun Szabálykönyvből). Az épületben nappal nyüzsgönek az emberek, este és éjszaka azonban csak a fizetett őrök vannak jelen. Nincs mágikus védelem.

A Mennyei Világ vezetőjét Karl Slavonichnak hívják (használd a „Mr. Johnson”-t a Shadowrun Szabálykönyvből, de úgy, hogy törp legyen). Semmit sem tud illegális chipekről és el-



mondja, hogy Miss Yamato tervezéssel és gyártással foglalkozik. Ha a vadászok nappal, hivatalosan látogatják meg a céget és Mr. Slavonichot, akkor Yamato meglátja őket és gyorsan olajra lép, hogy figyelmeztesse Condát. Ettől kezdve a karaktereket kannibálok követik mindenhová.

A chippel kapcsolatos minden hasznos információt Yamato személyi számítógépén lehet megtalálni. Megjegyzés: egy nappal azután, hogy a karakterek beszélték az igazgatóval, Yamato belép a Mátrixba, és törli az információt tartalmazó fájlokat.

MENNYEI VILÁG MÁTRIXRENDSZER

RECS 1 Csak itt lehet kívülről belépni a rendszerbe.

Narancs-4, Kapu 4, Gyilkos 4 (belső riadó esetén aktiválódik)

SPU 1 Gyári szerver. Zöld-4

SPU 2 Biztonsági rendszer irányító egység.

Zöld-5, Kapu 3, Korlát 5

SPU 3 Fő adattovábbító. Zöld-3

KCS1 A számítógép-vezérlési chipgyártó sort irányítja.

Zöld-4

KCS2 Nyomatók, futószalagok. Zöld-3

KCS3 Mágneszárak, fűtés, világítás, légkondicionálás.

Zöld-5, Kapu 4,

I/O 1 A gyár számítógéptermináljai.

Zöld-4, Kapu 3

I/O 2 Az adminisztrációs szekció számítógéptermináljai.

Zöld-4, Kapu 3

ATI Nagy adatkönyvtár, melyben a cég összes adata megtalálható (kb. 3000 Mp!). Narancs-4, Scramble-4, Követő-jelentő 5. Yamato fájlját itt lehet megtalálni.

CPU Narancs-4, Kapu 5

A FÁJL

Yamato fájlja két részre van szakítva. Az első rész egy napló, amely leírja Yamato találkozását Condával, majd az azt követő eseményeket. Yamato tud a kannibál rítusokról, a halálesetekről és a chipről, valamint arról, hogy a vendígo bosszút akar állni a Multichemem. Nem tudja viszont, hogy miért teszi Conda azt, amit tesz.

A fájlból az a benyomása támad az olvasónak, hogy Yamato beleszeretett a sámbába, és bár undorodik a Kígyótánctól, azért részt vesz benne. Az első rész a Kígyótánc projekt várható eredményének elemzésével ér véget – Seattle lakosságának legalább 10%-át hatalmába keríti majd a chip és ezek az emberek mind részt vesznek majd Conda kannibál rítusain.

A második rész a chip terveit tartalmazza. Tele van technikai részletekkel, a megértéséhez elektronika (6) próba szük-

séges. Ha a próba sikerül, akkor a fenti táblázatban szereplő minden információra fény derül, idértve a tudatalatti sugalmást is, amely a redmondi National Steel acélfeldolgozó telepre való ellátogatást szorgalmazza.

TÁMADÁS

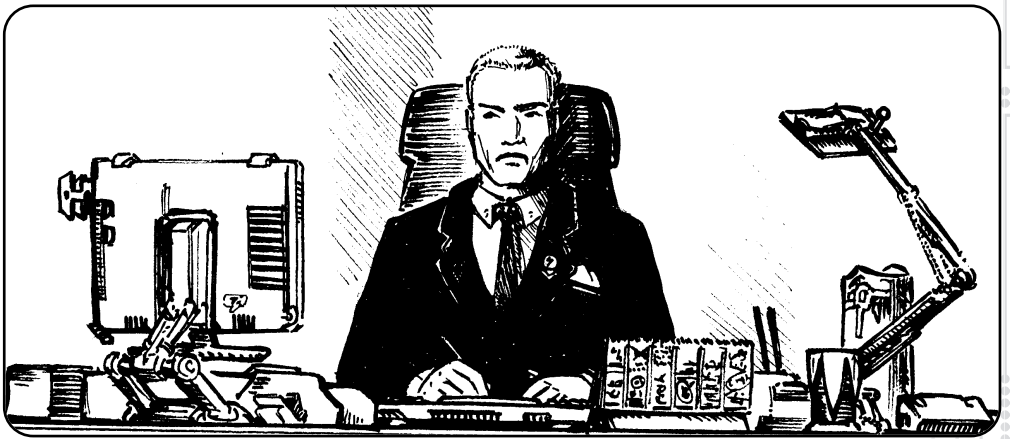
Miután a karakterek beszéltek Slavonich-csal vagy betörték a Mennyei Világ Mátrixrendszerébe, fel kell tételezni, hogy Yamato tudomást szerez a Kígyótánc után való szaglászásról. Figyelmezteti Condát, a vendígo pedig kiküldi néhány kannibálját, hogy szabaduljanak meg a vadászoktól. Néhány, különféle utcán élő emberekkel folytatott, meglehetősen indiszkrét beszélgetésnek köszönhetően hamarosan kiderítik, kik az őket üldöző árnyvadászok, így nekiállnak megfigyelni őket. Megvárják, amikor a játékos karakterek a legebbezhetőbbek és akkor támadásba lendülnek. Vadak, és fanatikusban harcolnak. Minden egyes punkra dob: 1:6 az esélye annak, hogy harc során eldobja a fegyverét és foggal-körömmel esik a vadászoknak. Összesen 12-en vannak (használd a „Bandatag”-ot a Shadowrun Szabálykönyvből) és mindegyik késeket és Colt 136 pisztolyt visel. A Selyemzűzők nevű banda színeit viselik. Tántoríthatatlanul és eszeveszetten harcolnak, egészen a halálukig.

Ha a karakterek túléltek a támadást, nyilván megpróbálják kideríteni, ki küldte ellenük a punkokat. Használj ki a gyanakvásukat, és érd el, hogy féljenek egy kicsit. Természetesen a sámbán hamarosan kideríti, hogy szolgálja kudarcot vallottak, és kiküldi egy újabb csoportot.

Lehet, hogy a vadászok utánajárnak a Selyemzűzőknek. Ez egy viszonylag kis létszámú utcai banda Redmondban, melynek összesen 20 tagja van. A banda területén való néhány órányi mászkálás és kutakodás az egyik helyi kocsmában után rátalálnak egy Pezz nevű bandatagra. A srác meg van zavarodva: a banda vezére, Charon három nappal ezelőtt hozott néhány új chipet a fiúknak. A többiek ki is próbálták a chipet (Pezz nem, ugyanis ő fél az ilyenektől), és aztán nem jöttek el a következő bandagyűlésre. Pezz ennél többet nem tud.

NATIONAL STEEL ACÉLFELDOLGOZÓ TELEP

A rozsdás ipartelep Redmond egy különösen lepusztult negyedben található. A közelben nincsenek nagyobb aszfaltutak és az egész telep mindenféle civilizációtól távol esik. A belseje kész labirintus. Nappal elhagyott, éjjel néhány helyen mozgást látni. Mélyen az építmény belsejében található egy nagy raktár, ahol Conda áldozatainak maradványait tárolják: azon emberek maradványait, akik étellé változtak a kannibál rítusok



során. Sötétedés után elérkezik a Kígyótánc ideje. Több száz ember gyűlik össze a telepen és vesz részt a rítusban.

A telep közepén hatalmas tüzet raknak, és sokan rozsdás acéllaktrészekből összetákolat hangszereken nyekergetve körbeállják a tüzet. Imbolygó mozgással táncolnak és közben morognak és sziszegnek. A tánc maga legalább annyira lenyűgöző, mint a chip, mégis körbelengi egyfajta elferdült gonoszság. A Kígyótánc az indiánok sámáni táncainak kifacsart, eltorzított változata. A tánc csúcspontján Conda teljes dicsőségében megjelenik. Az új követőket felkéri, hogy fogyasszanak a kirakott ételkekből. Aki eszik ezekből, az a vendígó hatása alá kerül. Aki nem esznek, azokat megölik és elfogyasztják. Ha valamelyik karakter fogyaszt az ételből, akkor Akaraterő (8) próbát kell dobniá és ha egyetlen sikert sem ér el, a vendígó irányítása alá kerül!

Ha a vadászok csak figyelnek, a rítus annyira félelmet sugárzó, hogy Akaraterő (4) próbát kell dobni mindenkinek. Aki nem ér el sikert, azt tekintsd úgy, mintha a Félelem paraképesség hatása alá került volna. Ha egy karakter futásnak ered, észreveszik és lemszárólják. A rítusban résztvevők szemmel láthatóan nincsenek maguknál: a lüktető zene ritmusára hullámanak ide-oda.

Ha a vadászok észlelés (5) próbát dobnak, észreveszik Kathreen Yamatot, akinek fotóját a Mennyei Világ Mátrix rendszerében látták. Úgy tűnik, ő a parancsohelyettes és az idő nagy részét a vendígóval beszélgetve tölti.

A rítus alatt három esemény történik még. Először is Yamato húsz darab, chipeket tartalmazó zacskót ad át az épületből távozó kannibáloknak. Másodszor vagy tucatnyi embert rángatnak a tánc közepébe és a megvadult kannibálok villámgyorsan végeznek velük. Végül, amikor minden véget ér, Conda feláll és így szól: „Véreim, hamarosan beteljesedik a bosszúnk az Anyaföldet ocsmány vegyszereivel megmérgezni akaró, gonosz társaságon. Először megtámadjuk a Multichemet, aztán végsőprűnk az emberek lakta, elpusztított területeken!” Conda kitarja két karját. „Fegyverbe, véreim, mert hamarosan egész Seattle velünk együtt fog lakomázni!”

Az árnyvadászok esetleg megpróbálhatják, hogy akkor és ott végleg felszámolják a gonosz rítust. Ez azonban elég nehéz lesz. Az épületben összesen 214 kannibál tartózkodik.

Mindnyájan vadak, valamint késekkel és rohampuskákkal is fel vannak fegyverezve. Van néhány mágus is a tömegben (tekints őket archetipikus utcai mágusoknak).

Elképzelhető, hogy a karakterek többet meg akarnak tudni a Multichemről, mielőtt fellépnének a kannibálok ellen.

Ha megközelítik Condát, a sámán beszél velük. Nyilvánvaló, hogy örült, a bosszúvágy elvette az eszét. Elmeséli Mr. Anderson bűneit és megígéri, hogy a Multichem fizetni fog. Talán még arra is felkéri a karaktereket, hogy csatlakozzanak a Kígyótánchoz. Ha ezt a karakterek nem teszik, komoly bajba kerülnek.

MULTICHEM

A multichem egyike a legnagyobb vegyipari cégeknek. A Saeder-Krupp mamutcég leányvállalata, de nagy mértékben önálló és csak ritkán küld jelentéseket a Lofwyr irányította birodalomnak. A cég ezüstösen csillogó központi épülete büszkén magasodik az Union tó partján. Az épületen belül nappal nagy a nyüzsgés, és a játékosoknak akadályokba ütközhetnek, ha egy felelős vezetővel szeretnének beszélni. Ezek az akadályok persze gyorsan eltűnnek, ha a játékosok megemlítik az illegális vegyianyaglerakó-telepeket. Ekkor egyenesen Andersonhoz kísérik őket, persze miután elvették a fegyvereiket.

Anderson elfoglalt és szótlan ember – nem szereti, ha fenyegetik, de odafigyel, ha a kannibálok egyre növekvő számáról beszélnek neki. A testőre – Campbell – végig mellette tartózkodik. Anderson megkéri az árnyvadászokat, hogy mondják el, amit tudnak, és figyelmezteti őket, hogy ne is próbálkozzanak megvesztegetéssel, mert nagy hatalmú barátai vannak. Ha a vadászok elmondanak mindent, Anderson megkérdezi, hogy lenne-e kedvük időlegesen a Multichem alkalmazásába állni. Nem árulja el, hogy mik a terveit, csak annyit mond, hogy minden szükséges eszközzel meg kívánja állítani Condát. Anderson kellőképpen szép summát fizet a vadászok szolgálataiért. Természetesen meg kell ígéрниük, hogy senkinek nem beszélnek a történetekről.

Jordan Anderson olyan Mr. Johnson, akiből nagyon könnyen nagyon veszélyes ellenség válhat, és a karaktereknek tudniuk kell, hogy Anderson rendkívül ravasz és igen sok kapcsolata van. Nem az a fajta fickó, akit az ember az ellenségnek kívánna.



Előfordulhat persze, hogy a vadászok kicsit közvetlenebbül akarnak eljárni a Multichem ügyében, és megkísérelnek behatolni az épületbe. Nem lesz könnyű dolguk. Jól képzett biztonsági őrök állnak mindenhol (a normálisnál magasabb szakértelmekkel, 4-nél nagyobb veszélyességi szinttel és 3-as professzionalizmus szinttel). Az épület 70 emeletét egy 6-os erősségű mágikus védőburok őrzi, és 4-es szintű tüzelem-tálok teljesítenek járőrszolgálatot az asztrális síkon. Baj esetén 2 mágus áll azonnali rendelkezésre 24 órán át. A fontosabb területeket lézer védőrácsokkal őrzik, amelyek kapcsolatban állnak az ajtók biztonsági rendszereivel. Ha a sugarat valami megszakítja, azon az emeleten minden ajtó automatikusan bezáródik.

A Mátrix rendszerigen veszélyes, tele 4-8. szintű narancs és vörös csomópontokkal. A hálózat tervezője nyilvánvalóan szereti a romboló és követő-jelentő jegeket, mert telezórta velük a rendszert. A legfontosabb részeket fekete jegek őrzik, mégpedig elég sokan ahhoz, hogy elrontsák egy dekás napját. Mindezek mellett az illegális vegyi anyag-lerakásokról szóló információkat a cég egyáltalán nem itt tárolja. (Megjegyzés: a Multichem rendszerét nem rajzoljuk le, mert hatalmas és legalább két óriási alrendszerből áll.) Az izgalmas adatfájlokat Anderson személyi számítógépén tárolják az irodájában. Ha egy dekás járt a Mátrixban és járt Anderson irodájában is, akkor látja, hogy Anderson gépe nincs a Mátrixra csatlakoztatva.

Maguk a fájlok igen izgalmas olvasmányoknak bizonyulnak, mert minden apró részletet tartalmaznak. Ha ezek az információk napfényre kerülnek, a céget alaposan megbünteti a Társasági Tanács. És nyilvánvaló, hogy a nagyfőnökök Anderson nyakába varrnák a balhét.

FONTOS SZEREPLŐK

A történet kulcsfiguráiról nem közlünk részletes adatokat, csak javaslatokat teszünk az erősségeikre és gyengéikre.

CONDA

A vendigó egy toxikus Kígyó sámán. Kígyó torz változata. Az emberiség esküdt ellensége. Megőrijtette a bosszúvágy, és teljesen kezelhetetlen. Rádásul NAGYON veszélyes ellenség: legalább 3-as szintű beavatott.

KATHREEN YAMATO

Félig japán, negyvenéves nő. Briliáns tudós, és ő irányítja a chipgyártást a Mennyei Világnál. Érzelmileg Condához kötődik, bár néha megfordul a fejében, hogy a vendigó felhasználja őt. Ilyenkor elfogja a vágy, hogy megszabaduljon a sá-mántól.

JORDAN ANDERSON

Jordan fel akar jutni a csúcsra, és nem érdekli, hány bogarat kell eltaposnia közben. Minden tekintetben korrupt, a saját édesanyját is eladná, ha tudná, hol tartózkodik. Ha ígéretet tesz a játékosoknak, azokat bármikor hajlandó megszegni. Mi igazán szoltunk...

CAMPBELL

Első osztályú testőr. Jelenléte Anderson paranoiájának eredménye. Campbell csendes, de a jelenléte mindig érződik. Ezenkívül állig tele van tömve béta osztályú kibeverekkel és bioverekkel, és tudja is, hogyan kell őket használni.

KONKLÚZIÓ

A Kígyótánc nagyon érdekes kalandötlet, melynek alapjain egy hosszabb történet is kibontakozhat. A vadászoknak meg kell hozniuk néhány fontos döntést, hogyan állnak hozzá az egészhez. Megpróbálják kiiktatni Condát? Andersont? Le akarják buktatni a Multichemet? Vagy inkább tudomást sem vesznek az egészről és elhúzzák a csikot? A játékevezetőnek is döntenie kell. Sikerral jár Conda terve? Mi lesz az eredmény, ha a vad kannibálok összetűznek a céges biztonsági őrökkel? Belefolyik-e az ügybe a rendőrség végül? Ha igen, mihez kezdenek? Belefolynak-e más cégek is? Mi történik, ha a Multichem maga próbálja megoldani a kannibálproblémát?

Mint minden más történet, a Kígyótánc is kiterelvényesdedhet és kinőheti magát. A következmények olyan szerteágazóak és hatalmasok, hogy nem lehet előre megírt forgatókönyvet adni: minden a játékevezetőn és a játékosokon múlik. Tetszik nektek, hogy végigsöpör Seattle-en egy kannibálhorda?

M. WRYCRAFT (fordította SABC)

DRAGON
HIRDETÉS



SZÁRNYAK NÉLKÜL

Fázom. Mostanában mindig erre az érzésre ébredek. Hideg, északi szél kavarja a port a katlan falai fölött. Kevint látom közeledni, biztos fel akar ébreszteni. Intek neki, hogy nem alszom, majd rövid vakarózás után elindulok az egyik acélvásznon sátor felé. Felveszem a szokásos adag élelmiszert, és a felét már most a számba tömködöm. A tábor elég sirtalmas látványt nyújt a két kopott sátorral és a két félig roncs lebegő teherszállítóval. Az emberek mosdatlanok, elgyötörtek és morcosak. Ez az egy hónap menetelés és cipekedés alaposan betett nekünk. Ha nem találnak meg három héten belül, vagy szép lassan éhen halunk, vagy egymás torkának esünk, hogy tudjunk enni...

Ellenőrzöm a HKI-mat, aztán lassan felkapaszodom a meredély falán az őrhelyemre. Néhány unott szó után megtörténik a váltás. Elhelyezkedem, majd újra és újra végignézek az Artoron kiégett, lepusztított földjén. Megnyúlnak az árnyékok, ahogy a kövér, vörös nap lassan a pályája végére ér. Összehúzom magamon a kabátot, belebámulok a szürkületbe, és emlékszem...

Valószínűleg az volt a legnagyobb szerencsém, hogy egy restauráló, felújító cégnél voltam mérnök. Két hónappal azelőtt, hogy a zargok blokádot vontak volna bolygónk köré, elkezdtünk újjáépíteni egy vén, mélytengeri cirkálót. Egy kisebb vállalkozás akarta felhasználni tenger alatti turistautak szervezésénél. Elég jól álltunk a munkával, amikor beütött az a villám a derült égből. Megérkeztek a hódítók. A zargok megjelenésével ennek a kis világának vezetői nem tudtak mit kezdeni. Kitért a pánik, mindenki menekülni akart. A felújítást végző csapatommal leültünk megbeszélni a lehetőségeket. Mindig ugyanarra jutottunk: nem tudunk annyi pénzt összeszedni,

hogy beengedjenek az örök a csillagkikötő kapuján. Úgy emlékszem Kevinnek jutott az eszébe, hogy használjuk fel a cirkálót a saját céljainkra. Úgy becsültük, három hónap alatt meg tudjuk annyira erősíteni a hajót, tartósan kibírja 1200 méter vízoszlop nyomását. Két nap alatt sikerült meggyőznünk mindenkit arról, hogy a zargok nem fognak elmenni, hanem felégetik a bolygót, ahogy a többit. És ki segítene egy szegény rendszer nincstelen tagjainak?

Úgy dolgoztunk, mint az örültek, tizenegy kemény héten át. A tengeralattjáró kifejezetten nagy, erős monstrum volt, így elégnék látszott minden második főtartót meg erősíteni. Szerencsére még nem szereltük be az üvegacél panorámaablakokat, ezért a páncélzathoz alig kellett hozzányúlni. A páncéllemezek fölé egy közepes minőségű hullámmelnyelő burkolatot helyeztünk, mert égen-földön nem találtunk elég alapanyagot. A belső részt majdnem teljesen szétszedtük: a fegyverállásokat lebontottuk, minden használható helyet átalakítottunk raktárrá, hálóhelyiséggé.

A blokád miatt szükséges árucikkek, felszerelési tárgyak ára az egekbe szökött. A nélkülözhetetlen élelmiszerek felét kénytelenek voltunk a fekete piacon beszerezni. Amikor minden vagyónunk elfogyott, létrehoztunk egy olyan csapatot, ami csak azzal foglalkozott, hogy olyan raktárakat, boltokat keresett, ahol voltak számunkra fontos alkatrészek. Jelentéseikre alapozva megszerveztük, majd kiviteleztuk a rablásokat. Sajnos néha fegyveres harc is kialakult a biztonsági szervezetekkel. Nagy nehézségek árán, de megszereztük készleteinket: sugárvédő ruhákat, nagy teljesítményű rádióadót, katonai sátrakat, fegyvereket, élelmiszer-koncentrátumokat, gyógyszereket, kisebb szállítójárműveket.

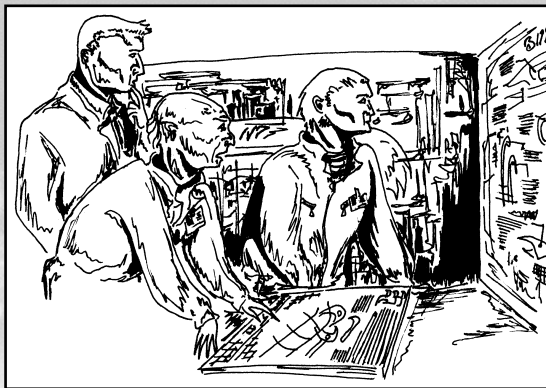
A bolygón közben kitört a hisztéria és az erőszak. A kikötőt előzőnlötték a menekülni vágyók, és úrhajókat próbáltak ellopni: A harcban az összes hajó elmenekült vagy tönkrement. Ezt látva a dühös tömeg felkoncolta a kikötői személyzetet, majd apró darabokra szedték a létesítményt. Így fosztották meg magukat a legutolsó esélytől is.

A tizenkettedik héten befejeztük a cuccok bepakolását: az Auróra készen állt, hogy 119 emberrel a fedélzetén kifusson a nyílt óceánra.

Indulás előtt elhelyeztünk a városban és környékén több tuat kamerát. Kíváncsiak voltunk a pusztulásra, és át akartuk adni a felvételeket a szektor urainak. Persze ha túléljük a világegést.

Szeptember 25-én indult a hajó a kikötőből, és három nap alatt elértük a biztonságosnak tartott négyezer kilométeres távolságot. Kis pihenés és erőgyűjtés után megkezdtük a lemerülést a kiszemelt tengerfenék-szakasz fölött. Süllyedés közben kiengedtük a kábeles vevőkészüléket, ami a kamerák frekvenciájára volt hangolva. Ez a bója tartalmazott még egy passzív, nagy hatótávolságú felderítő rendszert is. Nem árt tudni, mikor mennek el ellenségeink.

Négy nap múlva a zargok megkezdték a bolygó módszeres elpusztítását. Sok kis nap született hirtelen az égen, a városok fölött. A lángtenger és a felrobbanó atomerőművek teljesen leborotválták a világot. Elhamvasztották az embereket, az állatokat, a növényeket. A gyújtóbombák mellett földrengető tölteteket is használtak, mert több, régen kialudt tűzhányó kitört, vulkáni hamut keverve az égen lebegő por- és füstfelhőkhöz. A legközelebbi szárazföldre szórt bombák lökeshullámai alaposan megrázták a hajónk tartóelemeit. Ekkor szivárgott ki a tartályokból a tartalék oxigénünk fele, valamint több ember megsebesült. Elszámoltuk magunkat a biztonsági határ kijelölésénél. Nem hittük, hogy ekkora lesz a zargok pusztítása. Közel harmincmilliárdnyi emberi lény szűnt meg létezni október másodikán.



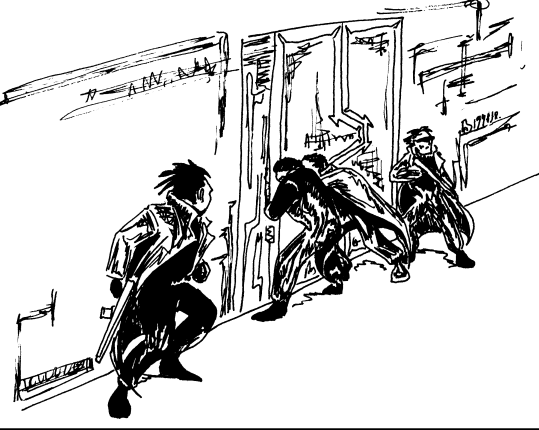
Csak egy hónapig tudtunk várni a feljövettel a levegőhiány és a sérülések miatt. A néhol még mindig tartó globális égés következtében 4,5%-kal csökkent az oxigéntartalom, tehát kinszenvedéssé vált a légzés. Körülöttünk – mint mindenhol – a viharos, elmebeteg idő hatására, óriási hullámok kergették egymást. November 9-én közelítettük meg annyira a szárazföldet, hogy előhozhattunk cirkálóknk belsejéből két teherszállítót. Ez a két lebegő a hullámverés segítségével vonszolta ki a monstrumot a partra. Így tűnt a legveszélytelenebbnek az emberek evakuálása, és a készültek kipakolása. Még ezzel a megoldással is elveszítettük a vontató lebegőket, a rádióadót és némi élelmiszert. Mivel túl nagy volt a radioaktivitás, bekapcsoltuk a tengeralattjáró segélyhívó adóját, majd elcsigázottan nekivágtunk a kontinensnek.

Három hétig meneteltünk északkelet felé, amíg találtunk egy mélyebb völgyet a dombok között, ahol elég kicsi volt a sugárzási szint. A vándorlás alatt 38 embert vesztettünk baleset és végkimerülés miatt. Lassan másfél hete ástuk be magunkat, és építettük fel ezt a kezdetleges tábort. Nincs sok esélyünk a túlélésre, de a reményt nem adhatjuk fel. Nagyon unalmas itt ülni az őrhelyen, és figyelni a sötétséget. Csak a szél zúg. A csillagok türelmesen pislákolnak az égbolton. Milliányi csillag...

Egy lövésre kapom fel a fejem, majd kis kábultság után bekapcsolom a felállított reflektorokat. Rengeteg rongyos, a pusztulástól meggyötört emberi torzót látok a táborunk felé botladozni. Önkéntelenül is megállapítom: egy-két kézfegyveren kívül csak husángok és kések vannak náluk. Egy pillanatig elgondolkozom azon, hogyan maradhattak életben ilyen rengetegen? Eh. Koncentráljunk a jelenre, találgatni ráérek, ha élve megúszom ezt.

Kibiztosítom a fegyveremet, majd elkezdek vadul tüzelni a furcsán vigyorgó fejekre. Az első ijedtség után eszembe jut, hogy spórolni kell az elektromos tárrakkal. Ezután mindig a legközelebbi alakba ereszték bele egy impulzust, meglehetősen biztonsággal. Egy pillanatnyi szünet alatt körbenézek, és látom, hogy a tábor körül mindenhol villámlanak a lövések. Szóval bekerítették ben-





hány másodpercet, mintha felmérné a helyzetet. Nagy megkönnyebbülésre a rohamozó hordára irányítja a fegyvereit, majd tüzet nyit rájuk. A szerencsétlenek fel sem foghatják halálukat, olyan gyorsan emésztődnek fel a tűzben. Öt percen belül csak forró sziklák, és nehéz pára marad utánuk. A gyönyörű, ezüstmetál színűre festett Cyclon Spark lassan leereszkedik a tábor szélére.

A kapitány először csak a külső hangszórón át hajlandó beszélni velünk, de miután elmondjuk a történetünket, megenyhül. Gyors beszélgetésünkből kiderült, hogy megtalálta partra vetett cirkálóinkat, és úgy döntött, hogy spirális vonalban köröz körülötte, hátha talál túlélőket. Körülbelül huszonöt kilométerre innen vette észre a koncentrált energiakisüléseket, és rögtön erre vette az irányt. Helyzetünket látva megengedi, hogy harmincöt ember felszálljon az űrhajóra, őket elfuvarozza a legközelebbi bolygóra. Gyorsan összeszedjük a sérülteket, és felpakoljuk őket a vadászgépre. A búcsúzkodás nem tarthat soká. Sokkoló dübörgéssel startol a Spark, és pár perc múlva a hajtómű fénye is eltűnik a szemünk elől. Fáradtan összepakolunk, majd újjáébredő életkedvvel kezdjük meg a várakozást.

Csak reménykedni tudok, hogy még visszajönnek értünk...

ROY, A TUDOR (#4781)

nünket. Koncentrált tűzünk majdnem megállította őket, de most újabb erővel özönlenek felénk. Ha elég sokan vannak, pár darab kihúzhatja addig, amíg elfogy minden muníciónk. A legkevésbé sem szeretnék közelharcba keveredni a sugárfertőzött, őrült tömeggel.

A csata zaján át egyre hangosabban lehet hallani valamiféle folyamatos sivitást. Kilövik két embert, majd egy pillanatra körbenéznek, és észreveszek egy gyorsan közeledő légi járművet. Hirtelen megáll felettünk és kivár né-

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, eladhatod, de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
 - ♦ TF-es és KG-es infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
 - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen
 - ♦ rendszeres KI találkozó, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
 - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell
- EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMIES BENÉZNI.**

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



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

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00



Pár ezer évvel később egy kisebb vadászhajó vezérlőtermében kikapcsol a holomonitor.

Roppant tanulságos film volt, kedves Androméda, de miért vetítetted most ezt le nekünk?

Mert az egyik legjobb feldolgozása a Csillagosztalg legendájának...



...Úgy érzem, illene hozzánk ez a név: Csillagosztalg. Folytathatnánk, amit ők elkezdtek. A Birodalom védelmét.

Az ötlet nem rossz, de a Csillagosztalg név esetleg irritálná cápa szövetségeseinket.

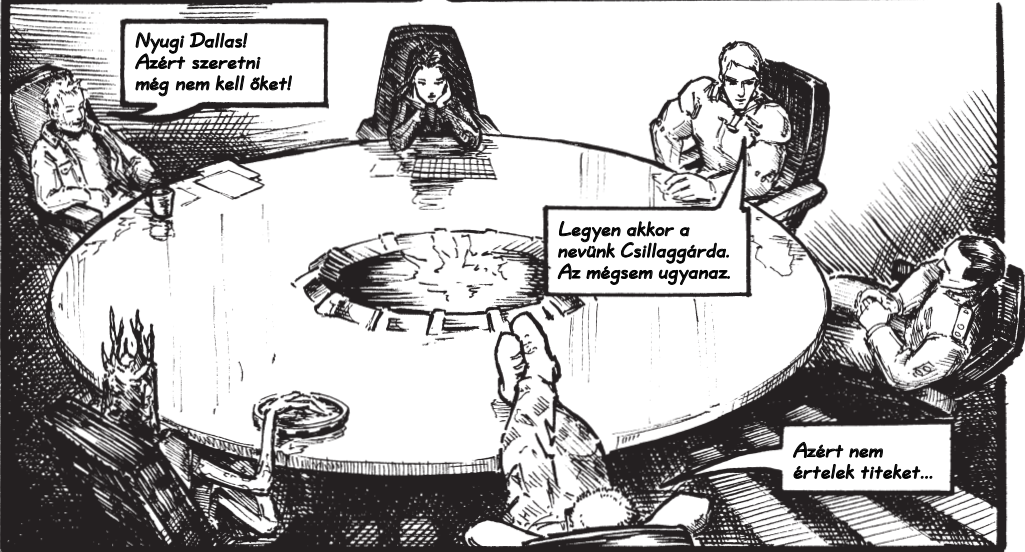
Na és?

Kedves Dallasi Emelkedj felül a halutálatodon! Ők is anyag-galaktikánk értelmes élőlényei.

Nyugi Dallasi! Azért szeretni még nem kell őket!

Legyen akkor a nevünk Csillaggárda. Az mégsem ugyanaz.

Azért nem értelek titeket...

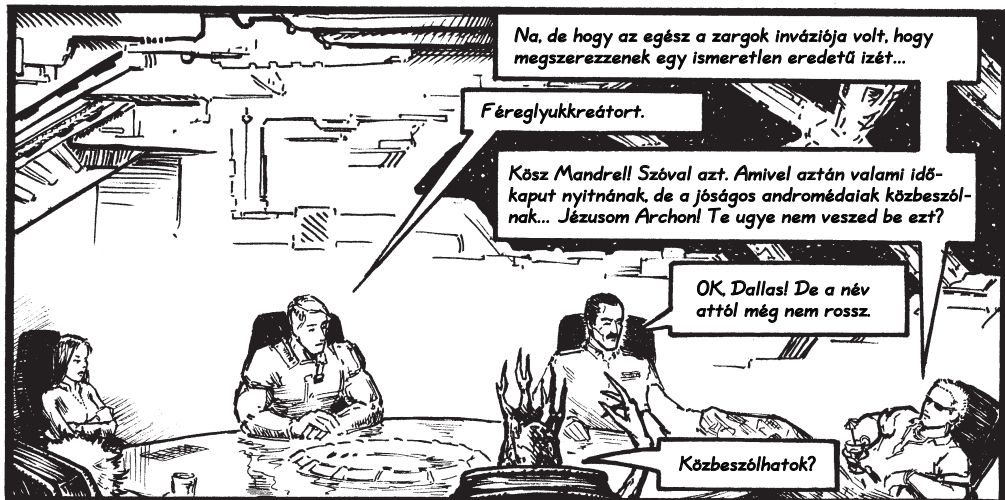




Valami agyament orfebi
művész összeszenvd egy
tündérmesét, ti meg
lelkesen tapsoltok neki...



Tévedsz Dallas! Történelmi tény a Vörösvény
Uzony terrorakciója és a Csillagosztrog is.
A Birodalom pedig hiába tagadja a Jupiter közeli
parajelenségeket.



Na, de hogy az egész a zargok inváziója volt, hogy
megszerezzenek egy ismeretlen eredetű izét...

Féreglyukkreatort.

Kösz Mandrell Szóval azt. Amivel aztán valami idő-
kaput nyitnának, de a jóságos andromédaiak közbeszól-
nak... Jézusom Archon! Te ugye nem veszed be ezt?

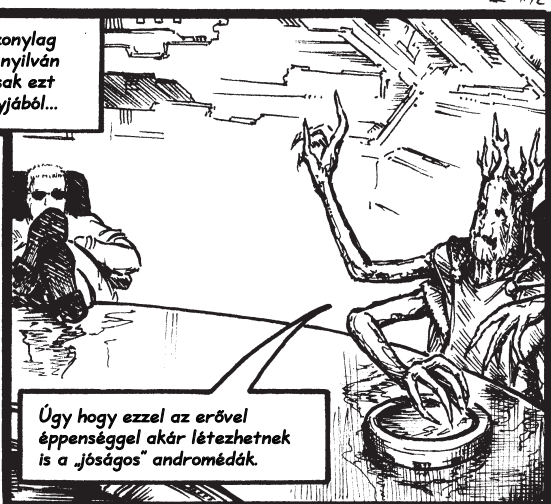
OK, Dallas! De a név
attól még nem rossz.

Közbeszólhatok?



Antares, mint mindig,
most is a nyugodtság
szobra lehetne.

Több mint kétszáz viszonylag
értelmes fajt tartunk nyilván
a galaxisban, és még csak ezt
az egyet ismerjük nagyjából...



Úgy hogy ezzel az erővel
éppenséggel akár létezhettek
is a „jóságos” andromédák.

Ki tudja...?

Leia Oleion kapitány a biztonsági miniszternek. A Mephisto orbitális támaszponton történetekre a tüzetes helyszíni vizsgálatok sem adtak választ. Az ismeretlen eredetű hipertérfodrozódásban észlelt hadihajók nem tejtüti eredetűek... voltak. A tény, hogy egy idegen civilizáció alkotását vizsgáltuk, ami később a kutatást vezető professzorral együtt eltűnt, majd az idegen flotta hirtelen pusztulása arra utal, hogy egy eddig ismeretlen, értelmes, de agresszív faj készűl megjelenni galaktikánkban. Valakik pedig meg akarják ezt akadályozni.

Bármilyen legyen is azonban e fajok szándéka, nekünk fel kell rá készűlnünk, ha újra megjelennek. Mert tartogasson bármit is számunkra a világűr sötétje, nekünk azt túl kell élnünk...

VÉGE

BIRODALMI HÍREK

Mint már oly sokszor a Birodalom történetében, ezúttal is egy szabad kapitány jutott olyan felfedezésre, amely megszabhatja a galaktika sorsát. Xaron Mirojan triciplita kapitány a Perihe szektorban irtotta a mezon győrhöz tartozó hajókat, amikor

navigátora véletlenül rossz gombot nyomott meg, és hajójával hiperugrást hajtott végre. A paneljén hiperstabilizátor volt, és úgy döntött, hogy ha már így hozta a balszerencse, akkor körülnéz egy kicsit a mezon hiperblokad környékén. Valami egészen sajtáságos

álcázási technikát használhatott, mert úgy sikerült megközelíteni a mezonok egy csoportosulását, hogy azok nem vették őt észre, s közvetlen közelről megfigyelhette, mit védelmeznek annyira. Jól ismerte a féreglyuk jelenségét, de az, amit látott, egészen megdöbbentette: a féreglyuk bejáratára egy hatalmas és furcsa szerkezetet illesztettek, amely két irányba is aranyszínű vezeték lógott ki. Xaron Mirojan nem maradhatott sokáig észrevétlen, és néhány harc után menekülnie kellett, de fedélzeti számítógépe pontosan rögzítette a jelenséget. A tudósok hetekig elemezték a felvételt, amíg végre sikerült meghatározniuk a szerkezetet: egy energiatovábbítóról van szó, amely a csillagokból kiszívott energiát juttatja át a mezonok galaxisába. Persze a működési elve a pár perces felvételből kideríthetetlen volt, ehhez talán többéves vizsgálódás sem lenne elegendő. A hadsereg egy-két napon belül koncentrált támadást indított az egyik – mert mint kiderült több is van – energiatovábbító ellen, de az akció súlyos kudarccal zárult. Az óriási veszteség mellett – a kiszivárgott statisztikák 35 százalékról beszélnek – egyetlen karcolást sem tudtak ejteni a gépezeten. Érdekes módon a mezonok adták a tudósok kezébe a megoldás kulcsát. Már volt alkalmuk tanulmányozni a mezon győrhöz kilőtt energiabombákat, és megfejtették természetüket. A mezonok herepiumot alakítanak át olyan lövedékké, amely valószínűleg az energiatovábbítót is képes megsebezni. A valószínűséget Mirojan változtatta tényé, amikor ki-



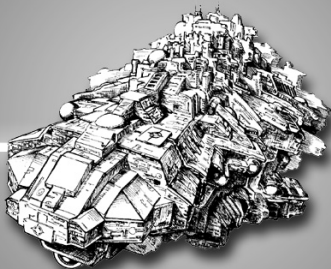
próbálta a tudósok által készített bombát, és sikerült egy egészen kicsiny sebzést bevinni a szerkezeten, és még túl is élte a dolgot. Bár az elv most megvan, a bombák tömeggyártását szinte lehetetlené teszi a drága alapanyag. Valami

soványka lehetőség jelent a szabad kapitányoknál lévő herepium, s a hajóikon szolgáló tudósok, akik át tudják alakítani bombává. Kérdés, hajlandók lesznek-e feláldozni féltett kincsüket a Birodalom – vagy a galaktika – érdekében.

Ismét elmérgesedben van a viszony a Napkereszt Egyháza és a Birodalom felső vezetése között, bár sosem volt békés a kapcsolatuk. Agostino Chigi az Albi-on Oleát irányító Peremherceg azzal vádolja az Egyházat, hogy a segítségükkel újjáépített bolygókat megpróbálják kiragadni a Birodalom fennhatósága alól: szabotálják az adófizetést, korlátozzák a birodalmi hatóságok működését. Felülbírálják a központi bíróságok ítéletét: nem egyszer menedéket adnak olyan polgároknak, akik ellen elfogatóparancs van érvényben. A Napkereszt Egyháznak szóvivője méltóságon alulinak tartja a herceg állításainak megcáfolását. Közölte, hogy még ha igazak is lennének Chigi vádjai, a Napkereszt Egyháza, elég sokat tett már a Birodalomért, hogy kivételes státuszt élvezhessen. Agostino Chigi forrt a méregből, amikor meghallotta a kivételes státusz kifejezést, és parancsot adott a Napkereszt templomépítéseinek leállítására. Omae Lino, az Egyház egyik legbefolyásosabb püspöke, válaszul kiátkozta mindazokat, akik csak egy ujjal is gátolni merik az építést. A Peremherceg személyesen ment ki ellenrizni, hogy végrehajtják-e utasításait, így szemtanúja lehetett, amint az egyik építőmunkásra – aki épp a bontással foglalkozott – többtonnányi beton zuhant. Chigi a baleset okának az építkezés hiányosságait tartotta, de a legtöbben nem neki adnak igazat, hanem az átok teljesülését látják a szerencsétlenségben. Mindenesetre azóta senki nem gátolja a Napkereszt Egyháznak az építkezéseit, inkább kockáztatják munkahelyük elvesztését, mint a papok bosszúját.

HÍRBÖRZE

Első megmérettetés a Purple Darkness ellenében



Augusztus elején került sor az első fellépésre a sokak által utált, és sokak által tisztelt Purple Darkness ellen. A megbeszélte találkozón 13 hajó jelent meg. A flotta alapját Galeristák és Gárdisták alkották, de más szövetségekből is megjelentek. A közös kocsmázgatást kisebb összetűzések kezdték megzavarni – a Nostromo Star és a Libbenő Lajhár legénysége összeszólalkozott, és fegyvert rántottak. Miután az összetűzés után eltakarítottuk a Nostromo Star halottjait, bosszút kezdtem forralni, mivel szövetségi társamat támadták meg. Végignézve a Libbenő Lajháron már meg is volt az ötlet...

Aznap kétszer akartunk nekiugrani a Purple Darknessnek. Elindultunk hát az én vezetésemmel, hogy leszámoljunk ellenfelünkkel, aki már várt ránk. Erőnket egy oldalon összpontosítottuk. Így az ellenfél egyenesen előttünk húzta fel pajzsait, amit néhányunk élvezettel égetett át pajzsrobbantó fegyverével. Éreztem, hogy meg akarja bontani formációnkat, így egy Soldiert megszegényítő manőverrel vezettem félre K.U.K.A.-mat. Ezáltal két dolgot értem el. Nem kaptam találatot, és a mögöttem száguldó Lajhárt viszont kiiktattam. Ugyanis az ellenfél teljes tüzejével porrá rombolta Libbenő Lajhárt. Így a mai nap második, a flotta első halálesete megtörtént. Számítottunk ugyan arra, hogy nagyon erős lesz az ellenfél, de a tény, hogy egy harcra edzett hajót egy mozdulattal eltörölt, elszorított mindannyiunkat. Elterelő manőverekbe kezdtünk, hogy a fő rombolóinkról elvonjuk a figyelmet. Így a Kópé, a Triatlon és az Ace Sshipp legénysége nagyon nagy károkat okozott az ellenfélben. Több Holdporlasztó megadta volna már magát a sebzések után, de a Purple Darknessen szinte csak karcolások voltak láthatóak. Közben több harcostársunk is elhalálozott. A Halálos Akvárium és az Unikornis legénysége is csillagközi porrá vált. Turbo Angelnek, Purgatorynak és a Nostromo Starnak is sikerült túlélnie az első találkozást, köszönhetően a hibátlan páncéltatuknak, amivel elindultak. Egy-egy lövés után viszont halom ócskavasként poroszkáltak el a csatatérről. Szégyenteljes vereséget szenvedtünk...

Legénységeink órákon át dolgoztak azon, hogy újra rendbe szedjék hajóinkat, mielőtt az ellenfél is végezne a javításokkal. Miután célunk felé igyekezve likvidáltunk egy zarg flottát, ismét feltűnt ellenfelünk. Nyoma sem volt rajta a pár órával ezelőtti csatánknak. Nem tudom, milyen

természetfeletti erővel cimborálnak, de 20 technikus nem lett volna elég, hogy ennyi idő alatt minden sérülést eltüntessen a hajóról. Pedig egy szem karcolás sem volt rajta. Minden dühünket összeszedtük, és elesett bajtársainkért fogadott bosszúinkat akartuk végrehajtani. Immár csak tízen. Sajnos csak azt értük el, hogy azok, akik az előző csatában el tudtak vánszorogni, most a hősi halottak névsorát bővítették. Ismét szégyenteljes vereséget szenvedtünk. Ezek után úgy döntöttem, hogy nem felejttem el ami itt történt, de egy ideig lemondok arról a szándékomról, hogy belátható időn belül elpusztítsam galaxisaink elenségét...

MAN O' GROVE, A GÁRDISTA



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

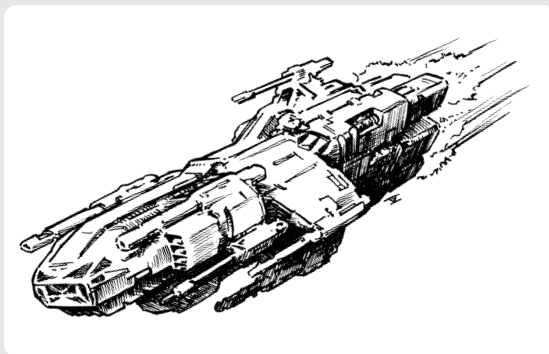
Ez a lemezújság havonta jelenik meg a CD Guru, a Chip és a Pc-x CD-ROM mellékletében. Az első (valójában nulladik) 1996. decemberében látta meg a napvilágot.

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

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

Lévelemünk: 1537 Budapest Pf. 453/397

E-mail: pergamen@elender.hu



Alaptípus:	Drake Spartacus
Manőverezőképeség:	10
Veszélyességi besorolás:	6
Páncélzat:	150
Panel:	50
Max. sebesség:	130
Belső méret:	90
Legénység:	6

kereskedőriogató fegyverzettel aligha menne, ezért a Drake kalózsövetség megtervezte a Drake Spartacus hajóvázat, amelyet már új célnak megfelelően szerelt fel. (Azt, hogy megtervezette, nem kell szó szerint érteni, sokan valószínűbbnek tartják, hogy nem a saját fejüket törték a tervrajzokért, hanem másokét...) Mindenesetre a Scarabeus XV-15 alkalmas lett arra, amire szánták: kellemes vastagságú páncélzata mögül biztonságban lehet szemlélni a zarg betolakodókat, a lövések nagy részét pedig úgyis felfogják a Moraus lézerpajzsok és a W+S Antimiss. Ám az sem mondható el, hogy sztoikusan tőrné a támadást: 6 Winger lézergyűjével és két Antimater II. pajzsrombolójával derekas pusztítást tud véghezvinni. Ez utóbbi fegyvert a Drake nem titkoltan a szabad kapitányok ellen szánja, akik rákaptak a nem túl erősen felfegyverzett kalózhajók pusztítására, és kevés fegyvert, viszont sok pajzsot raktak fel. Bár rabszolgazállításra szakosodott, nem hanyagolja a klasszikus kalóztvékenységeket sem; a King jr. radarzavaró igazán hatásos a macacszkodó kereskedőkkel szemben.

A zarg blokáddal egy igen fontos pénzkezesítési mód jelent meg a galaktikában: a menekültek eladása rabszolgának. Ehhez némi lelketlenségen és erősz gyomron kívül olyan hajó és fegyverzet is szükséges, amellyel át lehet törni a blokádon. Ez a hagyományos,

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

FEJLESZTÉSEK

★ Most, hogy a feketepiac kibővült, kiszélesedett azoknak a köre is, akik érdekeltek benne. Új ellenfelek zavarják meg a síkátorban vagy a kocsmában megbeszélő üzletek lebonyolítását: a triciplita harcművész vagy a karnoplantusz orgyilkos kis-szé színesíti a csempészek túlságosan egyhangú életét.

★ Sokak kérésére új hatos agyú hajó tervrajza készült el a Gollam és Oroniks szektorokban, mégpedig a Blackhole-é. Mint a neve is jelzi, ennek raktere még a K.U.K.A.-énál is nagyobb.

★ Miután a Birodalom rájött, hogy a mezon csillaggyűrűk szétzúzásának titka a hipertérben rejlik, a szabad kapitányokat is felkéri az energiatovábbító szétzúzására. Természetesen csak azok képesek ilyesmire, akiknek van hipertérstabilizátora, hiszen csak ezzel az eszközzel lehet tartósan a hipertérben tartózkodni. Az MB 4 x parancssal lehet belépni a hipertérbe és megkeresni az energiatovábbítót. Az x ezúttal nem a csaták számát jelenti, hanem a speciális bombák számát, ugyanis az energiatovábbítót hagyományos fegyverekkel nem lehet megsebezni. A bombákat nem lehet boltban megvásárolni, a kapitányoknak maguknak kell elkészítenni, méghozzá tudós segítségével. Az alapanyag sem akármilyen: herepium. Itt lép be a tudós egy új szakértelme, az idegen technológiák ismerete. A katonaság olyan stabilizátorokkal rendelkezik, amelyekkel sokkal hosszabb ideig lehet a hipertérben tartózkodni, viszont a bombák túl hamar elfogynak. Ezért szólította fel a szabad ke-

reskedőket a Birodalmi Koordinációs Bizottság, hogy segítsék őket az utánpótlásban. Ők – miután speciális bombákat szerettek – az MB 5 parancssal léphetnek be a hipertérbe. Talán mondanom sem kell, hogy ez sem veszélylen multság.

JAVÍTÁSOK

★ Az SZPA parancssal átutalt pénz, normálisan hozzáadódik a kapitány szövetségi hozzájárulásához.

TÍPUSHIBÁK

★ Sokan azt gondolják, hogy a belső szektorban minden bolygón kapni lehet az alapvető cikkeket (réz, arany stb.). Ez azonban csak akkor lehetséges, ha az adott bolygón van bolt.

★ Sok reklamáció érkezett a kereskedéssel kapcsolatban: találkozott a két kapitány, helyesen voltak kiadva a parancsok, kereskedelmi keret is volt, mégsem sikerült az adás-vétel. Az ok egyszerű: csak nem ellenséges kapitányok között lehetséges a kereskedelem! Ha tehát az egyik kapitánynak ki van adva egy VD 1 parancs és a másiknak priusza van, ők ellenségesek, tehát nem kezdenek kereskedni. Ugyanez igaz arra az esetre is, ha valaki minden hajót meg akar vámolni. A fajra, szövetségre vagy hajóra kiadott BA parancs természetesen felülbírálja a vámszedési vagy kalózkodási hajlandóságot, ezért egy előre megbeszélte adás-vételnél érdemes kiadni a partnerra.

MAKÓ KATALIN

HÍREK a KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

***Üdvözlét szabad kapitányok! Megint jelentkezem, Light Knight kapitány a Trentóból. Az eddig között tárgyakra továbbra is szükségem van. Van viszont egy új hírem, ami lehet, hogy érdekel tőled is: keresek alig használt, jó állapotban levő Galaxis védelemzűje emlékérmét vagy Giga Pho Beamet. Tehát ha meguntad régi, leselejtezett G.V. emlékérméidet, itt az alkalom, hogy lecsereled valami jobbra, amire szükséged van. Archeo tárgyat is adhatok. Több érmére is szükségem lenne. Figyelem! A hirdetésem az ezredfordulóra elavult! Várj, hova rohansz, itt a free world számom – ami birodalmi idő szerint este nyolctól közvetlenül engem kapszol – 49-425-102. Na minden jót, és jó papír/hajó-hajtogatást mindenkinek! Ja, Black Jack, megkaptad az üzenetemet? Előbb-utóbb idők szakítok rád! Még hallotok rólam.

Light Knight (#1307) civil

***Üdv Kapitányok! Szövetségünk a Kristály Légio tagsága szépen gyarapodik, de persze továbbra is lehet nálunk jelentkezni. Célkitűzések: idegenek kiűzése, kalózvadászat. Napkereszt Egyházának megtisztítása a hatalmaskodóktól, rabszolgaszabadítás stb. Ha többre is kíváncsi vagy, írj egy levelet (lehetőleg a címedet is add meg), két héten belül megkapod a tájékoztatókat. A következő Lé-giparádéra keresek társat egy Spark és egy Gold mellé (lehetőleg Sparkot). Mara Jack (#2223) egy Mercator Alphaval LP flottába beszállna. Formato l-ben keresek 55. fordulót eljárató kereskedő

vagy vadász kapitányokat, amennyiben akarnak keresni egy kevés IGT-ot egy jelképes munkáért. Garantáltan megéri az üzlet! A részleteket majd személyesen megbeszéljük. Kellemes repülést! Címem: Mlyazaki Jun, 1123 Budapest, Győri út 20. IV/7. ☎: 06-30-757-150.

Joey Kys (#2606), Crystal Star és **Mara Jade (#2223)**, Jade Tüze

***GránitKigyó-szimpatizánsok! Kedvenc klánunk már megjelent az interneten is. A GránitKigyó honlap címe: <http://www.kva.hu/~patkany/kigyok.html> Ha te is szeretnéd regisztráltatni magad az ott felsorolt Kigyóhívők közé, akkor üzenj egyet nekem.

Dick Dastardly (#2792)
patkany@sednet.hu

***Ha hozzánk tartozol, az olyan mintha a JMU-ba tartoznál!

David Freemann (#1915)

***Emberek, írjatok a játékevetőknek, hogy programozza már le végre a föld keresése kalandot! Gawain Mandrel, írhatnál, hogy mi van veled!

Dave (#1915)

***Hány ember (triciplita, xeno stb.) kell a galaktika megváltoztatásához? Hat. Ennyien kellene egy szövetség megalapításához. Együtt, közösen!

David Freemann (#1915)

***Döbbenetes felismerésre jutottam nemrégiben. Léteznek olyan elképesztően egyéni és rendhagyó mentalitású kapitányok, akik egy minden hájjal megkent kereskedőknek is merőben újat tudnak mutatni. Jobb szót nem találok, mint hogy feltétlen

tiszteletet érdemel az, aki ennyire újat képes hozni ebbe a megkövesedett és kompromisszumképtelen világba. Ezennel meghajlok Gramble Leaviga-ta nagysága előtt, aki még a moszatból is képes kiimádkozni a klorofilit. Szenialitása egyetlen apró, ám jelentőségteljes hibával párosul: még nem a JMU tagja...

Remmalior (#1418)

***A JMU-nak itt levelekben, jelentkezésekben sokszor előforduló téveszmét szeretnék végleg eloszlatni. Az Uszony nem az öncélú tápolást hirdeti, és senki se reménykedjen abban, hogy aki csatlakozik hozzánk, abból mi überirályt fogunk varázsolni. A paraméterekben mérhetők kimagasló képességek nálunk nem a célt jelentik, hanem mindössze alapot arra, hogy az Uszony érdemben nagyobb feladatokra legyen képes. Lényeges lenne a jelentkezőknek és a népes bírálótábornak átlátni végre az ok-okozat összefüggéseit. A JMU összetartása, szervezetsége és tagjainak egymás iránti lojalitása közös nevezőn alapul, melynek fontos (de nem kizárólagos) része a kiegyenlített képesség- és erőviszony, a közös tartózkodási hely és cél. Az Uszony úttörő szellemisége formabontó, és megfelelő alapok nélkül csak idealista törekvéssé degenerálódna. A mi céljaink megvalósításához szükségszerű, hogy a tagok képességeiben is fejlőjenek a feladatokhoz, de nem nézzük le mások egyéb céljainak egyéb elvárásait. Mindenki csinálja azt, amihez kedve van, amit megtehet, és amihez ért!

JMU Propaganda Stáb

KÍNÁLATUNKBÓL:

Gyűjtögetős kártyajátékokhoz alap és kiegészítő paklik (HKK, Magic stb.).

Kártyák laponkénti adásvétele.

Külföldi és magyar szerepjátékok, táblás stratégiai játékok.

Sci-fi, fantasy és lapozgató könyvek.

Fantasy, szerepjáték- és kártyamagazinok.

Kiegészítők: kockák, műanyag lapvédők és kártyatokok, műanyag és festett ólomfigurák.

Továbbá: bizományi értékesítés, lehetőség Ligás versenyek lejátszására, csomagküldés (utánvétellel vidékre is), klubtagsági rendszer (bővebb infó a boltban).

DUNGEON

SZEREJÁTÉK- ÉS KÁRTYASZAKÜZLET

**GYERÉK,
LÁTOGASS MEG
MINKET!**

Címünk a régi: Budapest, VII. ker. Erzsébet krt. 37. (Az udvari Dungeonban.)
Nyitva: 10-től 18 óráig, szombaton 13 óráig. ☎: 361-6419, 06-20-967-8936

ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN



HKK VERSENY

Időpont: 1998. október 24. szombat 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Pásztó, Telesi László Művelődési Ház.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Érdeklődni lehet: 06-32 460-881 Mátys Gergely.

HKK DRAFT

Időpont: 1998. október 25., vasárnap 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: Válogatós verseny egy 4. kiadású alapsomagból és két Ezüsthajnalból. A lapok draftolással lesznek szétosztva.
Nevezési díj: 2200 Ft, ami a pakli árát is magába foglalja.
Érdeklődni lehet: Nagy Barna – ☎: 52-428-810, e-mail: emc@freemail.c3.hu

DUNGEON HKK VERSENY

A Dungeon versenye minden hónap első szombatján

Időpont: 1998. november 7. 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium kártya- és szerepjáték-klub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300). Minden induló ajándékba kap egy véletlenszerűen választott ritka lapot. Ez akár egy Szírének éneke is lehet!
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Dungeon szerepjáték és kártyabolt, 1077 Bp., Erzsébet krt. 37. (az udvarban). ☎: 351-6419 vagy 06-20-967-8936.

KAOTIKUS KÜZDELEM

Időpont: november 7., szombat 10 óra (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Békéscsaba, Ifiház, Derkovits sor 2. Casino. Az állomástól az Andrásy úton végig a McDonalds-ig, utána balra, majd jobbra, a CREDITANSTALT bank mögött.
Szabályok: 6 fordulós verseny, fordulónként 3 játszmaival. Az első játszma a saját pakliddal játszod, a másodikat az ellenfelelvel, a harmadikban pedig 50% esély van rá, hogy az ellenfeled paklijával játszol. A paklik megcserélése a kiegészítő pakli használata előtt történik meg, és a meccsek után vissza kell állítani az eredeti pakliösszeállítást. A paklikat a kiegészítő paklikkal együtt kell megcserélni.
Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak 300, lányoknak ingyenes.
Nyeremények: UR és paklik.
Érdeklődni lehet: Gál Zoltán (66) 437-854 és Lipták Mátyas (66) 452-383 (Maco-t kérd!)

HKK VERSENY

Időpont: 1998. október 31. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Körömdi Ifjúsági és Művelődési Központ. A városháza mögötti utcában. Telefonon pontos útbaigazítás vagy idegenvezetés kérhető!
Szabályok: Hatfordulós, háromjátszmas, svájci rendszerű verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, kártyacsomagok.
Érdeklődni lehet: Varga Márton – ☎: 94-411-665.

KÉTSZÍNŰ VERSENY

Időpont: 1998. október 31. 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium kártya- és szerepjátékklub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.
Szabályok: Csak kétszínű paklikat lehet használni. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Isteni Szövetség, Alkalmazkodás, Mágiafaló, ultraritkák, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.
Nevezési díj: 666 Ft, tagoknak 500 Ft.
Díjak: paklik, és az első díj egy gyűjtődoboz Ezüsthajnal.
Érdeklődni lehet: Cyberworld 318-5003, 3189481/109, 06-20-765-527

PÉNZDÍJAS TILTOTT MÁGIA

Időpont: 1998. október 25. 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium kártya- és szerepjáték-klub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.
Szabályok: Tiltott lapok: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gömbvillám, Haarkon dűhe, Igazságtevő, Illúziósárkány, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Notermenthi, Orzag bilincse, Ördögi mentor, Pszi elementál, Sötét kastploom, Sötét motyogó, Szörnyölvölés, T. Valgyimir, Temet, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó és az ultraritkák.
Nevezési díj: 666 Ft, tagoknak 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik, és az első díj 10 000 Ft
Érdeklődni lehet: Cyberworld 318-5003, 3189481/109, 06-20-765-527

PÁROS VERSENY

Időpont: 1998. november 7. 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Békéscsaba, Ifiház Casino (Derkovits sor 2.).
Szabályok: Páros verseny, fordulónként egy játszmaival. A pár mindkét tagja csak egy istenhez tartozó lapokat használhat (plusz a szinteleneket, de Bufát nem), és a pár tagjai nem használhatnak azonos, illetve ellenséges színeket. Chara-din mindenkinek az ellensége. A párok egymással szemben ülnek, az EP és SZK közös, az Őrpszot nem. Tiltott lapok: Alkalmazkodás, A mágia létsíkja, Ördögi mentor, Notermenthi, Transzformáció, A szürkeállomány aktivizálása, szabálylapok, a Bufa lapok és az ultraritkák.
Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Gál Zoltán 66-437-854, Lipták Mátyas 66-453-383 (Maco-t kérd!). Hivatalos bíró lesz!

HKK VERSENY

Időpont: 1998. november 7. 10 óra.
Helyszín: Grantpállos Lovagrend Szentesi Szerepjáték és Kártyaclub.
Szabályok: Hagyományos, hétfordulós verseny.
Érdeklődni lehet: Havariák József, 6600 Szentes, Kőztársaság u. 21.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: november 21-én, szombaton 10 órától, nevezés 9-ig.

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

Szabályok: Tiltott lapok: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Fantom sárkány, Gömbvillám, Griffnix, Haarkon dűhe, Igazságtevő, Illúziósárkány, Mágiafaló, Manacsapda, Mentális robbanás, Molgan, Motyogó, Notermanthi, Orzag bilincse, Ördögi mentor, Pszi elementál, Sötét kastplom, Szörnyvölés, T. Vlagyimir, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, az ultraritkák.

Díjak: ultraritka, paklik.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet: Balogh Ákosnál

☎: (92)-364-487

e-mail: turulmadar@drotposta.hu.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. november 14. 11 óra (nevezés 10-ig).

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

Szabályok: A versenyen csak az alappakli (a 3. kiadású), a HC-skorszak és a Chara-din visszatér kiegészítő k lapjait lehet használni. Tiltott lapok az ultraritkák.

Nevezési díj: 450 Ft, tagoknak 350 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

Szinay Péter, ☎: 260-0438

FORRADALOM

Időpont: 1998. október 24-én, szombaton 10 órától, nevezés 9-ig.

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

Szabályok: Ötfordulós verseny a szokásos tiltott lapokkal, A pakliknak pontosan 56 laposnak kell lenniük.

Díjak: ultraritka, paklik.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet: Balogh Ákosnál

☎: (92)-364-487,

e-mail: turulmadar@drotposta.hu

HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

Időpont: 1998. november 14. szombat, nevezés 9 órától.

Helyszín: Grassalkovich Mvelődesi Központ, Hatvan, Grassalkovich Kastély (a postával szemben).

Szabályok: A verseny a többszemélyes „Harc a végső hatalomért” szabályai szerint zajlik.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet:

06-32 460-881 Mátýus Gergelyl.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: 1998. november 21. 10 óra (nevezés 9-ig).

Helyszín: Kondor Béla Községi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

Megközelíthetők Kőbánya-Kispestl piros 136-os busszal. (6 megálló).

Szabályok: Tiltott lapok: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Fantom sárkány, Gömbvillám, Griffnix, Haarkon dűhe, Illúziósárkány, Kovácscéh, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi elementál, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szörnyvölés, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó és az ultraritkák.

Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1998-ban legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromszor, illetve pesti pontszerző versenyen háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 550 Ft (tagoknak 400).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas:

I. díj 25 000 Ft, II. díj 1 000 Ft,

III. díj 5 000 Ft IV. díj 3000 Ft.

Az amatőr kategóriában kártyadíjak lesznek.

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft.

1680 Budapest Pf. 134 címen.

F NIX KLUB VERSENYNAPTÁR

október 4. Battletech

október 4. Star Wars

október 11. HKK hagyományos verseny

október 18. Magic Type II.

október 25. M.A.G.U.S. bontatlan paklis verseny

október 25. Vampire DCI sanctioned

november 1. Battletech DCI sanctioned

november 1. Star Wars

november 8. HKK bontatlan paklis verseny,

november 15. Magic Extended

november 22. M.A.G.U.S. bontatlan paklis verseny

november 29. Legend of Five Rings

november 29. Vampire DCI sanctioned

december 6. Battletech DCI sanctioned

december 6. Star Wars

december 13. HKK hagyományos verseny

december 20. Magic Urza's Saga Sealed

Cím: Haller u. 27. a nagyvárad téri metró megállótól öt percre

a Ferencvárosi Mvelődesi házban.

Versenykezdések: Minden esetben

10-órától kezdődik a nevezés,

maga a verseny pedig kb. 11-órától.

Aztan paklis versenyek esetében nevezési díj nincs, az alappakliat illetve kiegészítőket kell megvenni.

További információk a versenyekrl illetve a Magyarországi megrendezésre kerülő DCI sanctioned Magic versenyekrl:

☎: 215-9035 (06-30-212074)

vagy camelot@alarmix.net

HKK VERSENY

Időpont: 1998. november 7. 10 óra (nevezés 9-ig)

Helyszín: Kaposvár, F u. 7.

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

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

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: Marics Anikó

☎: 82-423-507 reggel 8-9 illetve

16-22 óra között, hétvégén egész nap.

PÁROS VERSENY

Időpont: 1998. November 7. szombat (nevezés 9-ig).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió,

Pásztó, Telesi László Mvelődesi Ház.

Szabályok: A szokásos tiltott lapokon kívül tilos a síkok és a szabálylapok használata.

Nevezési díj: páronként 600 Ft.

Érdeklődni lehet:

☎: 06-32 460-881 Mátýus Gergelyl.

ÚJ NEMZEDÉK

Időpont: 1998. október. 24. 9 óra (nevezés 8-tól).

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

(a buszpályaudvartól öt percre).

Szabályok: Nem lehet használni az alapakli és a HC-skorszak lapjait, valamint az ultraritkákat.

Nevezési díj: 300 Ft.

Érdeklődni lehet: Tornyai Tamás

☎: 37-314-447

BONTALAN PAKLIK VERSENYE

Időpont: 1998. november 14. 9 óra (nevezés 8-tól).

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

(a buszpályaudvartól öt percre).

Szabályok: Egy 4. kiadású alappakli, és két kiegészítő pakliból szinkorlát nélküli, 45 lapos pakliösszeállítás.

Nevezési díj: 2000 Ft,

ami a paklik árát is tartalmazza.

Érdeklődni lehet: Tornyai Tamás 37-314-447

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: 1998. november 28. 9 óra (nevezés 8-tól).

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

(a buszpályaudvartól öt percre).

Szabályok: Nem lehet használni semmilyen varázslatot (a bábókat sem) és az ultraritka lapokat.

Nevezési díj: 300 Ft.

Érdeklődni lehet: Tornyai Tamás 37-314-447

VERSENYBESZÁMOLÓK

LEGÚJABB NEMZEDÉK – AUGUSZTUS 15.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét augusztus 15-én rendezték. A versenyen csak a legutóbbi három kiegészítő (Ezüst-hajnal, Isteni Szövetség, Létsíkok) lapjait, valamint a Csillagképes, Alanori Krónikás, TF-es lapokat lehetett használni. A szokásosnál kevesebbet, 51-en indultak, talán a nyaralásoknak köszönhetően. Mivel nem volt elég junior jelentkező, nem indítottunk külön junior kategóriát, ehelyett a legjobb junior versenyzőt (Debreceni Áront) külön is díjaztuk, bár neki erre nagy szüksége nem volt, hiszen negyedik lett. A mezőny egyébként meglehetősen erős volt, a legprofibb játékosok szinte mind elindultak.

Mindazonáltal nem adjuk fel, hogy azok is sikerélményhez jussanak, akik nem tartoznak az élmezőnybe: erre szolgál az amatőr és profi kategória létrehozása, amit az októberi versenyen próbálunk ki (ld. a versenyhirdetést). Ha sikert arat (vagyis sokan elindulnak a versenyen, és többen dicsérik, mint szidják), máskor is alkalmazhatjuk.

A szokásos érdekességek most elmaradnak a beszámolóból, mégpedig nem azért, mintha nem lett volna érdekes a verseny, hanem azért, mert a verseny nagy részében vizsgáztattam. A bírói vizsga váratlanul népszerű lett, alig győztem ravasz kérdésekkel ostromolni a jelentkezőket. Álljon itt azoknak a neve, akik elsőként teljesítették a vizsgát, és így hivatalos bírónak számítanak: Kovács János, Arnóth Róbert, Sass Tamás, Neumann Róbert, Prekop Gergely, Holtzinger Dániel, Nagy Gyula Gábor, Kovács Ákos, Bedzsula Ádám. Természetesen a későbbiekben időnként megnézhetjük, nem kopott-e a tudásuk. Néhány jelentkező nem ment át a vizsgán, őket szívesen látjuk ismét (legkorábban két hónap múltán), ha egy kicsit átismételték a szabályokat.

Azt azért sikerült felfedeznem, hogy a versenyen a hordáké a főszerep, mégpedig érdekes módon nem az áldozós hordáké, hanem hagyományosabbaké. Pedig az áldozáshoz (a *Ködmangón* kívül) szinte minden lap megvolt, mivel ezek Ezüsthajnalos

lapok. Hasonlóképpen erős lehetett volna a Mentoros pakli, ám ez sem dominált (talán az *Óriás patkány* hiányzott ennyire?). Új elem volt a versenyen a *Gépezet-Utcakölyök* (és más olcsó lapok) kombóval operáló paklik nagy száma, de végül ezek nem jutottak a négy közé.

Az első helyen Papadimitropulosz Alex végzett, aki immár az élmezőny állandó tagjává küzdötte fel magát, fiatal kora ellenére. Chara-din-Sheran-Leah-Fairlight paklijának összeállítása oldalt látható.

Erős lapja volt még a kiegészítőből *Az agy kifacsarása*, a döntőben jelentős részben ezzel győzött. Látható, hogy a gyűjtőgenerálás, és ennek kihasználása *Molgan*-nal, *Noteranthival* illetve *Kísérteties bajnok*kal, *A holtak bívó szavával* azért itt is jelentős szerepet játszik. Érdekesség, hogy az *Utcakölyök*, amit eddig kevésbé használtak, most mind a négy helyezett paklijában benne volt. Hasonló a helyzet *A béke szigetével*, ami annak dacára, hogy szokás szerint négy szint lehetett használni, ez pedig csak egyre hat, szintén benne volt mind a négy pakliban.

A második helyezett, Kis Borsó Csaba paklijának érdekessége, hogy nem használt Chara-dint (Elenios-szal játszott helyette), így *Noteranthit* sem, viszont jól használta az egyébként versenypaklikban ritka *Fantomot* és *A csodák palotáját*.

A harmadik, Sári Zoltán, ugyanazokkal a színekkel játszott, mint Csaba, de az említett lapok helyett *Csipkerózsika álmát*, a *Szabad madarat* és a *Virágoskertet* részesítte előnyben.

A negyedik, a még fiatalabb és szintén profivá előlépett Debreceni Áron paklija csak nüanszokban különbözött Alexétől.

Sokan szidják a horda-paklikat, „agyatlannak” nevezve ezeket, amivel mindenki egyformán jól tud játszani, és bárki összerakhatja, de az eredmények azt mutatják, hogy itt is számít, pontosan miből áll a pakli, és mikor mit is játszol ki, a játék pedig tud pergő és változatos lenni. Természetesen előfordul, hogy aki a játékot kezdi „le-

PAPADIMITROPULOSZ ALEX PAKLIJA

- 3 Vérszomjas csüldő
- 3 Noteranthi
- 3 Átokmurgattyú
- 3 Gitonga
- 3 Köszáli dísznö
- 3 Molgan
- 3 Átokféreg
- 3 Troll Lady
- 3 Lidércúr
- 2 A holtak hívó szava
- 3 Kísérteties bajnok
- 3 Haarkon dühe
- 2 A béke szigete
- 2 Mérges galóca
- 2 Morgan pálcaja
- 3 Energiatüske
- 3 Utcakölyök



hordázza”, mozdulni sem engedi ellenfelet, de azért nem ez volt a jellemző. A hordák népszerűsége ezen a versenyen valószínűleg annak is köszönhető, hogy az újabb kiegészítőkben elég erős lények vannak, de a legjobb pusztítások, varázslatok régebbiek (ezen a 4. kiadásban és az Árnyékholdban változtatni szándékoztunk), s most nem lehetett használni őket. Azért minden horda használt legalább tizenkető-tizenöt nem-lény lapot is, a csak lényes pakli most nem működött.

VÁLOGATÓS VERSENY – SZEPTEMBER 19.

Egy esős szeptemberi napon, a vártnál nagyobb érdeklődés (72 induló) keretében zajlott le ez a speciális frissen bontott paklik versenye. Mivel Balázs nem tudott eljönni a versenyre, ezért rám hárult a feladat, hogy betöltsem a krónikás szerepét.

Maga a verseny egy kicsit bonyolult volt: mindenki kapott egy 4. kiadású alappaklit és egy Ezüsthajnal kiegészítőt, majd nyolcas csoportokba osztottuk a résztvevőket. Ezek a csoportok azután kibontották a paklijaikat és folyamatosan továbbadva őket, választottak a lapok közül. Az így kapott lapokból kellett összeállítani egy legalább 35 lapos, maximum négyszínű paklit. Még a pakli összeállítása előtt mindenki felírta az összes lapját, majd sor került az ellenőrzésre, mégpedig úgy, hogy mindenki átadta a szomszédjának a pakliját és a listáját, és ő ellenőrizte. Az ellenőrzés módja több játékosnak nem tetszett, de sajnos egyelőre nem találtunk ennél jobb módszert. Igaz, hogy így egy ember ismerte a sajátján kívül egy másik játékos pakliját is, de legalább a családokat ki tudtuk küszöbölni. Ugyanis a „draftolás, pakli-felírás és ellenőrzés között senki nem állhatott fel, és a bírók folyamatosan figyeltek. Ha valaki tud ennél jobb módszert a családok kiküszöbölésére, ami legalább ennyire hatékony, és nem a játékosok ellenőrzik paklikat, akkor szívesen fogadjuk az ötletét. Sajnos az ellenőrzés feletti vita következménye egy versenyző kizárása lett; a versenyünk történetében először fordult elő ez a sajnálatos esemény. Ezúton kérek meg mindenkit, hogy fogadja el akkor is a bírók döntését, ha nem ért egyet vele! Persze mindenki kifejtetheti a véleményét, de ha a bíró ezután nem változtatja meg a döntését, akkor el

Mindenkit szeretettel várunk a versenyekre, igyekszünk olcsó nevezési díjjal, gazdag nyereményekkel szolgálni, és minden ötletet megfontolunk, ami a versenyek vonzerejének növelésére érkezik. Azokat is várjuk, akik valószínűleg nem nyernek, minden versenyen sorsolunk ki paklikat, és a verseny hangulata, valamint az hogy sok jó játékosal játszhat, feltétlenül kárpótolni fog. És még a legelbizakodottabbakat is bármikor érheti meglepetés...

MAKÓ BALÁZS

kell fogadni. Különösen érvényes ez a verseny szabályaira. Reméljük legközelebb nem kell hasonlóan drasztikus eszközökhöz folyamodnunk.

A hosszas válogatás után végül jóval dél után kezdődött el a játék. Érdekessége volt a versenynek, hogy nem használtuk az „egy fajta lapból maximum három” korlátot, ezért több olyan paklit is láttam, amiben négy vagy öt ugyanolyan lap szerepelt. Holtzinger Dánielnek például öt *Igazság próbája* volt, de láttam öt *Szintlépést* is. A versenyt végül megérdemelten és veretlenül Bedzsula Ádám nyerte. Paklijának érdekessége, hogy a legnagyobb lényei egy-egy *Húsevő magszim* és *Ósquawrg* volt. Ellenfeleit általában gyorsan lehordázta, lénypusztítása viszonylag kevés volt, inkább a *Halálkapukra*, *A béke szigetére*, *Trónfosztásra*, *Vérbeli borzongásra*, *Passzivitásra* támaszkodott. Ha mégsem sikerült a hordázás, akkor *A Gépezettel* vitte be a hiányzó néhány sebzést, amit remekül használt az *Összefogással* és a *Sorvasztással*.

Szoros küzdelemben Máté Gergely végzett a második, és Papadimitropulosz Alexander a harmadik helyen.

További érdekességek:

- Már nem emlékszem rá, hogy kinek a meccsén fordult elő, hogy 1 ÉP-ért átvette az ellenfél Áruló Yathmogját, majd rátett egy Védőrúnát. Ellenfele így már csak 10 ÉP-ért vehette volna vissza a saját lényét. Persze nem tette meg.

- Holtzinger Dániel és Kis Borsó Csaba az egy óra alatt csak az egyik meccsüket tudták lejátszani, ezalatt mindkettőjük paklija rég elfogyott.

DANI ZOLTÁN

A GYŐZTES PAKLIJA

- 1 Ósquawrg
- 1 Gyilkos mókus
- 3 Duer-ork
- 1 Troll lady
- 2 Aquan
- 1 Áldozómester
- 1 Bo-skorpió
- 1 Varkaudar mágus
- 2 Csontvázharcos
- 1 Varkaudar íjász
- 3 Óriás patkány
- 2 Mérges pók
- 1 Húsevő magszim
- 2 Halálkapu
- 1 Örök kábulat
- 1 Összefogás
- 2 Tüzeső
- 2 A béke szigete
- 1 Sorvasztás
- 2 Trónfosztás
- 1 Tudatrombolás
- 1 Passzivitás
- 1 Vérbeli borzongás
- 1 Szemmelverés
- 1 A Gépezet



KOMBÓK

A PAPI MÁGIA HATALMA

Az utóbbi időben a teológiás pakli az egyetlen, amely a versenyeken sikerrel mérkőzik az áldozós hordákkal, notermanthis és mentoros összeállításokkal. Azonban mindezek ellenére mégsem játszanak túl sokan vele, ami valószínűleg két okra vezethető vissza. Először is a pakli – hasonlóan a Mágia síkoshoz – pasiánsz jellegű, ez eleve sokakat elriaszt a használatától. A másik ok az, hogy nehezebb vele játszani, mint egy átlagos lényes paklival, sokszor múlik azon a meccs, hogy mikor, milyen ütemben, sorrendben játszunk ki a lapokat.

Annak ellenére, hogy kevesen játszanak vele, szinte minden versenyen találni egy-két játékos, aki a teológiás pakli valamilyen változatát használja. Magam is ezzel indultam a nemzeti bajnokság második napján, és csak ezt a napot figyelembe véve ha jól emlékszem ötödik lettem (48 indulóból); az ott szerepelt – teológiával játszó – öt-hat játékos közül a legjobb helyet elérve. E verseny tapasztalatait és az ott használt paklim azóta kicsit javított változatát osztom most meg veletek.

Először nézzük az alapokat! A kombó ötlete az, hogy egy kör alatt végtelenszer felhúzzuk a teljes paklinkat, és kivégezzük az ellenfelet mielőtt ő sorra kerülne. Elsőként tehát olyan lapokat kell biztosítani, amelyekkel sok lapot tudunk húzni. Ha végignézzük a HKK lapokat, azonnal kötötté válik két szín: Raia *A kockázat ára* és Fairlight *A Fairlight trükkje* illetve a *Kasztroplanáris stigma* miatt. Ha van elég varázspontunk, akkor az ilyen – csak varázslatokból álló – paklikban a stigma a legjobb húzó lap. Végül még egy lapot érdemes betenni, a másfajta paklikban szinte egyáltalán nem használt *Fairlight játékát*. Ezzel azért óvatosabban kell játszani, és nem is mindig használható, de később látni fogjuk, hogy gyakran olyan hamar indítjuk be a kombót, hogy az ellenfélnek még nincs lap a gyűjtőjében. Rádásul sok kettő és négyes idézési költségű lappal játszunk, ami *Fairlight játékánál* nagyban megkönnyíti a tizenkettes szám elérését. Tehát a húzó brigád: 3 *A kockázat ára*, 3 *Fairlight trükkje*, 3 *Kasztroplanáris stigma* és 3 *Fairlight játéka*.

Nos, a húzó lapokról már gondoskodtunk, de húzni csak akkor tudunk, ha van elég varázspontunk. Erről két-féleképpen gondoskodhatunk: egyrészt közvetlen módon azáltal, hogy olcsóbbá tesszük a varázslatok kijátszását,

másrészt közvetlenül varázspont-termelő lapokkal. Az első módszer adja tulajdonképpen a pakli nevét, mivel a *Teológia* szakértelemmel tudjuk olcsóbbá tenni a varázslataink kijátszását. Azonban a három *Teológia* nem elég, ezért rakjunk még be egy *Tanulékonytságot*, így már négy Teológiánk lehet, de még így is előfordulhat, hogy nem húzunk egyet sem, ráadásul a *Tanulékonytságot* csak akkor használható, ha már van legalább egy *Teológiánk*. A *Tudati fejlesztés* segíthet ezen a gondon, mindenképpen használjunk legalább egyet belőle. Persze, ha minél előbb be akarjuk indítani a húzást, akkor nem várhatjuk meg, amíg mind a négy *Teológiát* kirakjuk, egy vagy két *Teológia* pedig nem elég ahhoz, hogy fedezzük a varázslataink költségét, de szerencsére a *Tudatturbó* megoldást kínál erre a problémára. Két *Teológia* beturbóztatva már jelentős mértékben segíthet a varázsponttal kapcsolatos gondjainkon.

A közvetlen varázsponttermelő lapok közül elsőként azokat érdemes berakni, amelyek kis idézési költséggel nagyon sok varázspontot adnak. Persze ennek ára is van, de ezek a lapok egy olyan erőforrásból táplálkoznak, amivel a játék elején még bőven rendelkezünk: az életpontból. A *szürkeállomány aktivizálása* és a *Transzformáció* nem csak egyszerű manatermelő lapok, hanem lehetőséget adnak arra, hogy még azelőtt beinduljon a húzógép – már a második-harmadik körben –, mielőtt az ellenfél bármi érdemlegeset tudna csinálni. Ha az eddigi lapokkal próbáljuk ki paklit, hamar rájövünk arra, hogy bizony még nem elég a varázspontunk, szükségünk van még manatermelő lapokra. Fairlightnál mindjárt találunk is még kettőt: az *Energiakitörést* és a *Zangrozi módszert*. Önmagukban ugyan nem az igaziak, az idézési költségüknél alig adnak több varázspontot, de egy-két turbóztatott *Teológi-*

ával már brutálisak tudnak lenni. Ezzel össze is állt a varázspontgyártó szekció: 3 *Teológia*, 1 *Tanulékony*, 1 *Tudati fejlesztés*, 3 *Tudatturbó*, 3 *A szürkeállomány aktivizálása*, 3 *Transzformáció*, 3 *Energiakitörés* és 3 *Zangrozi módszer*.

Az eddig leírt lapokkal képesek vagyunk arra, hogy egy kör alatt felhúzzuk a paklinkat, most már csak az ellenfél megölését kell megoldanunk. Erre elég egy darab sebző varázslat, ha képesek vagyunk a paklinkat újra meg újra többször is felhúzni. A legjobb sebző varázslat a *Gömbvillám*, mivel ezzel végszükség esetén lényeket is le tudunk lőni. A végtelen *Gömbvillám*-ról pedig az *Új remény* gondoskodhat, ezzel bármennyiszer bekeverhetjük a kijátszott lapjainkat. Sokan *Lady Olivia trükkjét* használják, igaz, hogy csak egyet sebez, de végtelenszer egy is végtelen. Rádásul ezt a lapot remekül lehet használni más teológiai paklik ellen is. Szerintem azonban többet ér a *Gömbvillám*ban az, hogy szükség esetén le tudom lőni vele a *Mágiafalót*, a *Quuarg ósmágust* stb. Gyilkos lapjaink tehát: 1 *Gömbvillám* és 1 *Új remény*.

Botorság lenne azt feltételeznünk, hogy az ellenfél nyugodtan nézi azt, hogy mi csak húzogatunk, valószínűleg igyekszik majd tenni ellene valamit. Nem árt, ha már az elején felkészülünk erre, ezért szükségünk van olyan lapokra, amik segítenek ebben. Gondolom mindenkinek elsőként az ellenvarázslatok jutnak az eszébe. Azonban csak korlátozott számban tudjuk őket használni, mivel – mint minden kombós paklinál – az elsődleges cél, hogy pontosan negyvenöt lapos legyen a pakli. Így nagyobb eséllyel húzzuk fel a kulcslapjainkat. Ezért csak kevés ellenvarázslat fér be. A három univerzális „counter” közül számunkra a *Manacsapda* a legjobb, mivel általában játék elején, a kombó beindításakor dől el a siker, és akkor még mindenki (mi is és az ellenfél is) kevés varázspontból gazdálkodik. Az ellenvarázslatok mellett az *Elzárás* is nagyon jól használható a kombónk megvédésére. Gondot okozhatnak még egyes „gusztustalan” lények is, pl. *Szorrátor bogár*, *Mágiafaló*, *Quuarg ósmágus*, *őrző lények* stb., célszerű tehát egy univerzális és általános lényirtást is berakni. Persze a *Gömbvillámot* is lehet ilyen célra használni, de azzal például a *Szorrátor bogarat* nem tudjuk lelőni, ezért mindenképpen kell mellé még egy lap. Én az *Árvizet* használtam, de a negyedik kiadás megjelenése óta a *Mentális robbanás* sokkal jobban megfelel erre a célra. Szükségünk lehet még gyógyulásra, főleg egy szürkeállományozás vagy egy *Transzformáció* után. Mivel várhatóan sok lapot játszunk ki a játék folyamán, ezért a legjobb gyógyuló lap a *Számmágia*. Ezzel négy varázspontért rengeteget tudunk gyógyulni. Végezetül arról is



gondoskodnunk kell, hogy ne süljön be a kombó. Nagyan segíthet az, ha használunk olyan lapot, amellyel varázslatot tudunk visszavenni a gyűjtőnkől. Ezeket nagyon rugalmasan lehet használni, a helyzetnek megfelelően tudunk húzólapot, vagy varázspont-termelőt a kezünkbe venni. Két lap jöhet szóba: a *Múltidéző* és a *Borúra derű*. Szerintem ebben a pakliban jobb a *Múltidéző*, mivel nem akadályozza a *Mágiafaló*, és az ellenfélnek nem adunk lehetőséget lapvisszavételre. A támogató külföldi: 3 *Manacsapda*, 3 *Elzárás*, 1 *Mentális robbanás*, 1 *Számmágia*, 2 *Múltidéző*, 1 *Borúra derű*.

Ez pontosan negyvenöt lap. A pakli összeállításánál már csak egy nyitott kérdés maradt: használjunk-e szabálylapot? Természetesen a legkedveltebb szabálylap, a *Bőség zavara* nagyon sokat segíthet, mivel több lapból biztosabban húzunk be az elején a beindításhoz szükséges kulcslapokat. Azonban teljesen egyetérték Holtzinger Dániel véleményével, amit mentoros cikkében írt le (AK 33), azaz ha a versenyen a mezőny fele használ



A PAKLI:

- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 Transzformáció
- 3 Energia kitérés
- 3 Zangrozi módszer
- 3 Kasztroplanáris stigma
- 3 Fairlight trükkje
- 3 A kockázat ára
- 3 Fairlight játéka
- 1 Új remény
- 3 Teológia
- 1 Tudati fejlesztés
- 1 Tanulékonyság
- 3 Tudatturbó
- 1 Mentális robbanás
- 1 Gömbvillám
- 2 Múltidéző
- 1 Borúra derű
- 3 Elzárás
- 3 Manacsapda
- 1 Számmágia
- 45 lap

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- Sebek befornak
- Lady Olívia trükkje
- Mágiatörés
- Az elme fölénye
- Agybénítás
- Ellenvarázslat
- Mentális robbanás
- Pogányirtás
- Túlélők földje
- Fordulat
- Az igazság próbája
- Tiltott mágia
- Az ősök bilincse

Bőség zavarát vagy *Ősi rúnát*, akkor nekünk nem érdemes szabálylapot használni. Nézzük meg közelebbről a lehetséges variációkat! Mi vagy használunk *Bőség zavarát* vagy nem, az ellenfél pedig *Ősi rúnát*, *Bőség zavarát*, vagy egyéb szabálylapot használhat, illetve nem használ szabálylapot. Ez összesen nyolcféle variációt eredményezhet. Ha mi használunk szabálylapot, akkor laphátrányban vagyunk, ha az ellenfél nem használ semmilyen szabálylapot. Ebben az esetben viszont nekünk többet számít az a plusz két lap, mint az ellenfelünknek a plusz három. Döntetlen az eredmény, ha *Bőség zavarát* vagy más szabálylapot használ, viszont, ha *Ősi rúnával* játszik, akkor a döntetlen az ellenfélnek kedvez. Tapasztalataim szerint öt kezdőlappól még simán nyerhet a pakli, de négy lapból (mi *Bőség zavarát* használunk, az ellenfél pedig *Ősi rúnával* játszik) már kicsi az esélyünk. Ha nem használunk szabálylapot, akkor csak egy esetben döntetlen az eredmény – ha az ellenfél sem használ – minden más esetben legalább egy lap előnyünk van az ellenféllel szemben. Ebből is láthatjuk, hogy csak akkor érdemes szabálylapot használni, ha úgy látjuk, hogy a versenyen legalább a játékosok fele nem használ szabálylapot.

Összeállt a pakli, most már játszani kellene vele. Mindenkinek javasolom, hogy mielőtt elindulna vele egy versenyen, próbálja ki a paklit, játszzon vele legalább 10-15 meccset. Mint azt a bevezetőben is említettem, nem olyan könnyű játszani vele, mint egy lényes paklival, rá kell érezni a stílusra. Pár jó tanács a játékhoz. Ha húztunk *Szürkeállományt* vagy *Transzformációt*, akkor sem kell mindenáron a második vagy harmadik körben beindulni. Számítsunk *A gyenge erejére* és *Lady Olívia trükkjére!* Csak akkor kezdjük el a kombót, ha biztosak vagyunk abban, hogy az ellenfél nem tud közbeszólni (illetve meg tudjuk akadályozni a közbeszólását), és van a kezünkben elég húzó és varázsponttermelő lap. Ha nincs, akkor nyugodtan várjunk (legalábbis



addig, amíg van életpontunk), várjuk meg a megfelelő lapokat. Ez alól egyetlen kivétel van: az az eset, amikor az ellenfél „gusztustalan” lényekkel próbál megfogni bennünket. Ha számíthatunk *Mágiáfalóra*, *Szorrátor bogárra*, *Quwarg ősmágusra*, akkor érdemes még azelőtt beindulni, mielőtt az ellenfél felhúzza és ki rakja ezeket. Még akár az egészségesnél egy kicsit nagyobb kockázatot is vállalhatunk, mivel ha ezeket ki rakja, akkor már nagyon nehéz lesz nyernünk. Az őrző lények kevésbé zavarnak, mivel azok nem akadályozzák a húzást és a lapkiállítását, így fel tudjuk húzni a *Mentális robbanást*. Ha az ellenfél elsősorban varázslatokat cserélt be ellenünk, akkor várjunk *Elzárásra*, *Manacsapdára*. Ilyenkor nem muszáj egy körben nyerni, szépen rakjuk le a *Teológiákat*, húzzunk a *Fairlight trükkjével* és *játékával*, így több lapból több esélyünk lesz beindítani a kombót. *Tudatturbót* csak akkor játsszunk ki, ha abban a körben akarjuk (és tudjuk) megölni az ellenfelünket, ugyan-

is ha nem jön össze a dolog, akkor *Tudatturbók* nélkül kevés az esélyünk a győzelemre. Az első két *Teológiát* Fairlightra érdemes kirakni a harmadikat már Raiára. Az *Új reménnyel* óvatosan bánjunk, ha felhúzzuk az elején és nem tudunk mást dobni a *Fairlight trükkjébe*, akkor eldobhatjuk, de utána figyeljünk, hogy egy *Múltidézőt* tartogassunk erre a célra. Ha valaki fél attól, hogy elrontja, akkor rakjon be még egyet a pakliba. A Számmágiát kettőre, esetleg négyre érdemes kirakni, a kezünkben levő lapoktól függően.

Hogyan lehet megverni ezt a palit? Az első játékban szinte sehogy, csak akkor ha elrontja vagy nagyon rosszslap hűz. A másodikban már sok esélye van az ellenfélnek, mivel rengeteg lapot tud lecserélni, kirakja a lényirtásait, és egy csomó szívató lapot rak be helyette. Mi persze nem tudunk ilyen jól cserélni, hiszen csak nagyon kevés olyan lap van a pakliban, ami nem létfontosságú. A hordáknak egy gyors hordázással lehet esélye ellene: csak ütni minél gyorsabban, hátha nem húzta be a kombót. Egyéb lényes paklik a már említett *Mágiafalóval*, *Quwarg ősmágussal*, *Szorrátor bogárral*, *Quwarg szamurájjal* (bár ez már kicsit drága) és őrző lényekkel védekezhetnek. Az első három lény egyébként gyilkos a teológiás paklik ellen. Szinte minden pakliba befér a *Zarkenod oszlopa*



és a *Tiltott mágia* (az első általában a *Teológiára* jön, a második arra, amivel le tudjuk szedni a *Tiltott mágiát*) ami szintén megnehezíti a teológiások dolgát. A *Morgan kristály*a is könnyen megszívatja, mivel ha szerencsétlenül dobunk, akkor a kulcslapokat dobhatjuk el. Varázslatokkal játszó paklik ellenvarázslatokkal, *Mágiatöréssel*, *Az elme fölényével* (ezzel a kettővel a *Kasztoplanáris stigmát* kell mindenképpen leszedni) *Lady Olívia trükkjével*, *A természet rendjével*, *Pogányirtással*. „legmókásabb” ha a *Szürkeállomány* vagy *Tranzformáció* után kapunk egy természet rendjét.

Végül néhány szó a kiegészítő pakliról. Szokás szerint itt is csak lapötleteket sorolok fel, nem írok le egy konkrét kiegészítőt. Tehát a hasonló paklik ellen rakjunk a kiegészítőbe a már említett *Lady Olívia trükkjét*, *Mágiatörést*, *Pogányirtást*, ellenvarázslatokat. Mindenképpen rakjunk bele *Sebek befornakot*, mivel egy mentoros paklitól is kaphatunk a harmadik-negyedik körben 20 feletti sebzést. Ha már a mentornál tartunk, használjuk ellene a negyedik kiadás új lapját: *Az ősök bilincsét!* A *Fordulat* univerzális ellenszere szinte minden asztalon maradó, bennünket szívató lapnak (*Morgan kristály*a, *Zarkenod oszlopa*, *Tiltott mágia*). A *Tiltott mágiát* mi is használhatjuk. Rakhatunk még be univerzális lényleszedést, hogy a kombó beindítása előtt is le tudjuk szedni az említett „gusztustalan” lényeket. További *Mentális robbanások*, illetve *Az igazság próbája*, amit alkalomadtán tárgyak ellen is lehet használni. A helyszínektől nem igazán kell tartanunk, de esetleg nem árt egy-két *Túlélők földje* sem a kiegészítőben. Remélem mindenkinek a kedvét meghoztam a játékhoz, és sokan kipróbálják a paklit! Sajnos túl sokat nem érdemes játszani vele, mert egy idő után már unalmas és fárasztó a lesz a játék, és ráadásul az ellenfelek sem szeretik, ha egyfolytában pasziánszozunk.

DANI ZOLTÁN

CYBER WORLD

PC-CD & Kártya Shop

Down Town Üzletház
(9-es üzlet)
1053 Budapest,
Kossuth L. u. 17.
(Az Astoriánál)

Njtva: H-P 10-18, Sz 10-14
☎ 318-5003, 318-9481/112,
06-20-9765-527

Alappaklik, kiegészítők a következő gyűjtögetős 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 kölcsönzése, 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 megéni!

KÉRDÉZZ – FELELEK

NATALONI KARTYAI

DANI ZOLTÁN

Ha A gépben lakozó szemmel Fair-light villámaít fordítok fel, elkölthetek-e VP-t arra, hogy kapjon jelzőket? Nem. Ha A gépben lakozó szellemmel olyan játékba rakható lapot fordítasz fel, aminek az idézési költségében ? szerepel, akkor az úgy kerül a játékba, mintha a ? nulla lenne. Ha X látható az idézési költségben, akkor azt a lehető legkisebb értéknek kell tekinteni. Tehát Mösze uralkodónál nem küldhetek a gyűjtőbe bűbajt, a Vérkeszeg 1/1-es lesz stb.

Lehet-e tűzvarázslattal játékost sebezni, ha A tűz ura aktív és a játékosnak van egy Védelem a tűztől bűbája? A Védelem a tűztől szövege szerint a játékos és lényei ugyanolyan védekezést kapnak a tűz ellen: semmilyen tűzsebzés nem hat rájuk. Az első kiadásban még nem volt meg az azóta kialakult HKK terminológia, ezért nem nevezik ezt akkor tűzimmunitásnak. Ez természetesen tűzimmunitás, és ha A tűz ura aktív, semmilyen tűzimmunitás nem működik, sem játékosé, sem lényé.

Vissza vehetek-e Pikkelyes thorgattal a harci fázisban olyan lényemet, ami éppen harcol, és ha igen akkor hova kerül az új lény?

Visszavetethetsz, de csak abban az esetben, ha a lény még életben van. Természetesen az ütési fázisban nem lehet ezt megtenni, mivel ott semmilyen hatást vagy varázslatot nem lehet használni. A Pikkelyes thorgattal lehozott új lény illetve lap, minden szempontból lény vagy lap kijátszásának számít. Ugy kell tekinteni, mintha az adott lapot akkor játszanád ki, kivéve, hogy – mivel thorgat képessége hatás – bármikor használható, akár az ellenfél körében is. Tehát az így lehozott lény a tartalékba kerül, ha repül akkor aktíván, ha nem repül, akkor passzívan.

Ha A káosz szentélyével megcserélem a Mnebolath támadását és a védekezését, mágikusává válik-e a támadása?

Nem, a szentély csak a támadás és védekezés számértékét cseréli meg. A mágikus támadás és védekezés változatlan marad.

Tűzsebzéssel rendelkező lénynek számít-e A tűz ura?

Igen, mivel ha aktív, akkor a lények passzvizálásával tűzsebzést tudunk okozni, és ezt a sebzést A tűz ura okozza.

Olcóbban játsza-e ki az ellenfelem a tűzvarázslatait, ha van egy Égő te-kintetem a játékban?

Valóban, az Égő tekintet szövegében betűhíva, a helyes szövege a következő: „Minden tűzvarázslatot kijátszása egyvel kevesebb VP”.

Szentélynek számít-e A fény szentélye?

Igen. A lapon azért nem szerepel, mert a Hőskorszak megjelenésekor még nem volt ilyen altípus.

Tűzvarázslat-e a Tűzmágia és a Tűz-lebelet?

Természetesen igen, sőt – mint az már korábban is leírtam – a Dornodon visszává is tűzvarázslat. Minden olyan varázslat, ami a szövege szerint tűzsebzést okoz, tűzvarázslatnak számít.





HOGYAN CSINÁLJAM

Ngyon kevés megfejtés érkezett az augusztusi feladványunkra, pedig kétfajta megoldása is volt. Az első:

1. Kijátsszom *A jövő ismeretét* az ellenfél paklijára, és felülre rakom az *Érző szívű dromedárt*. Jól megérdemelt jutalomként gyógyulok hármat. (-3 = 17 VP)
2. Kijátsszom *A gépben lakozó szellemet*, gyógyulok kettőt (már 20 ÉP-m van), játéka kerül a dromedár és a *Visszacsatolás*, felhúzom a murgattyút. (-2 = 15 VP)
3. *Idegen tollakkal* átadom a dromedár képességét Malvinának, és felhúzom *A mutáció eredményét*. (-2 = 13 VP)
4. Kijátsszom a murgattyút, majd Malvina megkapja *A mutáció eredményét*, és vele a murgattyú képességét. (-2 -2 = 9 VP)
5. Áldozok Malvinának három ÉP-t (ekkor 17 ÉP-m marad, pont annyi mint az ellenfelemnek), majd Malvina beüt hatot (két szintlépés + a murgattyú képessége). Mindketten 11 ÉP-be kerülünk. Malvina a dromedár hátránya miatt átkerül az ellenfélhez, passzívan.
6. Fordulatozom Malvinát, és kijátsszom rá a *Vadítást*. Ezzel mindketten seböződünk ötöt (védekezési bónusz + a murgattyú képessége), lesz 6 ÉP-nk. (-5 = 4 VP)
7. Az üstlet alkímiaozom az *Alanori Krónikát*, és a kapott komponensekből kirkom *Vlagyimir szobrát*. Így már csak három VP-ből játszom ki a *Megrontást*, mindketten seböződünk hatot, így 0-ba kerülünk, de én gyógyítok magamon egyet a *Gemina balzsamával*. Nyertem!

A MÁSIK MEGOLDÁS:

1. Kijátsszom *A jövő ismeretét* az ellenfél paklijára, és felülre rakom az egyik lényét. Jól megérdemelt jutalomként gyógyulok hármat. (-3 = 17 VP)
2. Kijátsszom *A gépben lakozó szellemet*, gyógyulok kettőt (már 20 ÉP-m van), játéka kerül az ellenfélnél egy lény, és ná-

lam a *Visszacsatolás*, felhúzom a murgattyút. (-2 = 15 VP)

3. Kijátsszom a murgattyút, majd áldozok neki három ÉP-t (ekkor 17 ÉP-m marad, pont annyi mint az ellenfelemnek), és fordulatozom. (-2 -1 = 12 VP)
4. Vadítom a murgattyút, mindketten seböződünk négyet, marad 13 ÉP-nk. (-5 = 7 VP)
5. A murgattyú bemegy az örposztba, és Malvinával együtt ütnek hetet. Maradt 6 ÉP-nk.
6. Kijátsszom a *Megrontást*, mindketten seböződünk hatot, így 0-ba kerülünk, de én gyógyítok magamon egyet a *Gemina balzsamával*. Nyertem!

A kevés beérkező megfejtés nagy része hibás volt. A legtöbben azt nézték el, hogy a *Visszacsatolás* nem sebez az ellenfélen, ha ÉP-t áldozok (pl. az *Átokmurgattyúnál*). További hiba az a feltételezés, hogy ha kijátsszom a murgattyút, majd átadom neki *Idegen tollakkal* a *Lebegő gomba* repülés képességét, akkor aktivizálódik.

A szerencsés megfejtők: *Korányi Tibor* Budapestről, *Vajtai Csaba* Szegedről és *Kozma Mibály* Szajolról. Nyereményük egy csomag Ezüsthajnal. Gratulálunk!

Új feladványunk a következő: van 20 VP-d, 4 ÉP-d és nincs szörnykomponens; ellenfelednek 13 ÉP-je, 6 VP-je és 2 szörnykomponens van. Most kezdődik a fő fázisod – nyerd meg a játékot mielőtt ez ellenfeled következik!

Beküldési határidő:
1998. november 15.

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

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Kandeláber (R/D)
- Tűz kard (E)
- Griff-fióka (E)
- Tűszekér (R)
- Teljes fordulat (C)
- Kiűzetés (R)
- Tűzmágia (D)

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- A tűz ura (D)
- Ehknagorhu (E)
- Tűzmadár (E)
- Tűzmester (D)
- Égető tekintet (R)
- Árnyékvilág (L)

A GYÚJTÓD:

- Tűzcsapás (D)
- Tűzgolyó (D)
- Táncoló lángok (D)
- Dornodon visszavág (D)

SZABÁLYLAPOD:

- A szabadság ára (-)

A tűz ura passzív, a többi lapod aktív. A lényeid a tartalékban vannak. Az *Égető tekintet* a *Tűzmesteren* van. Az *Ehknagorhun* egy jelző van.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Lerah megcsúfolása (E)

ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Pozitív sík (-)
- Bikaviadal (-)
- Védelem a tűztől (R)
- Zangrozi bika (R)
- Szinati szerzetes (D)
- Drótszörű pincsi (R)
- Krákgó Sütőtök (D)

A *Védelem a tűztől* passzív, az összes többi lapja aktív. A lényei az örposztban vannak, a *Drótszörű pincsi* és *Krákgó Sütőtök* összefogott.

Gyűjtődben levő lapok

Tűzgyöngy **Dorzsedon**

Általános

Célpont felhívás szabólká 3 ÉP, a phazis még annyit, amennyi a taarnat urga szakteréned.

Dorzmedon vízszavag **Dorzsedon**

szómmal

Következő szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Tűzcsapás **Dorzsedon**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Tűzcsapás **Dorzsedon**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

A szabólká g. tar **Szabólká lap**

3 ÉP-ri kezdés, ennyi a phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Kezdedben levő lapok

Tűzcsapás **Elernio**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Tűzcsapás **Charz-din**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Tűzcsapás **Elernio**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Kanduliber **Elernio**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Griffelóka **Elernio**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Tűzcsapás **Dorzsedon**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

Tűzcsapás **Elernio**

szómmal

Célpont, a szarni felhívásod ki, hogy valaki egy phazis szög felvételével szarni kéne, harsana a gyöngyök körül, a szédelt a góspis szarni 1 ÉP (tűzgyöngy). A szarni után a szarni phazis. — *Lépt csak! Lépt felhívás!*

A TE ÁLLÁSOD: 4 ÉP, 20 VP

HATALOM LIGÁJA

**EZÜTTAL CSAK AZ 1600 PONT FELETTI JÁTEKOSOK LISTÁJÁT KÖZÖLJÜK, DE A LIGA-
HELYSZÍNEK – KIBŐVÜLT VÁLASZTÉKKAL – TOVÁBBRA IS MEGTEKINTHETŐK.
MINDENKINEK SIKERES LIGA MECCSEKET!**

1. 1803	Tornay Tamás	Gyöngyös	16. 1636	Ries Tamás	Budapest	31. 1616	Csik János	Budapest
2. 1722	Halmi Csaba	Cegléd	17. 1633	Gulyás Gábor	Dunaharaszti	32. 1616	Koczur Ferenc	Debrecen
3. 1700	Muri Ferenc	Nyíregyháza	18. 1632	Király Péter	Nyíregyháza	33. 1616	Szemerényi Tibor	Budapest
4. 1695	Szabó Krisztián	Gyöngyös	19. 1629	Németh Tamás	Siófok	34. 1616	Horváth Balázs	Eger
5. 1683	Szinay Péter	Budapest	20. 1629	Kenéz András	Budapest	35. 1615	Skaliczky Dávid	Taksony
6. 1680	Debreceni Áron	Pilisjászfalu	21. 1628	Baross Ferenc	Budapest	36. 1614	Hegedűs Kristóf Sz.szt.miklós	
7. 1680	Kovács Sándor	Csemő	22. 1628	Simon Dániel Sz.szentmiklós		37. 1614	Ludányi Ákos	Eger
8. 1659	Sass Tamás	Budapest	23. 1627	Illés Péter	Siófok	38. 1613	Peterdi Réka	Budapest
9. 1658	Valler Krszitián	Pécs	24. 1627	Bíró Gábor	Debrecen	39. 1606	Klimisz Dezső	Csemő
10. 1657	Szigeti Balázs	Debrecen	25. 1625	Bakos Attila	Budapest	40. 1606	Józsa Sándor	Debrecen
11. 1647	Mátyus Balázs	Pásztó	26. 1624	Fodor Péter	Gyöngyös	41. 1605	Mester Zsolt	Cegléd
12. 1644	Alapi Miklós	Pásztó	27. 1624	Szabó István	Pásztó	42. 1602	Bagi Sándor	Cegléd
13. 1644	Farkas Attila	Dunaharaszti	28. 1618	Ordás Lajos	Nagykőrös	43. 1601	Kéri Kornél	Pásztó
14. 1639	Szavejjev Adám	Eger	29. 1618	Czine Sándor	Mátészalka	44. 1601	László Gergely	Eger
15. 1637	Panyik Zoltán	Budapest	30. 1616	Kovács Péter	Szeged	45. 1601	Fábián Balázs	Budapest

LIGAHELYSZÍNEK • AHOL BELÉPHETSZ ÉS JÁTSZHATSZ

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Telesi László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVD SZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ., Török Ignác út 1.
6. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
7. Orákulum Kártya- és szerepjátékklub – Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.
8. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
9. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
10. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
11. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
12. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
13. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 33.
14. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
15. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
16. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
17. Használtkönyv-kereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
18. Lidércfény szerep-és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
19. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
20. CyberWorld – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 17.
21. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
22. Dark Portal – Budapest, Vak Bottyán u. 75., a 85-ös busz megállójában



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 megrendelésedet küldd el e-mailben (beholder@mail.datanet.hu) vagy levélben! Így félre tudjuk tenni számodra a megrendelt árut a pénz megérkezéseig, illetve a külföldi áruknál előfordulhat az is, hogy rövid időre kifogyunk belőle, vagy nincs annyi raktáron amennyit rendeltél. Minderről levélben értesítünk. Miután megkaptad a levelet, belföldi postautalványon kell a szükséges összeget a címünkre elküldeni. A megrendelést egy héten belül kifizetjük, ajánlott küldeményben juttatjuk el a kívánt dolgokat. Lehetőség van utánvéttel is rendelni, ennek azonban nagyobb a postaköltsége, amit kénytelenek vagyunk felszámolni. (Ez az árú értékétől függően 300–500 Ft!) Ez az árlista 1998. szeptemberéig érvényes. Az aktuális árainkról és áruinkról állandóan tájékozódhattok a Beholder Kft. honlapján: (<http://www.beholder.hu>)

MAGIC: THE GATHERING

Stronghold alap összeállított pakli	2300 Ft
5. kiadású alappakli	2100 Ft
5. kiadású kiegészítő	700 Ft
5. kiadású indulókészlet	3600 Ft

(tartalma 2 előre összeállított 5. kiadású alappakli, és egy 5. kiadású kiegészítő)

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	1700 Ft
(magyar nyelvű szabálykönyvvel!)	
Portal kiegészítő	550 Ft
Exodus alap összeállított pakli	2300 Ft
Exodus kiegészítő	700 Ft
Stronghold kiegészítő	700 Ft
Unglued kiegészítő	600 Ft
Urza's Saga alappakli (75 lap)	2300 Ft
Urza's Saga alap összeállított pakli	2300 Ft
Urza's Saga kiegészítő pakli	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

Vakító fény	698 Ft
Magányos Farkas	698 Ft

SHADOWRUN – SZEREPIJÁTÉK

Árnyékmagyarország	1200 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft

RAYMOND E. FEIST

Mágus: A Mester	elfogyott
Ezüsttövis	798 Ft
Stebanon alkonya	elfogyott

JAMES BOND 007

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

TF REGÉNYEK

Túlélők	elfogyott
Kitaszítottak	478 Ft

BATTLETECH

Halálos örökség	750 Ft
Elveszett sors	750 Ft

A klán törvénye

elfogyott	
Vérnév	698 Ft
Sólyomgárda	698 Ft

HKK

Isteni Szövetség kiegészítő	560 Ft
Ezüsthajnal	600 Ft
Alappakli (IV. kiadás)	820 Ft

Létsíkok kiegészítő

elfogyott

CSILLAGKÉPEK

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

INVÁZIÓ

A tűz létsíkja **elfogyott**

EGYÉB

Grabam Edwards: Sárkányvarázs	1190 Ft
Grabam Edwards: Sárkányvihar	998 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft

MÖBIUS KIADÓ

Terry Bisson: Johnny Mnemonic	449 Ft
Elizabeth Hand: 12 majom	599 Ft
Diane Carey: Kísérthetőség	589 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában	599 Ft
Douglas Adams:	
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.

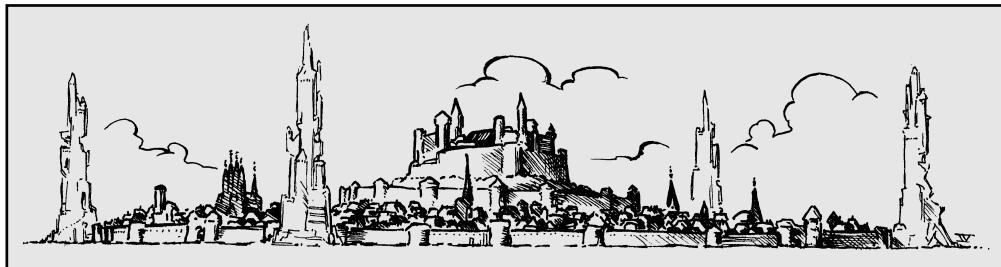
ÁRNYÉKHOLD

Treem letette a tollat, és kinézett az ablakon. A torony, amelyben lakott, a Királydombon állt, közvetlenül a palota mellett, és padlászobájából beláthatta fél Jalnát. Pontosan a történetíróval szemben, a város határában állt az Ezüstmágusok déli őrtornya, s ha kihajolt volna kissé, a keletit és nyugatit is láthatta volna. Jalna őrzői, a mágustornyok voltak a város legszembevetőbb épületei. Magasabbra nyúltak minden más háznál – a királyi palotánál is, holott az dombra épült – és karcsú alakjuk még éjszaka is ezüstös fényben ragyogott. Egyetlen madár sem repülhetett be a Namír Birodalom fővárosába úgy, hogy az Ezüstmágusok tudomást ne szereztek volna róla, s gondosan kiszűrtek mindent és mindenkit, aki ártó szándékkal próbált bejutni Jalnába.

Treem elfordította a fejét az alkonyi fényben fürdő toronytól, és lenézett a palotát körülvevő udvarházakra. Jalna belső városfala erősen korlátozta a rendelkezésre álló teret, így még a legelőkelőbb nemesek háza is kicsi volt, s alig tenyérnyi kert vette körül. Bizonyára nem volt tudatos az elgondolás, de a szűk és kényelmetlen palotácskákban a főurak csak rövid ideig időztek – csak ameddig a király parancsa Jalnában tartotta őket. Így aztán nem volt idejük, hogy összeesküvéseket szöjének, viszont vidéki birtokaikon tágas, kényelmes várakat építettek, nagy személyzetet tartottak. Ezáltal a kulturális élet nemcsak Jalnában koncentráldott, hanem számos gócpontja alakult ki, hiszen minden főúr eltartotta a maga költőjét, a helyi papságot, kolostorokat, iskolákat.

A királyi palota kertje persze hatalmas volt, tele szökőkutakkal, formára nyírott, labirintusszerűen elrendezett

sövényekkel, színpompás virágokkal, árnyékos, pihentető lugasokkal. Gyakorlatilag elfoglalta a teljes Királydombot, csak a tetején hagyott némi helyet az épületeknek. Magát a palotát, a király lakhelyét Treem csak akkor láthatta volna, ha teljesen kihajolt és kicsit balra fordította a fejét – ám ez esze ágában sem volt. Pedig ha megtette volna, egész Ghalla leggyönyörűbb épületét láthatta volna. Kecses tornyai, vékony, de erős támpillérei, az óriási, átlátszó vagy színes ablakai, mértéktartó, de szépen kidolgozott domborművei és szobrai, arányos termei, amelyek elvesztették hodályszerűségüket, de megtartották nagyszerűségüket, mind-mind egy új kor, egy békésebb, civilizáltabb idő hírnökei voltak. De Treem is – bár igazán csodálta Marilliondi Abarrun, a királyi építőmester művészetét – inkább visszatért írásaihoz és fennhangon olvasni kezdte: „A Namír Birodalom 832. éve minden tekintetben a fejlődés éve volt. A termés jó volt, annak ellenére is jó, hogy az időjárás nem volt kegyes a gazdákhhoz. Ám az évtizedek alatt kiépített öntözőrendszer megtette a magáét, megóvott a szárazság következményeitől. Az állatállomány is növekedett, részben a jó termés következtében, részben mert már nem törtek ki olyan járványok amelyek régebben akár egy egész tartomány állatait elpusztíthatták. A parasztnak többé nem áll érdekükben eltitkolni beteg állataikat – amelyek a fertőzés központjai lehetnének –, hiszen a király kártalanítja őket kényszervágott jószágaikért. Szigorú törvények tartják vissza a földesurakat az önkényeskedéstől, ráadásul nem lehet pénzzel megváltani büntetést. Egy paraszt haláláért még a főrangú nemesek is hosszú éveket tölthetnek Gwyndorban, a királyság





leegésztelenebb börtönében. A parasztok gyarapodása maga után vonta a városokét is. Megnőtt a kereslet a kézműipar termékei iránt, és a jó fekvésű városokban hatalmas piacok alakultak ki. Persze ezen fejlődés nem egyetlen év alatt következett be, hanem évszázadok szoros munkája során, a hosszú béke következményeként. Mindössze azért kíváncsított ide ez az összefoglalás, hogy megmagyarázható legyen a 832. év kiugróan magas kincstári bevétele. A következő évben I. Ordrell valószínűleg csökkenteni fogja az adókat, hiszen a tartalékok nagyok, és alacsonyabb adórátával is a szükségesnél jóval nagyobb bevételre tehet szert.”

– Tökéletes, már-már idilli a birodalom helyzete – mormogta Treem, aztán lecsapta a papírt, és rosszkedvűen kifakadt: – És iszonyúan unalmas!

Rögtön el is szegvelte magát a gondolatért. Hiszen mi mást akarhatna, mint egyhangú, de fejlődést hozó békét? Talán háborút, vért, könnyeket, özvegyeket és árvákat, hogy szenvedésüket kellően mély átélessel esetelhesse krónikájában? Vagy talán udvari intrikákat, örökösödési harcot, hogy elemezhesse, ki kinek a pártjára áll koncot remélve? És mégis, ha utálta is magát érte, akkor sem lelte élvezetét a mezőgazdaság statisztikáinak böngészésében. A birodalomban hétszámra nem történt semmi; néha követek jöttek valamely országrészből, és ajándékokat hoztak vagy a királyt kérték meg, hogy döntsön jelentéktelen vitájukban; időnként bálokat és ünnepségeket rendeztek az udvarban, amelyek talán még érdektelenebbek voltak, mint a vetésterületek adatai. Treemnek megfordult a fejében, hogy el kellene hagynia a királyságot, hiszen bizonnyára a namír határokon túl is vannak országok, amelyekben jelentős események történhetnek. Ám a birodalom volt Ghalla egyetlen jelentős szervezett ereje, legalábbis Treem csak ezt ismerte, és nem utolsósorban: ez volt a hazája.

Treem tehát nagy, mélyről jövő sóhajtással elszánta magát, hogy visszatér a krónikájához, és a bevezető után papírra veti a száraz adatokat is. Mielőtt azonban nekilátott volna a lélekölő munkának, éles kúrtszó hasított az álmos csendbe. Ha elsőre nem is, de másodjára már felismerte a dallamot. Azt jelezte, hogy olyan fontos hír érkezett, mely miatt Ordrellnek meg kell szakítania a vadászát, és vissza kell térnie az udvarba.

Treem nem sietett, bár tudta, hogy a király azonnal engedelmessé fogja a hívásnak. Ám az erdő, ahol vadászott, legalább 20 mérföldnyire volt, s ha szárnyai nőnek a lovának, akkor sem érhet ide egy óránál hamarabb. Így mielőtt maga is elindult volna a trónterembe, elrendezte minden holmiját, írásait egy vízhatlan bőriszákba tette némi üres papírral és írószerszámmal együtt. Meg sem gondolva, mit tesz, nyakába akasztotta a táskát, s lassan, komótosan elindult lefelé. Mire leért, már teljesen sötét



volt. Az udvari fákllyák imbulgó fényét nem zavarta a Bíborhold – az égitestet nem lehetett látni. Ám ahogy Treem az eget kémlelte, felfedezett egy kicsi, vékony ezüstsarlót. Bár nem volt babonás, akaratlanul is összeszorult a szíve. A sarló a Zaon volt, vagy ahogy az asztrológusok nevezték: az Árnyékhold. Nagyon ritkán jelent meg az égen – a csillagászok szerint rendkívül elnyújtott, s meglehetősen furcsa pályán kering Ghalla körül –, és a közhit szerint minden egyes megjelenése balszerencsét hoz a világra. Persze Treem tudta, hogy mindez ostobaság: az Árnyékhold nyilván számtalanszor látszott az égen anélkül, hogy bármi rettenetes történt volna, valószínűleg észre sem vették. Mégis... Ahogy a vékonyka ezüstsíkot nézte, és mellette az árnyékos részt, szívébe az ismeretlen jövő borzongató félelme lopózott.

A király hamarosan megérkezett, és azonnal a trónterembe rendelte a tanács tagjait. A hírnököt – egy átlagosnál kisebb termetű, égési sebekkel borított troll férfit – hordágyon hozták elé. A férfi szinte beszélni sem tudott, amíg meg nem jelent Asylum (Ordrell Ezüstmágus tanácsadója) és gyógykenőcsével nem enyhítette a fájdalmait. A hírnököt Karrumnak hívták, a dradri törzs tagja volt, akik a Haddara-hegységben éltek. Szavaiból kiderült, hogy területüket megosztották a gnómkokkal, hiszen ők legnagyobb részben a föld alatt tartózkodtak a bányáikban és föld feletti településeiket a trollok számára teljesen értéktelen sziklákon építették ki. Az egyetlen, amin osztozniuk kel-



lett, a víz volt. Erre igen nagy szükségük volt a trolloknak, hiszen földművelésből és állattenyésztésből tartották el magukat. A Haddara-hegységben azonban nem volt föld feletti forrás vagy folyóvíz, ám annál bőségesebben a föld alatt. Így a trollok számára gyakorlatilag a gnómok biztosították az élethez és az öntözéshez szükséges vizet. Száz és száz éven keresztül minden gond nélkül ment, ám nemrég az összes kút vize elapadt. Kérdőre vonták a gnómokat, de ők tehetetlenül tárták szét a kezüket. A víz néhány nap után visszatért, s a trollok örömmel locsolták szét a földjeiken. Azonban az öröm hamarosan kétségbeeséssé változott. Mindenki, aki csak egy harapásnyit evett a zöldségekből, nemsokára borzalmas gyomorfájásra kezdett panaszkodni, aztán sebek ütözködtek ki a bőrén, mint ha megégett volna. Most nincs vize a törzsnek. A gnómok adnak ugyan az egészséges föld alatti forrásokból, de az nem elég az öntözésre. A Haddarában kései az aratás, a törzs éhezni fog, ha nem kap segítséget.

– És a trolloknak ilyen csodálatos kenőcsei sincsenek – tette hozzá Karrum Asylumra pillantva.

Az Ezüstmágus a királyra nézett, tekintetükben felvilágot az egyetértés lángja. Ha a trollok nem kapnak mihamarabb segítséget, nemcsak ők pusztulhatnak bele, hanem a gnómok is, akikre igen hamar rásüthetik a mérgezés vadját. Asylum rendbe hozta annyira Karrumot, hogy lóra ülhes-

sen, s alig két óra múlva Asylummal az élen egy százfős csapat vágatott el északra, a Haddara-hegység felé. Hogy miért kellett magának az Ezüstmágusnak vezetnie őket? Nem csupán azért, hogy annyi gyógykenőcsöt állítson elő, amennyit csak tud, hanem mert sejtése szerint nem egyszerű mérgezésről volt szó...

Az út majd másfél napig tartott, hajnalodott, mire megpillantották a Haddara-hegység csúcsait. Ezután Karrum vette át a vezetést, hiszen ő tudta pontosan, merre lakik a törzs. Ám hamarosan már ő sem ismert a tájra: a jól ismert utakat hatalmas kövek torlasztották el; a gnómok tornyai, melyek egyfajta útmutatóként szolgáltak, most csonkán, felismerhetetlenül álldogáltak. Távolról csatazaj hallatszott, de mire a kis csapat átvergődött az akadályokon, a harc szinte már be is fejeződött. Nem voltak győztesek, csak vesztesek: a gnómok visszahúzódtak tornyaikba és barlangjaikba, de számos halottjuk maradt a csatatéren – akárcsak a trolloknak. Ők ugyan nem tértek vissza falvaikba, továbbra is egy hatalmas, zárt sziklaajtó előtt gyülekeztek, de szemlátomást lehanyatlott harci kedvük. Karrum dühösen kezdte volna meg-

keresni a falvak vezetőit, hogy felelősségre vonja őket az esztelen pusztításért – mert az tisztán látszott, hogy a trollok kezdték a harcot –, de Asylum inkább a kezébe nyomta a magával hozott kenőcsöt és arra kérte, adja oda a falu sámlájának. Ő tudni fogja, mihez kezdjen vele. Asylum ott állt a csatatér közepén, és értetlenül csóválta a fejét. Nem volt nagy véleményrel a trollokról, már csak származása és neveltetése miatt sem, de nem hitte volna, hogy ilyen könnyű őket belerángatni az öldöklésbe. A fehér – most már vörös vérel befröskölt – kövek között egyetlen gnóm holttest sem volt, bár jó páran haltak meg itt. Ám a hegylakók alighanem minden áldozatot gondosan visszacipeltek járataikba, miután újra működőképessé tették az óriási sziklaajtót. Épp ez, az óriási sziklaajtó bizonyította, hogy furcsa erők dolgoztak itt, hiszen a hatalmas kaput még az iszonyú trollok sokasága sem tudta volna betörni. Az ajtót erős varázs védte, csupán ahhoz, hogy semlegesítsék, jelentős erőre volt szükség, ráadásul még meg is kellett mozdítani a többtonnás sziklatömböt. De ha mágus nyitotta ki az ajtót, miért nem robbantotta egyszerűen be?

Asylum töprengéseit Karrum falujának sámlánca zavarta meg. A férfi nem igazán látszott a szellem emberének, s hamarosan kiderült, hogy egy személyben ő a falu kovácsa is. Kezében ősi és hatalmas, az Ezüstmágus számára felismerhetetlen fegyvert tartott. Ám első szavai rögtön je-



lezték, hogy talán ő van a leginkább tisztában a falusiak közül azzal, hogy mi is történt. Pontosan ugyanúgy szemlélte a hatalmas sziklaajtót, mint az Ezüstmágus, és halkán dörmögte:

– Sosem tudtuk volna betörni ezt az ajtót. Azt meg nem hiszem, hogy a gnómok tárták volna ki előttünk.

Asylum a kovácshoz fordult, felnézett a durva arcra.

– El tudod nekem pontosan mondani, mi is történt itt?

– Persze. Karrum, gondolom, már elmesélte a vizet...

Mindannyian egyre rosszabbul lettünk. A sebesültek égettek, viszkettek egyszerre, s ahogy

súlyosbodtak a fájdalmaink, úgy lettünk mind dühösebbek.

A végén már nem tudtuk tűr-

tőztetni magunkat, képte-

lenek voltunk gondol-

kozni. És egyszer csak

ott találtuk magun-

kat a Nagy Kapu

előtt. Meredten,

tehetetlenül bá-

multuk, és szit-

kokat szórtunk

a gnómok fejé-

re. Nem emléks-

zem, hogyan

nyílt ki az ajtó,

de betódultunk

rajta. Számos ha-

lottunk és talán

sebesültünk is

még mindig ott

van... A kicsi népnek

sikerült visszaszorítani

bennünket: a szűk, homá-

lyos folyosókon előnyben

voltak és varázslataik jól mű-

ködtek a számukra otthonos kör-

nyezetben. Ám az ajtót nem tudták azon-

nal becsukni mögöttünk. Hullák és sebesültek

torlaszolták el a nyílást és időbe telt, amíg sikerült megtisz-

títaniuk. Addig idekinn folyt a harc, amelynek te is láthat-

ad az eredményét. Végül sikerült újra magukra zárniuk a sziklát, s mi idekinn álltunk csalódottan és értetlenül. Bár

sokan ostoba és agresszív népek tartanak bennünket,

sem vagyunk sem egyik, sem másik. Nem támadunk ok

nélkül, és előbb-utóbb arra is rájövünk, ha manipulálnak

minket.

A sámán Asylum titkos gondolatát mondta ki.

– Arra is van ötleted, hogy ki lehetett?

A troll megrázta a fejét. Asylum bátorítólag a karjára tette a kezét, és elküldte, hogy foglalkozzon az övével. Ne-

ki be kellett jutnia a gnómokhoz, hogy hallja a történet másik felét is. Nem volt nehéz: a gnómok kinyitottak neki egy kisebb mellékajtot, amikor megbizonyosodtak arról, hogy a férfi a király követe. Asylum – elf lévén – nem érezte jól magát a hegy gyomrába épített városban, még akkor sem, ha a gnómok kiváló építőművészek és a mesteri világítás szinte elfeledtette a fölötté tornyosuló kőtonnákat. A gnómok legalább akkora veszteségeket szenvedtek, mint a trollok. Hiába használtak varázslatokat, ellenségeik elemi ereje majdnem legyőzte őket.

Asylum szigorú kérdéseire válaszolva

persze tagadták, hogy bármi részük

lett volna a kutak megmérgezésében.

Idegent sem láttak a

hegyekben, pedig föld fe-

letti őrtornyaik révén

mindenről értesül-

hetnek. Amikor a

mágiára terelődött

a szó, akkor már

nem volt olyan

egyértelműen

tagadó a vála-

szuk. Erre érke-

ny nép lévén

éreztek a

mágia különös

koncentrációját

egy ponton, de

nem láttak senkit

a környéken. Így

rejtélyesnek, de lé-

nyegtelennek tartot-

ták a jelenséget. Asylum

kihívta a gnóm város veze-

tőjét a trollok közé, és a má-

gus vezetésével megkezdődött a

békétárgyalás. A legnehezebb kér-

dést, a vizét az Ezüstmágus oldotta meg:

leoldotta az átkot a kutakról. Miközben semle-

gesítette a varázslatot, gondosan megfigyelte jellegét, ahogy

azt a helyet is alaposan tanulmányozta, ahol a gnómok a

mágiakoncentrációt érezték. A hegységben lakóknak

sem árulta el, milyen következtetésekre jutott, minden-

esetre mihelyst újra teljes lett az egyetértés a Haddara-

hegység népei között, Asylum elhagyta őket. Útközben

mentális üzeneteket küldött szinte minden égtáj felé, s mi-

re visszaért Jalnába, az Ezüsttanács teljes létszámban várta.

Az Ezüstmágusok sosem tartottak fenn hierarchikus szervezetet, mégis automatikusan kialakult egy vezető testü-





letük, az Ezüsttanács. Létszáma változó volt attól függően, hányan voltak olyan erősek és intelligensek, hogy a többiek befogadják őket – és hányan akartak egyáltalán tagok lenni. Akkor éppen nyolc mágus – öt ember, egy elf, egy gnóm és egy árnyanó – alkotta az Ezüsttanácsot. Igazi hatalma nem volt, ahogy igazi vezetője sem; mindössze tagjai tekintélyében nyilvánult meg az ereje. Ám hallgatólagosan elfogadták a tanács fejének Asylumot; talán a kora, talán I. Ordrell mellett betöltött tisztsége miatt esett rá a választás.

Asylum már tudatta velük, miért hívatta őket, s mire odaért, javában vitatták az eseményeket. Ha nem is vonták kétségbe, hogy valaki mágikusan közreműködött az incidens kirobbantásában, egyikük sem látott különösebb veszélyt az esetben. Jobbára meg voltak győződve arról, hogy egy bosszúszomjas gnóm, akit esetleg kizsáztottak a közösségből, felelős a vérontásért. Nord, az egyik ember varázsló volt az, aki leginkább hangoztatta ezt a véleményét, s lassan meggyőzte az egész tanácsot – Gnarripollin, a gnóm máguson kívül.

– Sosem jártam a Haddarában, egyetlen gnómot sem ismerek onnan, de nem hiszem, hogy erre bármelyikük képes lenne. Mi gnómok utáljuk a háborút. Építeni szeretünk, létrehozni tárgyakat, épületeket, amelyekben elgyönyörködhetünk, hogy aztán megunva őket még szebbet, még tökéletesebbet alkossunk.

– Tehát beismered, hogy romboltok is! – csapott le Nord Gnarripolli a gnóm egyetlen félreérthető szavára.

– Csak azért, hogy valami szebbet, jobbat építsünk helyette – védekezett a gnóm.

– Mi a jobb és a szebb? Ez már csak szemlélet kérdés! Egy lépésnyire vagytok attól a hadvezértől, aki azért támad meg egy békés országot, hogy ott az ő szempontjából jobb rendszert vezessen be!

Gnarripolin elképedve nézett Nordra, megdöbbenésében csak némi hebegés után jutott szóhoz.

– De mi sose bánatánánk másokat! Épületekről és tárgyakról volt szó!

– Ugyan! Láttam én már gnómot, aki utcakövel próbált szétverni valakinek a fejét, mert elrontotta kedvenc gépezetét. Ne próbáld bemesélni nekem, hogy szent nép vagytok, akiknek fejében sosem fordul meg egyetlen becstelen gondolat sem!

– Mindenki azt feltételezi másokról, amire ő képesnek tartja magát – válaszolt egy kis szünet után a gnóm. Ennyi kellett neki, hogy megrendszabályozza egyre forrósodó vérért.

Asylum nem szólt bele a vitába, kissé félrefordított fejével, elgondolkozva nézte Nordot és Gnarripollit, aztán a tanács többi tagját. Csak akkor kezdett beszélni, mikor végre elcsendesedtek.

– Meddő a vitátok, barátaim. A vizet elátkozhatta egy gnóm varázslócska, talán a sziklaajtót is kitarhatta a gnómok előtt, de aligha készíthetted el azt a szerkezetet, amelynek nyomaira ráleltem.

A mágusok érdeklődve várták, mire akar Asylum kilyukadni. Ilyesmi nem szerepelt az üzenetében.

– A szerkezet körülbelül akora lehet, mint egy homokfutó lovak nélkül. Kicsit körülményes lehetett a hegyeikbe szállítani...

– Kivéve, ha ott helyben fabrikálta össze egy gnómocskát – szúrta közbe Nord.

– De aligha okozott nagy gondot az összeállításának. – Asylum úgy beszélt tovább, mintha nem is hallotta volna a közbeszólást. – A szerkezet nagy része jakfából készült. Mikor odaértem, még erősen lehetett érezni jellegzetes illatát. Ezt rakjátok össze azzal, hogy a trollok iszonyú szenvedésen mentek keresztül, és a csatában jó néhányan meg is haltak. Az Ezüstmágusok döbbenetben néztek az elfre, s percekbe telt, mire egyikük, Gnarripolli meg tudott szólni.





– Még én sem tudnék elkészíteni egy brakkarát! Mindig azt hittem, hogy nem is lehetséges, csupán elméletileg létezik a lehetőség.

– Te nyilván nem folytattál erre vonatkozó kutatásokat, de hogy mindegyikünk pontosan tudja, miről is van szó: a brakkara egy olyan eszköz, amely érzékeli a szenvedést és mágikus erővé alakítja át. Nagyon nehéz ellenőrzés alatt tartani; a brakkarában felgyülemelő energia könnyen kitorhet és elpusztíthatja a használóját. Az, aki a Haddarában használta, még mindig életben van. Ráadásul meggyőződésem, hogy azért csinálta az egészet, hogy lásd, mekkora a brakkara hatékonysága, ha csak szenvednek körülötte, és mekkora, ha sokan meghalnak.

A tanácssteremben hangzavar tört ki, heten próbálták egyszerre elmagyarázni, miért lehetetlen a brakkarát elkészíteni, és miért őrülség használni. Ráadásul a nevén és az anyagán kívül nem is lehet tudni róla semmit, a készítéséhez szükséges rítusok rég elvesztek. Mikor a mágusok lecsillapodtak, valaki végre feltette a kérdést:

– Azt gondolod, hogy egyedül, tanítás nélkül elérhető egy ismeretlen mágus olyan szintet, hogy képes legyen elkészíteni a brakkarát? Ellenőrzésünk alatt tartjuk az egész birodalmat, feltűnt volna egy ilyen tehetség! Átvettük volna a nevelését, és eszébe sem jutna ilyen gonosz dolgokra használni a mágiát.

Asylum sóhajtott, és a beszélő, Erdrin vállára tette a kezét.

– Túlságosan naiv vagy, barátom, ha azt hiszed, hogy csak azért, mert Ghallán béke van, nem munkálkodhatnak a mélyben sötét erők. És az is lehet, hogy felfedeztük azt a tehetséget, lehet, hogy bevettük magunk közé, hogy mi adtuk a kezébe az erőt, amelyet most a világ ellen fordít.

– Nem hiszem, hogy igazad lenne – fordult el Asylum-tól Gnarripolli.

– Talán ismersz olyan nagy hatalmú varázslót, aki nem az Ezüstmágusok nevelése? Erdrin helyesen mondta: mindenhonnan összeszedjük a tehetségeket, nehogy a gonosz kezére jussanak. Akkor sem habozunk, ha már elkészítünk: gyökereken tépjük ki a gyomot Ghalla békés kertjéből. De mi is tévedhetünk... És a brakkara egyetlen ismert leírása, amely támpontot adhat – ha pontos instrukciókat nem is – az elkészítéséhez, az Ezüstmágusok jainai könyvtárában található.

– Ez nem bizonyíték! – kiáltotta Nord. – Ezer más helyen hozzáférhető az adatokhoz.

– Csakhogy az a bizonyos kötet eltűnt a könyvtárból. Ellenőriztem. A tolvajnak valószínűleg szüksége volt a rajzra, nem merte lemásolni, nehogy egy apró részletet is eltévesszen. És rajtunk, Ezüstmágusokon kívül ugyan ki más férhet a könyvtárunkhoz?

A csend éles volt és bántó. Asylum érvelését nehéz lett volna megcáfolni. De azt beismerni, hogy az Ezüstmágusok közül valaki ilyesmit tegyen...

– Az már előfordult, hogy egy Ezüstmágus ostobaságában és elbizakodottságában vész hozott Ghallára... Hisz mindannyian emlékeztek az Inváziós Háborúra és a Kitaszítottra. De ez... – Gnarripolli felemelte a fejét és végignézett a többiekben. Ugyanazt a hitetlenséggel párosuló fájdalmat látta rajtuk, melyet ő is érzett.

A tanácskozás ezután hamar véget ért. Minél hamarabb ki kellett deríteniük, ki készítet brakkarát és nem volt más ötletük, mint hogy felosszák a birodalmat maguk között, és végigjárják az ottani varázslóiskolákat. Asylum csendben nézte, hogyan vitakoznak a területek felett, és közben az járt az eszében: akár közülük való is lehet...

...folytatjuk...

BRIAN



MAGIC The Gathering™ KEZDŐKNEK



Ez a cikk azoknak készült, akik még nem túl járatosak a versenyek világában és/vagy nincs lehetőségük beszerezni egy-egy jobb paklihoz a lapokat. Aktív, profi versenyjátékosok nem sok hasznát fogják venni az itt leírtaknak, nekik legfeljebb közvetett hasznuk lehet a cikkből.

Ha el akarsz menni egy versenyre, de nincsenek meg az igazán drága lapok, akkor érdemes egy jól működő koncepciót átalakítani „olcsóbb formátumra”. Ez nyilván gyengíti majd a paklit, talán teljesen meg is változtatja majd a struktúráját, de hát szegény ember vízzel főz. Természetesen van néhány olyan pakli, melyet drága ritkák nélkül aligha lehet összerakni, ezekről tehát le kell mondanunk. Általában az a tapasztalat, hogy az olcsó lapokból főleg horda típusú paklikat lehet összerakni, a common lapok között sok a kis lény, a jó lövés stb.

Most egy olyan zöld hordát fogok ismertetni, mely nagyrészt olcsó, gyakori lapokból van összeállítva, de a nem gyakori lapok is a könnyen beszerezhető kategóriába tartoznak. Ha kezdő vagy, akkor nyilván rengeteg lap hiányzik majd a paklihoz, de szinte bárkitől kölcsön lehet őket kérni, s egy kártyabolt 5 Ft-os dobozában is rengeteget találhatsz meg közülük.

A lista oldalt látható. Elég primitív? Hát igen, igyekeztem. A pakli összértéke kb. 500 Ft, szóval nem nagy beruházás, s elég jó eredményeket lehet vele elérni. Akkor kezdjünk neki az elemzésnek. Először is: nem írom le részletesen, hogy melyik lap mit csinál, mert nagyon sok helyet elvenne, s ezek a lapok elég ismertek.

A pakliban van 31 lény. Ez így elsőre talán soknak tűnik, de az is! Féltetve a tréfát, a pakli főleg alacsony manaköltségű, viszonylag gyenge lényből áll. A gyenge természetesen itt azt jelenti, hogy kis sebességű/ÉP-jű, de hidd el, nem lesz ebből gond. A lények közül nyolc használható al-

ternatív (másodlagos) manaforrásként is, tehát a földeken kívül innen is nyerhetsz manát. A *Llanowar Elf* például ad egy zöldet, ha eltappeded; ez nagyon jó azért is, mert gyorsít (a második körben három manád van), s azért is, mert üthetsz vele akkor, ha éppen nincs szükséged az általa termelhető erőforrásra. A másik ilyen a *Quirion Ranger*, ő elég trükkös srác, meg kell tanulni rendesen használni. Ha visszaveszel a kezedbe egy *Forestet*, akkor visszafordít egy lényt. Gondold csak el: ha elfogyott a föld a kezdedben, akkor ez plusz egy manát jelent, hiszen a már felhasznált földet visszaveszed, s újra kijátszod. Emellett pl. egy elf két manát is ad, hisz pl. őt tappend vissza. Iszonyúan be tud gyorsítani téged ez a két fickó.

A *Rogue Elephant* jó ütő lény, őt játszod ki elsőnek, ha van még egy *Forested*. Ha viszont csak egy földed van a kezdőkézen, akkor főleg a második körben érdemes kijátszani, miután már lent van egy elfed. A *Trained Armodon* és a *Scryb Sprite* azt hiszem nem igényel túl bő magyarázatot, a *Ghazban Ogre* viszont annál inkább. Soha ne tedd le első körben, ha nem tudod, mivel játszik az ellenfeled, mert lehet, hogy rögtön kapsz a fejedbe egy lövést, s akkor máris az övé lesz. Más esetben viszont nagyon jó, hiszen kevés pakli tartalmaz direkt sebzést; a második játékban tehát bátrabb lehetsz vele. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor meg minek a pakliba alából, ha úgysem mered kijátszani? A válasz egyszerű: azért, mert pl. a harmadik körben is jobb kijátszani két-három kis lényt, mint egy nagyobb, mert a kicsik általában többet ütnek, ne-

PAKLILISTA (TYPE II)

- 4 Llanowar Elf
- 4 Ghazban Ogre
- 4 Quirion Ranger
- 4 Rogue Elephant
- 4 Scryb Sprite
- 4 River Boa
- 4 Muscle Sliver
- 2 Trained Armodon
- 1 Uktabi Orangutan
- 4 Armor of Thorns
- 4 Giant Growth
- 3 Overrun
- 2 Wild Growth
- 16 Forest

hezebb megcounterelni mindet stb. A *Muscle Sliver* az ideális kétmanás lény szerepét tölti be: kettő manáért kettőt üt, viszont ha véletlenül van még egy a pályán (nyilván az is a tied), akkor húzik (tehát ezért nem *Grizzly Bear* van helyette). A *River Boa* szintén kettőért kettőt üt, de a képességei (főleg manapság, mikor még az ellenfél haja is kék) nagyon hasznosak. Az *Uktabi Orangutan* csak azért került be, mert néha szükség lehet leszedni egy artifactet, de mivel háromért csak kettőt üt, a többi a sidebarban van. Ha gondolod, az *Armodonokat* nyugodtan cseréld ki erre – talán megéri. A *Giant Growth* nagyon fontos része a paklinak, hiszen gyakran van arra szükség, hogy az olcsó kicsi lényünkökből nagy legyen. Ilyen eset pl. mikor éppen lelővik, vagy egy lényel harcol. Remek meglepetéslap, extrém esetekben pedig akár az ellenfél kivégzésére is használhatjuk. Ne pazaroljuk el a játék elején a plusz három sebzsért – sokkal jobban megéri megmenteni vele egy lényt!

Az *Armor of Thorns* az egyik kedvencem a pakliból. Mivel instantként is játszható, ezért alkalmas szinte mindenre, amire az előző lap, azonban ezt használhatjuk permanensen is, azaz egy lényünkre rátéve készíthetünk magunknak egy nagy lényt. Persze újra felmerülhet a kérdés: minek nekem ahhoz két lap, hogy pl. egy 4/4-es lényem legyen? Hát azért, mert ez a lény mondjuk 1+2 manából jött, ami azt jelenti, hogy akár a második körben már üt négyet. Tehát gyorsasági szempontból. Nem beszélve arról, hogy a 4/4-es lények zöldben általában 4-5 manáért jönnek, ami pedig azt jelenti, hogy az 5-6. körben ütnek először. Nagy különbség, ugye? A dolognak egy szépséghibája azért van: ha leszdedik a lényt, akkor két lapot veszünk.

Az *Overrun* az egyetlen igazán sokért kijátszható lap a pakliban, de persze ez mégsem baj, mert legtöbb esetben a kijátszásakor nyerünk. Gondoljuk el: van pl. négy lényünk a pályán (ennél a paklinál ez még nem is igazán sok); ekkor egy *Overrun* segítségével +12 sebzéshez jutunk. Ez szinte mindig elég ahhoz, hogy kinyiffantsuk ellenfelünket. Ha mégsem, akkor is igen szorult helyzetbe juttathatjuk, mert ahhoz, hogy egy ilyen szituációt

túléljen, szükség lesz arra, hogy az összes lényével blokkoljon. Mivel nekünk a legkisebb lényünk is 4/4-es ekkor, valószínű, hogy neki az összes blokkolója leesik, a mi támadóink pedig fennmaradnak. A *trample* képesség pedig még ilyen esetekben is biztosít számunkra néhány extra sebzést. Nem véletlen, hogy az *Overrun* sealed-decken ez egyik legerősebb lap, hiszen abban a környezetben minden meccs a lények harcán dől el.

Azért leírok egy másik „olcsó” paklit is, nehogy csalódottak legyetek. Ez a pakli is viszonylag egyszerű, a lényege az, hogy a saját lényeinket megvédve, a blokkolókat eltakarítva átvegyük az irányítást. Az egész pakliban talán csak a három *Waterspout Djinn* az, ami 50 forintnál többet ér. Azért nem kell megjedni, ez csak is kb. 150 forint/darab.

Az *Ophidian* kezelése igen fontos része a stratégiának. Próbáljunk meg minél többször beütni vele, s – ha csak nem egyben van az ellenfél – húzni vele. Iszonyú előnyökre tehetünk így szert. Az *Ophidian* elől ideális pl. *Man-o'-Warral* eltávolítani a blokkolót. Szinte semmi nem foghat meg minket, miután húztunk ily módon 3-4 lapot – ugyanis ekkor már tartogatjuk a manát counterelni, s az *Ophi* mellett egy lényel agyonütjük az ellenfelet.

Ez természetesen nem mindig így működik, hiszen leszdedhetik az *Ophidiant*, s lehet, hogy be sem húzzuk. Ekkor következnek a „B terv”: agyonütjük/lőjük az ellenfelet.

Az *Impulse* (az egyik legjobb lap a Type II-es környezetben) kiváló ebben a pakliban is, hiszen általában találunk a négy lap között egy-két földet, egy lényt és egy lényleszedést/direkt sebzést.

A *Capsize* remek középjáték-lap, teljesen korrekt kontrollt alakíthatunk ki vele. Kettő azonban nem nagyon kell. Bátran lőjük el buyback nélkül is, ha úgy látjuk, hogy elég nagy előnyhöz jutunk vele (pl. az *Ophidian* elől egy lényt vetessünk vissza).

ROVÓ VIKTOR

PAKLILISTA (TYPE II)

- 4 Ophidian
- 4 Man-o'-War
- 3 Waterspout Djinn
- 4 Mogg Fanatic
- 3 Suq'Ata Lancer

- 4 Impulse
- 3 Shock
- 4 Incinerate
- 4 Mana Leak
- 3 Counterspell
- 1 Capsize

- 10 Mountain
- 13 Island



MAGIC The Gathering™ GONDOLATOK

Urza's Saga

Ismét újabb szettel gazdagodott a magices világ. (Nagy az iram, nehéz a „gyalogkártyásnak” követni az eseményeket, de még nehezebb az új lapokat beszerezni.) A Wizards erre kijelölt részlege ismét gyártott egy rakás szemetet, hozzáadott egy csipetnyi használható régi és új lapot, s piacra dobta.

A cikkben megpróbálok segítséget nyújtani ahhoz, hogy minél tisztább kép alakuljon ki bennetek az érdekesebb lapokról (remélhetőleg minél kevesebb zagyvaságot rejtve el a sorok között). Az új képességekről is leírom a véleményemet, az idő persze úgyis meghozza a gyakorlati tapasztalatokat.

TULAJDONSÁGOK:

CYCLING – Általában 2-es, szerintem ez kicsit sok, de kétségtelen, hogy 1-ért túl jó lenne. Mivel a cyclinges lapok nagy része nem túl erős a manaköltségéhez képest, ezért általában nem is érdemes őket használni (most nem a sealed versenyekre gondolok). Van egy-két kivétel, pl. a két 1/2-es fehér lény, melyek protosak. A cyclinges földek sajnos tappelve jönnek le, tehát nagyon belásítanak. Talán a kék föld használható lesz.

„...Urza egy dolgot keres: a bosszút.”

ECHO – Ez a tulajdonság teljesen tönkreteszi gyors paklik lendületét, persze minden ilyen lap elvileg olcsó a tudásához képest. Mivel a következő körben általában a teljes manakészletünket lefoglalja, ezért nem igazán ajánlatos countereléssel használni. Az 1-2 manáért jövő echos lények között szerintem akad jól használható (pl. kék ellenjók, mivel az első két körben nehéz counterelni), s van egy-két nagyobb állat is kívánatos paraméterekkel (pl. *Lightning Dragon*).

SLEEPING ENCHANTMENT, GROWING ENCHANTMENT – Ezek nem szabályként lefedett tulajdonságok, mégis kaptak gyújtónevet. Az előbbi azokra a „bűbájokra” vonatkozik, melyek egy meghatározott esemény bekövetkezése esetén változnak át (főleg lényé). Az utóbbi pedig azon enchantmentek halmaza, melyek a körök során (upkeepben) counterekkel híznak, majd teszöleges időpontban elhasználhatók. A hatás erőssége természetesen a begyűjtött jelzőktől függ.

NÉHÁNY ÉRDEKESEBB LAP:

Természetesen az itt említésre kerülő lapok közül nem lesz mindegyik versenyen is jól használható, mindenesetre érdemes rájuk odafigyelni, talán néhány közülük majd meghatározó szerepet kap. Ki kell hangsúlyoznom, hogy egy lap használhatósága teljesen más sealed decken és rendez (constructed) versenyen. Most a lapokat az utóbbi formátum szempontjából vizsgálom.

ACIDIC SOIL – Kivégző lap, persze gyakran téged is kivégezhet. Tegyé be egyet a pakliba, és a bírő majd elhiszi, hogy döntetleneztetek (hehe)!

ARCANE LABORATORY – Countereléssel kombinálva nagyon durva kontrollt lehet vele kiépíteni, biztosan sokan fognak vele kísérletezni. Ha van egy ilyen a pályán, akkor körönként csak egy dolgot kell lecounterelni. Hát-



ránya, hogy abban a körben, mikor lehozod, simán le lehet szedni, hiszen az ellenfél köréig nem tudsz majd másik varázslatot kijátszani (így counterelni sem). Nem biztos, hogy lehet konzisztens paklit építeni rá, de érdemes próbálkozni.

ARGOTHIAN WURM – Szerintem nagyon jó lap: először az ellenfél földjeit, majd őt magát eszi meg. A gond csak az, hogy ha az ellenfélnek már túl sok földje van, akkor számunkra nem túl jó üzlet ez lehozni. Ezért kell kombinálni földirtással, vagy *Armageddonnal*. (Jó, jó az is földirtás...)

DESTRUCTIVE URGE – Nem jól használható, de igen vicces lap. Van néhány olyan lény, mely támadás nélkül is megsebezhet egy embert (Ugye nem kell példát mondanom?!). Multiplayerben előkerülhet.

DOUSE – Erős színszívátás, de szerintem a *Cbill* jobb. Nagyon manaigényes, a játék első 5-6 körében nem igazán használható, de ha a játék elejét túléljük, akkor már nincs probléma. Érdemes elgondolkodni azon, hogy esetleg *Sleight of Minddal* kombinál.

DURESS – Ez a lap gusztustalan – tehát tesszik. Olcsón megszabadulhatunk a *Counterspellektől*, *Disenchantoktól* stb. Helyet fog kapni a dobató ill. Necro-paklikban, s hihetetlen szerepet kaphat a kombók elindítása előtti tisztogatásban is.

ENERGY FIELD – A kék paklik általában nyernek, ha az első néhány körben nem kapnak túl sok sebzést. Nos, ez a lap pont erre jó. Kihúzzhatjuk addig, míg elég manánk lesz, akkor letakarítjuk a pályát, s kedvünkre counterelhetünk.

EXHAUSTION – Gyenge *Time Walk*, időt nyerhetünk vele, de csak akkor, ha az ellenfélnek sok dolga van tappelle. Viszont ha minden körben el tudnánk lőni...na mindegy, a sztázis paklik azért egyszerűbben működnek.

FAITH HEALER – Azokkal az új enchantmentekkel érdemes használni, melyek visszaugranak a temetőből a kézbe – pl. *Brilliant Halo*. Két manáért két élet – nem rossz.

GAMBLE – Igen! Ez az igazi magices lap – a *Cursed Scroll*, *Hymn to Tourach* és a manahalál után ismét egy szerencsefaktorra építő varázslat. Persze az előbbi dolgokkal szemben ez inkább a poén színtjén mozog.

GLORIOUS ANTHEM – Ha szerinted a *Crusade-et*, akkor ezt is szeretni fogod. Persze ez már nem a tiszta fehér hordába való. Az, hogy minden lényünk kap +1/+1-et mindig jó, de nem mindig ér meg egy lapot. Én személy szerint nem szeretem az ilyen típusú lapokat, régen lejárt már a *Crusade*-es fehér hordák korszaka.

GREAT WHALE VAGY PEREGRINE DRAKE – *Recurring Nightmare* és hét föld segítségével végtelen manát termelhetünk.

GREATER GOOD – Nem kell már a *Barrow Ghou!*? Csináljunk belőle *Impulse*-t! Nem kell a *Giant Growth*? Használjuk *Ancestral Recallként*! A négy manás enchantmen-

tek gomba mód szaporodnak – ez épp egy közepesen használható példány. Többjátékos formátumban az igazi. **HUMBLE** – Remek lényirtás, sajnos csak lényes pakliba, mivel a legyengített monstert ki is kell nyírni valahogy. *Ball Lightningra* löve megalázó.

KARN, SILVER GOLEM – Tipikus védekező állat, sebzéssel nehéz elpusztítani. A képessége nagyon olcsó, ha a *Titania's Song* paklik még működőnének, akkor könnyen helyet kaphatna egyben – így viszont aligha.

LIGHTNING DRAGON – Nem egyértelmű még, hogy az Echo képesség mennyire lesz rossz, de ez a sárkányka igen meggyőzőnek tűnik. Idézési költségéhez képest igen nagy, akár nevezhetném feldarabot *Sbivan Dragon*nak is (mivel részletekben kell kifizetned). Ha ott voltál a Pre-release-en, akkor már neked is van egy.

LILTING REFRAIN – A *growing enchantmentek* közül a legjobb. Counterelhetünk úgy, hogy nincs is manánk. Sajnos a földeket nem tappeli be, mint a *Power Sink*, de így is jó lehet. Majd elválik.

LL-GOTTEN GAINS – Kifejezetten erős lehet! Persze csak lehet. Ha az ellenfélnek éppen hét lapja van, akkor dobhatunk vele négyet az ő választása szerint. Ha nem távolítaná el magát a játékból, akkor túl erős lenne. Kombinálva a *Planar Voiddal* négy manáért eldobhatjuk mindkét játékos kezét. Másik felhasználási módja szerint három lapot visszahozhatunk a temetőnk-ből. Ez bizonyos esetekben hasznos lehet. Vigyázz, az ellenfél is megteheti ezt!

MISHRA'S HELIX – Ha több manánk van, mint az ellenfélnek (ez viszonylag könnyen elérhetjük), akkor könnyen befagyaszthatjuk őt – upkeepje alatt befogatjuk a földjeit. Nem hi-

szem, hogy nagyüzemben használni fogják, mivel lehozatala igencsak körülményes.

MORPHLING – A *Rainbow Efreet* kimegy a Type II-es környezetből, ezért a kontroll pakliknak szükségük van egy új kék lényre. Ez egész jól betöltheti ezt a szerepet: Nehéz leszedni, jól védekezik, megtaníthatod repülni, és nagyot üt – mi kell még?

NOETIC SCALES – Egyet mondok: *Bottomless Pit!* Ha jól értelmezem, akkor ez a két lap együtt totálisan megállítja a lényeket, és sorban el is dobhatja őket. Csak addig bírjuk ki valahogy...

OPAL ACROLITH – A *Sleeping Enchantmentek* közül az egyik legjobb. Mivel bármikor elveheted lény mivoltát, ezért jól alkalmazható *Wrath of God* szerű tömegpusztítósokkal. Hátránya viszont, hogy minden egyes alkalommal meg kell várni egy újabb lényt ahhoz, hogy visszaalakuljon. Lény nélküli paklik ellen dobhatod a kukába.



PARIAH – Univerzális lap, rengeteg dologra használható. Rátehetjük az ellenfél egyik potenciális támadó lényére, ezzel azt semlegesítjük, s egy teljes környi sebzés is leszünk magunkról. De rátehetjük pl. egy színtől védett lényre is, így azt a szint sebzés szempontjából teljesen kiiktathatjuk – pl. egy fehér lovagunkra téve az ellenfél fekete hordája teljesen tehetetlen, hiszen a lényt lesznedni nem tudja (legalábbis nehezen), a minket ért sebzések pedig – melyek feltehetőleg fekete forrásaik – szintén a lovagra irányulnak. Szerezz be néhányat!

PERSECUTE – Univerzális színszívatás: minden színre hat. Picit drága, de egyszínű paklik ellen kétségtelenül erős. Persze megvan ebben a lapban is a dobások átka: középjátékban ritkán jön jól.

PHYREXIAN PROCESSOR – Egy új kontroll pakli alapja lehetne – talán lesz is. Az *Outpost*hoz képest sajnos drága lehozni és használni, meg is lehet counterelni, de kétségtelenül brutálisabb tokeneket termel.

REPROCESS – Tipikusan illik a *Necropotence* mellé: hasznosítjuk azt a néhány felesleges földet, és megszabadulunk a nekrótól is. Az *Infernal Tribute* azért jobb volt.

SERRA AVATAR – Hatalmas teremtmény! Igaz, nagyon nehéz normális úton lehozni, de manapság már annyi alternatív út van egy lény játékba hozására, hogy ez nem lehet gond. Már most terjengenek a hírek, miszerint az új *Oath of Druids*

pakli ezt fogja használni. (A pakli működése le van írva az előző Krónikában.) Ideálisan beleillik ebbe a koncepcióba, mivel a temetőbe kerülése után rögtön visszakeveredik a pakliba – a *Gaea's Blessing* távozásával ez igen fontossá válik. Viszont pont ezért nem tudjuk animálás (*Animate Dead*, *Living Death*) segítségével játékba hozni. **SHOW AND TELL** – Az kiadás legjobb lapja (szerintem). Segítségével három manáért bármilyen permanens a pályára *beszélhetünk*. Igaz, ellenfelünk is letehet egyet, de neki nyilván nem lesz olyan nagy előnye ebből (mivel ő nem erre a lapra építette a pakliját). Remek pl. az új *Avatar*ral vagy bármilyen „nagy durranással” – legmókásabb talán egy *Verdant Force*-ot kirakni a szín kék pakliból.

SLEEPER AGENT – Talán direkt, talán nem – ezt a lapot az *Oath of Druids* mellé teremtették! Ha lény nélküli pakli ellen játszunk, akkor muszáj, hogy valahogyan lényt teremtsünk neki. Ez még sebez is rajta kettőt körönként.

SMOKESTACK – Szép lassan az egész pályát letakarítja, majd önmagát is. Ha valamilyen módon permanens-előnybe kerülünk, vagy van valaminek, ami minden temetőbe kerülés után a pályára ugrik, akkor király. (Működik tokengyártással is.)

SNEAK ATTACK – Talán még emlékeztek rá, mekkora fel-

hajtás volt a *Pandemonium* körül, aztán nem is olyan jó, mint képzeltük. Ez a lap is hasonló, talán egy kicsit jobb, mivel csak te használhatod, ráadásul csak egy mana kell a szörny idézéséhez. Igaz, ha a lénynek be is kell tudnia ütni, de pl. egy *Force of Nature*-nél ez nem gond. Könnyen ki lehet vele nyírni az ellenfelet, de egy lény valószínűleg nem lesz elég (kivéve egy 20/20-as *Avatart*).

STROKE OF GENIUS – Aha! A *Braingeyser* visszatért. Ezúttal azonban nem legyengítve, hanem felerősítve! Igaz, hogy egy manával többbe kerül, viszont csak egy kötött; ezenkívül instant. Felfogtad, instant *Braingeyser*!

SUNDER – Gyakorlatilag instant *Armageddon* kétkben, öt manáért. Valószínűleg nem lesz túl népszerű, lévén a kék nem igazán az armageddonozás híve. Szerintem mégis remek lap.

TIME SPIRAL – Erről a lapról cikkeztek a legtöbbit. A Type I. egyik legnagyobb tápja visszatért. Kicsit megdrágult ugyan, és csak egyszer használható, de ha már van hat földünk, akkor gyakorlatilag ingyen van. Kombó vele pl. a *Mana Flare*: hat manából csinálunk tizenkettőt, és felhúzzuk magunkat hátem. Épülnek majd rá Bloom-szerű „egykoros” ölések.

TOLARIAN ACADEMY – Hopp! Pont a kék használ rengeteg artifact-dolgot, s az artifactek is egyre könnyebben jönnek ki ennek segítségével. Igazán jó Type I-en lesz, hiszen ott rengeteg *Mox* van a pályán.

TURNABOUT – Mivel egyre több kék kombó-pakli lát napvilágot (*Turbo-Zvi*,

Mind Over Matter), ezért igencsak jól használható. Az ellenfél körének a végén kitappelljük őt. Olyan, mint az *Abeysance*, de az csak az aktuális körben vette el a lehetőséget a cselekvéstől. Igaz, ez kétszer annyiba is kerül.

WINDFALL – Helyet kap majd az előbb említett kék paklikban. Legrosszabb esetben is lecseréljük vele a felesleges lapokat, de könnyen lapelőnybe is kerülhetünk.

WORSHIP – Ez a lap szerintem nem annyira megbízható, mint a *Pariab* (hiszen a halál küszöbén tart), igaz, hogy itt elég egy bármilyen lény ahhoz, hogy életben maradj, de úgyszólván lényekkel érdemes használni, melyeket nehéz lesznedni (pl. protection from red). Ez esetben viszont a *Pariab* is ugyanolyan jó, ráadásul azt lehet lényeszedésre is használni, s még olcsóbb is. Az egyetlen eset, mikor ez a lap jobb, mikor pl. egy instant tokengyárral kombinálsz (*Kjerdoran Outpost*).

YAWGMOOTH'S WILL – Az, hogy egy körre a temetőnkől varázsolhatunk igen vonzóznak tünik. Sajnos ez három manánkba kerül – ezután pedig nem biztos, hogy sok mindent tudunk majd idézni. Már biztos unjátok: kombó-paklikba...

ROVÓ VIKTOR



Camelot

Üzlet és Nagykereskedés

Az ország legnagyobb választéka kis és nagykereskedők részére a legkedvezőbb árakon. Kérje ingyenes katalógusunkat, illetve látogasson el üzletünkbe. Megrendelésük alapján vidékre utánvéttel is postázunk.

**Ha még nem tetted, meg, akkor most érkezett el az idő,
hogy felkeresd Camelotot a legendás helyet,
ahol felbérleheted kedvenc hősiődet, esetleg
újabb szörnyeteggel, varázslattal
metalán úrhajóval erősítheted meg armadát.
Akit fűt a kalandvágy, arra számtalan ismert és ismeretlen
világ titka vár felfedezésre, akár a kártyákon, akár a
szerepjátékokon keresztül, itt nyitva az összes kapu,
találd meg azt, amelyiket keresed,
lehet, hogy az egyik
csak
téged
hiányol !**

Budapest legnagyobb kártyaboltja egyesült,
és új helyre költözött: Ferenc krt. 27
Év végeig fantasztikus kedvezményrekr.
Pld.: Httk kiadás - a régi áron: 750 Ft-ért
... és így tovább !

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

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





Keresztül kasul – olasz módra

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			

Júniusi keresztrejtvényünk hibája miatt a fősorokat fogadtuk el megfejtének, amit sokan be is küldtek. A szerencsés nyertesek: 1. *Anonymus* (karakterszáma: 1343) 2. *Földi Zsolt* 3. *Somogyi Sándor* 4–6. *Varga Péter*, *Kolarovszki Zoltán* és *Nagy Tamás*. Gratulálunk nekik! Ezúttal ismét egy hagyományos rejtvényt következik, továbbra is Zsigrai Károly szerzeményeiből. Ha megfejtette a rejtvényt, a rejtvényben található fekete négyzetek számának megfelelő sorszámú légi ellenfél nevét írj rá egy postai levelezőlapra, és küldd el a Beholder Kft. címére! Ne felejtse el ráragasztani az ezen az oldalon található pályázati szelvényt, valamint ráírni, hogy melyik típusú nyereményt szeretné (TF, KG, HKK) mert ezek nélkül nem vehetsz részt a sorsoláson.

Beküldési határidő: 1998. november 16.

PÁLYÁZATUNK DÍJAI:

- 1. **díj:** 15 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 6 csomag Ezüstbajnal
- 2. **díj:** 10 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 4 csomag Ezüstbajnal
- 3. **díj:** 5 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 2 csomag Ezüstbajnal
- 4–6. **díj:** 2 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 1 csomag Ezüstbajnal

VÍZSZINTES: 1. a „**kevés, de nagy bumm**” elvét **vallók kedvelt fegyvermárkája** – nagyobb **távoltságok leküzdésénél szinte nélkülözhetetlen küttyü** 2. egyezmény (1962. III. 28., Algéria függetlenségét mondja ki) – nagyon régi – becsuk – one ... (tánc) 3. **kereskedőhajó-család** – lócsemege – B.A.Z. megyei község – műnyelv 4. tó a Turáni-alföldön – oktalanság – írható és olvasható memória – juhszállás 5. **Lada** típus – amerikai hírügynökség – dél-amerikai tánc 6. hidrogén, jód vj. – utóirat röv. – alakítás, módosítás – foghús – a Jupiter egyik holdja 7. oromfal a párkányával együtt – csikótojás faluja – győri focicsapat – Ben és Góliát közös jelzője 8. egykor must volt – hivatkozás valamire – körrömmel sérteni 9. női név (II. 26.) – a valóságosnál nagyobb, fontosabbnak feltüntető – a máj termeli – férfinév (V. 10.) 10. pára! – a magyar kártya egyik lapja – állati lakhely – Olaszország rövidítése – igeévegződés – Ady egyik álneve 11. szellemi vetélkedő – a nagy varázsló – dolgos kéz jelzője – ég, világűr 12. dologtalan uraskodás – női hang – kis Imre – csávéban van! 13. ezüst vj. – kíméletlen léptekkel törtét – Belgrád hegye – épületszint 14. anyagi fedezettel ellát – skicc – drágakörmérték – lobogni kezd! 15. **reaktorcsalád** – nem túl népszerű fegyvermárka – érdemtelenül mellőzött fegyverfajta

FÜGGŐLEGES: 1. a **panel tiszteletet parancsoló ékessége** – tromf 2. levélszönyeg – hivatali helyiség – hajdani magyar-osztrák-vogul népközösség 3. öblítőszerszám – egykori rendező irodánk – kripton vj. – kettőzve: dunántúli város 4. a vegyjele **TI** – az egyik legénységi tag **igéje** 5. egy Albionban – látott képet megjegyez 6. elektroncső – kétharmad lat! – kerek szám 7. az egyik nem – vályú – löverseny a látogatók nyelvén 8. gyarapszik – toldalékképe – népies paripa – hálát érző 9. elkülönítő – kettős betű 10. égitük-jelző – lobogó – világos angol sör 11. körülbelül röv. – a **Nanda teszi időnként** – háborgatja a nyugalmamat 12. költői napszak – állóvíz – balkezes – régi súlymérték 13. Tolna megyei község – keresztül – gazdasági ág – Tantál vj. – kalauz nélküli röv. 14. otthonomban – mezőgazdasági eszköz – bécsi tojás – hat kétharmada! 15. rézfúvós hangszer – nem idegen neki 16. kapucnis szelvévdő kabát – mohamedán pap 17. magyar festő névjele – Léda gyakran ihlette meg – néma Nóra! – Baszk szervezet 18. erkölcsstan – ikerfém 19. olimpiai bajnok ökölvívónk (München) – római kettes – add ide gyorsan (két szó) 20. ez az **energiatermelő berendezés szintén nem tartozik a kapitányok kedvencei közé**

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 október

Statisztika

az 1998. június 10-ei adatok alapján

Ember	16,0%	Hívők aránya	65,5%	Legjobb	777
Elf	12,2%	Leah	12,2%	Leggonoszabb	666
Törpe	8,2%	Dornodon	15,1%	Jó	16,8%
Árnymanó	7,9%	Raia	16,1%	Semleges	63,0%
Troll	9,5%	Elenios	6,9%	Gonosz	20,2%
Gnóm	7,0%	Sheran	12,7%	Férfi	79,4%
Alakváltó	16,7%	Tharr	24,1%	Nő	20,6%
Kobudera	17,1%	Fairlight	12,5%	Rejtőzködés	120
Mutáns	5,4%	Chara-din	0,5%	Nyomkövetés	95
Vízharc	16	Erő	67	Lopás	85
Ökölvívás	33	IQ	52	Mászás	42
Szűrőfegyver	41	Ügyesség	53	Csapdakészítés	55
Vágófegyver	26	Egészség	55	Csapdaészlelés	35
Ütőfegyver	37	Szerencse	57	Gyógyítás	94
Lőfegyver	33	Min. Erő:	6	Titkosírás	46
Dobófegyver	37	Min. IQ:	6	Felderítés	128
Legtöbb scalp	19	Min. Ügyesség:	6	Szörnyidomítás	24
Összes scalp	448	Min. Egészség:	1	Teológia	57
Legtöbb szörny	4374	Min. Szerencse:	3	Taumaturgia	90
Összes szörny	1649965	Leggazdagabb	12133 arany	Szerencsejáték	16
Összes MxTU	24863	Legtöbb tudatpont	59	Harcművészetek	35
Legnagyobb hit		Legtöbb varázspont	1127	Szkanderozás	23
félisten hatalmú szolgál		Legtöbb pszipont	277	Zene	78
Legnagyobb halhatatlan	2%	Legtöbb EP	420	Szörnyismeret	38
Összes halhatatlan	140 db	Legtöbb TP	3311330	Pszí	43
				Zárnyitás	26
				Vadászat	123
				Bányászat	48
				Testépítés	70
				Úszás	17
				Ordítás	25



Kalandozó Kalauz

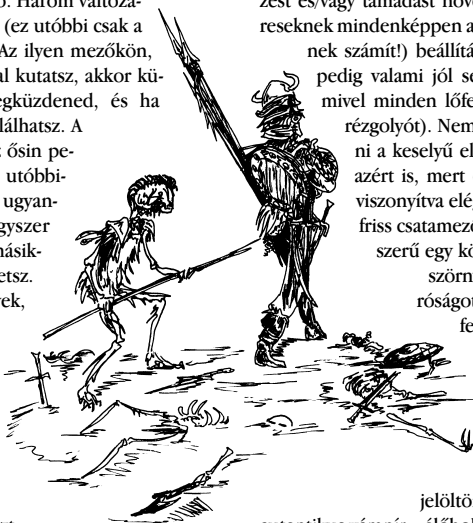
Csatamezők

A júliusi KalandozóKalauzban megígértem, hogy legközelebb a csatamezőzés rejtelmeiről lesz szó, de időközben befutott egy játékos-írás, ami pont ebbe a rovatba illett, és a nagyon aktuális erődostrómról szólt. Meg is jelent az augusztusi AK-ban. Most azonban beváltom korábbi ígéreteimet és a csatamezőkről, azok közül is a friss és ősi csatamezőkről ejtek néhány szót. Bár már elég régen történt, hogy a karaktereim nagy reményekkel eltelve megérkeztek az első csatamezőkhöz, de néhány dologra azért még élesen emlékszem. A thargodanokról majd a következő kalauzban írok. Ismét felhívom mindazok figyelmét, akik maguk szeretnék felfedezni a csatamezőket, hogy NE OLVASSÁK EL EZT A CIKKET.

Az új játékosok kedvéért, akik nem tudják, hogy pontosan miről is van szó, röviden leírom, mi is az a csatamező. Nos, ez egy tereptárgy, kizárólag síkságon és csak a 120-as koordinátától keletre fordul elő. Három változata van: a friss, ősi és thargodan (ez utóbbi csak a csatornától keletre található). Az ilyen mezőkön, ha KUT parancssal vagy FKU-val kutatsz, akkor különböző szörnyekkel kell megküzdened, és ha mindet legyőzted, kincseket találhatsz. A friss csatamezőn 20 TVP-ért, az ősin pedig 30 TVP-ért kell kutatni, ez utóbbihoz ásó is kell. Egy fordulóban ugyanazon a csatamezőn csak egyszer KUTathatsz, de ha elmész egy másikhoz, akkor ott ismét keresgélhetsz. (Ezért népszerűek azok a helyek, ahol nyolc-tíz lépésen belül 3-5 csatamező található.) Ha a következő fordulódban visszamész a már meglátogatott csatamezőre, ott ismét kutathatsz, már nem kell kívánni a régebbi programverzióban szükséges kilenc napot, vagy azt, hogy más is kikutassa utánad az adott csatamezőt.

E rövid áttekintés után nézzük kicsit részletesebben a friss csatamezőt! Ez a leggyengébb az összes közül akár a szörnyek számát, akár erejét, vagy a kincs nagyságát nézzük. Mindenképpen ezzel érdemes először próbálkozni! Beme-

legítésként két szörnyet kell legyőzni, amelyek a zombi, tetemember, sirlidérc, döggeszelyű négyesből kerülnek ki. Ezek közül első senkinek nem jelenthet problémát, a tetememberhez azonban már nem árt egy tulajdonságpajzs. A sirlidércnek bénító mérge van (-4 támadás), de 20 feletti szerencsével nagy eséllyel meg lehet úszni (25 felett szinte biztosan). Szűrő- és vágófegyverrel könnyen meg lehet ölni, de ütőfegyverrel már nehezebb. Ha nincs legalább húszas ütőd vagy ökölvívásod, akkor 9. szintre állíts be valami jobb lő vagy dobófegyvert! A negyedik szörny a második legkevésebb ellenfél a friss csatamező választékából. A döggeszelyűt ugyan vágófegyverrel elég könnyű legyőzni, de kevés karakternek van magas vágófegyver-szakértelme. A legnépszerűbb fegyverfajtával, a szűrővel nagyon nehéz megölni, de ütővel sem túl könnyű (nekem előfordult, hogy 21-es ökölvívással sem sikerült, persze akkor még nem voltak sebzés és/vagy támadást növelő KT-képességek). Dobófegyvereknek mindenképpen ajánlom a bumeráng (vágófegyvernek számít!) beállítását 12. szintre, lőfegyvereknek pedig valami jól sebző varázslatot tudok javasolni, mivel minden lőfegyver szűrőként sebes (kivéve a rézgyóty). Nem csak azért érdemes jól felkészülni a keselyű ellen, hogy le tudd győzni, hanem azért is, mert egy kezdő csatamezős szintjéhez viszonyítva elég sokat tud sebezni (a legtöbbet a friss csatamezők szörnypopulációjából), így célzerű egy kör alatt levérni. Az első „előszobaszörny” legyőzése után találsz némi apróságot, ami általában valami gyenge fegyver vagy páncél (pl. csontszuromy, borsisak), vagy valami lő- vagy dobófegyver (lehet gyűjtögetni a bumerángokat, sallanknyilatkat stb.), esetleg pár arany. Ha sikerült túljutni az első két haláljelzőn, akkor jöhet a főszörny, ami az autentikus vámpír – élőholt varázsló – nómenklatura trió valamelyike lesz. Az első két szörny gyengébb a döggeszelyűnél, minden fegyverrel egyforma könnyű megölni őket. A gondot a vámpír szintzívása jelentheti. Elenios-hívók a lélek védelmével védekezhetnek (bár a mocsári penke utánpótlása elég nehézkes), vagy le lehet lőni távolsági fegyverrel és varázslattal. Húszas dobó- vagy lőfegyver (mérgezett



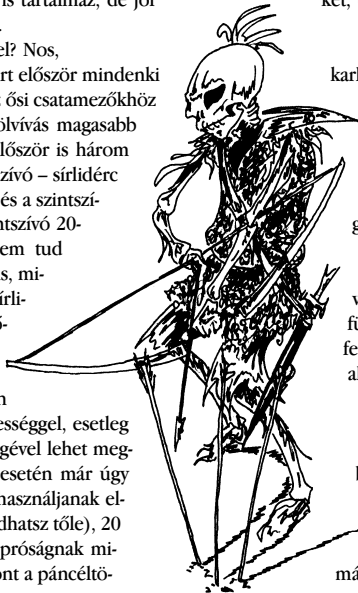
ubukdobónyítól és mérgezett vashegyű nyíltól felfelé) és egy legalább húszas taumaturgiával megeresztett villám már általában elég hozzá. Tharr-papoknak, vagy sebzést növelő KT-képességekkel rendelkezőknek akár a sallanknyíl vagy a bronzhegyű nyíl is elég lehet. Ha valaki egy körben három-négy csatamezőt végig tud csinálni, akkor nem is érdemes foglalkozni a vámpírral, lesz pénze shinai gömbre. Csak arra figyeljetelek, hogy használjátok, mielőtt a szintszívás után újra szintet lépnétek! Szerintem nem érdemes permanensen leszívni az öt szintet, nem lehet vele nyerni semmit. Az élőholt mágus is könnyű falat, de nem árt egy varázsvédelmet felrakni ellene, nehogy bekapjunk valami nagy sebző, esetleg valami más csúnya varázslatot. A nőmenklatúra már nehéz eset, mivel a dögkeselyűhöz hasonlóan vágófegyverrel sebezhető a legkönnyebben, szűrő- és ütőfegyverrel nehéz megölni. Nála is javasolom a bumerángot (13. szintű). Ráadásul ez az undorító szörny max. ÉP-t szív, ezért célszerű egy kör alatt megölni. Az ÉP-szívás ellen izomernyézéssel lehet védekezni (pont azt a támadását veszti el, amivel a vitális sebzést okozza). Húszas taumaturgia felett már 90 százalékban bejön az izomernyészés, de 15 fölött is több mint ötven százalékkal. Jó jelleműekre (nekik büntetésük van a sav elleni szerencséje) veszélyes lehet még a savlehelete, ami tönkretetheti a páncélt is. 25 fölötti szerencsével azonban már a jó jelleműek is nagy biztonsággal megússzák a savleheletet. Ennyi volt a friss csatamező populációja, nem maradt más hátra, mint hogy felmárjuk a kincset. Sajnos mágikus tárgyakat nem nagyon találunk (maximum nagy ritkán egy obszidián karkötőt) és a véletlenszerűen kiosztott kincs rengeteg szemetet is tartalmaz, de jól lehet dobó és lőfegyvereket gyűjtögetni.

És mi a helyzet az ősi csatamezőkkel? Nos, ezek már keményebbek a frisseknél, ezért először mindenki csak azokon mérje le magát. Ráadásul az ősi csatamezőkhöz elengedhetetlen az ütőfegyver vagy öklövívás magasabb szintű ismerete. Az ősi csatamezőkön először is három „előszobaszörny” jön a csontváz – szintszívó – sirlidérc – óriáscsontváz választékból. A csontváz és a szintszívó senkinek sem okozhat gondot. A szintszívó 20-as szerencse felett szinte egyáltalán nem tud szintet szívní, de nagyon könnyű lelőni is, mielőtt a szintszívással próbálkozna. A sirlidércről már volt szó, így egyedül a legerősebb szörny: az óriás csontváz maradt. Ez egy erősen ütőfegyveres szörny. Csak magas fegyverszakértelem esetén (24 fölött), és nagy erővel, vagy KT-képességgel, esetleg sebzést növelő Tharr varázslatok segítségével lehet megölni szűrővel vagy vágóval. Ütőfegyver esetén már úgy 16-os elegendő hozzá. A lőfegyveresek használnak el-lene rézgolyót! A félelem sugara (elszaladhatsz tőle), 20 feletti szerencsénél már jelentéktelen apróságnak minősül. Nagyon veszélyes képessége viszont a páncéltö-

rés. Ha két kör alatt tudod csak levérni, akkor amellett, hogy elég sokat sebez, még jó eséllyel a páncéldotlót is elbűcsúszatsz. A páncéltörés esélye nem függ a te szerencsédőtől, csak a védettségedőtől (40 felett már kisebb eséllyel tör), valamint a páncéldolt fajtájától (a bronzot könnyebben leverni mint a vasat vagy gromakot). A legokosabb dolog, ha berakjuk ellene a tompítást. Az első szörny után itt is találhatunk olyan kisebb kincset, mint amit a friss csatamezők első szörnye után. Ha ideig eljutottunk, akkor már csak a főszörnyet kell legyőzni. Itt is főszörny az élőholt mágus és az autentikus vámpír, de két újjal is megismerkedhet a bátor kalandozó: az orgoróval és a csontvázlorddal. Az orgoró szűrő- és vágófegyverrel sebezhetőbb, az óriás csontváznál is. Elegendő sokat tud sebezni, és ha nincs húszas ütőd vagy öklöd, akkor itt is javasolt a rézgolyó és valami sebző varázslat.

Az utolsó „monster” a legkeményebb mind közül: a csontvázlord. Hogy miért? Hát az egyszerű biztos, hogy nem a szinte teljesen jelentéktelen varázslatai miatt. Jó sokat sebez, sok életpontja van, és az óriás csontvázhoz hasonlóan ütőfegyveres. Nem árt ellene egy tulajdonságpajzs, mivel egészséget szív, és mindenképpen javasolok valami jó kis sebző varázslatot. Hosszas és kitartó munkád ezután meghozza a gyümölcsét: összeszedheted a kincset. Az esetek nagy részében itt is a friss csatamezőkhöz hasonló „szemetet” találsz, csak kicsit nagyobb aranyértékben. Fordulónként három-négy csatamezővel viszont már egész tisztességes mennyiségű aranyat lehet keresni. Az ósin azonban kis eséllyel ugyan, de találhatunk mágikus tárgyakat is: obszidián karkötőt, papi karkötőt, umbatari karkötőt, sárga erőövet stb. A legértékesebb kincsek, amiről hallottam: pszí-kő, arany papi karkötő, bíbor erőöv. Persze ezeknek nagyon kicsi az esélye, sokkal nagyobb az esély arra, hogy egyáltalán nem találunk semmit a csatamező végén (még „szemetet” sem).

Aki alaposan végigolvasta az eddigieket, az láthatja, hogy mikor érdemes elkezdenie csatamezőzni. Az egyéb paraméterektől, a használható dobó- vagy lőfegyverektől és a varázslatoktól függően a friss csatamezőket 18-20-as fegyverszakértelemmel, az ősieket legalább 16-18-as ütő- vagy 23-as egyéb fegyverszakértelemmel esélyes végigcsinálni. Itt a végén még röviden kitérnék arra, hogy a TF szerepjátékos beállítottságú játékosai kicsit lenéznek azokat, akik „csak” csatamezőznek. A „csatamezőzés” azonban nem csak azt jelentheti, hogy fel a lá mászálunk a csatamezőkön, semmi



KT-TALLÓZÓ

Hosszú szünet után ismét jelentkeznek a Tallózó. Ez annak köszönhető, hogy két tudat is küldött bemutatkozót magáról. Az első levél egy „kétes bíró” KT-tól érkezett, az Árnymenőktől:

Ehem..., kedves KT-tallózó olvasó! Nem tudjuk (még), hogy ki vagy, de három lehetőség fordulhat elő:

1. Nem árnymanó vér csörgedezik ereidben, ez esetben kérjük lapozz tovább, ugyanis az elkövetkező sorok olvasása esetleg súlyos kleptomániát idézhet elő gyanútlan önnönmagadban!

2. Manóvér lüktet odabenn, de apu/anyu vegyítette valami egyébbel, így sajnos eme üzenet neked sem szól, viszont tisztelgve árnymanó szülőd előtt, büntetlenül végigolvasható, és valljuk be, már ez is valami.

3. Ha tisztavérű, elvetemült, enyves kezekkel megáldott árnymanó vagy, akinek minden pillanatában szeme előtt lebegő kincshalmok, és potenciális célpontok vagyongója lebeg, akkor te vagy a nekünk való árnymanó! Nincs ebben semmi szégyellnivaló, ez művészet. És ha te, árnymanó testvérünk, e művészi hajlamodat szeretnéd profizmussá továbbfejleszteni, akkor mi vagyunk a neked való Közös Tudat.

Mi nem egyszerűen tolvajok vagyunk. Tolvaj az az elf suttyó, aki zenélésből nem bírja eltartani magát, és mások holmijában turkál. Mi igazi nagymenők vagyunk, és valljuk meg kinek kell a varányszem, ha mellette csillog egy pularkristály? Megint sebes a lábad egy hebrencsapdától? Megzavart a munkádban egy kardfogú fülemüle? Esetleg nem tudad elég gyorsan kitekerni az éber kakukk nyakát? Akarod-e, hogy mindez fordulónként megismétlődjön? Ugye nem, hiszen ezek letiporják bimbózó kleptomániád virágait. De te már bizonyára rájöttél a megoldásra, és ehhez nem kell más tenned, mint jelentkezned nálunk, vagy

bármelyik „árnymanó feje felett tündöklő glória” jelvényrel kitüntetett árnymenőnél. Addig is: Még több teli erszényt! A pénz nem boldogít, csak a még több pénz!

DOC TÓDOR (#5895) és KHIS PISOCK (#5273)

A második levelet egy sok vibart kavart tudattól, Fekete Druidáktól kaptam:

A szerepjáték szeretete hozta egy zászló alá Ghalla harmadik, Sheran odaadó híveit magába tömörítő Közös Tudatát. A Fekete Druidák otthont adnak minden, a Tűz gyötrelmétől szenvedő, a pusztítást elítélő és ellene tenni akaró druidának. Lételemünk az a fanatizmus, mellyel a leghatalmasabb ghallai istennőt, a Természet úrnőjét szolgáljuk, s kinek mítoszát oly buzgón építjük.

De kik is vagyunk mi, hogy szembe merünk szállni akár a legnagyobb kihívásokkal, a leghatalmasabb szörnyetegekkel, hogy a Földanya békéje és harmóniája végre ismét átjárhassa mindenki szívét? Harcosok vagyunk, Sheran utolsó bástyája, melyre erősek és gyengék egyaránt támaszkodhatnak, kik nem nélkülözik az elszántságot, mely a szent harchoz szükséges és nélkülözhetetlen. De túlélők is vagyunk. Tudjuk, ismerjük korlátainkat, de tisztában vagyunk lehetőségeinkkel is. Hisszük, hogy általunk virágzásnak indul Sheran, a Természet kultusza.

Gyere te is köznén, gyere egyre gyarapodó csapatunkba, és érezd át a békét és a harmóniát a kavargó világ erőt adó szigetén, a Fekete Druidák KT-ban!

DAROCHAAR (#5147)

Továbbra is várom azon tudatok bemutatkozását, akik még jelentek meg a Tallózóban!

Treem

MINDEN KALANDOZÓ FIGYELMÉBE!

Tudatjuk minden kalandozóval, hogy megalakult Ghalla első nagy tudati szövetsége: A Becsület Harcosai. A szövetség tagjai: Északi Druida Szövetség, Két Kard Testvérisége, Pöröly Rend, Vasalt bunkók és a Viharlégió. Szövetségünk semleges viszonyul más szövetségekhez, viszont a szövetség bármely tagját ért támadás esetén (amennyiben egyik tagunk sem adott okot az inzultusra), legyen az akár fizikai, akár tudati támadás, keményen visszavágunk. Az Északi Druidák tölgyfái a szövetség védelmét élvezik, ezért azok, akik a jövőben kárt tesznek bennük, számíthatnak a megtorlásra. Természetesen fellépünk a Ghallát fenyegető külső támadásokkal szemben is. Szövetségünk nem tekinti magát a mérleg nyelvének, nem tartozik céljaink közé az abszolút semlegesség; a becsületet és a hűséget értékeljük mindenek felett. Nem célunk a szövetség mindenáron történő bővítése, éppen ezért a belépő tudatok szigorú mérlegelésen esnek át: korábbi tetteik alapján méltónak kell találatniuk arra, hogy a Becsület jelét viselhessék. További sikeres és becsületes kalandozást kívánunk mindenkinek:

A Becsület Harcosai



VÁLTOZÁSOK

✘ A csatamezőknél, phua kúpoknál, másznivalóknál előfordulhatott, hogy „üres” volt, ha 9 napnál rövidebb idő múlva tértél vissza, és időközben más nem látogatta a helyet. Ezt megváltoztattam, mostantól egy karakter minden fordulóban egyszer bemehet ezekre a helyekre, akkor is, ha a két forduló betáplálása között 2 perc telik el, nem kell kivárni a 9 napot (vagy azt, hogy egy másik karakter lépésével felülírja a megfelelő biteket).

✘ Ha valaki zenél legalább 30 TVP-ért, és ezt nem városban teszi (pénzkeresés céljából), akkor ezenül genererálni fog minimális mennyiségű varázspontot, zene szakértelme függvényében. Tettem ezt azért, mert sokan már régóta kérik, hogy valami jutalom járjon a zenélésért, és mert amúgy is egy hasonló jellegű KT képességet programoztam.

✘ Korábban a magas szintű, szintet vesztett karaktereknél a VIK szempontjából az elvesztett szintek nem számítottak. Már hosszú ideje egyre több panaszot kapok arra, hogy a leszávított szintű kalandozók más karakterekre vadásznak, és a csatorna túlóldalán ez ellen nehéz védekezni, ezért mostantól a VIK-be magas szinten is beleszámítanak az elvesztett szintek. Pl. egy 20. szintű, 5 szintet vesztett karakter 25. szintűnek fog számítani, mintha nem vesztett volna szintet.

ÚJDONSÁGOK

✘ Most, hogy Chara-dinnek is hivatalos papjai vannak, a BA és T parancsot ki lehet adni Chara-din híveire is, 987-es paraméterrel.

✘ Végre! Mostantól ki lehet adni az FTV parancsot kalandozó fajra, valásra, KT-ra és nemre is.

✘ Még egy hosszú ideje aktuális dolog került a programba, a Feltétele Mászás (FM <TVP>). Egy körben max. TVP-t fogsz mászásra költetni, és a parancsot akkor kapod meg, ha mászásod legalább 3 (nem egy nehezen teljesíthető feltétel).

KT KÉPESSÉGEK

✘ Már többször elismertem, hogy mivel semmi sem lehet tökéletes, így a TF programja sem az. Pl. a labirintusok bejárását egy elég bonyolult gráfkereső algoritmus számolja, amelynek persze az ajtókat nyílt/zárt állapotát és a kapcsolódásokat figyelembe kell vennie. Amikor kiadsz egy LM parancsot, a fenti gráfkereső megkeresi a legrövidebb utat a két pont között (nem referenciapontban, hanem távolságban legrövidebb, persze ez általában ugyanaz), és a továbbiakban ezen az úton mozogsz. Na már most, tegyük fel, hogy egy egyetlen LM parancs végrehajtása közben ajtót nyitysz vagy kapcsolódás kapcsol. Ennek hatására a gráfkereső által kiszámolt út már nem módosul. Így fordulhat elő, hogy valaki parancshelyspórolásból egy LM 30 50 1 parancsral

akar egy egész labirintust bejárni, és aztán valami rosszul sül el. Ha a fenti blabla nem is egyértelmű mindenki számára, a lényeg biztosan az lesz: a labirintusok bejárásakor ne bízzatok a program intelligenciájában, és ne próbáljatok 20-25 ref. pontot mozogni egyetlen LM parancsral, hanem inkább több, közbeeső referenciapontot is adjatok meg, így biztosítva, hogy azon az útvonalon fogtok mozogni, amelyen szeretnétek. Sajnálom, hogy nem sikerült tökéletesebben megcsinálni az egészet, ha most csinálnám a kezdetektől, biztosan jobb lenne, de jelenleg ezzel a verzióval kell együtt élni.

TIPP

✘ Régen emlegettem a KT képességeket és tárgyakat, de talán már megint időszzerű. A KT képességekkel kapcsolatban továbbra is szeretnék mindenkit kérni, hogy egyszerűen leprogramozható, a játékba könnyen beilleszthető dolgot kérjen, ne a táplálás koncentráljon, hanem a játék színesítésére, hiszen ez volt a KT képességek eredeti célja. Az ún. KT tárgy csak bónusz, ha valami egyedi, a KT-ra jellemző dolgot akartok a játékba vinni, arra ott vannak a KT képességek, a KT tárgy ezt a célt maximum elnevezésével tudja elérni.

LEVELEK

✘ Ez főleg az újabb játékosoknak szól: Szívesen fogadunk bármilyen levelet, véleményt, ötletet a játékkal kapcsolatban, akár e-mailben is, MINDENT elolvassuk, de nincs lehetőség arra, hogy minden ilyen levélre válaszoljunk is. Persze azok a dolgok, amelyeket több játékos is felvet, és nyilvánvalóan szükségesek, előbb-utóbb meghallgatásra kerülnek. Ha személyesen akarsz velem megkonzultálni velem valamit, arra is van lehetőség, a TF találkozókon, a Beholderes HKK versenyeken és sokszor az Elysiumban is megtalálasz.

THOR MIKLÓS

SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET

A Ghalla Newsban megjelent írásokért a Beholder Kft. nem fizet szerzői díjat, hanem egyéni elbírálás alapján (az érdekes, hosszabb cikkekért) ingyenfordulókat írunk be. Szerzői díj csak az Alanori Krónika többi részében közölt cikkekért jár. Ha valaki mindenképpen szeretne szerzői díjat kapni az írásáért, akkor ezt kérjük külön jelezze! Az ilyen cikkeknek szigorúbb kritikai feltételeket kell kielégítenie.

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetéssel feladni a Ghalla Newsba. Nos a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdetéseket feladhatjátok a fordulótokkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felirat. A hirdetés megjelenésének alapvető feltételeit: közérdekű, nem egy személynek szóló; ne haladja meg a 3/4 A4-es oldalt átlagos nagyságú betűkkel, kézzel írva; legyen kultúráltn hangvételű; legyen aláírva (név és/vagy karakterszám). Az aláírás maximum egy sor lehet, az aláírásban szereplő egyéb dolgokat az utóiratokkal együtt automatikusan belerakjuk a hirdetés végére. A hosszabb átfutás idő miatt célszerű a hirdetés dátumát is odaírni a végére.

a szerk.

ÁTADÓ

□ Árnymano karaktereket átvénnék korlátlan mennyiségben! Ha szeretnéd, hogy anyagi vagy egyéb okból mellőzzél karaktereddel tovább játszani, vagy esetleg emlékszel, hogy barátod régebben játszott manóval, akkor légszí írj egy levelet a címenre: Elhart Balázs, 8151 Szabadbattyán, József A. u. 5/a, ☎: 22-363-185, e-mail: baly@gamf.hu! „Mi cselekszünk fajunk fennmaradásáért!”

Árnymenők (#9153)

□ Átdátnám 11. szintű elf és 4. szintű ember kalandozómat.) Az elfnél Igaz Barátok előnyben.) Címem: Demény Dániel György, 6000 Kecskemét, Erdői Ferenc tér 1-3.

Demény Dániel György

□ Átadó egy 17. szintű, Tharr hívó törpe férfi (4-5 forduló múlva 18. szintű).

☎: 82-494-454

Tamás

□ Átadó egy 8. forduló 4. szintű kobudera férfi. Nincs letápolva. Lenn van az 503-as toronynál. Csak szerepjátékosoknak! Ja, igen. Ingen van, ha kell az eddigi fordulóit is elküldhetem. ☎: 56-350-933

Péter

□ Keresek átadót, Ghalla szülőt, KT érett árnymanót. A neme teljesen mindegy. Göcsei Gábor, 7084 Pincehely, Széchenyi u. 89., e-mail: fear_egg@freemail.c3.hu,

☎: 20-728-410.

VIII. 17.

Fear Egg (#2969)

APRÓK

□ Új gazdára vár egy 8. forduló, 4. szintű törpe férfi anyagi gondok miatt. Jelleme semleges. Négyes a védettsége, szöges bunkója van, meg sok tárgya. Ingyen van, meg az eddigi fordulói is. Érdeklődni a (#3842)-es mentális számon lehet. (#3842)

BORAX

□ A résztvevő versenyzőkkel sajnálatlalt közlöm, hogy a „Ki lop meg először?” verseny a 120. fordulóban, VII. 27-én véget ért. A győztes árnymano hölgy a (80, 69)-es mezőn gazdagabb lett 7 pirkittel, így a 67 induló közül jogot nyert arra, hogy ökölvívásom fejlessze.

Blue Ortrey Zax (#5304)

□ Cool. Vajon kik is találhatták volna meg Boraxot? Naná, a Zan Rendje. Azt azért el kell ismerni: Vlagyimir szép teljesítményt nyújtott. Bánni ugyan nem bánom, hogy ismét a Zan nyert, de kíváncsi vagyok, mekkora változás lesz a vége az ügynek. Egy biztos: a humor-dudor újra a palotában meresztí at. VIII. 29. (#3839)

□ Elovastam a Legendát és az Egri csillagokat, úgy hogy mostanra kikapaszaltam a védők gondolkodását. Megindítom támadásaimat az erődök ellen. Lehet, hogy a védők erősebbek vagy okosabbak nálam, lehet hogy az első támadásom kudarcba fullad és meghalok, de ez nem érdekel, mert inkább meghalok most szabadon, semmint később szolgaként (és különben is van DEM-em). Erre buzdítok minden Raia hívót és papot, hiszen istenünk nem csak jóságra tanít, hanem a szabadság megővésére is. De a többi isten is a szabadság szeretetére tanítja híveit. És bár a harc nehéz lesz, és sok áldozatot követel, nem tudnék nyugodt szívvel élni addig, míg nem teszek valamit az erődök ellen. Most még nincs ostromlétrám, és nem tudom hogy e szöveg mikor jelenik meg, de nem baj, azért az ostromlétra INFO-ját küldjétek már el, mert addig ugebár tehetetlen vagyok. Most búcsúzóim:

VIII. 18. Kötőro Throfin, az agitátor

□ Helló kalandozók! A július 30-án betáplált forduló eljén igen különös dolog történt. Látomásom támadt, melynek rövid tartalma a következő: Az ónixpiramis belsejében vagyunk. Ott áll az egész Zan Rendje Boraxszal együtt. Borax megköszöni Vlagyinnak meg az egész KT-nak, hogy megmentették. Ekkor megjelenik Éjmágus, idéz négy halálemelent. Vlgyi megküzd velük (tűgolyó 160 ÉP

DORNODON LÖKÖTT

avagy egy troll gondolatai

Mióta átkeltem a csatornán – már van egy hónapja is – teljesen egyedül bolyongok. Kedves kis hátságom, az aurapollátör odaát maradt, így hát jobb híján a butykosommal szoktam beszélgetni egy-egy kiadós borkonyóbibe-szüret után (mint köztudott, a bibéből remek pálinka főzhető, de ahogy tapasztaltam, az is megteszi, ha felzabolod a fél bokrot). Így tettem hát most is, s a butykos ismét jó hallgatóságnak bizonyult: nem szólt közbe (mert azt ki nem állhatom), csak csendben figyelt:

– Igazad van tömlöm, egy undorító féreg vagyok. Kös, hogy ezt mondd, igazán jól esik... Glug-glug-glug. (Kiittam az utolsó kortyokat, majd körbenyaltam a butykos száját, biztos amúgy biztos alapon). Böfff! Azon meg ne csodálkozz, hogy utálom Dornodont, az a tahó, az a tahó baromi feladatokat ad. Én például egyáltalán nem konyítok a harcművészetekhez, s nem is akarok. Nekem a harc nem azt az ugrabugrálást jelenti, éni az erőmre hagyatkozom. Na és akkor ez a felkapaszkodott senki azt akarja, hogy úgy ugrándozzak a 483 kilómmal, mint valami bolha kobudera. Utálom a kobuderákat. Kivéve Dark Angelt, aki a tudattársam volt, no meg Ithril, volt tudati vezéremet. Nem ők tehetnek róla, hogy

nyamvadtnak születtek, azért igazi troll vér csörgedezik ereikben.

Na de visszatérve Dornodonhoz: lehet, hogy furcsának találd majd, de én egy árva garast sem loptam el senkitől. Persze hátra szűrni valakit, és úgy elvenni az aranyait, az persze más. De lopni, azt soha. Nekem is vannak elveim. Meg aztán nem is vagyok árnymano. Őket is gyűlölöm. Na és akkor ez a tűzmágus-tanonc azt akarja, hogy loptak neki mocsári penkét. Miért nem mindjárt egy zant? Nekem ugyan egyre megy. Nem lehetne csak úgy leütni valakit és elszedni a penkjét? – kérdem én. Persze, hogy nem! A kis ilyen azt akarja, hogy loptak neki. Hát loptam magának, ha annyira kell neki az a sz...os bűdöske! És akkor még nem is beszéltem az esszenciakristályokról. A normálisabbikja egyet, esetleg kettőt kér a gyarló halandótól, de nem, ez a pi-perkőc persze nem, ennek rögtön negyed tucat kell. Mi van Dornikám? Neked gyorsabban megy mint Leahnak? Hát akkor takarékoskodj apám, azért van tők a nyakadon, hogy használd is! Megyek át Chara-dinhoz...

Ekkor elaludtam.

THORD, A PUSZTÍTÓ (#1343)

Mjölborg kalapácsa 450 ÉP). Megölte mind a négyet (7666 TP/db), ezután Éjmágus elmekül. Boraxot kiteszik Alanorban, happy end. Nos, a furcsa az, hogy nézegettem a havyerjaim (tudom nehéz elképzelni, de nekem olyan is) fordulót, és meglepődeve tapasztaltam, hogy egyikük sem látta. Aki szintén látta ezt és így vagy meg tudja ezt magyarázni, kérem írjon!

IX. 10. **Lucifer (#5759)**, a halálosító

CHARA-DIN

□ A dicsőséges végre eljött közénk! Habár nem úgy, ahogy szeretnénk volna, mégis nagy diadal ez a hitetlenek fölött. Gondolkodjatok el mind, mekkora erő, milyen hatalmas iszonyat tört be világunkba Chara-din eljövetelével! Lábnak alatt szinte remeg a föld, szinte izzik a levegő, hát lehet mást követni, mást elismerni magunk fölött a mindent és mindenkit átható Káoszon kívül? Ha érzed bensődben a hangot, a választ, akkor tudod mit kell tenned. Ó kiválasztja az arra méltókat, s részesíti őket a kegyben, s a farkasok uralkodnak majd a bárányok felett.

VIII. 26. **Thord, a Pusztító (#1343)**

□ Helló Chara-din hívei! Képzeljétek, kaptam egy levelet egy hatalmas Chara-din paptól, nevezetesen Thord, a Pusztítótól. Elhatározta, hogy megöl, de „ott van a csatorna közte és pondró miveltem között”. Azt írta, hogy a szolgálai már keresnek engem, és nem nyugszanak addig, amíg fel nem kutatnak, utána feladózzák „halandó lelkemet” Chara-din oltárán. Nos, ez eddig mind rendben van, a gond csak annyi, hogy azok a bizonyos szolgák, akik „végrehajítják az Ó akaratát” még mindig nem jelentkeztek. Egyet kivéve, egy kezdő Káosz Lordot, aki csatára hívott, és mint hogy volt természet válaszolni, azóta se írt vissza. Ez lenne hát Chara-din hadserege, csupa gyáva nyusziókból álló csűrhe. Ha lecserelejték a pelenkát, akkor szakítsatok rám egy kis időt, írjatok! (Főleg te, ó hatalmas Thord, ird meg, hogy hol vannak a talpnyalóid!)

IX. 10. **Lucifer (#5759)**, a halálosító

□ Kalandozók! Egy régebbi hirdetésemben azt írtam, addig nem foglalkozok Chara-dinnal, amíg nem létezik. Háát, úgy tűnik most itt van. En azonban nem értem, miért van szükség rá, hogy a főisten mindnekit megfigyesszen (ld. 56. Ghalha News). Az az egyértelmű üzenet, ha valaki „szívátja” a lordokat, „kénytelen” lesz őket tápolni. Tudomásom szerint egyik isten követői (az istenek nevében nem nyilatkozom/nyilatkozhatom) sem kívánják Chara-dint. Akkor miért kell erőltetni? Bezártuk a tércapukat, így örökre a börtönben maradt, tehát nem tud kijönni, hogy a buborékját a többi isten mellé tegye. Ja! Mindenképp eljött volna? Mi lett volna az az „iszonyatos pusztulás”? Nagyobban nem lehetett volna mint a 6 évvel ezelőtől. Ezek szerint több száz kalandozó feleslegesen dolgozott a tércapuk bezárásánál?

VIII. 17. **Ymmor-Thal (#5738)**

BUNYÓ, FENYEGÉTES

□ Akárhogy is van, szerintem nem hagyhatjuk abba a Lordok üldözését! Gyerünk! Különféle Lord forrásokból tudok néhány dolgot, de már ez is sok nekem. Ha nem teszünk semmit, hagyjuk, hogy tápoljanak, akkor hát legalább lassabban tegyék. Elő újra a tudati képességekkel! Burkot, csapdát nekik! Csatazátok őket folyamatosan, és legalább szívnak is! Jó lord-kergetést kíván (és példát is mutat) egy neten játszó: (#3989)

□ Félig agyonvert egy Tharr hívó. Elzavarta jószágaimat egy Tharr hívó. Hát figyelmeztetek szavamot: mindent hámoszorosan fizet vissza Ludas Laci. Két Tharr oltár már elpusztult, s nem kell sokat várni a többire sem. Okuljon hát eből minden Tharr hívó, s ha arcuokat nem is, lehetőségeiket visszább veszik (veszem). Minden Tharr hívó Döbrögi, vagy azzá lesz. Persze a kevés kivételtől eltekintve, de ők vannak kevesebben, s hangjuk elnyomja a tömeg zaja. Tisztelettel:

VIII. 30. **Ludas Laci**

□ Kis Halál; Rasczak, árnymanók (-menők)! Mostanában észrevettem, hogy folyton ugroltok: így loptok meg úgy loptok. Én várlak titeket, szerintem az Ejharcos Klán többi tagja is. Szóval jöhettek, próbálkozhattok, és aki tényleg bevállalja a lopást az átok ellenére (-1 lopás), és sikerül neki (Hű!), az személyesen kapja meg tőlem aranykészletemet (kb. 1000 arany). Tudatilag sem érdemes patogni, hisz éjfőköszünk – a Naplovagok napfókuszához hasonlóan (nagyszerű képesség: Köszli!). Minden ártó hatású tudati képességet visszaver (ajánlom figyelmébe az Ördögi kör bizonyos tagjainak).

Gargador (#2174)

□ Most totál komolyan mondom: Trollok! Fajtársaim! Hagyjuk már békén szegény árnymanókat! Nem ártottak ők nekünk semmit. (Az, hogy a gatyánkat is lelőpjék, kivétel, úgy hogy csak megerősíti a fentieket.) Ha mi befogjuk a bagólesőnket, ők is leterkerik a hangerőt. Úgy hogy kuss mindenkinek! Egyébként ezúton üzenem minden gnómnak, hogy ha nem nőnek meg 180 cm-nél magasabbra 100 napon belül, akkor beverem az arcájukat, a szentit nekije! Na!

VIII. 13. **Thord, a Pusztító (#1343)**

□ Tisztelt árnymanók és trollok! Kérlek benneteket, hogy fejezzétek be ezt az értelmetlen faji „háborút” (hiszen inkább csak a News hasábjain jár a szátok), ha mégsem teszitek, még jobban lehúzzátok a GN színvonalát, ugyanis senkit nem érdekelnek kicsinyes „eszmeffutatásaitok”. Tharr harcos papja: VIII. 17. **Axel Marguin (#5181)**

HUMOR

□ Egy árnymanó gyerek elhatározta, hogy kipróbálja milyen lehet trollnak lenni: Az ingujját kötötte, hogy izmosabbnak látszódjon, majd agresszív pofát vágva megkereste az anyját.

– Anya, nézd troll vagyok!

Az anyja némi megrökönyödés után, gyorsan lekever neki két maflást a lurkónak, s így szól: – Fiam, ha apád azt meglátja, szíjfat hasít a hátadból.

S a fenn említett személy éppen ekkor lépett a színrre, s amikor megpillantotta a fiát, rögtön dobott egy hátast, majd iszonyú haragra gerjedve elővette a gyerekevelésre használt göcsörtös bunkót, és agyba-főbe verte a szerencsétlen kölyköt.

– Remélem észhez tértél, s levontad a megfelelő tanulságot! – szólott az apa, miután végzett az akcióval.

– Igen, apám. Levontam – vicsorogta a kis manó –, mert csak tíz perce vagyok troll, de máris rohadtul utálok az árnymanókat.

Marcho Ven-Saak (#1057)

□ A MÁV szerelvényeit rongáló fiatalok példáján felbuzdulva, nemrég egy alakváltó karakter megdobta a mentőt.

– Képzeld! – meséli a kobudera harcos ember barátjának. – Tegnap elmentünk a törpe boltossal horgászni, én meg véletlenül beszakítottam a kedvence horgát.

– És, kifizette veled?

– Nem, de azért én másnap bevittem neki egy jobbhorgot.

Üssük Ki 200-al (#1077)

□ Egy gnóm és egy troll sétál a sivatagban. Találnak egy banánfát. A gnóm letép egy banánt, meghámozza, és megeszi. Erre a troll is letép egyet és néhástól eszi meg. A gnóm megkérdezi:

– Mi az, te nem hámozd meg?

Erre a troll:

– Minek? Úgyis tudom, mi van benne.

Tytyus (#5017)

□ *Éljen! Itt van megölt Ubijey király
Éljen! A szemét vágja ki már egy madár
De jaj meg ne hallja (tam tam tam)
Még kibullana az a párszál bajja
Dicsősütsük hadd legyen büszke magára
Hátba rámege a sok baromság az agyára
Kövessük őt ahogy bátran lépdel
Majd jól fejbeüssük egy székkel
Sírunk zokognak ha bambán bever
Hisz mégiscsak ő a legjobb haver.
Tisztelt hallgatóink az elmúlt egy percben
részletet hallottátok a Hogyan próbálták
Ubi-jey királyt ledönteni trónjától című operából.
Az elhangzott aria címe A megévedti
nép volt, az egoisták rádióadását hallják.* (#3969)

□ Két troll beszélget:

– Képzeld haver, voltam IQ-teszten.

– Na osztán, hogy sikerült?

– Hál’ istennek negatív lett.

30 tonna és 2-es IQ-ja van, mi az? *Troll KT.*

VIII. 31. **Naileth (#3244)**, a Könnyűléptű

□ Mi a neve a nagyon részeges Nardaalnak? *Róka hőve.*

Hasfelmetsző Jack (#5191)

□ Onnan tudod, hogy túl sokat TF-ezel, hogy: 1. Reggel a fürdőszoba felé csak egy KPCS 1 parancs után indulsz. 2. A boltban minden macskáját szétlaptasz egy kí technikával. 3. A moziban pszivel keleszed Draco, Godzilla és az alien értékeit. 4. Lelekedés előtt csapdát állítasz az ágyad mellett. 5. Minden napod elején megtervezed hova és milyen úton mész. 6. Vadászod a Leah nevű lányokat az internetes fórumon. 7. Minden árucikk árát kapabóll álvalód zsetonokra. 8. Egy héted 9 napból áll. 9. Vihar idején megpróbálsz kitalálni a villámok erősségét. 10. A suliban tudati lenyomattal véded a reggelid. 11. Inára borulsz az állatkereskedő a denevérketrec előtt. Kés helyett raptor szablyával bontod a postáid. 13. Csak akkor elegedsz szoba egy lánnyal (fiúval), ha hegyesek a fülei. +1. Leaglább egyszer elmosolyodtál az elmúlt percben. Ha bármely pontban magadra ismertél, azonnal jelentkezz az Agykontroll Rt.-nél! Jel-szavunk: Mi kiverjük a fejből a tévhitet.

(#4375)

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ „Kedves” copfos, ősz hajú, piros szemű mutáns nő, kasza jelvényel! Ezúton szeretném megköszönni, hogy segítettél végrehajtani Raia küldetését, és ha bátor vagy, kérlek add meg a karakterszámodat! Mellesleg én a helyedben összecsmagolnék, ugyanis egyetlen fordulóban Raia két püspökével és egy bíborossal találkozott. (Na meg pár főpappal.) IX. 9.

Konektor (#3011), a hálás

□ Árnymano lányok! Miért nem találkoztok veletek? Pedig én nagyon szeretlek benneteket! Írjatok! Szeretnék levelezni veletek. Mindent megszereztek nektek, amit csak akartok. Keress meg, hogy lophasd neked! A levelet a (#3842)-es mentális száma várom. Jellege: Lopjunk, azután Fussunk együtt! Üdv:

Ramschid Uchbar (#3842)

□ Augusztus 10. körül valaki eldoppolt tőlem egy fővöcsövet. (+5 tuskét, de ez nem számít.) Én egy barna, rövid hajú, barna szemű ember férfi vagyok, kérem, hogy az elkövető jelentkezzen a 74-452-213-as telefonszámon! Ha jelentkezik, alkut is köthetünk. Vannak más fegyvereim is (már). Más: Bonyhádi és környéki kalandozókat keresek, illetve, akik Szekszárdra az Ady Endre Szakközépiskolába járnak.

Davió R. Baldimoró (#1935), a Vándor

□ Az, akinek szüksége van egy elf barátságára, az küldjön infót! Előre is köszönöm:

Gilthanas (#1054), az erdők vándora

□ Bocsánatot szeretnék kérni attól a vörös, hosszú hajú, zöld szemű ember nőtől, kit a nyugati határvíziéken szeptember 10. körül megtámadtam. Én egy kontyos, ősz hajú, kecskeszakállú kobudera vagyok. Bocs! Ugyanitt kezdő kalandozók, na jó tapasztaltabb leveleit is várom. Tartsunk össze! Címem: Mészáros Gábor, 2723 Nyíregyháza, Kosuth L. u. 63.

Serezuel Chung (#1579)

□ Hela! Kérlek, keress meg! Reménybeli tudatársad:

VIII. 20.

Yarea (#3989)

□ Hozzá szólok most, te vörös, göndör hajú árnymano férfi, aki megloptál a 35. labirintusnál. Én egy elf férfi vagyok, s a zsákmányod egy nagy bronzkulcs volt. Első felindulásomban véreDET kívántam, és követtem a nyomodat a Vangorfi déli részénél elkerülő mocsárig, ám közben barátomnak és druida testvéremnek köszönhetően elpárolgott a mérgeM, s hála Nardaal druida testvéremnek, igaz barátomnak, nem követtem el semmi olyasmit, amit a későbbiekben megbánhattam volna. Ezért köszönetet és hála neki, s köszönetet minden Fekete Druidák tagnak, hogy lehetővé tették, hogy közéjük tartozhassam. Nos, te vörös, göndör hajú árnymano férfi, remélem felveszed velem a kapcsolatot, mert roppantul kíváncsi vagyok személyedre. Remélem vagy olyan merész, hogy fellebbentetted az ismeretlenség fátylát magadról és megmutatod magad, nem csak a fentiek szerint látogatsz meg. Várom üzenetedet! Veréb Csaba, 3360 Heves, Zrínyi út 2/a.

VIII. 31. **Landorfen (#5405)** fekete druida

□ Keressm azt az elf nőt, akit 1998. július IX. körül megloptam. A „nagy” zsákmány egy kötéL volt, aminek akkor nagyon örültem (mert kiadva rá az F parancsot, 60 TP-vel lettem gazdagabb). Mára tettemet megbántam. Ezúton szeretnék tőle elnézést kérni.

Garg Garagar (#5949)

□ Keressm Relytély a Párducot (#1853). Ha valaki tud róla valamit, kérem üzenjen a (#4614)-re! Kösz!

Mutta al Tevation (#4614)

□ Levelezős haverokat keres egy kezdő kobudera férfi (I. szintes). Én nem vagyok fajgyűlölő. Bárki írhat vagy hívhat mentálisan, fajtól függetlenül. Sheran, Tharr, Raia és Elenios követői előnyben. Címem: Tóth Lambert, Szeged, Keresztöltés u. 25/b.

Lambert a kezdő (#1592)

□ Szegedi kalandozók jelentkezését várom kapcsolatfelvétel és népszámlálás céljából. Akinek felkeltettem az érdeklődését, az írjon a 6723 Szeged, Keresztöltés u. 25/b címre, Tóth Lambert részére, vagy hívjon mentálisan! Előre is kösz mindenkinek!

VIII. 30. **Lambert (#1592)**, a kezdő

□ Szekesfehérvári túlélők jelentkezését várom, faj, vallás, jellem mindegy. Címem: Kópataki Károly, 7500 Nagyatád, Mező u. 44.

Long Silver deNoir (#1429)

□ Üdvözlét mindenkinek! Az augusztus 12-i fordulóban szomorúan vettem észre, hogy valaki lenyúlta az egyik legkedvesebb tárgyamat: a mászókarmomat. Sajnos nincs belőle több és nem is nagyon néz ki lehetőség arra, hogy tudjak újat csinálni. Az incidens a 22. labi bejáratánál történt. Kedves tolvaj! Kérlek írj, hogy visszavásárolhassam ezt a számomra nélkülözhetetlen tárgyat. Köszönöm!

VIII. 17.

Fear Egg (#2969)

□ Törpék – hölgyek előnyben – jelentkezését várom a (#1559)-es mentális száma. A most érkezett, északon kezdőknek némi segítséget is adhatok, és viszonylag friss infóim is vannak. Testvéreim! Tartsunk össze!

Rótszakállú Kaldor (#1559)

SZERELEM

□ Keressm azt az ember vagy kobudera nőt, aki gyermekkel ajándékozna meg egy törpe férfit. A gyerek születése után, mihielyt lehet, én nevelném. Amit még kérek: 12-es szintnél és 19-es átlagtalajudánságnál minimalizálódjanak az értékeid (de ha éltérnek ettől 1-2 ponttal vagy szinttel, az sem baj). Mit adok cserébe: infót, lekészíthetek vasuccokat, segíthetek küldéseketben, vagy amit akarsz. Ha érdekel, keress meg!

VIII. 23.

Kötörő Throfin (#4752)

□ Keressm életem párját! Akinek egy magas, kisportolt gnóm a zsánere, keressen fel! Persze csak gnóm nők. Epekedve várlek benneteket! Fejem kopasz, szemem kék, fekete a bőrom, gondolom ennyi elég.

Sercegő Serpix (#4766), a hódító gnóm

□ Nemes lovagok jelentkezését várja Erdai-úti szépe. Külsőm: szőke, tüsi hajú, piros szemű, törpe nő. Zöld bőrhözök különösen illik a korszakáll és a rövid bajusz. Hódolóm, ide üzenhettek:

VIII. 18.

Vöröskisfröccs (#4220)

SEGÍTSÉG

□ 10 kaja fejenként az első 5 jelentkezőnek, teljesen ingyen. Ha akorad a 10 kaját, ír meg a (#4546)-os mentális száma a neved, a címed, a fajod és egy abszolút koordinátát Qvill körül. Ha benne vagy az első ötben, akkor megírom, hogy mikor és milyen kódra rejtettem el a kaját. Ezt a hirdetést, ha nagyon megy, akkor négyhavonta fogom megjelentetni. Kívánjatok nekem jó vadászatot! Sziasztok!

Kradar Drogo (#4546),

VIII. 17.

egy igazi jó

□ Aki tud segítsen! Érdekelne, hogy melyik városban (Qvill kivételével) melyik koordinátán milyen épületek vannak. Alanorról, helytartói városokról, kisvárosokról. A kalandozóvárosok legriszebben felhúzott épületei érdekelnének leginkább. Akinek pedig infó kell ezekről, lehetőségeimhez képest segítök. Ugyanitt kezdő Fairlight papjelölteknek információ. Addig is mindenki u.m.a.

VIII. 24.

Öcsi (#4747)

□ Cahar-din hívők segítsetek! Szeretnék mindent megkúdni Chara-dinről (beáldozási tárgyak, ritmikus stb.). Írhattok a címemre: Tóth János, 2740 Abony, Kemény Zs. út 2/a vagy a (#4383)-as mentális száma. Kösz!

VIII. 29.

Shon-Go-Q (#4383), a troll

□ Fairlight kalandozók! Érdekelne minden az istenről, a varázslatorokról (mire jók) és rúnakövek koordinátáiról.

Hardjackal Madrow (#1800)

☐ Hahó skacok! Aki tud tatufészkét az 501-es torony környékén, az írjon, cserébe bármiről adok infót neki. Jelszó: bármíről.

Sihle Rhiannin (#4226)

☐ Kérek minden jó és semleges kalandozót, akik egy szabb Erdauinen akarnak élni, hogy segítségük a druidák dolgát annyival, hogy ha kiirtott növényvel találkozunk, küldjenek egy mentális üzenetet bármelyik druidának, akár nekem is, és tüntessék fel a vandalizmus koordinátáit. Legalább ennyit tegyetek meg magatokért! Egy fekete druida:

Sato San (#1451)

☐ Tisztelt kalandozótársaim! Nem rég érkeztem a kiégett földről. Aki tudna ráni időt szakítani, azt kérem, hogy küldjön néhány infót és EF-et! Ja, és még egy nagyon fontos kérdés: Hol van a kobudera kolostor? Kérem, hogy sürgősen írjatok, mert nagyon fontos. Címem: Tóth Lambert, Szeged, Keresztöltés u. 25/b. Köszönettel:

Lambert a kezdő (#1592)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

☐ Kalandozók! „Csak” annak a véleménynek szeretnék szót adni, hogy sokan (tisztület a kivételnek) azért alapítanak illetve lépnek be egy-egy KT-ba, hogy a KT-képességek révén több tápolják magukat, szinte már undorító módon. Elmondhatom, hogy a mi KT-nk – a Fekete Druidák (#9155) – csak szerepjátékos képességeket fog kifejleszteni. Csak olyan tagokat fogadunk szívesen, akiknél a szerepjáték áll a legelső helyen. Persze, maga a játék „elengedhetelenem” teszi az ún. fejlődést, de ezt csak max. egymás segítségével kívánjuk elősegíteni... (aktív levelezéssel egymás között). (Ha valakit a „technikai” részlet is érdekkel.) Ezért újra felhívom minden olyan druida figyelmét, aki csatlakozni kíván a valási szövetségünkhez, hogy jól fontolja meg a dolgot, elvégre nem csak kapni, de adnia is kell, ha úgy adódik. És mindezt anyagi ellenszolgáltatás nélkül, elvégre ez lenne minden létező KT célja, amiért anno létrejött. Ha valaki ezt nem tudja vállalni, inkább keressen más, tápolásabb KT-t! Ennyit akartam mondani. Sهران legyen veletek!

Nardaal, a Róka (#4279) fekete druida
☐ Felkérek minden törpét, kezdőt vagy haladót, írjon nekem új törpe KT alapítás céljából. Röviden a céljaink: 1. A törpe faj összetartása. 2. Új törpe város építése. 3. A leendő KT fejlesztése. Minden törpének, vallási tekintet nélkül, kérlek titeket, keressetek meg mentálisan vagy levélben, hogy a törpék újra a legnagyobbak legyenek. Ha írtok, elküldök nektek egy KT szabályzatot, amelyhez ötleteiteket várom. Ja, ez a többi fajra nézve nem fenyegetés, szándékaink békések! Címem: Köllner Péter, 1121 Budapest, Széchenyi-emlék út 10.

Thord fia Thorin (#3759)

☐ A fehéren izzó tűzgömböt büszkén viselem a szívem alatt. Viseld te is, légy Naplagó! IX. 8.

Issus Banth (#1173)

☐ Néha úgy érzem, hogy verseink, zenénk nincsenek nagy hatással a környezetünkre. Létrejött egy KT, ami a bárdmágia megvalósítását tűzte ki célul maga elé. Úgy gondolom, ez méltó hatalmat adhat az igaz dalnokok „kezebe”. Jöjjetek közénk dalnokok, bárdok, hogy méltó erőt kapjon dalotok! Érdeklődni lehet: **Lucifer (#5759)**, a halálosztó

☐ Quwarg News, channel 1. Hosszas hajsza után végre sikerült meginterjúválni a kisebb-Quwarg istenséget, de sajnos nem vállalta, hogy kameránk elé áll. „A kalandozók egyre tapasztaltabbak és erősebbek, de még talán el tudom venni őket. Da sajna én sem vagyok legyőzhetetlen... csak azt nem értem, hogy mi értell a Quwargokat megtámadni! Sok kalandozó nem gondolkodik, de néhányunk rájött a valóságra... Érdemes velük beszélni!” Ez volt az interjú és szívből reméljük, hogy sokaknak felnylik a szeme. Nightwolfot hallották **Nightwolf (#3492)**, a Quwarg

☐ Sikerült megtalálnunk az ideális kábitőszert. Ha használod, olyan extázisban lesz részed, amihez képest az alanoi Piroslámpás Ház legdrágább bentlakójával eltöltött este langyos lábvíz csupán. A rászokás az első használat után garantált, és semmiféle hátrányos hatása nincs! A hozzáférés korlátozott, csak a Pusztítás Prófétái használhatják a Pusztítás gyönyörét. Ha te is akard, keresd a Kasza jelet viselő kalandozókat!

Kis Halál (#2272), a próféta

☐ Kalandozók, figyelme! Megalakult a k.t.s. (kezdő túlélők szövetsége (ez csak kezdetben)). Mindenkit várok (mert még csak én vagyok tag, aki még nem érte el a hatodik szintjét (ezért a kezdő túlélők szövetsége)). A szövetségnek komoly céljai vannak pl. a jövőben akár KT-vá is alakulhatna a k.t.s. Egy-mást tárgyakkal és infoval segítnék. Mindenkit szívesen várok. **Csi-Leng (#1206)**

☐ Lányok! örömmel jelentem, hogy össze-gyűlt a női KT megalakításához szükséges lét-szám, csak még nem mindenki KT-érett. Így, ha te is a magányos nők közé tartozol, és kedvet érzel ahhoz, hogy női mivoltodat kihasználva uralkodj a férfiakon, akkor még az alapító tagok közé is beférsz. Hosszú lenne a hirdetés, ha ismertetni akarnám a KT céljait, felépítését stb. Így ha csak egy parányit is érdeklődsz, írj, és minden felvilágosítást megkapsz! Címem: Nagy Tibor, 5055 Jászfalány, Új u. 16., e-mail: nagyti@tigris.klte.hu IX. 3.

A'la Moncie (#3848)

☐ Alakváltók! Gyertek az Alattomos Alakváltók Alakulatába! Jelentkezni nálam és Lucifernek (#5759) lehet.

Annex (#3232), egy alattomos alakváltó
☐ Azt hiszem, annál több energia feszül egy dalban, minél többen éneklék. Mi már belekezdünk egy énekbe, bár egy kicsit gyengécske még. Várunk azonban mindenkit, aki szeretné a saját hangjával erősíteni az Összhangzat dalát! Érdeklődni lehet:

Vrandol Sayn Karad (#4620)

☐ Skacok! Ha a fajod nem ember, elf, törpe, troll, gnóm, alakváltó, kobudera, mutáns, tehát... Igen! Ha árnymanó vagy (az is elég, ha apád-ánnyád az volt), és célod a hagyományörzés, akkor gyerek közénk! Légy te is légy! Öööö, akarom mondani árnymenő! Vagy árnymeftű! És ne szegylld, ha 9 FL fityeg a felételes parancsok közt! Lesz még több is! Idővel akár kilophatod az élő homokvarányból is a szemeket. Csak utána össze ne keverd Vlagimirrel! No, üdv mindeneknek, és éljenek a gnóm boltosok (de ne sokáig)! És szép álmokat (velem, he-he)! És egy komoly moly a végére: gyűlölöm azokat, akik gyűlölnek bármit is céltalanul. Gyűlölni több, mint megvetni: ebben benne van az irigység is, hogy a gyűlölt elérte azt mínuszban, amire te nem vagy képes pluszban. Na pá, és éljen Ubifej! (Kiköpött olyan, mint az apja volt.) VIII. 13. **Freddy Kruegher (#4338)**,

☐ Helló alakváltók! Már alakulófélben van Közös Tudatunk, mely alattomos Alakváltók Alakulata névre hallgat. Ha alakváltó vagy, és szívatni akard a többi fajt, akkor gyere hozzánk! Nem, vallás, jellem nem számít. Hidd el, nem fogod megbánni!

(#5759), a halálosztó

☐ Kalandozók! Csatlakozzatok a Dark Dragon szövetséghez! Együtt erősebbek vagyunk. KT tagok is beléphetnek, de csak semlegesek és gonoszok lehetnek a szövetség tagjai: ide írjon az is aki utál valakit. A felmérés még nem ért véget! Írjatok mindkét témában, várom a leveleket mentális úton: (#4465) vagy ehélvben: Takács Milán, 6726 Szeged, Csanádi u. 15. Írjatok! Üdvözlettel:

Armados (#4465)

☐ Tisztelt kalandozók! Mostanában nagyon elszaporodtak az önmagukat hirdető, tagokat toborzó KT hirdetések. Hogy mi ilyen jók meg olyan táposak vagyunk, egyre hozzánk, nem bánjatok meg, stb. Szerintem egy jó KT-nak nem kell hirdetés, mint ahogyan egy jó borknak sem kell céger. Sokáig éljenek a Bajnokok!

Fikusz Kukisz (#2797)

☐ Üdv kalandozók! Szeretnék egy kis anti-reklámot csinálni a Quwarg KT-nak, mely szerintem a legértelmelenebb ötlet, ami létrejött a TF-en. En eddig 19 királynót, 9 quwarg harcost és 9 élőholt quwargot öltem meg, sajnos vadással és nagymesterrel nem volt dolgom. Ez ha azt veszem, hogy mind egészséges, akkor 42040 TP. Ettől fosztjátok meg magatokat, és ez jó nektek? Egyáltalán mik vagytok ti, nyugdíjba vonult volt kalandozók? Miért nem szörnybarát KT-t hoztok létre, ahol csak a többi kalandozó leöléséből lehetne TP-t szerezni. Vagy miért nem alapítanak mások is szörnybarát KT-t? Lehetne Griff KT, Sárkány KT, Burástya KT stb. Hát remélem a harmadik skalpom Quwarg KT-s skalp lesz, bár kétkem, mert mindjárt átúszom, és odaát csak normális kalandozók vannak. (Leg-alábbis most még.) IX. 8.

Issus Banth (#1173)

☐ Ha sorsodra hagynak, hogy elpusztulj, sose add fel! Hisz az erős akarat minden falat átszágat.

Éjharcosok (#9131)

☐ Hé ha! Ajánlanék egy Közös Tudatot. Mégpedig az Ars Magicát, tudod a (#9150). Na jó, tudom, hogy ez nem segít, ha fáj a torok, és az orrodat se tisztítsa, de a Mágia rejtelemibe mélyen bevezeti a tagjait. Tudom, tudom, hogy most mit kérdezel, hogy mennyire kerül. Feltárcsázod a (#3060)-as mentáliszámot, vagy írsz a címemre, ami: Ottenberger Tamás, 3600 Ózd, Újváros tér 10. 10/2., és egy kis idő múlva már köztünk is vagy. Ja, és hogy mennyi ez akis idő, remélem azt tudod, hogy nálunk a beajánlás csak egy teleport. Na halihó!

Chan De Francon (#3060), az árnyanók ósmágus

☐ Leah templom építéséhez keresek társakat, vagy épülő templom építéséhez betársulnók. Alak.

Nortmins (#4257)

☐ Alakváltók! Akartok egy jó csapatot? Akarjátok szívtani a többi fajt? Világuralomra akartok törni? Ha igen, akkor nálunk a helyed. Jelentkezni (egyelőre) nálam lehet.

Lucifer (#5759), a halálosztó

☐ Manapság egyre többen lépnek fel a Fekete Druidák ellen a Ghalla News hasábjain. Ez engem (minket) nem is zavarna, ha a többségük nem lenne ötletetlen, személyeskedő és alpári. Ezekre sajnos nehéz úgy válaszolni, hogy ne alacsonyodjunk le mi is erre a primitív „szívnivalra”, ezért kérek minden ellenünk ténylegkedő kalandozót, hogy szedje már egy kicsit össze magát, ne legyetek ennyire pudingok! Vagy csak ennyire lennétek képesek, picinyeim?

VIII. 8. **Lord Steyr (#3437)** fekete druida ☐ Mindig harcolj a saját életedért, de ne feledd, ha barátod kerül veszélybe, először őt véd, s csak utána magadat!

Éjharcosok (#9131)

ÜZLET

☐ Mindenki! Kéne pár mandibulapenge, vasrudd, magszimbél, hebrencs állkapocs és rengeteg ragasztó. Tudok ajánlani aranyat, drótszört és más cuccokat. Mindenki, akinek egy is van a fentiekből, az küldjön mentális üzenetet!

Csi-Leng (#1206)

☐ Megjöttöm picinyeim! Olyan csóró vagyok, hogy a formás kis popóm is kilóg a nacimból. Segítsetek rajtam, kényeztesetek el különböző átalatolt feleslegesnek ítélt cuccokkal, infókkal! Végso kétségbeesésembe hajlandó vagyok feláldozni magam a szerelem oltárán. Szeretnél belénezi tengerék szemembe, új-jad köré csavarni hosszú, szőke hajamat, csókokkal borítani nőiesen izmos, kreolbarna testemet? Mindezt megteheded, sőt! Gavallér urak (hölgyek?) jelentkezését várom az (#1680)-as mentális számon. **D. H.**

☐ DEM-et vennék Gatin környékén, jóval áron felül. Ugyanitt keresek papi karkötőt is. Fizetség aranyban. **Wornax (#5824)**

☐ Itt Ghalla (leendő) leggazdagabb trollja! Továbbra is vállalom az alábbi tárgyak beszerzését: umbatari karkötő, obszidián karkötő, réz és ezüst papi karkötő. Kínálatom bővült az alábbi tárgyakkal: arany papi karkötő, smaragd védőgyűrű. Fizetés előre, bankszámlára. Szállítás rögtöntől egy hónapos határidőig. Kisvárosi teleport feléért (2 db manifesztátórnyulvány, vagy 20 drótször, vagy 50 tüske) megoldható. Az Ördögi Kör tagjai ne is jelentkezzenek! Ha üzlet, jusson eszetekbe Fairlight, illetve híve: én! (Érdeklődni: 24-432-763, Latic keressd.)

Scatman, a troll (#1731)

☐ Regeneráló gyűrűt 400 arany körüli áron vennék, és továbbra is keresek ezüsttört (5-6 db-ot). Wargpinba tartok, de ha nekem a teleport miatt jobb Gattin, akkor visszacsaplatok oda is. A gyűrűnél talán tudok alkudni még úgy 50-100 aranyat, de cserébe valami gyorsabb átadást-üzletbonyolítást kérek. Címem: RácZ Gábor, 5900 Orosháza, Kossuth u. 6-8. II/19. ☎: 68-414-916, e-mail: silence@egon.gyaloglo.hu

VIII. 20. **Nehwon (#1657)**, Leah Házvezér

EGYÉB

☐ Ezúton szeretnék megkérni mindenkit arra, hogy ha személyes elintéznivalója van egy vagy két kalandozóval, és tudja a karakterszámukat, legyen olyan kedves, és mentális postán írjon nekik, ne az amúgy is túlszűfolt GN hasábjait telfíse tovább! Minden kalandozótársam nevében köszönöm:

IX. 6. Dezsnya-Dözi-rex (#2801)

☐ A GN 52-ben volt egy cikk a hittérítőkről és a hittérítésről, negatív élel. Úgy érzem, nekem is el kell mondanom a véleményemet a témáról. A hittérítés jó és szép(!) feladat, ha betartják/betarjuk a következőket: 1. Jó hittérítő nem csak akkor népszerűsíti istene hitét, ha a halhatatlan „ura” hittérítői rangra emeli, hanem mindig. (Egész életében a halála pillanataig.) 2. A jó hittérítő csak saját istene hitét népszerűsíti. (Más istenét nem.) Viszont az még megengedett, hogy az azonos jellem esetén segít a még el nem kötelezettnek abban, hogy esetleg útba igazítsa őt az azonos jellemű másik halhatatlan követőjéhez, aki majd hivattal lesz beszélni az ő istenéről. (Ha a kalandozó más jellemű istent kíván majdán szolgálni, mint a mi istenünk, akkor is segíthetünk, de csak játékosként. A karakterünket belekevernünk ebbe, nem szerencsés.) 3. A jó hittérítő akkor teljesíti jól eme küldetését, ha csak rásegít a döntésben, ha a még hitetlen kalandozóknak a még szunnyadó érzéseit a „napvilágra” segít hozni. Az nem egészséges dolog – hosszú távon, ha a kalandozóra úgymond ráerőszojalka a hitet. Ez – idővel – megbosszulja magát. Egyaránt rossz a csálódott kalandozónak és az adott istennek is. (Ez az utolsó pont a legfontosabb.) Hát csak ennyit akartam mondani. Elsősorban Yoro „barátomnak” és a hozzá hasonló gondolkodásúainak.

Nardaal, a Róka (#4279) fekete druida

☐ A GN 55. számában megjelent vicceimtel én csak viccnék szántam. Ha valakit ezzel megsergettem, attól elnézést kell hogy kérjek. Nem gondoltam, hogy valakit ez sérteni tud. Én nem gondoltam komolyan! Üdvözlettel:

Armadon (#4465)

☐ Bravó! Ismét egy kiváló ötlet: Rendezzünk ünnepeket! De ne pont így: VII. Zsebfelmetsző Jack, az ötletet nem rossz, de még alakítani kéne rajta. Pl. így: Leah ünnepein embereket áldozzunk. Dornodon ünnepein (60 miért maradt ki a felsorolásból) házakat, erőket égetünk. Chara-din ünnepein pedig igazi káoszt csinálnánk. Lopnánk, rabolnánk, tombolnánk. Nekem így jobban tetszik! **Zepi** ☐ Enzelen fiammá fogadom Ramsicd Uchbart, a rettenetes tolvajt, a fájlkáj rémét. Aki őt bántja, azt megtorlom. Hé vigyázz! Az egy karócsap... Na, szegény! Vihetem körhözba, Héééé! Üdv: **Sercegő Serpix (#4766)**

☐ Ezúton szeretném elítélni az egyre inkább eluralkodó fajgyűlöletet. Troll lételem nem utálom az árnyanókat. Sőt egész jól jövek ki velük. De! Ettől függetlenül nem értem az egyre több felháborodott lelvérőt, hogy hagyja már abba xy a vitát. Ez persze nem csak a faji vitákra vonatkozik. Miért ne vitakozhatnának? Ha nem tetszik: del. (Ja, bocs, az csak e-mailnél műtixik!) Akkor meg hagyj ki azt a részt. Mindenkinek meg van a joga az irkálásra. Itt ragadnám meg arra is az alkalmat, hogy biztassam U.M.A.-t. Nyugodtan szidd csak a trollokat! Akinek nem tetszik az ügyis kiadja a T-t. Tény ami tény: a trollok buták. Persze, aki trollal játszik, az egyből az IQ-TF-el. Miért? Én nem azért kezdtem el játszani, hogy pár forduló után agyba-főbe varázsolgató troll magússal szaladgáljak Ghallán. Ha varázsolgatni akartam volna, akkor gnóm kakarterrel kezdtem el játszani. A troll nem gondolkodik, a troll út. Erynome Killmasternek volt egy nagyon jó benyőgése a TF levezelési listán: „Elgondolkodtatok már azon, hogy miért ugyanaz a troll és a bunkó száma?” Ezzel nagyon biztosan sok ellenséget szerectem magamnak, de ami a szívemen, az a számon. És különben is a troll nem gondolkodik, a troll út. **Fear Egg (#2969)**

☐ Ezúton szeretném tudatni mindazokkal, akik eddig a tatubőreimet lopkodták, hogy a kiárúsításnak vége, ugyanis a fent említett áru elfogyott. Úgy hogy le lehet szállíni rólam!

Naptáncos (#5913)

☐ Felhasználva kőkest, szerectél egy rókarakat. Magad mögé lökőd a pitianér lila brekk trófeát, és kiszedve egy alkalmas Nardaal, a Róka trófeát. 60 tapasztalati pontot kapszál.

Sabbath (#3504)

☐ **Figyelem!**
*Tetteid dalba öntöm,
KT motiód is kiöltöm,
Egy arany csak az ára,
Mentálloz a számóra:*
☎: 62-470-995 (Csaba)
Súri Shi'baka (#1042), a bárd

□ Ghalla népe! Sok istenkövető! Elmondom mit követek: senkit! Dornodon, Elenios, Sheran és a többi képzeletbeli istennek vélt valami nem létezik. Ezek az istenutáztatok maximum leterdepelhetnek élelem. Ha valakinek más lenne az elképzelése, akkor azt szívesen megvitátánám négy szemközt. Tudjátok kinek mutassatok áldozatot? Mutassatok nekem! Az áldozati dolog pedig csak egy becso-kolás lenne. Várom a jelentkezéseket!

Xul (#5327)

□ Ha valami gondom van, személyesen szoktam intézni, magáncsatornámon, nem a nyilvánosság előtt. Ha valami feldűhít, vagy elkeverít, a lantom húzom elő, és nem a fegyverem, hogy megnyugodjak. Már mesterien játszom... Most mégis szólnom kell. Hallgatom Erdauin hangjait: ez ezzel a fajtjal, gyilkoljuk meg azt, nyírjuk ki amaz KT-t! Aztán a kinyilatkoztatások: ez az isten nő, az férfi, amazi kizárólag így lehet szolgálni. Hallgatom a mindentudókat, akik megmondják mi miért van, és mit szabad vagy tilos tennem, ha ez vagy az a jellemem. De vajon tényleg tudják, mi az, amiről beszélnek? Ismerik azt akiba/amit nyíltan mocskolnak? Tudják ki rombolta le az indukátorokat? Ki ölte meg az első Thargodant, és ki vágta rá az ajtót a Sötét Lét-síkra? S hányan pusztították hőiesen Pumpa seregét? Vagy azt, hány sikertelen próbálkozás után kik és hogyan hozták meg végül a bizonyosságot Borax eltűnéséről, s hányan kutatnak utána áldozatkészen hónapokon át? Vagy hogy miért épültek a városok? A hétköznapi hősök neveit nem jegyzi a Krónika, pedig ők vannak többen. Csak ők hallgatnak, egyre keserűbb szívvél. Kevés a kedves ham, ami női „boszorkány” KT-ről, bárdmágiáról, moa rejtélyekről szól, vagy épp megnevetett. Pedig elég nagy ez a föld, és elég sok a lehetőség, hogy mindenki megtalálhassa rajta a számítását. Mindezt úgy is lehetne, hogy közben másokat ne tegyen tönkre gatlástalanul. S most úgy tűnik, a bárdversennyel is gond van már. Kedves Oriza Triznyák! A mirtuszkoszorút a zsűri neked ítélte, és viseld büszkén a következő versenyig, mert kérdemtel, bárki vagy is! Az ismeretlen kritikusokkal pedig tudatom, hogy a bárdverseny teljességgel magánkedzemenyezés, a lebonyolítás felelőssége egyedül az anyém, amit megosztok a pontozás időtartamára egy évről-évre változó, kilenc-tázig zsűrirel. Nem vitatom, hogy a verseny subjektív, hisz nincs mérhető sebész, mint az olimpián, de aki benevez, az együttél é is fogadja e tényt. Én szavatolok azért, hogy a zsűri tagjai valóban elfogulatlanul fülnek, legjobb tudásuk szerint, ennél nagyobb nyilvánosság pedig (pontosítva kifüggesztése a találokön, válaszborítékért való megküldése, GN-beli megjelenés, összes vers „hyper”-re tétele) nem tudok biztosítani. Csak egy elf nő vagyok, halandó mint te. Ha mégis úgy érzed, nem igazságos a döntés, kifogásaidkal, javaslataiddal engem keress, és ne a díjnyerteseket zaklad, nem az ő vétkiük, hogy győztek. A kritikai

érzékedet kiélheted hasznosabban is. Szívesen látlak a zsűriben, ahová ezennel meghívlak Ismretlen, hogy megnézd belülről a versenyt, és aktívan beleszólhass a végeredménybe. Hiszen bárki jelentkehet, aki hajlandó átrágni magát szágéynéhány versen és novellán, még te is. Csak ez – mint minden, ami már némi munkát és szervezést is kíván – vitán felül nehezebb, mint „bunkózní”... Na szóval, hol is van a lantom? Címem: Tóth Zsoltné, 3300 Eger, Hadnagy u. 15. t. 7. VIII. 28.

Yasmina (#3430)

□ Pofátlanlanság amit a Városi Tanács csinál, hogy épüljön a város. Mint az Elenios hívők, kunyerálnak. Az elmúlt hónap alatt, akárhol is táboroztam, mindehol ott volt az a „csodálatos”, bár 3-5-ször már borzasztóan unalmas kép, ahol „önként” támogatam arannyal az építkezést. Hol érdekel engem Dalamar és Yasmina magánélete? Vagy egy piszkos árnymanó, aki már ezeket fosztott ki, amint Jerikó meztelen „felsőtestét” bámulja (ami mondjuk elég gale, miért nem egy izmos troll néz)? És ki állít oly butaságot, hogy nem lennének képes ilyet mázolni? Ismeri valaki a troll művészetet? Ki látta már az alábbi troll festményeket? Pl.: Pum-ukle-e: Akasztott Árnymanó? Vikszantör Csendélete? Az Árnymanó fülek a szekrényen? Esetleg Thord, a pusztító híres, az árnymanó történelem fontos, ismétlődő elemét feldolgozó, Utolsó vacsora című képét? Ha már mindenáron kunyiztok, legalább műalkotásokat mutassatok be (nem árt, ha nem mindig ugyanazt, mert szerintem az én képem is közkincs: A fületlen Árnymanó), de akkor se aranyt kérjettek, főleg ne egy Fairlight papót. Viszonyt, ha esetleg cserébe szobrot artokt nekem állítani... Összefoglalva: ne kunyiztok, mert annyiszor 20 TVP-t verek a házakba, ahány aranyt elvesztek tőlem. (Remélem a ZIP működik!)

Scatman, a troll (#1731), Fairlight papja

□ Kedves kalandozók! Ezúton köszönöm a rengeteg gyűlölködő levelet, és a sok kiadott T parancsot (üdv Kenor). Bár mindezt nagyon jólesik, de az már kicsit fáj, hogy semlegesek és táposak is bántalmaznak. Felhívnam mindenki figyelmét arra, hogy a Kioszba belefér a barátság is. Másrésztől elnézését kérek azoktól, akiknek mostanában nem változtam, kb. 1 hónapig nem tudtam lépni, és net kapcsolatom sem volt. Chara-din hívei, írjatek! Szeretnék minél több lorddal megismerkedni. E-mail: csibirka@freemail.c3.hu. Éljen Chara-din, Ghalla megmentője!

Csibirka (#2737)

□ Kalandozók! Sokan félreismerik Lucifert. Sokan azt hiszik, hogy az életben is ilyen hülye. Nos, azt hiszem tévednek. Lucifer (aki különben a barátom) nagyon jó fej gyerek, csak amikor elhatározza, hogy cikket ír, valahogy elborul az agya. Szóval bocsássatok meg szégyennek, és higgyétek el, nem is olyan hülye! IX. 11.

Annex (#3232)

□ Miért ítélték el valakit faj vagy vallás alapján? Csak a tettek számitanak! Akár hiszed, akár nem, van olyan árnymanó, aki Dornodon híve, de még nem irtott növényt, s nem is fog. Naná, hogy lop, de ha a lopást is be akarjátok tiltani, akkor a kobudéraknak is tiltsatok be, a harcművészetet, a gnómoknak is a feltalálást, a mutánsoknak pedig a pszi használatot! És még valami: ne utáljatok valakit csak azért, mert más is utálja! Ismerd meg és utána nyilváníts véleményem! Manapság divat utálni U.M.A.-t és Nardaalt. Nem tudom, hányan ismerik őket, akár Okiyit, azok közül, akik árjuk zavaztak a „ki a legutálatosabb karakter” versenyen. Én mindkettőjüket ismerem, és a legjobb fej fickók közé tartoznak. És azt az illetőt kéne a legjobban utálni, aki az egészeket kitaláló gyűlöletkeltés céljából: Armadont. És ne gyertek azzal, hogy Nardaal túlzásba viszi a hirdetését! Ubifej fél oldalakat ír, OK, röhögünk rajta és kész. Nardaalnak van mondanivalója. Csak kár, hogy sokaknak fáj az igazság. Ezzel nem Ubfefeket akarom bántani, hanem Nardaalt védeni. Akár ismerik, tudják, hogy jó fej, és igazi jó barát, ezt én mondom, a Virágok Védelmezője: VIII. 24.

Hasfelmetező Jack (#5191)

□ Kalandozó társaim! Sajnálattal veszem észre, hogy egyre romlik a hirdetések színvonala. Néhányan feltűnési viselkedésben szenvednek (tudjátok kikre gondolok), az ő hirdetésükkel van tele az újság. Ez nem volna baj, de ez színvonalatlan. Bezeg a régi szép időkben, az a sok szép, gyalázkodó, fenyegető levél (mármint a stílusosabbak)! Öröm volt olvasni, de az utóbbi időben (két-három év) gyenguska. Akkor volt még jó, amikor külön papíron jelent meg a Ghalla News. De ugyanakkor örömmel tapasztalom, vannak még tehetségek. Graham Treefrog, Kipőpött Ubifej, U.M.A., csak így tovább! Nektek van stílusotok. Üdvözlettel: **Tömény Detox**

□ Minekután kezd oly népszerűvé válni a semmitmondó írásk műfaja, úgy gondoltam én is belekontárkodok eme igen magas szintű irodalmi alkotások művelésébe. Ez pedig itt az új helye: Még több teli Sherant, vagy valami ilyesmi... Ja, megvan a teli erszényre esküszöm!

Ivil Do'er (#5429)

□ Kalandozók! Jól figyeljete, ugyanis szeretnék kiírni egy pályázatot! Hajlandó vagyok fizetni egy aranyt annak, aki kideríti, miben (miért) egyetlen a mi Westynk. Ugyanis teljesen elkámpicsorodok, ha arra gondolok milyen magányos lehet. Tehát egy újabb aranyat fizetek annak, aki szerez neki egy elfogadható leányzó, vagy legalább egy idomított állatot. (Azért ne bibörgörény legyen!) Tehát hajrá!

Ivil Do'er (#5429)

□ Üdvözlök titeket kalandorok, harcosok, papok, mágusok, lovagok és lovagínák! Egy félreértést szeretnék tisztázni, miszerint e nevem Lord Raver (ejts ráver) és nem Lord Raver (ejts ráver). **Lord Raver (#5726)**, az erdauni gépzenész

□ Téma: a Táp. Jó volt látni a GN-ben a statisztikát. Tetszett, elgondolkodtató volt. Hát érdemes még ezek után játszani? Táp, táp, táp. Bármerre nézek. Hova lettek a varkaudaradoslopba berohanó hősök? A Zan-indukátor leromboló szövetségek? Elnyomták őket a már 4. fordulójukban gromakpáncélban feszítő túlélők. Mindenit ilyennek látni a keleti oldalon Shaddaintól. Quivinnél és Gatinnál is. 10-es agresszióval bárminek nekimennek, ami mozog, óriási védettséjüknek köszönhetően sokat nem sebződnek, és 90 % valószínűséggel még a csatát is megnyerik. Táp. A gyengébb kalandozóknak pedig nő a gyógyításuk, és átkozzák a sorsukat, hogy már megint az útjukban táboroztak. Nem kívétel e jelenség alól az Olimpia sem, ami tudtommal a becsületese küzdelmek színtere volt eddig. Táp. Szerintem nincs mit mondanom róla. Gondolkodom el mindenki, hogy kinek is jó az amit csinál. Ha arra jutottál, hogy csak neked, akkor az már nem szerepjáték. Nem a mások megismerése, a velük való együttműködés a fontos, hanem azok legyőzése. Ez így nem helyes. Néhány gondolatébresztő a statisztikával kapcsolatban: 16-os bányászat = törpe rabolása, azért nem rossz, a magas értékek = jók a szülők, bár csak nekem is legyen gyerekek, 16-os harcművészet = lazdaq kobudera kolostorban tanult, 12 MXTU = fogalmam sincs, de valaki megmagyarázhatná. Jó, befejezem a fejtegetésem és panaszáradatomat, mielőtt a következő GN-ben szavá teszik a táposok, hogy elfoglalom a helyet az írások elől. Más. Várom jó vagy Raia KT-k bemutatkozó leveleit a következő címre: VIII. 28.

Becker László,

6400 Kiskunhalas, Bercsenyi ú. 18.

□ Szeretnék tömören reagálni sok kalandozó aprójára. Oriza Triznyák, komolyan gondoltam, amit a papásról és a hősségről írtál? Szerintem minden olimpiai dobogós és hatalmas pap, rajtad rhög. Itt mindenki bizonyítani akar, erről szól az egész, ezért fejlődünk, kalandozunk és olimpiázunk. Egy szép szó vagy egy jól leírt mondat senkit nem tesz hőssé, szimpatikusá lehet, de hőssé nem. Gor-Jaak, szóval fogjunk össze és irtsuk egymást? Szívesen eltörölnék Ghalláról a gondolataid miatt, kérlek keress meg. Scatman a troll, nos az szép dolog, hogy véded U.M.A.-t, és megszólod a kultúrátólan író, de itt szeretném leírni, hogy én is írtam egyszer U.M.A.-nak, és nem ő válaszolt, hanem más iszonyú rondán fenyegetett. Az a lényeg, hogy U.M.A. sem egyenes, mert vagy nem a saját karakterzsámát adja meg, vagy átadja a levelet másnak, hogy az válaszoljon. Ez szerintem etikus dolog? Sötét Oran, nem birom azokat sem, akik KT-képeséggel vágnak fel, szóval örömmel letesszelnék téged is.

Issus Banth (#1173)

□ Mivel leveleimet elkütyültá a posta, ezúton szeretném megköszönni mindenkinek, aki válaszolt a GN 53-ban feladott hirdetésemre (#4747, #4378, #5321, ennyi: elég szomorú).

D. D. R. (#2801)

□ Pár dolog: 1. Van egy halom (40-50) eladó drótszöröm. 2. Fekete druida vagyok. Nem szegény, sőt öröm ez számomra. Szuper KT szuper tagokkal. 3. Nem rombolom Fehér Bércet, sőt jelképek mennyiségű TVP-t építek is a Sárkánybarlangba. Ennek ellenére én nem vagyok oda ezekért a „betonszörnyekért”. És nem rédekes, hogy csupán egy valaki licitált a városépítésre? 100 arany... A dorndonosok legalább 2500 aranyat adtak egy rosszcéltú betonmonstrumra, de ti csak 100 aranyat adtok? Ilyen nagy az érdeklődés? Ejnye-bejnye! 4. Ha bárki Sherannak szeretne beáldozni, keressen fel, és segítke! 5. Akkor is keress ha csupán szeretnél többet tudni Sheranról! 6. Gor-Jaak, Isaura, Armadon! Még mindig hallható tagok vagytok. Válaszolatok legalább! Lucifer legalább vette a fáradságot és válaszolt. 7. Nem ártana egy ezüst papi karkötőt! Ajánlatokat várok! 8. Mire jó az értelmetlen pusztítás? Kiártani egy bokrot, a természet eme csodáját, csak hogy ne legyen ott, ahol van! Barbárok... 10. Üdv mindenkinek! ☎: 93-381-030 (este 5 és 8 között)

Hásfelmetző Jack (#5191)

□ Minden „elvtű” hitetlennek, valamint illegitímába vonult boszorkányüldözőnek: Mi van? Savanyú a szőlő?

Blood Ortrej Zax (#5304)

□ Minden nép-faj tagjai között vannak nagy harcosok. Ha azonban te elf vagy, egy lehetsz azok közül, akik a nagy harcosok között is tökéletesen helyt tudnak állni. Szeretnék! Igen? Helyes. Befeléssel kapcsolatban bármelyik csillogó szemű obszidián pók jelvényű drowt megkeresheted. Egyetlen feltételünk: elf légy, de ne jó!

VIII. 21. **Nehwon (#1657),** Leah Házvezér

□ Kalandozók! (Nem, én nem az a „másik” Lucifer vagyok, Lucifer!) Akár tetszik, akár nem... én nem fogom befogni a számat az irgyeim kedvéért. Sőt, egyre nagyobb sebességgel fogok fogunk kapcsolni a Földanya érdekeit szolgálva és védve. Sheranra esküszöm! (Ha megpuhának is néhányan ettől a fogadkozástól, az kész haszon. Hi-hi-hi!)

Nardaal, a Róka (#4279) fekete druida

□ Mindig is a fejlődés híve voltam, ezért tetteimet a gyorsabb és biztosabb úton (e-mail) hajtom végre. Ez sajnos azzal jár, hogy agyam üzenetfogadó része lelassult (csak havonta kapom meg a mentális üzeneteket), és üzenet feladó része más frekvenciára állt át. Ezért aki gyorsan akar velem kapcsolatba teremteni, az e-mailban (peragro@drotposta.hu) vagy postán (Ács Péter, 1032 Budapest, Solymár u. 2. 2/9) tegye! És mindenképpen írja meg a címét! Ugyanis mentálisan a frekvenciátállás miatt sajnos nem tudok üzeni. Köszönöm!

Mustafa Peragro (#4343), a fejlődés híve

□ Remélem az „ünnepes” dolgok nem válnak valóra! Sok baromságot hallottam már Ghallán, de ez se semmi!

VIII. 17. **Axel Marguin (#5181)**

□ Sheran templom építéséhez társakat keresek, épülőbe beszállók (lehetőleg a függőleges 100-un túll). Dávid Csaba, 7030 Paks, Szredes u. 6. ☎: 75-421-311.

Falcon (#1316)

□ Kalandozók! A „Kit utálnak legjobban a kalandozók” című felmérésre még mindig kevés szavazat érkezett. Erőltetések már megmagatokat, és légszíj irjatók! Üdvözlettel:

Armadon (#4465)

□ Szeretném megköszönni az önzetlen segítségét mindazoknak, akik hozzásegített ahhoz a 800 aranyhoz, amit most helyeztem el a bankban. Legtöbbjüket nem ismerem, hiszen éjszaka találkoztunk, és ők aludtak. Csak a táborőrökkel találkoztam, jól össze is haverkodtam az állatokkal, még gazdájuk zsákjait is odahozták nekem, válogathattam kedvemre a holmijukból. Remélem, jó kapcsolatunkat ezután is megőrizzük! Kívánom, hogy gyarapodjon vagyontok gyorsan, hiszen ami a tiétek, az az enyém is. Tisztelettel:

Kis Halál (#2272), a csavargó

□ Tisztelt barátaim! Ahogy a közelmúltban az egyik Alanori Krónikát olvastam, szörnyű dologra lettem figyelmes (aznap nem is aludtam). Ez a szörnyűség Sötét Oran (#3409) (a jó, a Pentagramma Misztikus-talan Testvériségének tagja, az alakot váltogató, Az Univerzum Jedlovagja, a lét alapköve, Eleion (pfuj) úrnő hídfén szolgája álneveken ismert) egyik újabb békavaráo hirdetése volt. Oran kis agyterfogata már sokszor elképzeltetett miniket nagy mértékű alulfeljettéséről, gondoljunk csak Leah nemére, aztán a feltételes udvarlásra stb. De ez már a csúc, még hogy büntető praglonc trófea. Hát eladom anyámat a rabzolagabon (ja, hogy már eladtam). Szerintem Oran, ezeket a hirdetéseket ne a Ghalla Newsba küldd, mert ezek már rontják az olvasók lelkiállapotát. Ezek csak a Ghallai fertő megnyilvánulásai lehetnek. Szóval Oran légy ránk tekintettel, és türtőzteld magad, mert ettől még a gyerekek is megállnak a fejlődésben! Tehát kalandozók vigyázzatok Sötét Oran lépteitől! Akinnek van valami hozzáfűznievalója a dolghoz, az írhat. Addig is rettegek és bujkálok. Tisztelettel:

Chan'De Francon (#3060)

□ Túléltem! Ha-ha-ha! Megkezdődik a vérengzés. Leah, a te kegyedit kereselem. Mennyi halálra váró teremtmény! Nem sokáig kell várniuk! Ha-ha-ha! Parasztk, boltsok reszkesetek, mert megjöttam! Én Death Machine itt vagyok. Ha-ha-ha! Várom Leah hívők írását. Továbbá várom nem KT érettek jelentkezését, akik szívesen csatlakoznának hozzánk, és alapítanánk egy Leah KT-t. Már vagyunk páran. Inkább levélen írjatók, mint mentálisan (az utóbbi túl sokáig tart)! Szívesen felvenném a kapcsolatot a Pusztítás Prófétaival! Írjatók! Címem: Németh Tamás, 5820 Mezőhegyes, Rákóczi út 45.

Death Machine (#3673), a halálhozó troll