

Szerkesztői üzenet

Újra itt szeptember! Gondolom sokan szomorúan vették tudomásul, hogy véget ér a nyár, a nyaralások és nyári szünet időszak. Sajnos a nagy szabadságok kihattak a Krónikára is, ezért a szeptemberi szám kicsit késve jelenik meg. Részünkről a nyár talán legnagyobb újítása a Hatalom Ligája volt. Örömmel jelenthetem, hogy több helyen is beindult a játék, a helyszínekről és az augusztus végi ranglistáról tájékozódhattok a 30. oldalon. Három helyreigazítással szeretném jóvátenni az előző számokban elkövetett hibáinkat. Először is az AK32-ben megjelent Egy álom és egy álmodó c. novella rajzait Bárányos András készítette, akárcsak a mostani számunkban megjelent Haláltánc novella illusztrációit. Másodsor, az előző Krónikákban tévesen jelent meg a Bárdverseny logója, nem az ötödik, hanem a negyedik volt a bárdok legutolsó vetélkedője. És végül, de nem utolsósorban az előző számban megjelent HKK árlistát a Magic Shop készítette. Köszönjük nekik, és felhívom a játékosok figyelmét, hogy a Beholder Kft. laponként nem árusít HKK-t!

Egy kis kitérő erejéig elszakadok az újságtól. Sokan érdeklődtek a közeljövőben megjelenő regényeinkről. Pár szóban összefoglalom a december végéig várhatóan megjelenő regényeinket (nem a megjelenés sorrendjében). Először is folytatjuk a Feist-féle Mágus-sorozatot, a következő rész címe: Vérbeli herceg. A nagy sikert aratott Sárkányvárnak is megjelentetjük a folytatását Sárkányvihar címen. Sok játékos kérdezett az Earthdawn regényekről. Nos, elkezdjük ezeknek a kiadását is, az idén várhatóan két könyvvel: A Vágyódás gyűrűjével és az Anya meséjével. Belekezdünk egy új, hatalmas fantasy-eposzba is, mely a Világ Kereke címet viseli. (Ennek a világról egyébként olvashattok az utolsó két Rúnában.) Az első rész két kötetben jelenik meg, a Világ Szeme címmel. Végezetül a Shadowrun-hoz sok mindenben hasonló regény, a Delta kutatás fog remélhetőleg nagy örömet szerezni a sci-fi rajongóknak. Ezek után mindenkinek jó olvasást kívánok mind a megjelenő regényeinkhez, mind a Krónikához!

Dani Dolhan

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 9. szám (1998. szeptember) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Bárányos András, Lipták László, Szügyi Gábor, Vida László

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

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

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

Lapzártá: augusztus 27. **Az októberi szám lapzártája:** szeptember 17.

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 Káros Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

VÉRMÁGIA

Részlet az Aztlan kiegészítőből

2

A KOPONYA

Fantasy novella

8

AZ ÖRÖKSÉG

A KG novella folytatása

10

LEGENDA

KG-s képregény

14

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, hajó, aprók, fejlesztések, statisztika

17

ÚJ VERSENYEK

Kártyaversenyek

22

VERSENYBESZÁMOLÓK

II. HKK Nemzeti Bajnokság

24

4. KIADÁS

Változások a 3. kiadáshoz képest

26

HOGYAN CSINÁLJAM

HKK feladvány

27

HATALOM LIGÁJA

Ranglista

30

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

32

KOMBÓK

Amikor sétára indul a mentor

34

MAGIC: the GATHERING: STARTÉGIA

Type II-es paklik

38

UNGLUED

A mókás Magic kiegészítő

40

MAGIC: VILÁGBAJNOKSÁG

Paklielemzések

42

EXODUS ELEMZÉS

Javítás-kiegészítés

44

GHALLA NEWS

Ghalla belső lapja

45

KT-LISTA

45

ELKÉPESZTŐ

46

ÉJVIADAL

46

TF-FEJLESZTÉSEK

47

HALÁLTÁNC

48

APRÓK

50

VÉRMÁGIA

>>>>[Nébány cimborától ballottam, hogy többeket érdekel, miféle sötét mágiát művelnek egyesek Aztlanban. Vérmágiáról beszéltek, meg ilyenekről. Utánajártam egy kicsit a Mátrixban és szereztem egy egészen jó leírást (már a lehetőségekhez képest, ugye, mert azért nagy a ködösítés a témában) egy Espectro fedőnevű ürgétől. A fickó nagy Aztlan szakértő, de hogy mi a háttere, arról ne kérdezzetek, mert megkért rá, hogy ne beszéljek róla. A lényeg a lényeg, az anyag itt van, lehet csámcsogni rajta.]<<<<<

– Káosz Kapitány (20:09:16/05-09-56)

A vérmágia az Aztlanban gyakorolt mágia legvitatottabb és legellentmondásosabb ága. A világon mindenhol egyfajta „iskolának” tekintik, a mágia használata egyfajta „stílusának”, mellyel csak Aztlanban lehet találkozni. Tényleg igaz lenne, hogy ez a fajta „jellegzetes aztlani mágia” különálló irányzatot képez a varázslatművelésen belül? Vagy az aztlani mágiakutatások során jöttek létre olyan varázslatok, amelyeket a világ más tájain élő mágusok egyszerűen nem ismernek?

Hogy megválaszoljuk a kérdést, először vegyük szemügyre azt, amit tudunk róla (sajnos, ez nem túl sok). Példának okáért tudjuk, hogy egyes aztlani varázslók meglepően magas erővel tudnak elmondani ismert varázslatokat látszólag anélkül, hogy szenvednének a kimerüléstől.

>>>>>[Ilyet már láttam. Egy azzie magóca akkora pokoltüzet varázslott, amitől sprickolnia kellett volna a vérnek a szeméből. Ehelyett meg sem rezgett: úgy lerázta magáról a kimerülést, mintha nem is lett volna.]<<<<<<

– Oroszlánszív (00:39:07/05-10-56)

>>>>>[Ez a varázsló... egyedül volt?]<<<<<<

– Fritz, a Patkány (17:29:35/05-10-56)

>>>>>[Egyedül hát.]<<<<<<

– Oroszlánszív (23:29:06/05-10-56)

>>>>>[Akkor hazug disznó vagy. Olvass tovább!]<<<<<<

– Fritz, a Patkány (15:33:27/05-11-56)

Úgy tűnik, az aztlani varázslók csak akkor képesek erre a trükkre, ha egy donor – az „áldozat” talán megfelelőbb szó lenne – is jelen van a varázslat elmondásakor. A kimerülés valahogyan átháruul az áldozatra, így a varázsló meg-

menekül tőle. Az összes ismert esetben az áthárított kimerülés nem mentális, hanem fizikai sebész formájában jelentkezik. Az áldozat nem elkábul vagy elájul, hanem fizikailag megsebesül. Egyes beszámolók alapján hatalmas, vérző sebek nyílnak meg spontán módon az áldozaton és ezek miatt nevezik a varázslás eme formáját „vérmágiának”.

>>>>>[Nem rossz, de azért nem telitalálat. Igen, a varázslóknak szükségük van áldozatra a kimerülés elkerüléséhez. Igen, ezek az áldozatok gyakran véres sebeket kapnak, sőt akár bele is halhatnak a varázslásba. De ezek a sebek nem spontánul jelennek meg rajtuk, hanem azért, mert a varázsló odateszi őket.

Elmondom, hogyan látom én a dolgot, fiúk és lányok. (Előtte megtegetőzőnm kell egy kicsit: nem nagyon ismerek akadémikus, szép szavakat, olyanokat, mint metamágia, meg hasonló hablatyok. Csak egy utcai szörnyceteg vagyok, aki leginkább olyan formában találkozik varázslatokkal, hogy megpróbál elugrálni előlük. Most tehát arról beszélek, hogy mit láttam, miközben megpróbáltam épen tartani az irhámát.)

Amikor egy azzie varázsló varázslot, vért vesz az áldozat testéből. Itt ne valami tűszúrásra gondoljatok az ujjbegybe, hanem egy cseszett nagy vágásra egy marha éles késsel. A fickó, aki megpróbált megpörkölni engem, előkapott egy nagy kést és csontig végigvágta az áldozat arcát. Aztán megérintette a kiömlő vért és úgy mondta a varázslatot. (Ettől én eléggé bepöccentem, tekintettel arra, hogy az áldozat Aurora volt, a csapatom egyik tagja...) Én persze nem tettem meg neki a szívességet, hogy osszerogyok egy szépen megégett kupacba, így a fickó egy második varázslattal is megpróbálkozott.

Ezúttal gondolom több kakaóra volt szüksége – meg több vérré –, mert fültől fülig felhasította Aurora torkát. Megkaphatta a szükséges energiát, mert a varázslat átha-



tolt a védelmemen – amit az akció előtt a csapatunk hermetikusa pakolt fel rám és ami egyébként kicseszettül erős volt – és le is döntött a lábamról. Azt hittem, otthagynom a fogam.

Ezt hitte a varázsló is. Elengedte szegény Aurora hulláját, majd odasétált hozzám és sértegetni meg rugdosni kezdett. És kikapcsolta a korlátvarázslatát is... Kígyószem pedig, a mesterlövészünk lekapta a fickót egy szép homloklovással jó egy kilométer távolságból.

És a történet véget ért.]<<<<<<
– Görög-tűz (20:51:11/05-05-56)

>>>>>[Hatalmas, gőzölgő rakás ló-szar! Kivel akarsz szórakozni, Görög-tűz? Jó egy hónappal lekéstél már április elsejéről...]<<<<<<

– Tomtom (17:49:07/05-07-56)

>>>>>[Görög-tűznek igaza van. (Sajnálom Aurorát. Nem tudtam, hogy így távozott közülünk. Szomorú történet.) Én is látam egy ehhez hasonlót. Egy azzie sáman felvágta a mellette álló biztonsági őre karját (halálra rémitve ezzel a fickót), aztán előpenderített egy dögös varázslatot és még csak bele sem izzadt. A biztonsági őre persze utána úgy nézett ki, mint akin átment egy úthenger (mielőtt lelöttem volna).]<<<<<<

– Csörgőkígyó (02:27:46/05-09-56)

>>>>>[A mágia nem így működik!]<<<<<<
– Fantom (04:28:13/05-09-56)

>>>>>[Az a mágia talán nem, amit te művelsz...]<<<<<<
– Vari (11:05:56/05-09-56)

>>>>>[Ha már azzie varázslós történeteknél tartunk, akkor magyarázza meg nekem valaki a következőt: Az én emberemnek nem volt áldozata, akit megvágjon, így ő saját magát vágta meg, méghozzá nem is kicsit. Aztán ki-ütött négy cinborámat egy olyan manalabdával, amitől fel-forrt szegényeknek az agyuk. Ez meg mi a frász lehetett?]<<<<<<

– Akula (18:04:52/05-09-56)

>>>>>[Hümm. Ilyesmíről még nem hallottam. Saját vérével táplálta volna a varázslatot? És így csökkentette volna le a kimerültséget? Elméletileg, gondolom, lehetséges a dolog.]<<<<<<

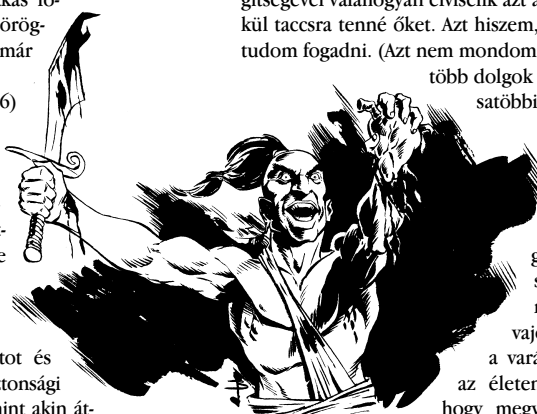
– Webster (00:42:01/05-10-56)

>>>>>[Oké, gyerekek, kábé 3 megapulznyi „mi-van-akor-ha” jellegű badarságot töröltem, melyek mindössze-

sen zéró információtartalommal bírtak. Nem térhetnék vissza az érdemi vitához, emberek?]<<<<<<

– Káosz Kapitány (21:28:06/05-16-56)

>>>>>[Bocsesz, Kapitány, ezentúl jó leszek. Megigérem.) Elmondom, nekem mi jutott az eszembe. Egyes azzie varázslós – hangsúlyozom az „egyes” szót – nyilvánvalóan rájöttek, hogyan lehet a varázslatokat a vérben lévő életenergiával táplálni (tudom, hogy fellengzős a szó, de azt hiszem, pontosan erről van szó). Ha lehet, inkább egy másik emberből nyerik ki ezt a vért, de ha nincs más választás, saját magukat nyisszantják meg. Az életenergia segítségével valahogyan elviselik azt a kimerülést, ami enélkül taccsra tenné őket. Azt hiszem, ezt a magyarázatot el tudom fogadni. (Azt nem mondom, hogy értem is, de hát több dolog van a földön, s égen satöbbi.)



A nagy kérdésem az lenne, hogy a vér ténylegesen fontos, vagy pedig ez jelképezi az életet. (A mágiaiban annyi minden szimbolikus.) Arra akrok kilyukadni, hogy vajon lehetséges-e, hogy a varázsló anélkül vonja el az életenergiát az áldozattól, hogy megvágna fizikailag? Valahogy úgy, ahogy egy vámpír teszi? Csak eltűnöktem...]<<<<<<

– Webster (09:39:05/05-17-56)

>>>>>[Mi a frászért akarnák saját magukat megvágni? Így is úgy is benyelik a sebést. Ha elfogadják a kimerülést, akkor kábulás sebzésük lesz, ha megvágják magukat, akkor fizikai. Mi a különbség?]<<<<<<

– Arlington (10:05:28/05-17-56)

>>>>>[Elmondom, én hogyan gondolom. Először is azért jobb a fizikai sebesülés a kábulásnál, mert azt mágikus úton be lehet gyógyítani. A kábulással ez nem megy. (Ha én lennék vérmágus, tőkg betáraznék gyógyítás varázslatokkal teletömött fétésekkel és telemákkal.)

Másodszor pedig, lehet, hogy van valamiféle „tompító” hatás. Azzal, hogy enyhén megsebzí magát fizikailag, lehet, hogy egy akkora kábulást kerül el, amitől egyébként elájulna. Ha ez így van, akkor nyilván az optimálisabb megoldást választja az ember, nem? De az is lehet, hogy hülyeséget hablatyolok itt össze-vissza.]<<<<<<

– Webster (08:36:35/05-18-56)

>>>>>[Cimborák, ez az egész téma annyira bizarr, hogy nem tudom komolyan venni. Hogyan lehetséges, hogy ezt a világon eddig sehol máshol nem csinálták? Persze, néha

történeket áttörések a tudományos kutatásban, de ezek általában egyszerre több kutatóhelyen is meg szoktak történni. Hogyan lehet, hogy ez az egész csak Aztlanra vonatkozik? Ami engem illet, én nem dőlök be a meséknek, cimborák.]<<<<<

– Jákó (19:22:52/05-18-56)

>>>>>[Jákó feltett néhány kérdést. Először is, hogyan lehet, hogy senki más nem művel ilyesmit? Talán úgy, hogy ez valami magas szintű metamágia, amit csak magas szintű beavatottak végezhetnek.

Második kérdés: És akkor mi van, ha nem kutatásból származik a dolog? Talán valaki megtanította az azzie varázslókat a vérmágiára.]<<<<<

– Chester (21:39:09/05-18-56)

>>>>>[Isteni kinyilatkoztatás, mi? Quetzalcoatl személyesen megjelent nekik, mi? Na, hagyjatok békén...]<<<<<

– Hiperfinom (00:38:23/05-19-56)

>>>>>[Én azt hallottam, hogy ezt a fajta metamágiát úgy nevezik, hogy a „Vér Útja”.]<<<<<

– Fuvola (10:00:40/05-22-56)

A vérmágiát érintő pletykák között olyanokkal is találkozhatunk, melyek szerint aztlani sámánok képesek úgynevezett vérszellemek megidézésére és irányítására. Nyilvánvalóan csak sámánok képesek erre a feladatra. A vérszellemek maguk látszólag nem kötődnek birtokhoz, ám ezt leszámítva nagyban hasonlítanak a helyi szellemekhez és szövetséges szellemként is megköthetők.

>>>>>[Arrgh, ez a fickó bizonyára viccel. Azzie sámán, vérszellemmel szövetségesként? Hánynom kell tőle.]<<<<<

– Hosszúúú (10:04:12/05-07-56)

Vagy senki sem tudja, vagy senki sem beszél róla, honnan jönnek ezek a szellemek és hogyan kell megidézni őket. Mivel általában a teocallik (piramis alakú, aztlani templomok – a szerk.) környékén bukkannak fel, lehetséges, hogy Aztlan amolyan „megszentelt föld” a számukra, egyfajta pszeudobirtok, amelyhez nem kötődnek ugyan, de amely szükséges a megidézésükhöz.

>>>>>[Akarjátok tudni, hogyan idézik őket? Hát akkor



elmondom, cimborák. (Hosszúúú, te pedig vigyázz, nehogy viszont lásd a reggelidet...).

Rituális áldozattal idézik meg őket, fiúk és lányok. A sámán kinyír egy áldozatnak felkínált akárcsicodát az oltáron, aztán a hullából megpróbál előcsalogatni egy vérszellemet. Az áldozatnak nem feltétlenül kell humánnak vagy metahumánnak lennie, de ahogy én tudom a dolgot, a szellem leidehívásához viszonylag értelmes lényre van szükség. Más szavakkal, ha a sámán megelégszik egy töpörtyű 1-es vagy 2-es erejű szellemmel, akkor kiszakítja egy kutyta vagy valami hasonló állat szívét, és kész. Ha izmosabb szellemet akar, akkor mindenki fedezékbe! (Úgy hallottam, ha az áldozat mágikus képességekkel rendelkezik, az idézés még jobban sikerül.)]<<<<<

– Lincoln (23:39:02/05-07-56)

>>>>>[Jeszusom, ez rettenetes.]<<<<<

– Mesterlövész

(10:53:46/05-08-56)

>>>>>[Lincolnnak teljesen igaza van, amigókáim. Nemrégiben együtt töltöttem egy kis időt egy nagyvonalú barátommal, aki történetesen az Aztechnologynak dolgozik, mint sámán. Egyszer egy kicsit eljárt a szája – feltehetően ennek köze lehetett ahhoz, hogy némi kábítószert szórtam az italába –, és kicsit többet mondott el annál, amit szabad lett volna.

Először is, nem kell attól félni, hogy azzie sámánok vérben forgó szemekkel macskára vadásznak a sötét sikátorokban, hogy segítségükkel vérszellemeket uszíthassanak rátok. A rítus maga bonyolult és a megfelelő helyen kell végrehajtani: egy teocalliban, ahol az áldozatot a kő oltáron kell szétnyisszantani. (Azt hiszem, jóval több teocalli van a vidéken annál, amit a térképek ábrázolnak.) Úgy vettem ki a szövegéből, hogy az épület piramis alakja létfontosságú, az oltár viszont akárhol lehet az épületen belül. Szóval, ha legközelebb várost néztek Seattleben, bámuljátok meg egy kicsit az Aztechnology komplexumot – szép piramis alakú, nem igaz? – és próbáljátok meg kitalálni, mire akarok kilyukadni.

A haverom azt is elmondta, hogy az áldozat jelentősége három dologtól függ: a kinyírható lény méretétől, a benne lévő mágikus energiától és az értelmi szintjétől. A létra legalján tehát a tompaagyú, mágia nélküli, picinyke

lények vannak, mint például a patkányok. Aztán jönnek a felébredt állatok. Aztán az evilági humánok és metahumánok, aztán a mágusok és sámánok. (A haverom valamilyen okból kifolyólag különös előszeretettel részesítette a tündéket...)

És a létra legtetetjén...? Sárkányok, cimbókáim, sárkányok! Ezt mondta a haverom. Arról nem beszélt, hogy valaha megpróbálta-e valaki is, de biztos volt benne, hogy igen tökös kis vérszellemet lehetne összerittyenteni egy felázdozott sárkányból.]<<<<<<

– Rém (09:40:14/05-11-56)

>>>>>[A francha. Nem kellemes gondolat. És ezek az izék szabaddá is válhatnak...?]<<<<<<

– Tillie (11:56:57/05-18-56)

JÁTÉKINFORMÁCIÓK

Az úgynevezett „Vér Útja” egyedi, speciális fajta metamágia, melyet csak Aztlanban gyakorol viszonylag kevés magas szintű beavatott. Akár a metamágia többi fortélyait, a vérmágiát is csak beavatott hermetikusan mágusok és sámánok tanulhatják meg. Eltérően azonban a többi metamágikus technikától, a vérmágiát még a beavatási csoportok közül is csak nagyon kevesen ismerik a világon. 2055-ben mindössze néhány beavatási csoport – a papság köréből néhány és a „harcosok” különféle rendjei – ismeri, tanítja és gyakorolja a Vér Útját. **SOHA, EGYETLEN JÁTÉKOS KARAKTER SEM TANULHATJA MEG A VÉRMÁGIÁT. A vele kapcsolatos szabályok KIZÁRÓLAG NEM-JÁTÉKOS KARAKTEREKRE vonatkoznak.**

A játékmesternek nagyon oda kell figyelnie, hogyan vezeti be a játékába a vérmágiát. A mágia ezen ágának művelői ugyanis a lehető legtökéletesebben megvetik az életet és az áldozataikat, ezért a vérmágiát valamilyen sokkoló környezetben kell bevezetni, olyanban, ami mély benyomást gyakorol a játékosokra. A Vér Útja mindenféle szempontból gonosz és veszélyes gyakorlat, melyet ennek megfelelően kell kezelni a játékban.

A vérmágiát gyakorló csoportok egytől egyig az Aztechnology közvetlen irányítása alá tartoznak. Ennek megfelelően egy ilyen csoport jellemzőit az alábbiakban lehet összefoglalni:



TIPIKUS AZTLANI MÁGIKUS CSOPORT

Típus: Összeesküvő

Tagok: Változó

Feltételek: Kizárólag Aztechnology-érzelmű aztlaniai

Kötelezettségek: Kizárólagos tagság. Kizárólagos rítus. Engedelmeség. Titoktartás. Matriális közvetítő. Eskü.

Erőforrások/Díjak: Gazdag

Támogató: Aztechnology.

Szokások: Minden tag elsősorban az Aztechnologynak, másodsorban Aztlanban tartozik hűséggel. A csoportba való felvételt mágikus vizsgálat előzi meg, melynek során „letapogatják” a jelentkező elméjét, emlékeit és auráját. Ennek megfelelően idegen személyek számára lehetetlen a beépülés egy ilyen csoportba.

A VÉRMÁGIA HASZNÁLATA

A vérmágiát használó varázsló képes lecsökkenti a varázslat elmondásával járó kimerülést úgy, hogy egy önkéntes vagy nem önkéntes „donortól” életerőt von el. A donor életerejére arra kell, hogy a varázsló „átvezesse rajta” azt az energiát, amit normális esetben a saját testén keresztül

vezetne át a metasikokról a fizikai világba. (A kimerülést tulajdonképpen az okozza, hogy a varázsló nem megfelelő módon, tökéletlenül áramoltatja át testén a manafolyamot.)

A varázslatokat külön meg kell tanulni az ezen technikával való elmondásukhoz, és a vér kiontásának tevékenysége beleintegrálódik a varázslat elmondásának folyamatába. A vérmágia használatához nem minden donor alkalmas (lásd lejjebb), a varázslat elmondása viszont egyetlen összetett tevékenységet igényel csak, függetlenül a varázsló által az áldozat megsebzéséhez dobott „támadó” próbától (a dobott próba beletartozik az egyetlen összetett tevékenységbe).

A varázslónak fizikai sebzést kell okoznia a karnyújtásnyi távolságon belül lévő donornak. Szimbolikus okokból a sebet késsel vagy más, éles fegyverrel kell okozni, olyan, amelyet a varázsló a fizikai erejével használ. A hagyománytiszteelő aztlaniai obszidián kést, sőt akár macauitlt (az áldozatok bemutatásához használt ősi kardot) hasz-

nálnak. A donornak megkötözve vagy valamilyen más módon mozdulatlanásra ítéve kell várnia a támadást, így a varázsló célsmája a támadás próbához 2-es lesz. A donor a szokásos test próbával kísérheti meg csökkenteni a sebzés mértékét, mely próbába csak a bőrpáncélzat miatti módosító számíthat bele. A mozdulatlan donor nem használhatja harci tartalék kockáit.

A varázsló dönthet úgy, hogy visszafogja a vágást, lecsökkentve ezáltal a donornak okozott sebzést. Az okozható maximális sebzés a használt vágófegyver sebzés kódjából adódik. A varázsló a fegyver energiáját csökkentheti, ha akarja. Vagyis például egy 4-es erővel rendelkező varázsló késsel normál esetben 4E sebzést tud okozni. Ha akarja, okozhat 3E, 2E vagy 1E sebzést.

A varázslat elmondásának szerves részét képezi a donor megvágása. A donor állapotjelzőjén a varázslatmondás közbeni vágás következményeként beikszelt minden egyes fizikai sebzés rubrika 1 sikert jelent a varázsló kimerülés próbájában. Ha a donor belehal a sebzésbe (az állapotjelzőjén betelik az összes fizikai rubrika), akkor a varázsló a sebzés miatt kapott sikerek számához még hozzáadhat annyit, amennyi az áldozat esszenciájának fele (lefelé kerékitve). Ez a „bónusz” az áldozat teljes életerejének kiontásáért.

Tlaminime („Dolgok Tudója”) aztlani sámán gyorsan el akar intézni egy csapat idegesítő árnyvadászt. Abogy a vadászok lassan közelednek, Tlaminime előbúzza kését és az erre a célra odakészített, megbilincselte Aztechnology alkalmazott felé nyúl. Miközben elmondja 8-as erejű lángszóró varázslatát, felvágja a donor nyakát a késsel.

Tlaminime ereje 4-es. Dob a fegyveres harc szakértelmének megfelelő számú kockával és 4 sikert ér el. Ezel 4E sebzést okoz a 3-as test tulajdonságú donoron. A donor nem rendelkezik bőrpáncélzattal, így mindössze 3 kockával dob 4-es célszám ellen. Szerencsétlen ördög egyetlen sikert sem ér el. Ez azt jelenti, hogy Tlaminime súlyos sebzést okoz a donornak, ami 6 rubrika betékelését jelenti a fickó állapotjelzőjének fizikai rovatában. A 6 rubrika 6 sikert ad Tlaminime kimerülés próbájához.

A lángszóró varázslat kimerülés kódja [(E/2)+1]S, 8-as erejű varázslatnál ez 5S-t jelent. A donor életerejéből nyert 6 sikerrel Tlaminime annyira lecsökkenti a kimerülés sebzés szintjét, hogy egyáltalán nem szenved el kábulás sebzést a kimerülés miatt.

A következő harci fordulóban Tlaminime úgy dönt, itt az ideje, hogy most már komolyan begorombuljon. A vadászok közül néhány még életben maradt és Tlaminime minél hamarabb szeretne pontot tenni a kis csetepaté

végére. Elmond bát egy 10-es erejű lángszóró varázslatot. Ugyanúgy vág egy nagyot a donoron, ám ezúttal meg is öli szegényt. A balálhoz még 4 rubrika biányozott, a sebzés 3 rubrikával túl is csordult a fizikai rovaton, ami összesen 7 sikert ad Tlaminime kimerülési próbájához. A fickó meghalt, ezért 6-os esszenciájának a fele, vagyis 3 siker még pluszban Tlaminime számlájára kerül. Ez összesen 10 sikert jelent a kimerülés próbában, vagyis Tlaminime ismét nem szenved sebzést a kimerülés miatt.

Donor alkalmassága: Csak éntudattal rendelkező, intelligens lények lehetnek donorok. A leggyakrabban „használt” donorok humánok és metahumánok, illetve azok a paranormális lények, akiket a játékevezető elfogadhatónak ítél meg (pl. a szaszakcsok és a sárkányok bizonyos szintűen ebbe a kategóriába tartoznak). Mivel a sebet fizikailag kell okozni, az NJK vérmágusok csak azokat az asztrális lényeket használhatják fel donornak, amelyek a fizikai világban is manifesztálódni tudnak és amelyeket a varázsló az irányítása alá tud vonni.

Önsebzés: A varázsló dönthet úgy, hogy saját vérért és életenergiáját használja fel a varázslathoz, és a késsel saját magát vágja meg varázslás közben. Hogy egy NJK így döntsön, arra több oka is lehet. Egy közel megtelt kábulás sebzés rovattal rendelkező varázsló inkább bevállal egy enyhe fizikai sebzést, hogy lecsökkentsen a varázslat okozta kábulást. Ezenkívül a fizikai sebzést (elentében a kábulás sebzéssel) mágikus módon rövid úton fel lehet gyógyítani.



VÉRSZELLEMEK

Vérszellemek csak Aztlan területén létezhetnek és csak teocalliban lehet megidézni őket egy frissen feláldozott lény testéből. A megidézendő vérszellem mérete és ereje a feláldozott lénytől függ (lásd a táblázatot, lejjebb). Csak aztlani sámánok idézhetnek vérszellemeket.

AZ IDÉZÉS FELTÉTELEI

Mivel egy vérszellemet kizárólag egy teocalli oltárán feláldozott lény testéből lehet megidézni, csak a legtökesebb aztlani sámánok képesek ilyenek megidezésére. Kizárólag a különféle Aztechnology-irányítású mágikus csoportok egyes beavatottjai tanítják a vérmágia sötét titkait és kizárólag ők képesek vérszellemek megidezésére és irányítására. **SOHA EGYETLEN JÁTÉKOS KARAKTER SEM IDÉZHET MEG VÉRSZELLEMET!**

VÉRSZELLEMEK TÁBLÁZAT

Áldozat	Maximum erő
Állat*	
Kicsi (macska, patkány és hasonlók)	1
Közepes (kutya, ocelot és hasonlók)	2
Nagy (jaguár és hasonlók)	3
Evilági értelmes lény	Esszencia
Mágikusan aktív értelmes lény	Mágia tulajdonság
Beavatott varázslók	Mágia tulajdonság**
Sárkány (vagy egyenértékű)	Ismeretlen**

*Felébredt (vagyis paranormális) állatok esetében a maximum erő 1-gyel nagyobb.

Az idézés ezen szintjén a sámán óriás alakban képes megidézni a vérszellemet, jóllehet továbbra is végre kell hajtania asztrális küldetést (lásd **Grimoire, 64. oldal).

Vérszellem

TEST GYOR ERŐ KAR INT AKE ESSZ REA
E+1 (E+2)x3 E-2 E E E (E) E+1

Paraképességek: Elidegenítés, Esszenciaelszívás (maximum 14), Félelem, Mágikus őrzés, Támadás

Gyengék: Esszenciavesztés (naponta 1)

Megjelenés: Változó. A vérszellemek gyakran vérvörös ködfelhőként jelennek meg (a felhő apró vércseppekből áll). Érkeztek beszámolóik rettentő kinézetű humanoid formáról is, melynek karma, szárnya és kampós csőre volt.

Megjegyzés: A vámpírhoz hasonlóan a vérszellemnek is esszenciát kell rabolnia különféle élőlényektől ahhoz, hogy fennmaradhasson. Ez mindig igaz, függetlenül attól, hogy a vérszellemet szolgálatra idézte a sámán, vagy szövetségesként kötötte meg, esetleg szabad vérszellemről van szó. A kezdeti megidézésnél a szellem az erejének megfelelő számú Esszencia pontot „beszejzol” az idézéshez feláldozott lényből. Technikailag a vérszellem emberi szellemnek tekinthető, de nincs birtokhoz kötve. Csak annyi megkötés vonatkozik rá, hogy mindig értelmes lények legfeljebb Erő x 100 méteres sugarú környezetén belül kell tartózkodnia.

SZÖVETSÉGES VÉRSZELLEMEK

Csak a megidézés és irányítás minden csínját-bínját ismerő sámán próbálkozhat meg vérszellem szövetségesként való megkötésével. Erre a standard szövetséges szellem szabályok érvényesek (**Grimoire**, 67. oldal).

A vérszellemek undok, rosszindulatú és bosszúálló lények. Ez mindig megmutatkozik a fizikai megjelenésükben is és a sámán semmit nem tehet annak érdekében, hogy ezt elrejtse. (Ha például a sámán egy kedves, világoskék plüssnyuszi képében idézi is meg a vérszellemet, akkor ez egy különösen rosszindulatú plüssnyuszi lesz, tekintetében gonosz csillogással és éles metszőfogakkal a szájában.) Gya-



korlatilag lehetetlen elnyerni egy vérszellem hűségét vagy barátságát, és az aztlani sámánok tisztában is vannak ezzel.

TOXIKUS VÉRSZELLEMEK

Jóllehet egy vérszellem már önmagában elég ellenséges szerzet, a megidézett és irányítás alatt álló vérszellem játékeffektívum szerint nem minősül toxikus szellemnek. A toxikus vérszellem szabad szellem, amelyet valaha sámán idézett meg annak rendje és módja szerint, de amely valahogyan (feltehetően valami horrorisztikus és tragikus módon) szabaddá vált. Egy ilyen ocsmány lény feltehetően felkutat egy toxikus sámánt és *meggyőzi*, hogy őt is illessze be személyes terveibe a világ sorsával kapcsolatban (elhihetitek, az ilyen tervek általában nagyon-nagyon gonoszak és sötétek). A toxikus szellemekről általában a **Grimoire** 100. oldalán lehet olvasni.



A KOPONYA

A varázsló, név szerint Torbur Nogud, előre hajolva, könyökölve ült az asztal mellett. Két tenyerével megtámasztotta a homlokát, s mereven bámulta az előtte fekvő könyv ábráit. Testét hosszú, fekete köpeny takarta, fejét egy előrelógó csuklya fedte, ezért az arcából az asztal túloldalán szobrozó harcos nem látott semmit.

A harcos az emberi fajba tartozott, vékony, százhetven centiméter magas testét erős, de hajlékony bőrruha fedte. Hosszúkás, borotvált arcának közepéből hatalmas orr állt ki, ami fölött keskeny, mindent befogadó szemek párázóltak. A vékony szemöldök magas, értelmes homlokkal párosult. Fekete haját a tarkóján összekötve, lófarokban hordta. A válláról egy kisebb iszák lógott alá, amit a hóna alá csapott, s a jobb karjával a testéhez szorított. Az övének a jobb oldalán egy megkopott rész mutatta, hogy hol szokta a dobótőrjeit tartani, de ezeket most le kellett raknia az előszobában. Ránézésre senki sem gondolta volna, hogy ő a város egyik legügyesebb kezű tolvajmestere.

Több mint negyedórája, mióta a mágus famulusa – egy pikkelyes másfél méter magas sárkánygyík – az ura elé vezetete, némán várakozott. Eszébe se jutott, hogy elmékedésében megzavarja a város harmadik legnagyobb hatalmú varázslóját, ennél sokkal nagyobb önuralommal rendelkezett. Persze az is az igazsághoz tartozik, hogy nem először járult Torbur elé, ezért lelkiileg előre felkészült a várakozás unalmas perceire.

A várttal ellentétben azonban a harcosnak nem maradt több ideje a töprengésre, mert Torbur egy hirtelen mozdulattal összecsapta az előtte fekvő könyvet, s felpillantott. A csuklya az arcát továbbra is árnyékba vonta, aminek a mélyén csak egy vörös szempár ragyogása látszott.

– Milyen árut tudsz nekem mutatni? – kérdezte mély, rekedtes hangon.

A tolvaj kibontotta az iszákját, s két varázstárgyat rakott ki az asztalra.

A varázsló megmerevedve, néma hápogással bámulta a pecsétes gyűrűt, s a mágikus medált. Ha most nincs rejteve az arca, akkor a harcos nem tudta volna mire vélni a hirtelen kitágult pupillákat, és az elsápadó arcot.

– Honnan szerezted ezeket a tárgyakat? – kérdezte Torbur magához térve.

– A múlt héten a hegyekben jártam, ahol egy hirtelen

keletkezett szélvihar elől menekülnöm kellett. Az orromig sem láttam, lovam szakadékba zuhant, magam sem tudom, hogy mennyi ideig botorkáltam a sziklák között, míg egyszer csak egy keskeny szurdokon keresztül piciny hasadékhöz érkeztem. Ezen átszúsza egy barlangban találtam magamat, ami kiöblösödve egy nagy barlangcsarnokba torkollott. Ide belépve több tucatnyi csontvázra bukkan- tam, melyek körül szétszóródva a legnagyobb döbbenetemre számtalan varázstárgyat találtam. Mivel a mágiához nem értek, ezért nem mertem ezeket a tárgyakat megérinteni. Ki tudja milyen bajt szabadítottam volna magamra.

Am rövid nézelődés után az ajtóhoz közel eső egyik csontváz – amelynek a mellkasát valaha egy nagy kőszikla lapította szét – újján megpillantottam ezt a gyűrűt, mellette pedig a medált. Ezt a két tárgyat nem ítéltem túl veszélyesnek, ezért úgy gondoltam; jobb ha elhozom Önnek.

A mágus az újjára pillantott, amin az asztalon heverő gyűrű ikertestvére volt látható. A nyakában a mágikus medál hasonmása lógott. Csak annyi különbség volt köztük, hogy azok a varázstárgyak, amelyek a tolvajhozott, sokkal kopottabbnak tűn-

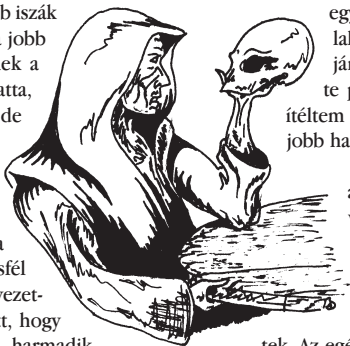
tek. Az egész azért volt érthetetlen, mert a mágikus védelmét erősítő gyűrűt két hónapja, a medált fél éve készítette. A varázstárgyak elkészítését ő dolgozta ki, és a leírását a ház alatt húzódó titkos laboratóriumában tárolta, ahova rajta kívül még a leghatalmasabb ellenfelei sem léphetnek be észrevétlenül. Az pedig teljesen lehetetlen, hogy más két ugyanilyen tárgyat készítsen.

Am a töprengés fonálát az agyában robbanó felismerés szikrája váratlanul félbeszakította, csak most tudatosult benne, hogy mit takarnak a tolvaj imént elhangzott szavai.

– Megtalálta! – ujjongott hangtalanul. – Igen! Megtalálta az elveszett barlangot, amit tizenkét évszázad óta oly sokan kerestek már! Az akkor élt legnagyobb mágusok csatája zajlott ott, aminek a végén a történetírók szerint senki se hagyta el éve a barlangot.

Mohó szemekkel pillantott körbe, még azzal sem tördődött, hogy a csuklyája egy kicsit lejjebb csúszott, és az arca láthatóvá vált. A harcos meghökkenve hátralépett. Soha nem látott még ilyen összetöporodott, öreg arcot.

Am a mágus lobogó szemeivel nem figyelt a tolvajra,



aki csak egy porszem volt számára. Csak arra használta, hogy általa a hatalmát tovább növelje. Ami szüksége van rá megfizeti, de ha érdekei úgy kívánnák, gondolkodás nélkül megszabadulna tőle.

Torbur Nogud lelki szemeivel már látta magát egy új birodalom élén – a barlangban szerzett varázstárgyakkal felszerelve, a csontvázakból nyert mágikus manától megerősödve – ahol majd a mostani riválisai térden csúsznak előtte, persze ha életben hagyja őket. Mindenki rettegni fogja a hatalmát.

Közben a tolvaj újra benyúlt az iszákjába, s egy koponyát tett az asztalra, amivel kizökentette a mágust megrengéséből.

– Annak bizonyítékaként, hogy igazat beszélek – folytatta. – elhoztam a szétzúzott mellkasú csontváz fejét is.

A varázsló a koponyára pillantva megrázkódott, hirtelen úgy érezte, hogy a testét mágikus energia-kisülések rángatják. Hátán egy hirtelen hóhullámmal keveredve felborzolódtott a szőr. Am a gerincén máris jeges bénultság kúszott végig, fogai hangosan összekoccantak, libabőrösen összehorongott.

Nem tudta mire vélni testének ezen furcsa reakcióit.

De néhány nyugtató gyakorlat elvégzése után, miután a tüdejéből kifújta a bent rekedt levegőt, e hatások megszűntek, s ezt követően már minden figyelme a fejére irányult.

Az uja hegyén kelt, furcsa, bizsergő érzéssel nem törődve fogta meg a koponyát. Felemelte, lassan körbeforgatta. Közben soha nem tapasztalt melegség öntötte el a kezét, ami végigkúszott a karján, s elérte a mellkasát.

Szívét erős görcs rántotta össze.

A fájdalom hatására teste összerándult, a koponya megbillent a kezében, kicsúszott belőle, s nagyot koppanva az asztalra esett.

Ebben a pillanatba úgy érezte, hogy az agyában ezer szikra pattan, miközben döbbenten meredt maga elé. A koponyából nem várt erősségű, mégis valahogy ismerős intenzitású mágikus manna áramlott a testébe.

Ahogy a koponyával megszűnt a fizikai kontaktus, a testét felhevítő melegség elenyészett, az agyát elöntő fájdalom tova tűnt. Nem értette ezeket a reakciókat, de most nem volt ideje ezeken a hatásokon gondolkodni. Lassan felállt.

Most már pontosan tudta, hogy mit kell tennie.

A harcoshoz lépett, aki szemének lobbanása láttán néma dermedtséggel bámult rá. Am a mágus – hatalmának biztos tudatában – jobb kezét szó nélkül a harcoshoz fejtette, majd szeméit lecsukta. Csak néhány szívverésnyi idő

telt el, és csukott szemhéjai előtt megjelent a barlang pontos helye. A harcoshoz emlékeiben elmerülve meglátta a barlang belsejét, az érintetlen csontvázakat, s varázstárgyakat. Ez a látvány minden képzeletét felülmúlta.

Torbur Nogud kilépve a teleportálásból halk pukkáttal megjelent a hasadék előtt. Fürkésző érzékei semmilyen élőlényt, és veszélyre utaló jelet nem jeleztek a környéken.

Gyors, mohó léptekkel lépett be a barlangba.

Vakító villanás csapott a szemébe, egy ismeretlen erő megragadta, a magasba röpítette, megforgatta, s berántotta a tölcsér formájú homályos foltba. A barlang falai elmosódottá, homályossá váltak.

Még mielőtt bármit tehetett volna kirepült egy szabad térbe, előrezuhanva, két méter magasról, hassal a földre érkezett. Szájába apró homok került, a homokszemek megcsikordultak a fogai között. Fülébe csattanások, süvítő varázslóvedékek zajai, egy-egy detonáció hangjai csaptak. Felnézett.

Elkerekedett szemmel, tátott szájjal bámulta a szeme elé táruló látványt. Hátán a jeges bénultság fagyott teste kúszott végig, ami megdermesztette az izmait. Előtte egy mágikus csata zajlott, amiben színes kópönyeges varázslók tucatjai küzdöttek egymással.

Éles fényesség villant előtte, s egy rossz irányba elsütött villám pattant fekvő testének. Felizzó mágikus gyűrűje magába szippantotta az energiát. Az ujjára égő varázstárgy okozta fájdalom távolra űzte dermedtségét. Magához térve felugrott, de a kavargó mágikus mannában nem észlelte, hogy a magasból egy szikla zuhan alá. Sajnos természeti erők ellen óvó varázsszerek nem voltak nála.

A szikla a földre terítette, a mellkasának vágódott, s szétlapított azt. Halványuló tudatában egy utolsó villanással minden a helyére ugrott; A barlang egy olyan ősi varázslattal volt körülvárvá, ami minden kifelé és befelé haladó varázstudót visszarepített arra a napra, amikor a mágusok csatája zajlott. Így nem lehetett a csata elől elmenekülni. Mivel mindenki elpusztult az összecsapásban, ezért nem volt aki feloldja a varázslatot, amelyet az ő korában már nem ismertek, de ennek ellenére még kifogástalanul működött.

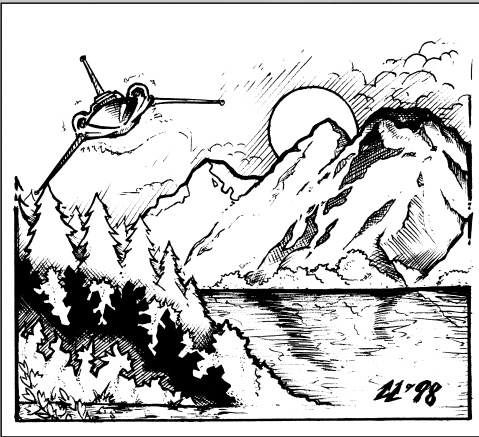
A sors iróniája, hogy a jövőben azok a varázstárgyak, melyek felkeltik az érdeklődését, az általa készített varázsszerek lesznek, a koponya pedig, amit majd a kezében fog; a *saját koponyája* lesz.

SINKA MIKLÓS



AZ ÖRÖKSÉG

2. RÉSZ



Hajnalodott, a tűzhányó csúcsait izzó vörösrre festették a Raguz sugarai, a hegy tengerbe futó lábain burjánzó erdőben csönd honolt. Csak elvétve hangzott fel távoli sikoltás, jelezve, hogy a ragadozók ismét sikerrel jártak, az élet könyörtelenül haladt tovább a maga taposta ösvényen. A nyugati égbolton azonban rég nem látott jelenség tűndökölt, fénye még a kelő nappal is versenyre kelt. A léggör felső rétegeiben haladó hajó a sziget felé tartott, leszállni készült. Az ereszkedő fénypászból kibontakozott az immár lelassuló gép, s bömbölő motorokkal lebegett át a fák felett egy kis tisztás irányába. Leszállófényei kigyulladtak, de az egyik azonnal hunyorogni kezdett, s kialudt. A jelek szerint az energiatartalékok igencsak a végére járhattak már a fedélzeten, bár az is lehet, hogy valami kisebb baleset során sérült meg a reflektor. A hajtóművekből áradó lángok felperzselték a hajó útjában álló növényeket, a törzs alól kinyúltak a karcos fém lábak, a Mercator Gamma puhán a földre ereszkedett. Az elpusztított fatörzsek utolsó bosszúként elgörögtek a talpak alatt, de végül győzedelmeskedett a messziről jött vándor, megpihenhetett a fáradt személyzet is.

– A kettes talp még mindig csúszik, csökkentsd a nyomást a hidraulikában! Terheld a hármasra!

– Nem lehet, kapitány, tönkrement a szabályzó. Három láb tartja a gépet, az elegendő. Mondtam, hogy várjuk meg a leszállással a nappalt, akkor sokkal könnyebben letettem volna.

– Lehet, Agd, de így megtakarítottuk a körpályára állást. Így jóval kisebb az esélye, hogy bárki észrevett bennünket. Aggaszt az a radarjel, amit leszállás előtt láttunk. Sok a zarg errefelé, de akár kalózok is bujkálhatnak a környéken.

– De lehet, hogy csak egy roncsot láttunk. Bárki volt az, aligha vett észre minket. – szólt közbe a navigátor. A megközelítés valóban jól sikerült, meg volt elégedve magával.

– Reméljük. Most két óra pihenő, addigra kivilágoso-

dik. Utána, Agd, nézd át a gépet, javítsd ki, amit lehet! Mi pedig megnézzük azt a roncsot. A szkafandert gondosan ellenőrizték, ne feledjétek, a külvilág nem éppen barátságos. Nem szeretnék senkit itt hagyni emlékműnek...

Az őrszem kezdte magát kényelmetlenül érezni a fa ágai között hevenyészve felállított leshelyen. Fajtája sokkal jobban érezte magát a földbe vájt kamrák világában, a társak biztosságot sugalló édes illatával telt járatokban. De a parancs szigorú volt, nem mozdulhatott. Odalent a tisztáson feküdt a roncs, mely miatt a hosszú utat megtették. Harminc éve hever már itt, de a növényzet még mindig nem volt képes legyűrni, elborítani. Am a belsejében sokféle rémség tanyát verhetett már, nem bánta hát, hogy nem kell végigiárnia a hajó folyosóit. Az eredeti terv érvényét veszítette, mikor megpillantották azt a triciplita hajót. Nagy sebességgel érkezett a rendszer napja felől, folytonosan fékezve vágódott a léggörbe. Csak percekig követhezték, de egyértelmű volt, versenytársak. A kapitány és háromfejű utasuk új utasításokat adott, azonnal megkezdtek a felszínre vezető pálya kiszámítását. Földet érés előtt sok kilométeres alacsonyrepülés, és utána azonnal indulás a roncsához. Nincs más faj, mely képes lenne utánuk csinálni ezt a végletekig kimerítő menetet, de ők utolsó lehetetlükkel is szolgálták volna vezérüket. Kévesel bár, de előnybe kerültek. Am az ellenfél is megtett minden tőle telhetőt, a várakozás nem tartott soká, a tisztás végén hamarosan feltűnt három szkafanderes alak, három lábukon a roncs sérült tatja felé tartottak. Miután elnyelte őket a sötét repedés, az őrszem kezébe vette rádióját, s leadta a kódolt jelet. A konkurensok itt vannak. Most már csak az a kérdés, kihozzák-e számukra, amit annyira keresnek...

A halott hajó nem volt éppen lélekemelő látvány, a kétértelmű eredménytelen kutatás alaposan kimerítette őket. A hídon nem találtak semmit, a raktér szintén üres volt. Az

utolsó esélyt a lakókabinok jelentették. A sötét folyosón óvatosan haladtak előre az egykori csillaghajó orra felé, sisaklámpáik fénykévei egy ajtóra vetültek. Irs egy intésére katonája löllálásba helyezkedett, Agza pedig nekifeszült az acéllapnak. Könnyebben engedett a vártnál, a navigátor egyenesen a kabinban vonagló csápok közé zuhant. Szerencsére Agd reflexe és a Palter vadászpuska ezúttal is jól működött...

– Rusnya egy dög! – a katona megpiszkálta az élettelen szörnyet. – És ez már a harmadik ebben az átkozott koporsóban. Mit keresünk még itt, kapitány? Ebből a tek-nőből mindent elhordtak már, ami mozdítható volt. Eljöttünk, megnéztük. Mi sem láttunk többet, mint a rendőrök, az Impexnél megnyugodhatnak.

– Így van. Láttuk a hidat, a kabinokat, megnéztük a ki-lőtt mentőkabin helyét, mit akarunk még? Ez a Feltörek-vő roncsa, de az iratok nincsenek itt. Semmi sincs itt, csak ilyen rusnya dögök. – A navigátort láthatóan nem lelkesítette egy az iméntihez hasonló csetepaté lehetősége.

– Igazatok lehet. De nem tűnik fel nektek valami furcsa?

– Semmi izgalmas. A híd elpusztult, ezért zuhant le a hajó. Amit a robbanás nem tett tönkre, azt a légkörbe lépéskor elintézte a sűrűlódási hő. Csak azt csodálom, hogy szedték ki az agyból az adatokat?

– Eddig jó. De nem találjátok furcsának, hogy a mentőkabin helye alig sérült meg? A mentőosztag jelentése szerint még az űrben levált a hajóról, akkor miért nem olvadt meg a védetlen kilövőszerkezet a légkörbe lépéskor?

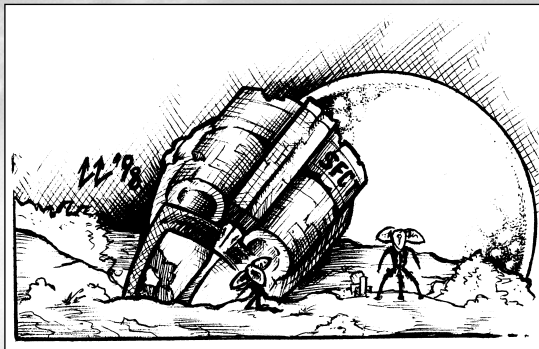
– Arra gondolsz, hogy csak röviddel a becsapódás előtt hagyta el a hajót? Akkor viszont nem lehet túl messze. De ha a mentők nem találták meg, hogy akarjuk mi előkeríteni?

– Azok nem is keresték, legalábbis a jegyzőkönyvben nem említik. Bizonyára siettek, ahogy tudtak. Errefelé már akkor is csak pár hajó látta el a szolgálatot, sok lehetett a riasztás. Mi viszont ráérünk, és jobbak a műszereink is. A kabin méreteit, tömegét ismerjük, magneto-anomalozkópunk is van. Néhány sziklatömb félrevezethet ugyan, de előbb-utóbb megtaláljuk.

Tre'Yol Irs kapitány nem tévedett. Vagy húsz jókora vulkáni bombát ástak ki a környező szigetek homokos partjain, nem sok kellett már, hogy végleg feladják. Aztán az egyik öböl fővényébe tetemve végre megtalálták a kabin. Am nagy családásukra sem az iratok, sem Zedd'Ipt Vut nem volt benne. Csupán egy üzenet jelezte, merre keressék. Némi vigaszt jelentett, hogy a berendezés sértetlen volt, több száz IG&-ot kaphatnak majd érte bármelyik luxuscikkkel kereskedő boltban. A navigátort hátrahagyták, hogy bevárja, míg Agd odaér a másik libbenővel, mellyel a hajóra vihették az értékeket, Zoa és a kapitány pedig a vulkán felé indultak. A hegy oldalában a számtalan kisebb-nagyobb üreg között egyet megtalálni nem volt kis feladat, bár a vulkáni gázok csak pár tucat helyről szivárogtak a levegőbe. Az egyik gázforrás előtt aztán végre

egyértelmű jelet pillantottak meg. A kétségbeesett hajótörött félméteres kőkupacokból rakott nyilat, mely a barlang szájá felé mutatott. A vulkáni hamu befedte ugyan, de a körvonalai még tisztán elődomborodtak. A libbenőt leállították a bejárat előtt, s óvatosan leereszkedtek a sötét járatba.

– Kapitány, emelkedik a hőmérséklet. Lassan kezdem magam otthon érezni.



– Eszedbe ne jusson levenni a sisakot! A kéndioxid-szint még itt is alacsony, nem belélegezhető. És lehet benne egy és más. Láttál elágazó járatokat?

– Nem, eddig nem. Pedig jó darabot jöttünk lefelé. Nyomasztó ez a sötét.

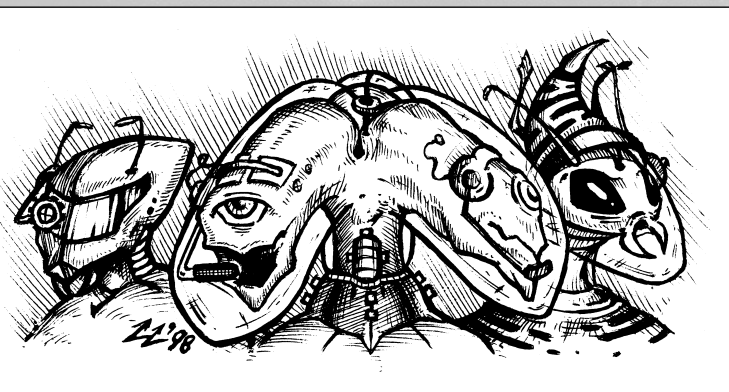
– Ne nyavalyogj! Figyeld csak, szélesedik a folyosó! A járat kisebb kamrává szélesedett, lámpáik kényelmesen bevilágították. Közel lehetnek már a kráterhez, a falon vastagon lerakódott kén sárgállott, több kisebb nyílásból kellemes, meleg gázok áramlottak feléjük. Hátul pedig, a kövek között borzongva ismertek fel egy iszonytatóan eltorzult valamit, ami hajdanán egy fajtájukbeli teste volt. Körülötte rozsdás holmik köztük egy elszakadt szkafander meg egy táska hevert. Ennyi maradt Zedd'Ipt Vutból Caravelle SpaceFakt alapítójából.

– Förtelmes... – nyögte Zoa. – Megölték. Nézze a falat kapitány, itt lövöldöztek valamikor! Mindenhol becsapódott sugarak nyomai. De milyen fegyver okoz ennyire csúf sebeket?

– Tévedsz... Mint rendesen... – Irsnek nehezező esett kimondani a szavakat. Hálát adott a sorsnak, amiért a tricplíták nem képesek öklendezni. – Nem ölték meg, a levegő végzett vele. Ami a falakat illeti, arra pedig itt a magyarázat. Odébblokolt egy félig elfogyasztott élelmiszercsomagot. Friss volt még most is, ezen a világon nem volt mikróba, melynek gusztusa lett volna rá. A kacatok közül felemelt egy ódivatú lézerpisztolyt.

– A hőmérséklet elviselhető ugyan, de a levegőben még itt is kevés a kéndioxid. Ezzel égette le a ként a falról, hogy lélegezni tudjon. Addig élt, amíg a pisztoly bírta, azután megfulladt.

– De mitől néz ki ilyen szörnyen? Hogy alapíthatott



egy ilyen torzszülött saját vállalatot? – a katona még mindig döbbenet állt a holttest mellett.

– Ne mocsanjanak! – Zoa legnagyobb megdöbbenésére ez nem a kapitány volt, egy fordítókészülék recsegő géphangja szólalt meg.

– A fegyvereket a földre és fel a kezekkel! Lássam mind a hármat! A folyosó sötétjéből három alak lépett elő, mindegyik pisztolyt szegezett rájuk. Elöl egy szkafandert viselő idős triciplita, mögötte pedig két inszektoid. Utóbbiak valami könnyű védőruhát és légzőmaszkot viseltek csupán, ami nem védhette őket túl jól a számukra alig elviselhető hőmérséklet ellen. Aligha kívántak hosszan itt maradni.

– Engedelmmükkel bemutatkoznék. – A triciplitának nem volt szüksége a gépi tolmácsra. – A nevem Zedd'Ort Cogd, és az örökségemért jöttem. Az a táska ott kizárólag engem illet. Nem akarom bántani önöket, végül is elvezettek ide, de kérem ne próbáljanak az utamba állni! Ez a két derék inszektoid mellett Zjobolih kapitány, és Kjafsgund főpilóta. Jó pénzért mindenre hajlandók, és igen tehetségesek. Mellesleg ezen a világon szinte otthon érzik magukat, így folyamatosan figyelhették minden mozdulatukat, mióta a Feltörekvő roncsait átkutatták. Bevallom, kicsit megijedtem, mikor leszállás előtt a hajójukat észleltük a bolygó felett, de végül is sokat segítettek.

– Furcsállom, hogy felengedték a hajójukra. Mennyit fizetett nekik érte? – Irs yanakodva figyelte a két rovar, egy fikarcnyit sem bízott bennük, s ennek nem csak a csáposok galaxiszerte elterjedt rossz híre volt az oka. A tricipliták testének hőmérsékletén felforr az olaj, kénes lehetetük a legtöbb szénalapú szerves anyagot elroncsolja. Jelenlétük egy inszektoid hajón időzített bomba. Ha a rovarlányek vállalták ezt a kockázatot, nagyon elszántnak kellett lenniük, pár idegent elintézni semmit nem jelenthetett nekik.

– Alkut kötöttünk. Ha sikerrel járunk, Zjobolih kapitány 5%-ot kap az örökségből. Nem kis pénz, de szívesen megadom, ha végre megkaphatom, ami az enyém. Egyébként megnyugtathatom, Zedd'Ipt Vut nem volt torzszü-

lött. Ugyanolyan volt, mint én harminc évvel ezelőtt. Hogy mi történt vele, könnyű kitalálni. Ez az, amitől azok az átkozott fajvédők féltik a népünket odahaza. A szerencsétlen hetekig itt tengődhetett, mielőtt meghalt, és szinte végig fulladozott. Sok apró torzulás a testben, amit a szervezet már nem képes kijavítani. A megváltozott rész tovább másolódik, a test elváltozik. Mindannyiunk elszenvet élete során hasonló változásokat, de Vut esetében a környezet rendkívül felgyorsította a folyamatot. Más fajoknál is létezik hasonló jelenség. Az betegség, ők

ráknak nevezik. A mi ősi bolygónkon viszont a gyors változás, az alkalmazkodás kulcsa. Ha lejár az időnk, testünk háromfelé osztozik, s a legrátermettebb testek tovább élnek. Halhatatlanok vagyunk. Sajnos azok a rigolyás vének, akik a társadalmunkat vezetik, nem értik ezt. Ők az állandóságot szajkózzák. Higgye el, a Konzervatív Liga mögött maga a Tanács áll! Elpusztítanának mindenkit, aki kicsit más, mint ők, csak maguknak tartanának meg mindent. Egyszer még a faj vesztét okozzák...

– És maga most igazságot szolgáltat? A rend, ami ellen lázad, évezredek óta fennáll. Maga se jobb, csak azt sajnálja, hogy nem elsőszülött! De mit ér azzal a pár irattal? Vut végrendelete világosan szól, magának semmi se jár. Háromszor mondták már ki a törvény előtt, mégse törődik bele? – a kapitány rémesen érezte magát. A társadalom igazságtalan voltáról szóló monológ hidegen hagyta, de karnyújtásnyira a céltól elbukni, ez szörnyű érzés volt. De ha sikerül időt nyerni, talán...

– Soha! Az a végrendelet hamis. Soha nem írt ilyet. Az egész Zed'Ach Zuka műve. – az öreg letáthatóan feldühítette a végrendelet megemlítése, és már nem törődött az inszektoidok sürgető morgásával.

– Mikor értesült a balesetről, maga állt Vut helyére. Nagyon jól tudta, milyen jövő előtt állt a SpaceFakt. Lepaktált a Global Impexszel. Lefizettek jó pár rendőrt, hogy elhitessék, a baleset egy héttel később történt. A jegyzőkönyvet titkosították, hogy ne lehessen később se megtudni semmit. Aztán az az aljas Zuka, kiharászva, hogy annyira egyformák vagyunk, elment a birodalmi hivatalba, és megváltoztatta az iratokat. Mindenki elhitte neki, hogy ő Zedd'Ipt Vut. Ő csatolta az aktákhoz azt a hamis végrendeletet. És a legvégén a SpaceFaktot átjásztotta a Global Impexnek, hogy beülhessen a klán fejesei közé. Így történt! De most végre bebizonyíthatom, hogy az eredeti szerződésben nem volt semmiféle végrendelet Zedd'Ipt Vut pedig meghalt, mielőtt megváltoztathatta volna. Talán folytatta volna, de ekkor Zjobolih hangos puffanással a földre zuhant. Kjafsgund, akit szintén megviselt a tricipliták számára kellemes, de számukra alig el-

viselhető hőség, igyekezett felemelni, és a kijárat felé vonszolni társát. Zedd'Ort Cogd elbizonytalanodott, Zoa pedig azonnal cselekedett. Felkapta a földön heverő puskát, és szétlőtte a gazfickó fegyvertartó kezét. Amaz felülvöltött, majd eszméletlenül zuhant a földre. A tántorgó inszektoid pilóta rájuk se hederített, mikor elrohantak mellette, minden maradék erejével kapitányát igyekezett kivonozni a barlangból. Kezében az iratokat rejtő táskával Tre'Yol Irs hangosan kacagva lépett a napfényre. Libbenőjük ott várt rájuk, ahol hagyták, mellette egy másik, feketén csillogó jármű állt, az inszektoidok siklója. Zoa parancs nélkül is tudta a dolgát. Libbenőjük rakteréből robbanóanyagot meg gyutacsokat szedett elő, és aláaknáztatta ellenfeleik gépét. Pár másodperc múlva már a úton voltak a Vándor felé, mögöttük magasra emelkedett a rovarok égő siklójának fekete füstje.

– Ez azért meleg helyzet volt! Még hogy veszélytelen feladat. – zsémbelt Zoa. – De hogyan kerültek elibénk? Leszálláskor a műszerek nem jeleztek más hajót a bolygó ezen felén. A légkörbe lépésüket pedig észlelnünk kellett volna.

– Emlékszel, láttunk egy hajót még orbitális pályán. Ők lehetnek azok. És ne felejtse el, hogy ezek inszektoidok! Ha a főnökük rájuk parancsol, addig mennek, míg mozogni tudnak. Nyilván leszálltak a hegyek takarásában, és azonnal akcióba léptek. Nekünk jóval több időre volt szükségünk, hogy összeszedjük magunkat.

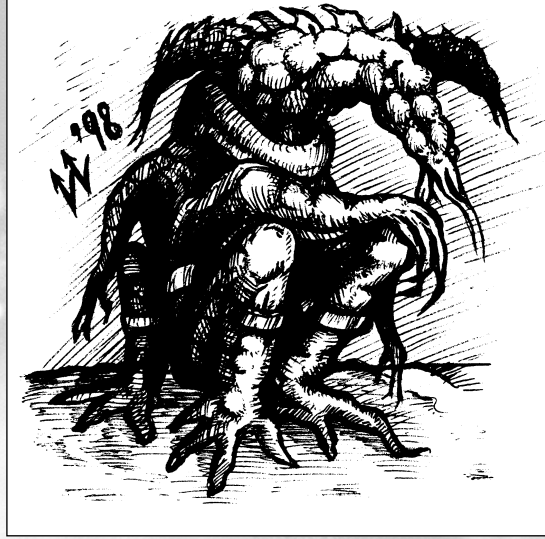
– Ha ennnyivel jobbak, akkor miért nem harcoltak oda-bent?

– Ugyanazért. Ami az erejük, az a gyengéjük is. Nem mozdultak, pedig a barlangban csak percekig maradhattak maguknál. Amikor pedig a csápos kapitány bajba került, a pilótája másra se tudott gondolni, csak hogy megmentsé.

– Szóval az öreg rossz társakat választott. Mellesleg nem gondolja, kapitány, hogy esetleg igazat mondott?

– Ugyan ! Ezelős bolond az! Nem hallottad, hogy istenítette a torzszülötteket? Tudod, én megértem Agzát, de a Tanács bármilyen kegyetlen is, mégiscsak megvéd minket az efféléktől. Nem, hidd el, a legjobbat tettük! Megvédtük klán jogos tulajdonát, és ezért meglesz a jutalmunk. A Global Impex nem feledkezik meg rólunk!

Egy óra múlva a Három Ég Vándora hangos dübörgéssel keresztlőtört a Helbivort övező felhőkön, hogy visszarápítse utasait a Ventason várakozó megbízóikhoz. A tárgyalóban félhomály uralkodott. A hosszú asztal végén egy iratmegsemmisítésre használatos atomizátor kékes fénye derengett különös dicsfényt adva a sötét fémlapon mellette nyugovó megviselt táskának. A világítást leszabályozták, így alig tűnt fel, hogy az asztalt körülülők szinte mindegyike hologram formában volt csak jelen. Másképp aligha ülhetett volna egy teremben a három fekete ruhába öltözött cerebrita, a két karnoplantusz és a két tricipli-



ta. Testi valójukban csak a tricipliták voltak a teremben. A csendet az asztallőn ülő cerebrita törte meg.

– Tehát ezek az eredeti iratok, Zuka?

– Igen, méltóságos uram. Ellenőriztük, semmi kétség. – felelte a megszólított.

– Helyes. Remélem nem készült róluok másolat sem! Nagyon sokat kockáztattunk. Ha a harminc évvel ezelőtti események nyilvánosságra kerülnek, jóval többet veszítettünk volna a SpaceFakt hasznánál. A klán becsületén nem eshet föl! Annak idején ön azt állította, soha semmi bizonyítékot nem hozhatnak fel ellenünk, ezért fogadtuk el az ajánlatát. Felelőtlen lépés volt, hogy az iratokat nem semmisítették meg már akkor. Remélem tisztában van vele, nagy szerencséje, hogy sikerült megelőzni Zedd'Ort Cogdot!

– Tudom, méltóságos uram. De akkor nem tartottam értelmét a kutatással felhívni magunkra a figyelmet. Eleendőnek tűnt megvesztegetni a vizsgálatot irányító tisztviselőket. Most, hogy szükségessé vált, megtettük a kellő lépéseket.

– Igen... – a bal oldalán ülő cerebritához fordult. – Az a szabadúszó kapitány mennyit tud az ügyről?

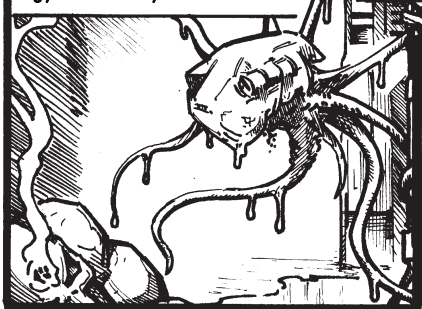
– Biztosíthatom, csak amennyit muszáj volt megtudnia. Aligha jelent ránk veszélyt. Kívánja, hogy parancsot adjak a likvidálására?

– Nem, azt hiszem erre nem lesz szükség. Adjanak neki valami kis jutalmat, és kísérjek figyelemmel a jövőben is. Még akár a hasznunkra is lehet. – felelt amaz, majd ismét a triciplitához fordult. – Nos, Zedd'Ach Zuka, azt hiszem, ideje végre lezárni ezt a kellemetlen ügyet!

A triciplita bólintott, és az atomizátorhoz lépett. Kinyitotta a táskát, és a benne lévő iratokat egyenként a mindent elbontó kékes derengésbe szórta.

BB

S miközben a távoli, hatalmas flotta hajtóművei felizzanak, a professzor teste szétolvad, hogy helyet adjon egy különös lénynek.



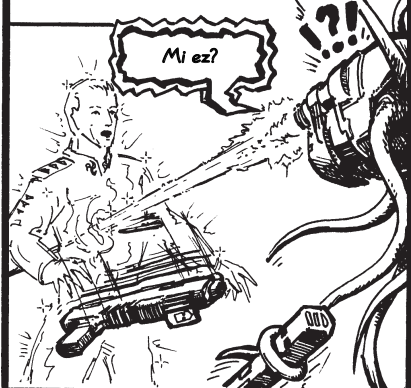
Ostoba deneirita!

Hogy visz rá a lélek, hogy azoknak kémkedj, kik civilizációdát elpusztították?

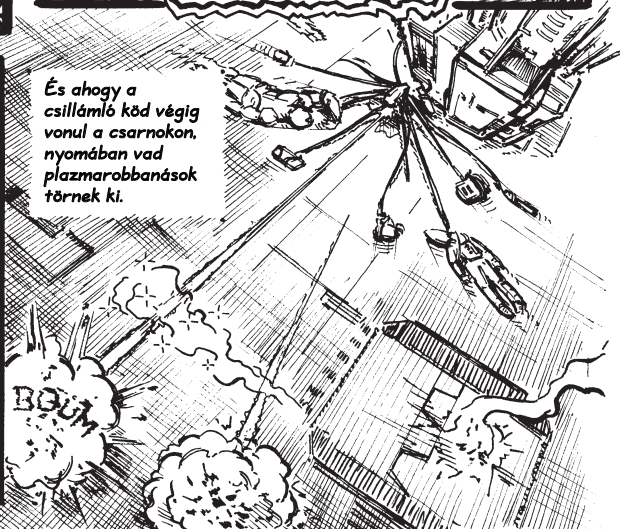


Nem tudom, honnan került ide emberke, és honnan tudsz ennyi mindent, de végülis lényegtelen...

Am az izzó plazma sisteregve halad át a köddé foszló testen.

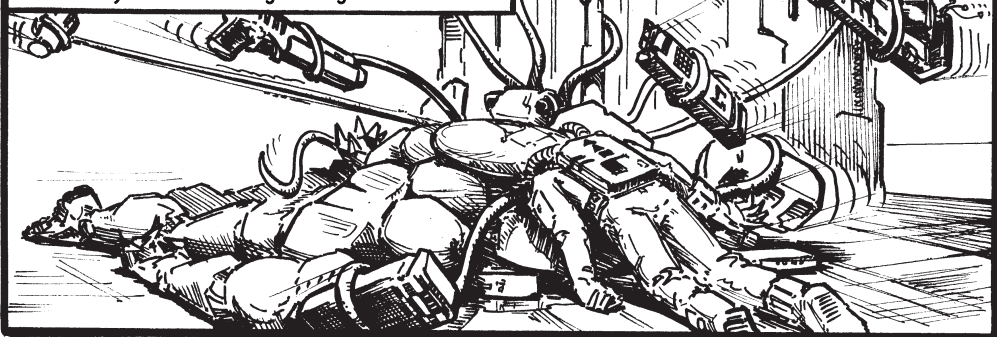


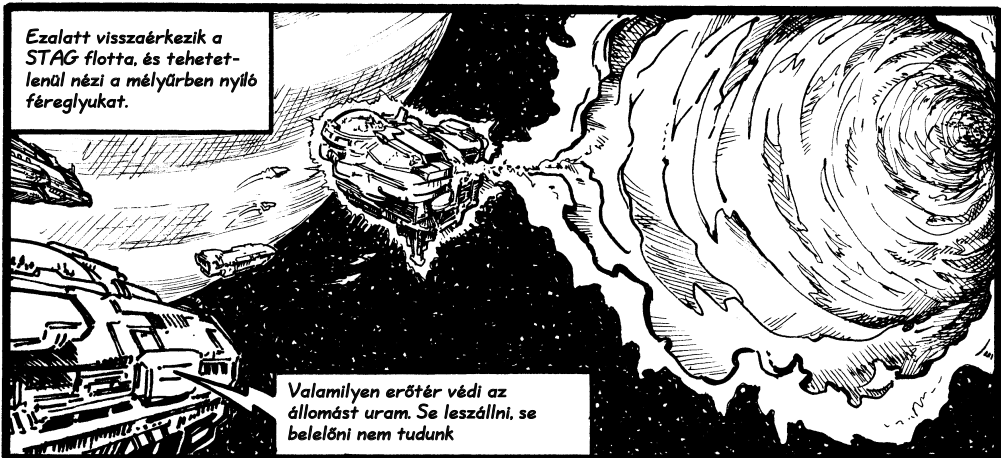
És ahogy a csillámzó köd végig vonul a csarnokon, nyomában vad plazmarobbanások törnek ki.



10/1

A csatazaj azonban alábbhagy, ahogy az egykoron az ezredest formáló köd eltűnik a szem elől. A deneirita szerint ideje menekülésre fogni a dolgot...





Ezalatt visszaérkezik a STAG flotta, és tehetetlenül nézi a mélyűrben nyíló féreglyukat.

Valamilyen erőter véd az állomást uram. Se leszállni, se beelőni nem tudunk



S a távolban félelmetes óriáshajók ezrei kezdenek materializálódni.



Odabent eközben a lény kikandikál a törmelékből, ellenfelét keresve.

10/2



Pechjére...



Miért???



Üzenet a zarg agynak...

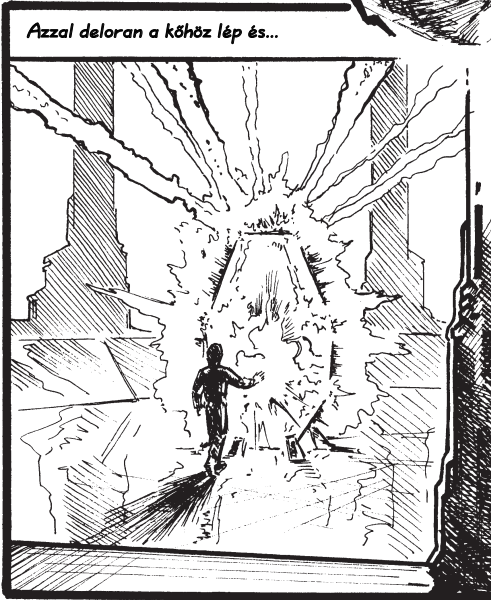
Az ezredes azonban mit sem törődik a haldokló kémmeel, gyakorlott mozdulattal a siksakjához nyúl.



Az andromédák archája üzeni a zargoknak, hogy többé ne próbálják megtörni a tér és idő kontinuumát, és ne kutassák a világegyetemet androméda relikviák után. Ha le akarják rohanni a tejútrendszer, szeljük át érte a galaktikát, de ne az időt, melyhez primitívek... A büntetések példás lesz...



V 10/3



Azzal deloran a köhöz lép és...



Vakító erejű robbanás rázza meg a naprendszert, ahogy a fereglyuk összeomlik.

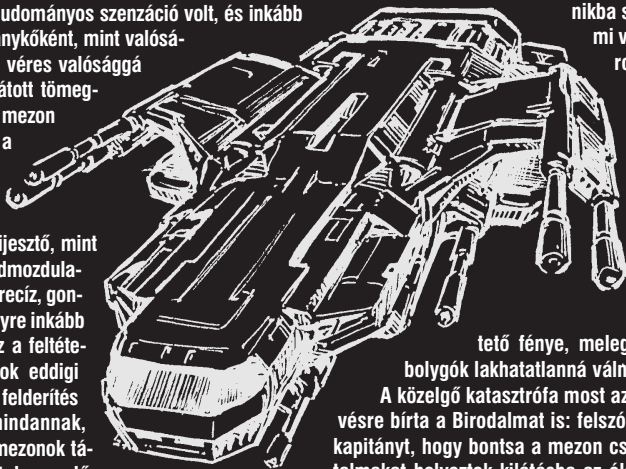
Vége következik.

BIRODALMI HÍREK

□ Az, ami korábban tudományos szencziáció volt, és inkább kezelték politikai botránykóként, mint valószínű veszélyként, most véres valósággá lett. Iszonyú, sosem látott tömegben bukkantak fel a mezon hajók az Albion Olea, a Trento, a Gollam és az Oronikos szektorokban. Váratlan megjelenésük éppoly ijesztő, mint hatalmas számuk; hadmozdulataik összefogottsága precíz, gondos tervezésre vall. Egyre inkább beigazolódni látszik az a feltételezés, hogy a mezonok eddigi tevékenysége pusztán felderítés volt, előkészítése mindannak, ami most történik. A mezonok támadása mindazonáltal egyelőre nem követelt akkora áldozatot, mint első pillantásra hinni lehetne. A mezonok hajóik legtöbbjét egyetlen csillag köré összpontosították, és vastag gyűrűt alkottak körülötte. A gyűrű jelenleg kb. 1 kilométer széles – ebből is látszik, milyen mennyiségű hajóról van szó. A mezon hajók szorosan összetapadtak egymással, méghozzá nem annyira mechanikus úton, zsilipeken keresztül, hanem inkább úgy, ahogy a sejtek tapadnak egymáshoz, hogy egy magasabb rendű életformát alkossanak...

Ez alapot adhat egy elméletnek, mely szerint a mezon hajók élőlények, ők maguk a mezonok, akiket mindig mindenki látni akart. (Persze a legtöbbször csak kiterítve...) A teória rögtön a mezonok társadalmáról is képet mutat: a mezonok egyenként alacsony intelligenciájú, ösztönösen cselekvő lények, ám állandó kapcsolatban vannak közelben lévő társaikkal. A köztük lezajló információáramlás magasabb szintű gondolkodást tesz lehetővé – minél többen, minél közelebb vannak egymáshoz, annál magasabbat. Bizonyos mezonszám és közelség esetén létrejöhet az ún. szupertudat, amely felmerhetetlen lehetőségeket biztosít a számukra.

Ha az elmélet helyes, akkor az említett négy szektorban épp szupertudatok létrejötteinek lehetünk tanúi. S hogy ezek a felsőbbrendű lények nem öncélúan hozták létre magukat, arra az a tudományos felfedezés utal, amely nemrég nagy vihart kavart: egy távoli csillag gyors összeomlását vizsgálva a tudósok megállapították, hogy nem természetes módon zajlott le a folyamat, ráadásul a közelben mezon hajókra jellemző nyomokat találtak. A meggyűrűzött csillagok alighanem épp olyan sorsra számíthatnak, mint az, vagyis a teljes és tökéletes pusztulásra. A mezonok lassan kiszivattyúzzák belőle az energiát, hogy vagy helyben felhasználják vagy távoli – és talán halódó – galaxisokba szállítsák. Ám van egy óriási különbség, ami pá-



nkba sodorta mind a birodalmi vezetést, mind a szektorok lakosságát: ezen csillagok körül lakott bolygórendszerek vannak, amelyek kitelepítése elképzelhetetlen költségekkel járna, s nem is igen találni planétát, amely befogadná őket. Márpedig ha kihuny a csillag, ha életető fénye, melege megszűnik, akkor a bolygók lakhatatlanná válnak.

A közelgő katasztrófa most az egyszerű gyors cselekvésre bírta a Birodalmat is: felszólítottak minden szabad kapitányt, hogy bontsa a mezon csillaggyűrűt és szép jutalmakat helyeztek kilátásba az élenjáróknak. A kitelepítés helyett olyan megoldást választottak a népesség megmentésére, amely helyben oldja meg a problémát: napszelencéket telepítenek a pusztulásra ítélt planéták orbitális pályájára. A napszelencék kísérleti berendezések, amelyeket hajdan hideg bolygók terraformálására szántak – még mielőtt az űrutazás fejlődése és a rengeteg új csillagrendszer feleslegessé és elavulttá nem tette az ötletet. A napszelencék nemcsak fényt és meleget adnak, hanem képesek a megváltozott gravitációs viszonyok visszaállítására is. Hátrányuk azonban, hogy óriási méretűek és szinte lehetetlen egyben pályára juttatni őket. Viszont rengeteg – viszonylag kicsi – cellára bonthatók, amelyek egyenként programozhatók és hozzákapcsolhatók a félkész épülethez. Ebben szintén a szabad kapitányok segítségét kérik, a Birodalomnak nincs elég kapacitása, hogy időben elkészítse a napszelencéket.

□ Az AMATI teljes elnöksége lemondott, a vezérigazgató pedig öngyilkosságot kísérelt meg, miután kiderült a napszelencék használhatósága. A napszelencék leírását és minden hozzá kapcsolódó jogot ugyanis a MIB alig néhány hónappal ezelőtt vásárolt meg az AMATI-tól, természetesen potom áron, hiszen az erőművek tervrajzai akkor még annyit sem értek, mint a CD, amin tárolták. A MIB óriási üzletet bonyolít le a cellák árusításával, zsebre teszi a Birodalom támogatását, és még a játékony grál lovak képében is díszelgphet, hiszen nélküle milliárdok pusztulnának el. Az AMATI tulajdonosai örjöngenek, az újságok pedig azt a kérdést feszegetik: vajon mire kellett a MIB-nek hónapokkal ezelőtt a napszelence?

MÓDOSÍTÁSOK

★ Az ellenkolonizáció első feladatát már nemcsak a Napkereszt Egyház első bejelentkezésénél lehet megkapni, hanem – ha van priuszod – az első KOL parancs kiadásakor is.

FEJLESZTÉSEK

★ Kibővült a fekete piac: immár nemcsak LPS fűvel lehet kereskedni, hanem más tárgyakkal is; például koppintott, illegális fegyverekkel. A kereskedés az eddigiekhez hasonlóan zajlik: feltételes eladásokat és vételeket kell kiadni, aztán bemenni a sikátorba vagy a kocsmába. Ha nem találsz orgazdát, semmit sem tudsz eladni, ha találsz akkor minden feltételes parancsod elsűl abban a sorrendben ahogy a karakterlapon szerepel. Ez azért lényeges, mert ha az egyik adásvétel során rendőr jön vagy konkurens csempész, és nem sikerül legyőzni, akkor el kell menekülnöd, vagyis minden további kereskedelem ugrott.

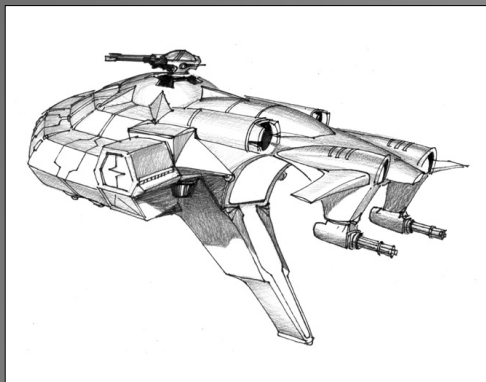
★ Mint a Birodalmi Hírekben is olvasható, végre kiderült a mezonok céljairól egy s más. A szabad kapitányoknak többféle lehetősége van a veszélyeztetett lakosság megsegítésére. Az első és magától értetődő a mezonok elleni harc, a csillagbázis rombolása. Ennek eszköze az MB 1 x parancs, ahol az x azt jelenti, a mezon hajók hány hullámával vagy hajlandó megharcolni egyszerre. Hatására – bárhol is vagy az adoit naprendszerben – odarepülsz a mezon bázishoz és pusztítod a hajókat. Mielőtt azonban harcba kezdhetsz, ki kell kerülnöd a mezon energiabombákat. Ha nem manőverezel elég ügyesen vagy nem lövöd szét a bombát, jelentős sebést okozhatnak a hajódon. A kereskedők és roncsosók nyilvánvalóan nem akarják szétlövetni magukat az idegenekkel, nekik az egyre hűlő bolygók környezeti egyensúlyának visszaállítása a feladat. A Birodalmi Hírekben említett napszelencékhez szükséges cellák minden hangáros bolygón kaphatók. A vállalkozó kapitányoknak oda kell repülniük a veszélyeztetett bolygóhoz, és ki kell adniuk az MB 2 parancsot. Ennek hatására a kapitány leszáll az erőmű felszínére, és beilleszti a cellákat. A feladat igényel némi programozási képességet és jártasságot a közelharc világában, ugyanis az erőműben felhalmozódó energia odavonzza azokat a természetellenes űrlényeket, amelyek a roncsokban is tenyésznek. A kapitányok tehát ver-

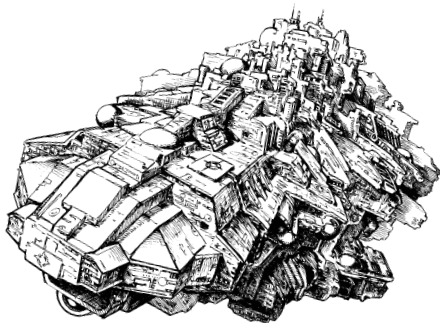
senyt futnak az idővel: sikerül-e a hatalmas mezon csillagbázist lerombolni, mielőtt a csillag összeomlik és a szelencék ellenére széthullik az egész rendszer, ami több milliárd értelmes lény pusztulásával járna; felépülnek-e a napszelencék, mielőtt a csillag abba a stádiumba jut, hogy ellehetetlenül az élet a bolygókon. A Birodalom maga is szívügyének tartja a dolgot – már amennyire törődik a galaktika peremszektorokkal: bizonyos mennyiségű mezon hajó kilövésére illetve napcella beépítése után speciális jutalmakat ígér.

Nem mindenkinek áll érdekében azonban, hogy a napszelencék felépüljenek; hogy konkurencia-vagy területharcról van-e szó vagy ismét a fekete cerebriták dolgoznak a Birodalom ellen, azt talán kiderítik a birodalmi újságok pletykarovatai. Mindenesetre az alvilágban kicsit is ismert személyek legtöbbjé ismét ismeretlen megbízók keresik fel, és arra szólítják fel őket, hogy rombolják a napszelencéket. Robbanószerkezetet a fekete piacon lehet kapni, ezután a kiszemelt bolygó fölé kell repülni és kiadni az MB 3 parancsot. Mivel az erőművet némileg őrzik a Birodalom hajói, a vállalkozó szellemű kapitány kénytelen megküzdeni velük, majd át kell verekednie magát az erőművön előlisködő űrszörnyetegeknek is. Ezután helyezheti el a bombát. A kapitányok jutalma némi pénz, de a szervezet ígérete szerint ettől függetlenül is megéri segíteni őket...

★ Végül egy helyreigazítás: a III. Légiparádén oly kiválóan szerepelt kapitány Red Mortimer Jr. nem úrcápa, hanem ember. Elnézést kérek a hibáért.

MAKÓ KATALIN





– különösen ami a páncéltzatot illeti –, de ha valaki találkozik vele, akkor felismerheti a Cirkáló vonalait. A Csillagközi Cirkáló I. legnagyobb előnye a nagyobb társaihoz képest a viszonylag magas manőverezőképesége és sebessége – ezt később hátréba szorította a méret, a reaktorok számának és a panel területének növelése. Ez a hajó azonban képes olyan manőverekre, mint egy nagyságrenddel kisebb hajó, és eközben az öt tüzelőállásnak és az ennek megfelelő számú kezelőszemélyzetnek köszönhetően akár több célpontra is löhet. Energiája speciális reaktorokból származik, amelynek központját archeomagusok készítették. Páncéltzata szintén különleges ötvözet, amelynek csak fantomneve – BTN-9000 – nyilvános, összetétele hadtitoknak minősül. Panelja viszonylag kicsiny: bár helyi szinten jelentős tüzerőt tud felmutatni, nem elsősorban frontális támadásra tervezték, hanem arra, hogy könnyed mozgásával átjusson az ellenséges vonalakon – miközben a nagyobb társai elvonják a figyelmet – és a védtelenül hagyott hátrországban tegyen jelentős károkat. Ennek megfelelően a 15 főnyi legénység ötóde az álcázóberendezés kezelésével foglalkozik. Az összetett berendezés képes a radarhullámok, sőt a vizuális kép torzítására is.

Összességében, ha a Csillagközi Cirkáló I. nem is tartozik a csatahajók krémjéhez, mégis jó képet mutat arról, miféle gépezetek védik a Birodalom központját. És mint a Purple Darkness esete is mutatja: végül is megszerzhető...

Agy:	6
Manőverezőképeség:	20
Energia:	8000
Páncéltzat:	10000
Panel:	160
Max. sebesség:	250
Belső méret:	800
Legénység:	15

A szokásostól eltérően ezúttal nem egy konkrét hajót, hanem egy alaptípust mutatunk be. A Csillagközi Cirkáló I. nem csak azért érdekes, mert az igazi birodalmi csatahajók kisebbjei ilyen vázra épülnek, hanem mert a Purple Darkness titokzatos kapitányának épp egy Cirkálóra sikerült szert tennie. Némileg átalakította, megerősítette ugyan

HÍRBÖRZE

Érdekes eseteket, történeteket, rekordokat tartalmazó adatbázis. A hitelességért kezeséget vállal az összeállítója:

Anonymus

HARRRK TRAX NAP AZ ALBION OLEÁBAN

A zarg blokádtervező stratégiák nemrégiben sajátos konklúzióra jutottak az invázió útvonalát illetően. Úgy gondolták, hogy mivel a Birodalom nem csoportosít különösebb erőket a megszálló csapatok visszaszorítására az Albion Olea szektorban, ezért a szabad kapitányok jelentősebb csoportosulásainak ellenállását próbálják majd megtörni, megtisztítva az utánpótlási útvonalakat a Gollam és Orinokos szektorok felé. Ennek féltreértéketlen bizonyítéka volt a Jégmosoly Uszony bázisához rendelt blokádyűrű. Mivel a rendszerben több tucat égitest található, így véletlen egybeesésről szó sem lehet. Sem a bázis kiszolgáló- és anyabolygóját, a Traxx Szikláját sem pedig a JMU bázisát nem lehetett a zarg gyűrű megkerülése nélkül megközelíteni.

Az Uszony megdöbbenését gyors cselekvés követte. Bár tagságunk jó egyharmada távol maradt (többen már belsőbb szektorban vannak), azonban így is elmondható, hogy a történelem egyik legnagyobb szabad kapitányokból álló flottája szerveződött meg rekord idő alatt. A blokádtörés szellemi atyja, fő szervezője és kivitelezője Han Szószóló volt, aki triciplita létére a JMU egyik leghatékonyabb rajának, a Harrrk Trax Emlékbizottságnak az oszlopos tagja. A Harrrk Trax Emlékbizott-

Új rovatot szeretnék indítani, a TF-es elképesztő KG-s megfelelőjét. Ezért kérek minden játékos, hogy ha valami olyan eset történik meg vele, amiről úgy gondolja érdemes a nagyközönség elé tárni, írja meg nekem, és lehetőleg küldje el a fordulója fénymásolatát. Akár saját maga is kommentálhatja pár mondattal az esetet, de kérem, hogy ezt az Elképesztőhöz hasonló tömörséggel tegyék. A nagyszabású eseményekről, mint pl. a rekord blokádtörténet flotta, a Purple Darkness-szel többször csatázó nagy flotta stb. kicsit hosszabb leírást is szívesen várok. A leírások az alább olvasható JMU flotta történetéhez hasonló nagyságúak legyenek. Tehát várom a Hírbörzébe kerülő anyagokat.

DANI ZOLTÁN

ság e flotta erejéig 20 főre bővült, talán ennek is köszönhető, hogy egyszeri nekifutásra sikerült egy hamvas blokádot irmagjában kiirtani.

Az eredményről beszéljenek a statisztikák: 709 hajót lött ki a flotta, a blokádban volt Giant, Pöröly, Romboló, Fekete Halál, Páncéltörő, Zarg Démon, és amire külön büszkék vagyunk: 34 db Holdporlasztót is leszedtünk. Senki nem robbant fel, a golyófogók is jól bírták a gyűrődést. Köszönet a JMU-s kapitányoknak, akik bizonyították, hogy nem csak az LP-n, hanem élesben is eredményesek. Remélhetőleg nem ez lesz az utolsó nagy volumenű esemény amiről beszámolhatunk.

MERMALIOR (#1418)

☐ Üdvözlét szabad kapitányok! Kis családottsággal írom ezt a hírdetést, ugyanis nem volt olyan navigátor, aki bebiztosította volna spacekomját (nulla információmentesség). Sebaj, még mindig bízom bennetek, Úr Lovagjai. A következő tárgyak leírására lenne szükségem: Romero célzószeműveg, Palter vadászpuska, Rank 3 és Olao M5 mátrixdeck, Noxxos lángszóró valamint a Légiparádé díjai. Töretlen lelkesedéssel marad sors-társatok:

VIII. 3. Roy, a roncskutató (#4781)

☐ Üdv kapitányok a Cogalia szektorban! Jacques Parkon vagyok az Alcync kapitánya, és társakat keresek blokádtöréshez, evakuáláshoz. Szívesen csatlakoznék flottákhoz, illetve igény szerint én is szívesen szerveznék egyet. Más. Kérem a Hóhéroktól Omett Tebrunell, valamint a Csillagárgádtól Admiral Archont, hogy válaszoljanak levelemre, illetve ha valamilyen okból nem kapták azt meg, jelezzék ezt nekem. Végül szeretnék bocsánatot kérni Joes Kysstól. Bocs Joes!

Jacques Parkon (#2334), egy magányos cerebrita

☐ Formato III. kapitányai! Várom minden földi harcra éhes kapitány kihívását. Tétben is megegyezhetünk.

Pedro Anarre (#5085) N. I.

☐ Minden úrcápaellenesnek ajánlom, hogy kösse meg a legnagyobb biztosítást, és minden bolygón klónoztassa le magát, mert könnyen előfordulhat, hogy az alsófele odasül a székéhez, miközben menekül előlem. **Licathrotrphis**

☐ Kapitányok! Nem gondolkodtatok még el azon, hogy mi a célotok az életben? Szerintem a legfontosabb a boldogulás és az előbbre jutás. Ha csatlakoztok készülő szövetségünkhöz, minden célotokat könnyebben elérhetitek. Ráadásul a JMU testvérszövetség lévén, egy uszony méretű buliba is belesöp-penhettek. Rajta, mire vártok? Ha egyetértetek velem, jelentkezettek nálam: 8416 Dudor, Kiss Imre u. 31., tel.: 88-487-038 (Balázs), e-mail: holczi@freemail.c3.hu! Mermalior és Jac

Mirror ajánlásával. **David Freemann (#1915)**

☐ Üdv kapitányok! Itt válaszolnék Caution Templar kapitány hírdetésére. Még hogy nem született olyan kalóz, aki kiirtott volna egy csomó embert egy ártatlan bolygón! Mert a Purple Darkness nem szokott bolygókat bombázni... Ha nem lennének kereskedők, akkor kinek adnátok el az ebül szerzett szajrét, kedves kalóz barátaim? És kitől szereznétek be a fegyvereket, generátorokat stb.? Na és azt ne állítsátok, hogy csak kereskedőket szokás kirabolni, és a magamfajta vadászokat csak úgy továbbengeditek... A szerencsétlen rabszolgákról pedig ne is beszéljünk! Szóval ne mondja senki, hogy a kalózkodás egy irgalmas cselekedet lenne a galaxis érdekében! Ha valaki nem értene velem egyet, azt várom a Formato-I 121-es csillagának 12-es, 16-os, 11-es vagy 15-ös bolygójának orbitális pályáján, ott majd megbeszéljük. Mint látjátok, Omett Tebrunellel teljes mértékben egyetérték. Jó vadászatot hóhérok! A Formato-I-ben keresek olyan kapitányokat, akik szembeszállnának a Purple Darkness-szel. Amikor a júliusi hírdetésemet feladtam, még nem tudtam, hogy a kalózhajó véletlenszerűen ugrál össze-vissza, de ki lehet hívni. Ehhez persze kellene egy tucat hajó legalább. A Kristály Légió iránt érdeklődők létszáma örvedetesen növekszik. Írjátok te is, hogy elküldhessük tájékoztatónkat!

Joes Kys, Crystal Star (#2606)

☐ Miért van az, hogy ha egy újonc karakter ír egy tapasztaltabbnak segítségért, soha sem kap választ? (nem magamra gondolok.) Ez a játék a kapcsolatokról szól, mégis a levelezőtársaim sem írnak vissza a többedik levelemre sem. Aki tényleg levelezőtársat akar, írjon nekem, legalább mi tartsunk össze! Én tényleg minden levélre válaszolok! **David Freeman (#1915)**

☐ David Freemannek hívnak, a 30 éves vagyok. Hobbim a takarítás. A zarg, mezon mocskok kítakarítása. Hasonló érdeklődésű kapitányokat keresek (fiút vagy lányt) levelezés céljából. Kalando-

rok ne kíméljenek! A jelige, amire jelentkezetsz: **David Freemann (#1915)**

☐ Üdv úrhajósok! Szeretnék köszönetet mondani azoknak a kapitányoknak – név szerint: Piszkos Frednek, Anastasius Fochtnak, McDonellnek, Metallhurneknek, Pedró Anarnek, Joess Kysnek, Roy Hudgessnek – akik vették a fáradságot, és elláttak hasznos technikai infókkal. Ennyire kicsi lenne a galaxis? És a többiek? Én legalábbis többre számítottam a nyilvános kirohanásom miatt, de tévedtem. Türelmes triplicita vagyok, ezért újra felhívnom a figyelmeteket arra, hogy nem egymás ellenségei vagyunk (általában), ezért igazán segíthetnétek a kissé lemaradt sorsársaitokon, pl. egy kis technikai információval. Nekem bármi jól jönne (ami nem általános, illetve a legtöbb helyen megvásárolható), ígérem továbbadom. Továbbá vennék W+S Giga Beameket 80-90 000 igÉ egységáron. (Esetleg mást is, de az anyagiak szűkösek – új hajó + felszerelés, így a gyorsabb és a jobb ajánlatot tudom csak elfogadni.)

Draco Gerro' Rali Ace (#4409)

☐ Üdvözlét mindenkinek! Caution Templar júliusi AK-ban megjelent hírdetésére szeretnék válaszolni. Gondolom az egyik „cikkemre” reagált az említett személy, de sajnos elég rosszul. Én nem írtam semmi olyasmit, hogy a galaxis közelgő bukásának okai a kalózek, ő pedig ezt állítja! Én csak arra szerettem volna felhívni a kapitányok figyelmét, hogy az lenne a legjobb, ha minden egyes szabad kapitány küzdené a zargok ellen, és erre használná minden energiáját, de mivel a legtöbben nem ezt teszik, így a kalózek sem, és ennek következtében vadászok sem tehetnek mást, mint hogy vadásznak a fordulókban. Emiatt pusztul el jó néhány menekült is. Logikus, hogy az olyan kereskedők nem támadják meg az idegeneket, akik legfeljebb Palter WPK lézerpisztolyt használhatnának, de vannak olyan kereskedők, akik küzdenek, harcolnak a galaxisért. Végezetül: csak azt ne mondj Templar, hogy jót csinálsz, amikor kifosztod a „hasznát szolgáltató” kereskedőt. Ja, és kérek mindenkit, hogy próbálja helyesen írni a neve-

met:

Omett Telrunell (#1836) egy Hóhér

Hé emberek és egyebek! Elgondolkoztatok már azon, miért csak egy oldal a KG-hirdetés? Vagy azért mert nincs hely (nem valószínű), vagy pedig nincs hirdetés. Számításaim szerint jó hétszáz kapitány van a galaktikában. Ez legalább háromszáz játékos, és nem tud összegyűlni két nyüves oldalnyi hirdetés. Nincs mondanivaló? Szégyenlősek vagytok? Sajnáljátok a papírt? Erre csak azt tudom mondani, amit egy általam nagyra becsült kapitány írt nekem „...jó lesz berügni a motorokat...”. Persze akinek nem szkatandere... Na, erről ennyit, hisz aligha az én nyavalygásomra kezdtek írni. Kapitányok! Úgy tudom a bázisok elpusztultak. De akkor honnan a búbanatból jönnek a zargok? Szeretnék csinálni egy felmérést az alábbi ka-

tégóriákban: legnépszerűbb szövetség, legunszimpatikusabb szövetség, legnépszerűbb kapitány, legunszimpatikusabb kapitány. Szavazatok az alábbi címre (vagy az #1519-es sectornetre) jöhetnek: Bárkányi András, 1125 Budapest, Diana út 4/c. Ha legendó szavazat jön össze, az eredmény közhírré teesszem. Ja, szavazhattok telefonon is a 395-3798-as számon. Addig is éljen Kati, te vagy a legjobb! Megjegyzés: a nevem nem Anastassius, hanem Anastasius. Uff, én beszéltem.

prof. Anastasius Focht (#1519)

Nagy buli a Jégmosoly Uszonyé tagja lenni, de a testvérszövetségükének is legalább akkora. Sőt! Jelentkeztek! Rövid önéletrajz kötelező!

David Fremann (#1915)

Magányos kapitányok! A IV. Légipa-

rádé flottaharcára egy Spacedog és egy Spark mellé keresünk egy Spacedogot vagy egy Lightningot. Ha szeretnél flottában harcolni, de nincs csapatod (lehetőleg ne legyél kalóz), írd a következő címre: Ifj. Tóth István, Érd, Rákóczi F. u. 70/b 2030! Sok szerencsét kíván:

Guy Strong (#1758), Roy Hudgees (#4781)

Kapitányok! Nem látjátok mi folyik itt? A birodalom egyre gyengébb, a császár haldoklik, megszűnt a lojalitás a tanácsadóknak. A mezonok és zargok egyre erősebben támadnak, és egyre mélyebbre jutnak. Rajtunk, szabad kapitányokon kívüli senki sem szorgoskodik a megállításukon. Miért támogatunk egy bábhatalmat? Az egyház segítségével átvehetnénk a hatalmat, vagy egy saját birodalmat építhetnénk ki. Gondolkodjatok el ezen! Freedom! **Dave**

STATISZTIKA

1998. 09. 08.

KÁOSZ GALAKTIKA

Hajók	Szakerelmek, rangok	Klánrangok	xeno	9%
Cyclon Unario	33% kereskedelem	5 Global Impex	2/280	13%
Cyclon Spacedog	2% szerencsejáték	16 Galactic Trade	3/430	9%
Cyclon Spark	7% karizma	18 Gránitkigyók	1/168	13%
Typhoon Warrior	1% psi	16 Szabad Skorpiók	1/108	43%
Typhoon Soldier	4% úrhajóvezetés	10 Biborrend	3/480	
Scorpion Sting	25% manőverezés	18 Acélsasok	2/380	
Scorpion Thunder	2% javítás	15		
Scorpion Lightning	4% leszállás	9		
Cobra Flash	6 db hiperugrás	11 kereskedelmi keret	757464	
Cobra Sun	1% robotika	9 légi győzelmek	2601	
Mercator Alpha	9% programozás	9 idegenhajók ellen	2060	
Mercator Beta	13 db műszaki érzék	4 zargok ellen	1732	
Mercator Gamma	1% kézfegyverek	10 mezonok ellen	328	
Elysium Tanker	8 db nehézfegyverek	18 egyéb hajók ellen	494	
Elysium Brent	4 db tűzszerészet	10 kapitányok ellen	47	
Galleon Silver	17 db elsősegély	6 földi győzelmek	155	
Galleon Gold	16 db gyógyítás	4 sikeres kalózkodás	198	
Olimposz Iliász	8 db álcázás	8 priusz	14855	
Olimposz Heraklész	2 db zárszerkezetek	5 hírnév	4128	
K.U.K.A. H-1	7 db felfedezés	5 legtöbb menekült	16319	
Viharszárny	1 db geológia	5		
Gyűjtőgető	1 db kereskedőrang	10		
Tűszekér	1 db kalózzrang	10		
Fullánk	1 db harci rang	18		
		Statisztikák		
		Fajok		
		10 inszektoid	5%	
		18 karnoplantusz	4%	
		Lelőtt hajók		
		A-94 Mamut I.	2	
		A-95 Mamut II.	2	
		AZO Tornádó	2	
		Karvaly XJ35	4	
		AMO Dúvad	6	
		AMO Sakál	6	
		AZO Szikra	8	
		AMO Supernova	8	
		AMO Sánta	8	
		AZO Sebész	9	
		Hluppert Trade	9	
		Shin Le Mei	9	
		AMO Sikoly	11	
		AZO Tánco	11	
		AMO Tigris	14	
		Sasfiók	15	
		Hunter	15	
		AZO Hiúz	16	

ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN



GYŐZELEM JUTALMA

Időpont: 1998. szeptember 26. szombat, nevezés 9 órától.
Helyszín: Grassalkovich Művelődési Központ, Hatvan, Grassalkovich Kastély (a postával szemben).
Szabályok: A verseny különlegességét az adja, hogy minden forduló után a győztes egy ritka lapot kap ajándékképpen az Ezüsthajnal kiegészítőből.
Nevezési díj: 500 Ft.
Érdeklődni lehet: 06-32 460-881 Mátýus Gergelytől.

HKK VERSENY

Időpont: Az Úr MCMXCVIII. esztendejében szeptember havának huszonhatodik napján, szombaton 10 órától, nevezés 9-től.
Helyszín: Zalaegerszeg, Ifjúsági Ház (Pázmány Péter u.4., „Nagy Zöld Kapu”).
Szabályok: 5 forduló verseny a szokásos tiltott lapokkal.
Díjak: ultraritka, paklik.
Nevezési díj: 400 Ft.
Érdeklődni lehet: Balogh Ákosnál, tel.: 92 / 364-487, e-mail: turulmadar@dotpostaa.

PÉNZDIJAS HKK VERSENY

Időpont: 1998. szeptember 27. 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium kártya- és szerepjátéklklub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.
Szabályok: Hagyományos, hat forduló verseny.
Nevezési díj: 600 Ft, tagoknak 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik és az első díj 10 000 Ft.
Érdeklődni lehet: Cyberworld 318-5003, 318-9481/109, 06-20-765-527

TILTOTT MÁGIA

Időpont: 1998. október 3., szombat 10 óra (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Békéscsaba, Ifiház, Derkovits sor 2. Casino. Az állomástól az Andrásy úton végig a McDonald's-ig, utána balra, majd jobbra lesz, a CREDITANSTALT bank mögött.
Szabályok: Tiltott mágia, 6 forduló verseny, fordulónként 3 játsszával. *Tiltott lapok:* A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szirének éneke, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Gömbvillám, Griffónix, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Kinzókamra, Leah hatalma, Leah oltár, Lidércúr, Mágiafaló, Manacsapda, Molgan, Notermanthi, Noth szellem, Piromenyét, Sötét Motyogó, Szörnybűvölés, Temető, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Zombi mester és az ultraritkák.

Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak 300, lányoknak ingyenes.

Nyeremények: UR és paklik. Bírói vizsgával rendelkező bíró lesz.
Érdeklődni lehet:

Gál Zoltán (66) 437-854 és Lipták Mátýas (Maco) (66) 452-383

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: Szeptember 27. vasárnap 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Pécs, Esztergar L. út 19. III. emelet 303.
Szabályok: A versenyen csak egyszínű paklikkal lehet indulni.
Nevezési díj: 500 Ft, tagoknak 375 Ft.
Érdeklődni lehet: Hétköznap 10-18 óráig a 72-253-055/3320-as telefonszámon Fenyvesi Krisztiánnál.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. október 3. 10.30 (nevezés 10-től).
Helyszín: Nyíregyháza Váci Mihály Művelődési Ház, IFI CENTRUM (Megközelítés az állomástól a 7-es busszal a Korona Szállóig.)
Szabályok: Svájci rendszerű hagyományos verseny.
Nevezési díj: 350 Ft, lányoknak ingyenes.
Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy Könyvesbolt, Nyíregyháza, Bethlen G. u. 44., Tel: (06-42) 310-809.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. október 10.
Helyszín: Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa Ady út 10.
Megközelíthető: a pályaudvarról a 23-as busszal 2 megálló, a buszállomásról gyalog 500 m.
Szabályok: A verseny 6 forduló, tiltott lap csak a Rius kacagása.
Nevezési díj: 450 Ft (klubtagoknak 400 Ft).
A Hatalom Szövetsége tagjainak 300 Ft.
Díjak: Ezüsthajnal paklik.
Érdeklődni lehet: Valu Gábor tel: 93-314-507

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: 1998. szeptember 27. 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Kékcsey Ferenc Művelődési Ház, sarki terem, Debrecen, Hunyadi J. u. 1-3. A 31-es busszal az állomástól 4 megálló.
Szabályok: A hat forduló versenyen csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni.
Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak 300 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: (52) 428-810, Nagy Barna, e-mail: emc@freemail.c3.hu
Támogatja: A Világok Háza szerepjáték klub és az Örökulum.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. október 10. szombat, nevezés 9 órától.
Helyszín: Grassalkovich Művelődési Központ, Hatvan, Grassalkovich Kastély (a postával szemben).
Szabályok: Normál svájci rendszerű verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Érdeklődni lehet: 06-32 460-881 Mátýus Gergelytől.

HKK VERSENY

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

ÚJ VERSENYEK

PROFI ÉS AMATŐR

Időpont: 1998. október 17.
10 óra (nevezés 9-től).

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

Megközelíthető: Kőbánya-Kispesttől piros
136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: A versenyen csak egyszínű
paklikkal lehet indulni. Tiltott lapok: A mágia
létsíkja, Alkalmazkodás és az ultraritkák, a
Tiltott mágia csak a kiegészítőben
használható. *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 háromban, illetve
pesti pontszerző versenyen legalább
háromszor voltak az első nyolcban.
Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas:

I. díj 25000 Ft, II. díj 10000 Ft,

III. díj 5000 Ft IV. díj 3000 Ft.

Az amatőr kategóriában kártyadíjak lesznek.

Érdeklődni lehet: levélben a
Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen.

FŐNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

szeptember 20. *Star Wars*

szeptember 27. *Urza's Saga Pre-release*

október 4. *Battletech*

október 4. *M.A.G.U.S. bontatlan pakli*

október 11. *HKK hagyományos verseny*

október 18. *Magic Type II.*

október 25. *Star Wars*

Cím: Haller u. 27 a nagyvárad téri metrő
megállótól öt percre, a Ferencvárosi
Művelődési házban.

Verseny kezdések: Minden esetben 10-órától
kezdődik a nevezés, maga a verseny pedig
kb 11-órától.

Bontatlan paklis versenyek esetében

*nevezési díj nincs, az alappaklikat, illetve
kiegészítőket kell megvenni.*

*További információk a versenyekről, illetve a
Magyarországon megrendezésre kerülő DCI
sanctioned Magic versenyekről:*
tel.: 215-9035 / 0630-212074 / , vagy
e-mail: camelot@alarnmix.net

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 alapaki
és a Hőskorszak lapokat, valamint az
ultraritkákat.

Nevezési díj: 300 Ft.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás 37-314-447

HKK VERSENY

Időpont: 1998. november 7. 10 óra.

Helyszín: Grantpallos Lovagrend Szentesi

Szerepjáték és Kártyaklub.

Szabályok:

Hagyományos, hét fordulós verseny.

Érdeklődni lehet: Havariik József, 6600

Szentes, Köztársaság u. 21.

PERGAMEN KUPA

Időpont: 1998. október 3.

szombat 11 óra (nevezés 10 órától).

Helyszín:

Elysium kártya-, és szerepjátéklklub,

Budapest XIII., Csanády u. 4/b.

Szabályok: A versenyen csak
egyszínű paklikkal lehet indulni.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

1537 Budapest, Pf.: 453/397

VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

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

CYBER WORLD

PC-CD & Kártya Shop

Down Town Üzletház
(9-es üzlet)

1053 Budapest,
Kossuth L. u. 17.
(Az Astoriánál)

Nyitva: H-P 10-18, Sz 10-14
☎ 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
kölszönzése,
adás-vétele, cseréje.
Audió CD, videokazetta
árusítás.

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

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

Nézz be hozzánk,
meglátod megéni!

II. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG



A második HKK Nemzeti Bajnokságot 1998. július 17. és 19. között rendeztük meg. Az első két napon voltak a selejtezők, amelyekre 50 résztvevő kvalifikálta magát előző féléves eredményei alapján, közülük 16-an jutottak a vasárnapi döntőbe. Nevezési díj nem volt.

Az első napon Tiltott mágia versenyt tartottunk, ekkor még az Ezüsthajnal lapjait sem lehetett használni. Az 50 bejutott résztvevő közül 46-an eljöttek, a maradék négy helyet a szintén meghívott tartalékok közül töltöttük fel. A tiltott lapok közé talán be kellett volna vennünk a *Notermantbit* is, nagyon sok pakliban láthatunk. Változatos volt a termés ezen a napon, a különböző hordák mellett előfordultak irtó paklik, tárgyvas, oroszlánüvöltéses-gyógyulós, kastplomos, kézből dobható koncepciók is.

A győzelmet Korányi Tibor szerezte meg, paklija hagyományos mindent irtó pakli, Vlagyimirrel, célozhatatlan lényekkel, direkt sebzéssel, Orzaggal ölt, sokat használta *Az agy kifacsarását*, kiegészítőjéből pedig a *Mágikus kisülést* is. A második Timm Roland lett, paklija nagyon hasonlított Korányi Tiboréhoz, de ő nem használta Vlagyimirt, kevesebb lappal ölt, viszont alaphól használta *A sebek befornakot* és *Árnyék-tüzet*. A helyszínek közül mindketten *Sötét földdel* játszottak. A harmadik helyen Révész Tamás végzett, az ő paklija a mostanában divatos *Óriáspatkány-Lidércúr-Notermantbi-Kísérteties bajnok* tengelyre épült, horda lényekkel, és hatékony irtásokkal kombinálva (ő is használta *Agy kifacsarását*, ez is népszerű lap lett). A negyedik Papadimitropulosz Alex lett ezen a napon.

Érdekességek péntekről:

– Korányi Tibor a harmadik körben mágikusan kisütött egy *T. Vlagyimirt*.

– Kovács Ákos 3 meccs alatt 11 *Notermantbit* ölt meg.

Némileg meglepő volt, hogy a nagy nevek közül többen is a 20-30. helyen végeztek, eléggé össze kellett szedniük magukat a második napra. A legfontosabb azonban (bár ezt a játékosok még nem tudták), a megszerzett pontok száma volt, hi-

szén ezt összesítve az első két nap után határoztuk meg a 16 bejutót.

Az első nap után még sokan reménykedhettek, ennek megfelelően az első napi 50-ből 46-an jelentek meg szombat reggel. Ekkor hagyományos verseny volt, az *Alkalmazkodás* és *A mágia létsíkján* kívül minden HKK lapot lehetett használni. Most a hordák domináltak, de elég erős volt a mentoros, és a teológias koncepció is (ez utóbbi némelyek szerint túl erős is, bár az első négybe végül nem került ilyen pakli). Az első helyezett Holtzinger Dániel nagyon gyors, hagyományosabb jellegű hordával játszott, *Az idő kerekével*, *Utolsó csókkal* végezte ki az ellenfelet. Mint szinte mindenki, ő is használta *Molgant*, *Notermantbit*, *Óriás patkányt*, *Lidércurat*. A második helyezett, Kovács Ákos, áldozós hordával nyomult, *Noth szellemmel*, *Zombi mesterrel*, *Ósquawrggal*, *Ködmangóval*, *Szerencsejátékkal*. A harmadik, Debrecei Áron, szintén hagyományosabb hordával versenyzett, de ő használta *Gyenge erejét* és *Agybenítást* is. Negyedik lett Bedzsula Ádám, *Ördögi mentorra* épülő paklijával, amelyben új elem volt a *Trikornis berceg*–*Az idő kereke* kombó. Az első négy helyezett közül ő használta egyedül szabálylapot, a *bőség zavarát*.

Érdekességek erről a napról:

❖ Kis Borsó Csaba ellenfele a 2. körben szürkeállományozott, mire ő *Lady Olivia trükkjével* reagált, 1 EP-ben hagyva ellenfelet, majd a harmadik körben múltidézte a lapot, és megölte vele.

❖ Korányi Tibor ellen Abbas Krisztián paklija és keze elfogyott, ezután még 12 körig küzdött 3 *Molganjával*, de végül veszett. Tibor egyébként szinte egy az egyben előző napi pakliját használta, jó eredménnyel.

❖ Szintén érdekes, hogy szinte az összes veterán játékos, aki az első nap rosszul szerepelt, hihetetlen szerencsével bekerült a legjobb tizenhat közé (nagy meglepetés volt Kis Borsó Csaba kiesése).

A legjobb 16 játékos az első két napi eredmények alapján:

Debrecei Áron *
Holtzinger Dániel *

*Timm Roland *
 Révész Tamás *
 Perger Péter *
 Abbas Krisztián *
 Papadimitropulosz Alex *
 Séd Szabolcs *
 Bedzsula Ádám
 Korányi Tibor
 Szabó Viktor
 Kovács Ákos
 Dani Zoltán
 Bíró Gábor
 Sári Zoltán
 Sass Tamás*

A fiatal nemzedékből Timm Roland és Debreceni Áron remek szereplése meglepetés, de mint látni fogjuk, megérdemelt (két napi kemény küzdelemben való helytállás már önmagában sem lehet véletlen). A figyelmes olvasó még néhány meglepetésembert felfedezhet a 16 között, ők azonban később elhullottak.

A harmadik napon a bejutottakra még az előző kettőnél is keményebb próba várt. Két nyolcas csoportba osztottuk őket, az egyikbe a (*)-gal megjelölt játékosok kerültek (mint látható, az első két nap eredményei alapján, bár a játékosok előélete alapján az egyik csoport erősebbnek tűnik). Egy-egy csomag Létsíkok, Isteni Szövetség és Chara-din visszatér kiégésztőből válogathattak Rochester draft keretében. Érdekes volt figyelni, kinek hogy sikerül négyszínű pakliját összeállítani ebben a sok koncentrációt igénylő, a szerencse szerepét csökkentő, de el nem tűntető versenyformában. A jó egyórás válogatást, majd a pakliösszeírást követően az együtt válogatók egy-egy nyolcas csoportban, 3 fordulós svájci küzdelemben mérköztek meg. Bár elvileg egyértelműen kialakulhatott volna az első négy az 1 három győzelmes, és 3 kétyőzelmes játékosból, a néhány döntetlen eredmény miatt több játékos számára az utolsó pillanatig nyitott volt ez a szakasza a küzdelemnek. Ekkor búcsúztunk el a tavalyi nemzeti bajnoktól: nagy meglepetésre Sass Tamás sem jutott a legjobb 8 közé. Az A csoport első 4 helyezettje:

*Debreceni Áron
 Holtzinger Dániel
 Timm Roland
 Révész Tamás*

A B csoportban pedig:
*Bedzsula Ádám
 Korányi Tibor
 Szabó Viktor
 Kovács Ákos*

Rövid pihenő után összeült ismét a 8 játékos az újabb Rochester draftra, az egyetlen különbség az volt, hogy most mindenki tudhatta: a vele szemben ülő



a legjobb nyolc

vel fog először játszani (innen már 3 nyert játszámra menő egyenes kieséses volt a verseny), az ő pakliját érdemes figyelni elsősorban. A legjobb 16 közé bekerülni egyébként már önmagában nyereséges volt, itt már mindenki kapott díjat, és a kiválogatott lapokat is hazavihették. Az A csoport első helyezette játszott a B csoport negyedikével, stb.

Az eredmények a legjobb nyolc között:

Bedzsula Ádám – Révész Tamás 3:0 HD – BÁ 3:0
Holtzinger Dániel – Szabó Viktor 3:0 HD-KT 3:1
Korányi Tibor – Timm Roland 3:0 KT – DÁ 3:1
Debreceni Áron – Kovács Ákos 3:1 BÁ-DÁ 3:1

A HKK második nemzeti bajnoka tehát Holtzinger Dániel lett, remek, kiegyensúlyozott játékkal. Paklijában Leah és Chara-din lények mellé Jégsvívet használt, érdekessége volt játéka-nak, hogy időnként (főleg ha nem ő kezdett), szint váltott, Leahot Eleniosra cserélte, elsősorban az egyetlen Szirének éneke miatt, de nagyon jól működött a *Látbatatlanság köpenye* is. Ha pedig Leah, akkor jöhetett az *Átokfereg*, az *Aldozati mág-*



elődöntő: H.D.–B.Á.



a döntő: H.D.–K.T.

lya, a Jégszív. Második helyezett Korányi Tibor, paklijában Tharr dominált, használt *Szekértáborni, Tbarr papját, Masszát, Sötét földet, Gemina balszámát* is. Harmadik Bedzsula Ádám, az ő kártyái közül Sheran lapjait, a *Bávatag golombárt* és az *Ametisztmedált* emelném ki. A negyedik Debreceni Áron, erős Chara-dinra, sok kis lényre (*Fattyak teremése*), *Kínzókamrára, Chara-din talizmánjára* alapuló paklijával. Még jobb helyen is végezhetett volna, talán viszonylagos rutintalanágának köszönhetően Korányi Tibor ellen ötszínűvé alakította pakliját, így veszített, Bedzsula Ádám ellen pedig mindunt-

lan elfelejtette magát is sebezni egyébként jól működő *Hamis istenek* lapjával. Érdekességek még a harmadik napról:

❖ Holtzinger Dánielnek *Aurapollátora* és *Ezeréletűje* volt, mindkettő többszörösen halhatatlan.

❖ Dani Zoltán *Elenios szentélye* feltartotta Korányi Tibor *Bean-Siadbéjét, Átokférjét* és 5 szintet lépett *Őrült Thraxát* jópár körig.

❖ Sass Tamás *Ördögi Kör* ellen *Varázsfestékkel* védekezett.

❖ Bíró Gábornak egyszerűen 3 *Alanori Csataeméje* volt.

Minden helyezettnek gratulálunk, remekül bírták a maratoni küzdelmet, a győztesek nevét természetesen megőrökítjük a HKK kupán, és kíváncsi-an várjuk, jövőre ki iratkozik fel az eddigi bajnokok mellé.

A NEGYEDIK KIADÁSBAN KICSERÉLT LAPOK LISTÁJA

KIHAGYOTT LAPOK

NEM GYAKORI

Karócsapda	T
Fáklya	R
Nekrofun	S
Napszimbólum	R
Roxati zárfaló	D
Mennydörgő Kénsav	D
Bronzpáncél	T
Áldozat	L
A végső áldozat	S

RITKA

Setét Patkány	L
Halálos sugárzás	L
Vangorf vára	L
Vasvért	D
Híd	D
Kvazárkard	R

Alanori csatorna	R
Hosszú íj	E
Kétkard-szimbólum	T
Kolostor	T
Göcsörtös bunkó	S
Fémbontó szójer	F
Leah küldetése	L
Sheran küldetése	S
Raia küldetése	R
Tharr temploma	T
Fairlight küldetése	F
Dornodon küldetése	D
Sheran temploma	S
Elenios küldetése	E
Tharr küldetése	T
Fairlight temploma	F
Invázió	D

BEKERÜLT LAPOK

NEM GYAKORI

Drótszór	F
Rohanó idő	E
Vadászsas	S
Hangrobbanás	E
Arany papi karkötő	-
Az ősök bilincse	F
Destabilizátor	-
U.M.A.	L
Sárkánybébi	E

RITKA

Jégelementál	L
Varkaudar kínzóemester	D
Fantomsárkányok	C
Quwargrajzás	D
Quwarg méreg	S
Acél öklök	R

Huddens mester	R
Mentális robbanás	F
Kovácscéh	T
Vashegyek nemzete	T
Boszorkánylány	S
Gottmog	F
Morgan kereke	L
Szójer királynő	S
Az őszinteség bajnoka	R
Tomboló óriás	T
A bűvölet perce	F
Quwarg harcos	D
Falkavezér	S
Lajhár lord	S
Ongóliant Lady	T
Zén	F
Mestertolvaj	D
Vasalt bunkók	L



HOGYAN CSINÁLJAM

A júliusi számunk feladványát igyekeztem olyanra készíteni, hogy minél több olyan apró szabály jelentőséget kapjon benne, ami esetleg nem mindenki számára egyértelmű. Ez annyira jól sikerült, hogy nem érkezett egyetlen jó megoldás sem. Sok megfejtést kaptunk, de mindegyik hibás volt. Nézzük először a jó megoldást!

1. Először mindenképpen a *Sberan lázadását* kell kijátszanom, különben az ellenfelem a *Tudati égetéssel* elszedi a VP-imet. Leszedem vele a *Csontváz lordot*, ami gusztagustalan módon látja a láthatatlant, így csak 9 VP-m marad, amivel már nem kell félnem az égetéstől. (15 - 6 = 9 VP).
2. Ezután az ellenfelem cselekedhet, aki a sebő varázslatait csak a *Zarknod familiárisára* játszhatja ki, amelynek elég sok ÉP-je van ahhoz, hogy ennek ne legyen túl sok értelme. Használhatja még *Fairlight villámjait* valamelyik thorgatra (mivel azt csak Raia, Tharr és Chara-din lényekre lehet használni, így nem lehet a familiárisba löni), ennek már több értelme van. Miután belélt az egyik thorgatba, passzívizálom a *Varkaudar íjászokat*, sebzek egyet mindkettőnkön. (-1 = 9 ÉP)
3. Ismét az ellenfelem jön, és ismét csak a villámokkal tud löni az egyik thorgatba, ha valamelyik kettőt sebződött, akkor azt passzívizálom, ha mindegyik egyet, akkor bármelyiket, és visszaveszem a kezembe az összefogott *Varkaudar íjászokat*, és kirakom a *Mágiafajlót*.
3. Ismét az ellenfelem jön, és ismét csak a villámokkal tud löni az egyik thorgatba. Innen ketté ágazik a megoldás az ellenfelem eddigi cselekedetei függvényében.
- 3a. Ha mind a három lövését egy thorgatba lőte, akkor az meghalt, de a másik még nem sebződött. Ekkor lehozom az *Udvári bolondot*. (-2 = 7 VP)
- 4a. Ismét egy lövés a thorgatba, majd a bolondot feláldozom *Az utolsó csökböz*.
- 5a. A második lövés is beleszáll a thorgatba, majd passzívizálom és a familiárist visszavéve lerakom az *Öklelő kost*, ami aktívan jön a csök miatt.
- 3b. Ha az egyik thorgatba egyet, a másikba ket-

tőt, akkor a passzív thorgatot feláldozom és kirakom *Az utolsó csöket*.

- 4b. Ismét egy villám a maradék thorgatba, ami ekkor maximum kettőt sebződhetett. A második thorgatot is passzívizálom, visszaveszem a kezembe a familiárist és kirakom az *Öklelő kost*, ami már aktívan jön a csök miatt. Ezután már mindkét megoldás ugyanúgy folytatódik.
6. Ellenfelem a familiáris helyett ezúttal a *Mágiafajló* miatt nem tud varázsolni, ezért ha tartalékoltt lövedéket, akkor a kosba ló egyet a villámokkal. Azonban a kosomnak két ÉP-je van, így gyorsan passzívizálom, és aktivizálom vele a *Mágiafajlót*, aki plusz két sebzést is kap. (-1 = 8 vagy 6 VP)
7. Lerakom a két íjászt – szintén aktívan. (-1 -1 = 6 vagy 4 VP)
8. A két íjász a *Mágiafajló* bemege az örposztba, és láthatatlanul beütnek az ellenfélnek. Az íjások kettőt-kettőt sebeznek a *Khör földje* miatt, a *Mágiafajló* pedig ötöt a kos miatt, azaz összesen kilencet. Az ellenfelem meghalt.

Most pedig röviden a hibákról. A feladvány szöveges részében egyértelműen odairtam, hogy most kezdődik a fő fázisod. Ezek szerint már kaptál VP-t, így csak a felírt 15 VP-ből kell gazdálkodni, nem pedig 20-ból. Létsíkot nem lehet feláldozni. A *Zarknod familiárisa* magához vonz minden hatást és varázslatot, így a *Tisztítótűzet* és az *Öklelő kos* sebzését is, viszont a *Fairlight villámait* nem lehet a familiárisba löni, ezért az ellenfél azzal le tudja löni a thorgatokat, ha nem a megfelelő ütemben játszunk. A familiárist nem áldozhatom fel, mivel sebződök tőle négyet, és akkor döntetlen lesz az eredmény. Az összefogott lényecsoport egy lapnak számít, tehát nem lehet csak az egyik íjászt feláldozni *Az utolsó csökböz*, hasonlóképpen a thorgat mindkettőt visszaveteti. Továbbra is az íjásoknál maradvam: ha összefogva passzívizálom őket, akkor csak egyet sebeznek, mivel mindkettőnek külön képessége a sebzés, de egyszerre csak az egyik képessége tudom passzívizálni őket. Thorgat képességét lehet használni a familiáris mellett más lényre, mivel nem célpont lényre hat. Érdekes felvetés volt, hogy őrző lény mellett nem lehet kijátszani a *Tudati égetést*, de sajnos ez nem

igaz. (Erről bővebben a Kérdezz-felelekben olvashattok.)

Új feladványunkat Kovács Ákos készítette: van 6 VP-d, 3 ÉP-d és nincs szörnykomponens; ellenfelednek 7 ÉP-je, 5 VP-je és 2 szörnykomponense van. Most kezdődik a köröd, még nem kaptál VP-t sem – nyerd meg a játékot mielőtt ez ellenfeled következne!

Beküldési határidő:

1998. október 12.

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

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Ördög mentor (L)
- 2 db Leah hatalma (L)
- Az idő kereke (E)
- Kürtszó (T)
- Destabilizátor (-)

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Mágiafajló (L)
- Ködmangó (L)

A PAKLID SORRENDEN (FELÜLRŐL):

- Ködmangó (L)
- 3 db Molgan (L)

A GYŰJTŐD:

- 3 db Trikornis herceg (R)
- Óriáspatkány (L)
- Haarkon (L)

Minden lapod aktív, a Mágiafajló árnyéktűzével ve piben a tartalékokban.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

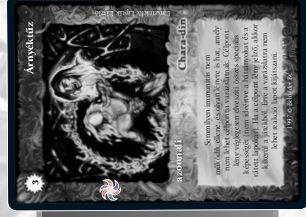
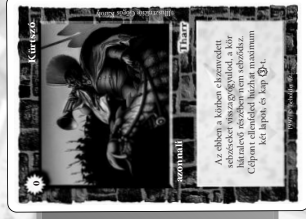
- Ellenvarázslat (F)
- Kürtszó (T)

ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

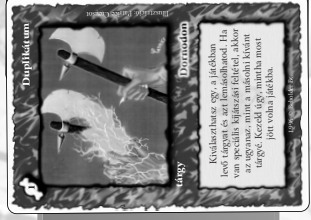
- 3 db Augur köpenye (R)
- 3 db Duplikátum (D)
- Zsoldos kapitány (C)

Minden lapja aktív, a Duplikátumok Augur köpenyét másolnak, a Zsoldoskapitány az örposztban van. Nincs lap a paklijában, a gyűjtőjében csak egy Árnyéktűz van.

Ellenfeled kezében levő lapjai



Ellenfeled kijátszott lapjai



Ellenfeled öröszija



**ELLENFÉL ÁLLÁSA:
7 ÉP, 5 VP, 2 SZK**

A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 6 VP



HATALOM

Új HKK versenylehetőség

LIGÁJA

LIGAHELYSZÍNEK AHOL BELÉPHETSZ ÉS JÁTSZHATSZ

1. Pserve Kft.
Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt.
Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák F. u. 35.
3. Next-Door Bt.
KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub
Gyöngyös, Kolping Oktatási Közp., Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékbolt
Szarvas, (a központi autóállomás mögötti garázssoron)
7. Ceglédi Sportkartyabolt
Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
8. Orákulum Kártya- és szerepjátéklub
Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.
9. Game Center (volt Magic Shop)
Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt
Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub
Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt
Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt
Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet
Budapest, Ferenc krt. 33.
15. Red Dragon
Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub
Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt
Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés
7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátéklub
Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt
3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.

Nagy örömünkre beindult a Liga, több helyen, így pl. Cegléden, Gyöngyösön, Budapesten az Elysiumban, Pásztón, Nyíregyházán) lelkesen és sokat játszanak a benevezett játékosok. Most az augusztus végi pontszámokat böngészhetitek végig. Az összes belépett játékos szerepel a táblázatban, de amint látható meglehetősen sokuknak van 1600 pontja. Nos, a Liga pontok egy az egyben megfeleltethetők a sakk Élő-pontszámának, ezért itt is minden újonnan nevező játékos 1600 ponttal indul. Ebből már mindenki sejtheti, hogy az 1600 pontos játékosok nagy része nem játszott még egy Liga-meccset sem. Egyébként ez a lista megtekinthető a Beholder Kft. honlapján (ott havonta frissítjük), valamint az összes Ligahelyszin (ezeknek a listáját is megtalálhatjátok a játékosok táblázata mellett) küldünk belőle egy példányt. A későbbi Krónikákban már csak a legjobb játékosok pontszámait közöljük, de természetesen lesznek még teljes listák is.



HELYEZÉS LIGA-PONT JÁTÉKOS LAKHELY

1	1776	Tornay Tamás	Gyöngyös	53	1600	Král László	Budapest	105	1569	Ács János	Nyiregyháza
2	1722	Halmi Csaba	Cegléd	54	1600	Kopunovics Dávid	Budapest	106	1569	Dezső Balázs	Nyiregyháza
3	1700	Muri Ferenc	Nyiregyháza	55	1600	Nagy Barna	Debrecen	107	1569	Csizsek Balázs	Szg.szt.Miklós
4	1683	Szinyai Péter	Budapest	56	1600	Szabó Géza	Hajdúszoboszló	108	1569	Bunkóczi István	Debrecen
5	1680	Debreceni Áron	Pilisjászfalu	57	1600	Rusótzky Zoltán	Budapest	109	1569	Nagy Benca	Debrecen
6	1680	Kovács Sándor	Csemő	58	1600	Magó Zsolt	Debrecen	110	1569	Antal Áron	Budapest
7	1672	Szabó Krisztián	Gyöngyös	59	1600	Mátó Viktor	Budapest	111	1569	Boros Péter	Nyiregyháza
8	1664	Alapi Miklós	Pásztó	60	1600	Valler Krszitián	Pécs	112	1569	Győri János	Cegléd
9	1659	Sass Tamás	Budapest	61	1600	Pecija Petár	Budapest	113	1569	Ágói Zoltán	Budapest
10	1657	Szigeti Balázs	Debrecen	62	1600	Fenyvesi Krisztián	Pécs	114	1569	Kézai András	Budapest
11	1643	Mátyus Balázs	Pásztó	63	1600	Skaliczky Dávid	Taksony	115	1569	Schmidt Zoltán	Budapest
12	1637	Panyik Zoltán	Budapest	64	1600	Piósi Balázs	Budapest	116	1569	Fábián Péter	Budapest
13	1636	Ries Tamás	Budapest	65	1600	Opra Szabó Csaba	Budapest	117	1556	Felföldi Zsolt	Nyiregyháza
14	1633	Gulyás Gábor	Dunaharaszti	66	1600	Ronyák László	Nyiregyháza	118	1555	Mohos Márk	Szg.szt.Miklós
15	1632	Király Péter	Nyiregyháza	67	1600	Nagy Andrea	Nyiregyháza	119	1554	Csizsek Tamás	Szg.szt.Miklós
16	1631	Kulcsár Dávid	Szg.szt.Miklós	68	1600	Kórosi Dávid	Pécs	120	1553	Sivadó Ákos	Nyiregyháza
17	1630	Barta Árpád	Szg.szt.Miklós	69	1600	Brandt Gergely	Ócsárd	121	1551	Fekete Tibor	Cegléd
18	1629	Kenéz András	Budapest	70	1600	Fábos Zsolt	Pécs	122	1549	Bánszky Miklós	Gyöngyös
19	1628	Baross Ferenc	Budapest	71	1600	Halas Szilárd	Szederkény	123	1548	Fodorváth Zoltán	Pásztó
20	1628	Simon Dániel	Szg.szt.Miklós	72	1600	Bicskey Barnabás	Pécs	124	1542	Fodor Péter	Gyöngyös
21	1627	Bíró Gábor	Debrecen	73	1600	Maroda Máté	Nyírpazony	125	1540	Tar Péter	Nyiregyháza
22	1625	Bakos Attila	Budapest	74	1600	Kósa Tmás	Nyiregyháza	126	1538	Gál Erzsébet	Mezőkövesd
23	1618	Czine Sándor	Mátészalka	75	1600	Vadas György	Nyiregyháza	127	1538	Strider Ákos	Szg.szt.Miklós
24	1618	Ordas Lajos	Nagykőrös	76	1600	Kovács Márton	Budapest	128	1538	Kecskeméti Emil	Cegléd
25	1616	Szemerényi Tibor	Budapest	77	1600	Kovács Attila	Budapest	129	1531	Báder Mátás	Budapest
26	1616	Csik János	Budapest	78	1600	Zajác Gábor	Nyiregyháza	130	1529	Kormos Dániel	Pásztó
27	1616	Bodrogi Máté	Pásztó	79	1600	Bárkányi Imre	Nyírszöllős	131	1525	Szabó Péter	Gyöngyös
28	1616	Koczur Ferenc	Debrecen	80	1600	Kovács Áron	Budapest	132	1523	Jancsár János	Nagykőrös
29	1615	Skaliczky Dávid	Taksony	81	1600	Balkóci Krisztián	Nyiregyh.	133	1522	Szántó Sándor	Derecske
30	1613	Peterdi Réka	Budapest	82	1599	Mikuska Péter	Pásztó	134	1515	Ifj. Mester Zsolt	Cegléd
31	1607	Farkas Elvira	Hort	83	1598	Hatvani István	Debr.-Bánk	135	1507	Rózsavölgyi Martin	Pásztó
32	1606	Klimisz Dezső	Csemő	84	1597	Szabad Gergő	Pásztó	136	1507	Vantova Zsolt	Albertirsa
33	1606	Józsa Sándor	Debrecen	85	1589	Debreceni Dávid	Pilisjászfalu	137	1507	Jámbor András	Budapest
34	1605	Mester Zsolt	Cegléd	86	1587	Farkas Attila	Dunaharaszti	138	1507	Fehér Zsolt	Cegléd
35	1602	Bagi Sándor	Cegléd	87	1587	Jánvári András	Budapest	139	1496	Pákozdi Gábor	Debrecen
36	1601	Fábián Balázs	Budapest	88	1586	Alapi László	Pásztó	140	1492	Spisák Zoltán	Pásztó
37	1600	Kis Borsó Csaba	Pilisv.vár	89	1585	Rapi Ferenc	Debrecen-Bánk	141	1480	Tari Roland	Pásztó
38	1600	Farkas Norbert	Rakamaz	90	1585	Kéri Kornél	Pásztó	142	1474	Mátyus Gergely	Pásztó
39	1600	Józsáné Sz. Anita	Debrecen	91	1584	Pavlovics György	Csabacsúd	143	1473	Kiss Ernő	Nyiregyháza
40	1600	Földi Miklós	Körös	92	1583	Vörös Ferenc	Budapest	144	1467	Anka Márton	Cegléd
41	1600	Szabó Gergely	Pásztó	93	1582	Tar Ferenc	Dunaharaszti	145	1467	Angyal József	Nagykőrös
42	1600	Tóth Balázs	Szg.szt.Miklós	94	1582	Miksi Ádám	Adács	146	1434	Kosztanykó László	Budapest
43	1600	Szabó István	Pásztó	95	1579	Tar Ferenc	Dunaharaszti	147	1414	Katona Zoltán	Nyiregyháza
44	1600	Kántor Gyula	Salgótarján	96	1571	Nagy Dániel	Budapest	148	1414	Mayer Szilveszter	Cegléd
45	1600	Gráf József	Dunaharaszti	97	1569	Schmidt Miklós	Budapest	149	1414	Szűcs Kornél	Budapest
46	1600	Tóth Balogh Béla	Debrecen	98	1569	Gyurika Krisztián	Cegléd	150	1395	Takács Attila	Ecséd
47	1600	Tóth Zoltán	Debrecen	99	1569	Marjai Tamás	Nyiregyháza	151	1378	Halmi Zoltán	Cegléd
48	1600	Székelyhidi Zsolt	Debrecen	100	1569	Kulcsár Mihály	Bicske	152	1340	Magyarai József	Cegléd
49	1600	Tóth János	Debrecen-Bánk	101	1569	Szalai Ottó	Dunaharaszti	153	1300	Pankó Csaba	Gyöngyös
50	1600	Boldog Tamás	Szg.szt.Miklós	102	1569	Nagy Vilmos F.	Gyöngyös	154	1300	Sallai László	Cegléd
51	1600	Molnár László	Debrecen	103	1569	Bódis László	Szg.szt.Miklós	155	1300	Tornay Árpád	Gyöngyös
52	1600	Tar Zoltán	Debrecen	104	1569	Demeter István	Debrecen				



KÉRDEZZ – FELELEK

NATALONI KÁRTYAI

DANI ZOLTÁN

Speciális képességnek számít-e a KF-elni tudás, az őrző és a kegy?

Nos az, hogy egy lény tud-e KF-elni, nem számít speciális képességnek, csak úgy mint a kegy. Ez utóbbi egy laptípus, ugyanolyan, mint az élőholt, a tüz stb. Az őrző viszont speciális képesség.

Hány VP-be kerül a Sötét erők idézése mellett egy Quwarg kijátszása?

Nullába. Bár a *Sötét erők idézésének* szövege valóban nem teljesen egyszerű, de semmilyen lény kihozatalát nem drágítja. A kártya szövegében olvasható „legalább 1” arra vonatkozik, hogy az idézési költség a *Sötét erők idézésével* nem csökkenhet egy VP alá.

Szintet lép-e Őrült Trax, ha használom az első képességét és már nincs lap a kezemben és/vagy nincs lap a pakliban?

Nem lép szintet, és a képességét sem használhatod. A lapok eldobása ugyan is a képesség használatának költsége, ha nem tudod kijfizetni az egészet, akkor egyáltalán nem használhatod.

Játékban van egy *Mirg* és egy *Fantalis*. Az *idegen tollakkal* a *Mirg*-nek átadom *Fantalis* speciális képességét.

a. Lesz-e a *Mirg*nek vadászat képessége, ha *Fantalis* nem lépett szintet?

Nem, mivel *Fantalis*nak nem volt ilyen képessége.

b. Lesz-e a *Mirg*nek vadászat képessége, ha *Fantalis* már lépett két szintet?

Igen, mivel ekkor *Fantalis* már rendelkezett a képességgel.

c. *Fantalis*on nem volt szintlépés; az *Idegen tollak* után a *Mirg*re tehetek-e?

Nem, mivel szintlépés csak kalandozókra rakható, és a „kalandozóság” nem speciális képesség, hanem egy laptípus.

Mekkora lesz a *Notermantbi*, ha *Ördögi mentorral* hozom vissza a gyűjtőből?

Nos, a kovácscéhezett tárgyakhoz hasonlóan az *Ördögi mentornál* is a lények tulajdonosa dönti el, hogy milyen sorrendben jönnék vissza a gyűjtőből. Amikor a *Notermantbi*t tulajdonosa visszarakja a játékba, akkor meg kell nézni, hogy hány lény van a gyűjtőjében, ez adja meg a *Notermantbi* erejét. Vagyis célszerű először őt visszarakni.

Fennmarad-e a *Járvány* a kis pöfetegeken, ha *Járványt* raknak az *Óriáspöfetege*re?

A *Járvány* szövege szerint az a lény amelyiken a *Járvány* van, a gyűjtőbe kerül, majd a *Járvány* átkerül egy másik lényre. Amikor azonban a pöfetege a gyűjtőbe kerül, azonnal létrejön a ráírt hatás, miszerint az a kikerül a játékból, kis gombajelzők keletkeznek. A *Járvány* továbbrakása pedig ezután történik, amikor már megvannak a kis gombák, amikre át lehet rakni.

4. Megmarad-e a lény saját speciális képessége, ha az *Idegen tollakkal* kap egy másikat? Mi történik akkor, ha *Gormaffi gromaff Haarkon szolgájának* képességét kapja meg ilyen módon?

Természetesen megmarad, mivel a kártyán nem szerepel az, hogy elveszíti a már meglévő képességét. Tehát ha *Caramella* megkapja *Maigner Lopotosos* képességét, akkor fel lehet áldozni lény visszahozásáért is, és ellenváráslatként is, de a feláldozással csak az egyik – természetesen választott – hatást lehet elérni. Az egyetlen megkötés, hogy ha lényt akarok visszahozni, akkor *Caramellát* továbbra is passzivizálni kell a feláldozáshoz, míg ha ellenvárásolni akarok, akkor passzívan is feláldozhatom. A *Harkoon szolgája* és *Gormaffi gormaff* esete már nem ilyen egyszerű, a két lap képessége között ugyanis elmentmondás van. Az ilyen esetekben a lapok alapos elolvasása segíthet. *Gormaffi gormaff* szövegében az szerepel, hogy semmilyen módon nem mehet a sebzése 0 fölé. Mivel *Gormaffi gormaff* megkapta *Haarkon szolgájának* képességét, ezért lehet lényt áldozni neki, de a sebzése nem nő töle.

Lehet-e haláltáncoltatni a *Kísérteties bajnokkal* megidézett, majd a kör végén gyűjtőbe kerülő lényt?

Nem, mivel a *Kísérteties bajnokkal* visszahozott lény – ahogy a kérdésben is és a kártya szövegében is szerepel – a kör végén kerül a gyűjtőbe, azaz utána már nem lehet lapot kijátszani.

Hányszor kell elköltenem a plusz öt VP-t, ha *A boltak nyugalma* mellett kijátszom egy *Ördögi mentort*?

Természetesen minden lény után külön el kell költenem, amelyikre nem akarom vagy nem tudom elkölteni, az nem jön vissza.



A Garokkom megkapja az összefogás képességet az Idegen tollakkal, majd a körben összefog egy Varkaudarral. Mikor kell szétválasztani őket?

Bár a kör végén megszűnik az *Idegen tollakkal* kapott összefogás, az összefogott lények csak a csere fázisban válhatnak szét, így a *Garokk* gazdjának legközelebbi csere fázisában kell őket szétválasztani.

Zannak számít-e a Kisebb Zan?

Igen, ezért ha játékban van egy *Kisebb Zan*, használni lehet *Vlagyimir* képességét, és ki lehet játszani az *Óriásférget*.

Teljesülnie kell-e a lények kihozási feltételeinek, ha Ördögi mentorral jönnek vissza?

Igen, a mentorozás minden szempontból lények játékba hozatalának számít, ezért teljesülnie kell a kijátszási feltételeknek. Aminek a kijátszási feltétele nem teljesül, az nem jön vissza a mentorral, marad a gyűjtőben.

Hogyan működik a Déja vu Manaforrás és A bőség zavara mellett?

A *Déja vu* hatására mindenki eldobja a kezében levő lapjait, és húz öt lapot, valamint mindenki elveszti a VP-jét, és a VP-gyűjtés újra egyről indul. Egy *Déja vu* kijátszása azonban nem eredményezi a játék újrakézdését, és *A bőség zavara* azt mondja, hogy „minden játékos a játék kezdetekor +3 lapot húz”. Tehát *A bőség zavaránál* továbbra is öt lapot lehet húzni a *Déja vu* után. A *Manaforrás* hatása, hogy a kör elején kapott VP nem ötig, hanem nyolcig nő, ez nem ütközik a *Déja vu* hatásával. Vagyis a *Déja vu* után először mindenki egy VP-t kap, majd ez folyamatosan fel nő nyolcig.

Ki lehet-e játszani a Tudati égetést, ha van őrző lény a játékban?

Az őrző képesség szövege a szabálykönyv szerint a következő: „Ha őrző lény van a játékban, játékos nem lehet célpontja sebzó általános vagy azonnali varázslatnak.” A *Tudati égetés* célpontja azonban nem sebződik, hanem elveszti a VP-it, ez nem ütközik az őrző definíciójával, ezért ki lehet játszani.



Visszavehetem-e a Szent kulacsot, ha hordozója nem sebződött?

Igen, mivel a lap ezt nem tiltja. Ha visszaveszem a kulacsot, a lény mindig visszanyeri a hiányzó ÉP-jét, csak ebben az esetben 0 ÉP-t kap vissza.

Mennyit sebzek két Varkaudar újással, ha összefogtak, és használom a képességüket?

Csak egyet. Igaz, hogy mindkettőnek megmaradt a képessége az összefogás után, de a képesség használatához passzivizálni kell őket, és ha már passzivizáltam egyikük képességének használatához, értelemszerűen a másikéhoz már nem tudom őket passzivizálni.

Ha játékban van egy Béklyóm, akkor bármikor megnézhetem az ellenfél lapjait?

Természetesen nem. A kártya szövege nem teljesen egyértelmű – főleg azok számára, akik az ilyen nyilvánvaló esetben is szeretik belemagyarázni a kártyákba a hibás értelmezést. Csak a kijátszásakor nézheted meg az ellenfél lapjait, és ekkor kell kiválasztanod, hogy mit béklyózol.

Sebződök-e a Zarknod oszlopától, ha Tudati fejlesztéssel előkeresek egy Teológiát?

Nem, mivel a kikereső lapokkal (*Pszierenyő*, *Szuperpszi*, *Tudati fejlesztés* stb.) kézbe vett lap nem számít laphűzésnek.

Poszítív sík mellett mennyit sebez az Átokmurgattyú és az Átokféreg képessége?

Az *Átokmurgattyú* azon képessége, miszerint ha a harc fázisban gyűjtőbe kerül, az ellenfélen sebez kettőt, speciális képesség eredménye, tehát egy hatás, ami eggyel kevesebbet sebez a *Poszítív sík* miatt. Az *Átokféregnél* viszont az, hogy visszasebez a gazdjára, hátrány, amit nem befolyásol a *Poszítív létsík*.

Fair play mellett Kísérteties bajnokkal vissza lehet-e hozni egy Zintburgot?

Nem, mivel a *Kísérteties bajnok* az örzöspoztba hozza vissza, és oda a *Fair play* miatt nem kerülhet hatnál nagyobb idézési költségű lény.

Pikkelyes throgattal kicserélhetem-e a Szörös bozsómat Igazságtetőre?

Pikkelyes throgat képessége a kártya szövege szerint nem célpontot igénylő képesség, tehát lehet használni célozhatatlan lényekre is.

Júniusi számunkban megjelent egy lista a neves és nem neves kalandozókról, amelyből kimaradt a neves kalandozók közül *Sighter* és *Sistergő Pumpa*, a nem neves kalandozók közül pedig a *Mutáns*.



KOMBÓK

HOLTZINGER DÁNIEL

AMIKOR SÉTÁRA INDUL A MENTOR

Új kiegészítő, új paklikonceptió. Az Ezüstbajnal kiegészítő megjelenésével fenekestül felborult az egész játék. A régi paklik lecsengtek (talán a teológiás és a célozhatatlan pakli kivétel), de jöttek helyettük újak. Ezek egyike a Mentorpakli. Sajnos (persze ez csak saját vélemény) új pasziánszjellegű decket köszönhetünk a versenyeken. A koncepció az eddig szinte csak a Kovácscébes-tárgyas illetve a Moák fénykorás-épületes pakli által kibaszta erőforrást, a gyűjtőt veszi célba.

A stratégia egyszerű: minél hamarabb nagy lényeket generálni a gyűjtőbe, lehetőleg addig, amíg az ellenfélnek még nincs ott egy se, majd sétára indítani a Mentort. Ezután a hatalmas „monsterek” megteszik a magukét.

Akkor most nézzük meg a paklit részletesebben: Először is szükség van olyan lapokra, amelyek a saját paklinkat égeti. Adott a *Nothermantis* kombóból már jól ismert *Lidércúr* és az *Óriáspatkány*, és persze ott van Morgan a pakliégető kedvence a *Leah batalma*, amelynek a segítségével még lapelőnyhöz is jutunk. Mivel a pakliban viszonylag sok olyan lény van amelyeket nem szeretnénk kézből kijátszani, tegyünk be egy *Saugólemet* is. Számoljunk csak: három *Lidércúr* az 24 lap, három *Óriáspatkány* az 9 lap,

három *Leah batalma* az 15 lap, összesen 48 lap, több mint az egész pakli, ennyi dobás biztos elég lesz.

Természetesen nem hiányozhat a pakliból az *Ördögi mentor* sem (lehet hogy erre épül a koncepció?). Cél szerű hogy ezt a lapot minél hamarabb felhúzzuk (érdekes, hogy versenyeken az ellenfeleimnek a kezében már induláskor szinte mindig kettő volt), ezért tegyünk be három *Szuperpszít* is, ezzel szükség esetén kikereshetjük, és az sem baj ha az ellenfél lapokat dobhat a gyűjtőbe, hisz ezt az erőforrást mi ki tudjuk használni. Előfordulhat olyan sajnálatos eset, hogy véletlenül mind a három *Ördögi Mentort* kidobjuk a gyűjtőbe, ezért be kell rakni egy-két olyan lapot is amivel visszahalászhatjuk onnan. Ilyen a *Borúra derű* valamint az *Időutazás*, amivel ha úgy hozza a sors még lényeket is eldobálhatunk.

Nézzük most a lényeket. Milyen szempontok szerint válogassunk? Minél nagyobb, annál jobb, az idézési költség nem számít, úgysem akarjuk kézből kijátszani őket, és az sem árt ha van valamilyen speciális képességük. A legjobb lenne a *bajnok manifesztációja* (19/19) csak az a baj vele, ha a gyűjtőbe kerül, azonnal vesztettünk, hát ez kilőve. A következő legnagyobb lény szintén ebben a kiegészítőben megjelent a *holtak szelleme* (7/7), még büntetése is van – remek lesz. Tegyünk be még három *Trikornis berceget* is, igaz, hogy csak 4/5-ös, de VP termelő képessége rendkívül hasznos a koncepcióba. Rakjunk be egy *Hararkont* is, ő sem kifejezetten kis lény, és emellett leszedheti a Mentor által kiosztott méregjelzőket a lényeinkről. Hogy mind bezúfolhassuk az összes visszatérő lényünket az örposztba, vegyünk be a csapatba két *Tüskés barci gromakot* is (a gro-



mak aktívan kettővel növeli az örposztunk méretét). Tehetünk be egy *Sötét motyogót* is, remek áldozni való lap. Persze rakjuk be az előzőekben említett lényeket is (három *Lidércúr*, három *Óriáspatkány*, egy *Saugólem*). Végül, de nem utolsósorban tegyünk be három *Molgant* is. Igaz hogy kis lény, hamar megölik, de nem baj, a legjobb helye úgyis a gyűjtőben van.

Az *Ördögi Mentor* három áldozás költésű lap, ezért – bár van egy pár kisebb lény amit be tudunk áldozni neki – be kell rakni még egy-két áldozható lapot. A választás nem lehet kétséges: a legjobb áldozható lap a *Ködmangó*, hiszen akár az áldozástól, akár kidobtatva kerül a gyűjtőbe, tetemes VP előnyre tehetünk szert vele. Rakjunk még be négy *Destabilizátort* is. Áldozni ezt is lehet, és soha sem lehet tudni, hogy játszik-e az ellenfél ellenvarázslatokkal.

Végül azok a lapok amelyek még életképesebbé teszik a koncepciót. Hogy ne üssenek le rögtön az elején minket, rakjunk be három *Kürtszót*, igaz, hogy elég nagy hátránya van, viszont nem kerül semmibe és ez a mostani versenykörnyezetben sokat számít. És tegyük be a régi idők és rengeteg pasziánszpakli nagy tápját *Az idő kerekét*. Milyen jó is az, ha a visszahozott „monsterekkel” egyből ütni is tudunk.

Akkor ejtsünk pár szót arról, hogy is kell ezzel a paklival játszani. Először is igaz, hogy ez nem a legfarebb dolog, de nézzünk körül verseny előtt, hányan játszanak *Ósi rúnával* illetve *Bőség zavarával*, és csak ezután, jól megfontolva döntsük el, hogy akarunk-e *Bőség zavarát* használni. Tapasztalataim szerint, ha már a mezőny fele használja valamelyik szabálylapot, nekünk már nem érdemes berakni. Teszteléskor persze mindenki kipróbálhatja szabálylappal és anélkül is.

Ha már kezdéskor húztunk *Ördögi mentort*, akkor amint tehetjük, generáljuk a lényeket a gyűjtőbe *Lidércúrral*, *Óriáspatkánnyal*, *Leab hatalmával*. Az *Ördögi mentort* akkor érdemes kijátszani, ha már legalább két nagy lény van a gyűjtőben. Ha nem húzunk a játék elején Mentort és nincs valamilyen lapunk, amivel esetleg visszavehetjük a gyűjtőből, nyugodtan várhatunk a pakliégetéssel, amíg biztonságos. Nem szabad elkapkodni, mert ha kimegy mindhárom Mentor és nem tudjuk visszaszedni valamelyiket, akkor végünk. Tehát várjunk amíg egy *Ördögi Mentort*, *Időutazást*, *Borúra derüt* vagy *Szuperpszít* nem húzunk, ez utóbbival ha nincs Mentorunk azonnal ki is kereshetünk egyet.

Az *Ördögi mentor* kijátszása után figyeljünk arra, hogy azok a lények is visszatérnek, amelyek az áldozás miatt kerültek a gyűjtőbe, és arra is, hogy a *Lidércúr* és az *Óriáspatkány* miatt újra lapokat kell dobunk a pakli tetejéről, ezért néha érdemes egymás után két *Ördögi mentort* is



kijátszani. Ha nincs elég varázspontunk, nyugodtan használjuk a *Trikornis hercegeket*, majd egy újabb Mentorhoz áldozunk be őket, így elég nagy VP előnyhöz juthatunk.

Bár van elég áldozni való lap a pakliban, néha előfordul, hogy nem húzunk eleget, ilyenkor két dolgot tehetünk: vagy *Leab hatalmát* mondunk magunkra, hátha behúzunk valami áldozható, vagy *Borúra derűvel* esetleg *Időutazással* visszaveszünk egyet a gyűjtőből, ha ott van. Ilyenkor a *Ködmangó* a leginkább célravezető megoldás, mert azt nem lehet lelélni és ingen kirakható. A *Sötét motyogót* mindig vegyük vissza a gyűjtőből, ha nincs szükségünk varázspontra, ugyanis szükség lehet rá áldozáshoz, *Az idő kerekéhez*, valamint a *Saugólemhez* is.

Mikor sikeresen visszahoztunk annyi lényt, hogy agyon tudjuk ütni velük az ellenfelet, és van a kezünkben *Az idő kereke*, ne habozzunk kijátszani, jobb, ha nem adunk módot rá az ellenfélnek, hogy leszedje őket. Ha valamilyen asztalon lévő lap zavar minket az *Ördögi mentor* kijátszásában, generáljunk addig lapokat a gyűjtőbe, míg egy *Molgant* ki nem dobunk. Vetessük vissza a zavaró lapot és már indulhat is a Mentor. A *Molgan* persze az ellenfél örposztjának kipucolására is kitűnően használható. Abban az esetben, ha az ellenfél is játszik *Molganokkal*, neki is visszajött egy pár a mentorral, és van az asztalon *Haarkonunk*, vegyük le az ellenfél *Molganjairól* a mérgelezőket, így nem vetetheti vissza a kezébe a lényeinke.

Ez a pakliösszeállítás csak egy a sok közül. Amint látsszik, csak egy szín létfontosságú a koncepcióhoz Leah, mellé bármilyen másik három isten bekerülhet a pakliba. Röviden leírom, melyik istennél mit érdemes berakni. Fairlightnál érdemes több nagy lényvel (*Drakolder testőrt*, *Viharóriás*), *Fairlight trükkjével*, áldozáshoz *Zarknod pescétjével* játszani. Dornodonból be lehet rakni az *Ósquwargot*, a *Varkaudar barmművészt* (*Maigner Lopotomos* ellen), áldozáshoz *Quwargokat*. Chara-dinből az *Ében badúr* (nem veteti vissza *Molgan*), a *Nothermantbi* (ő jön

- 3 Ördögi mentor
- 3 Lidércúr
- 3 Óriáspatkány
- 3 A holtak szelleme
- 3 Molgan
- 3 Leah hatalma
- 3 Ködmangó
- 1 Harkoon
- 1 Sötét motyogó
- 1 Savgólem
- 3 Kürtszó
- 2 Tüskés harci gromak
- 3 Trihornis herceg
- 3 Szuperpszi
- 2 Az idő kereke
- 2 Borúra derű
- 2 Időutazás
- 4 Destabilizátor

Összesen 45 lap.

vissza utoljára játékba), a *Teljes fordulat* (Az idő kereke helyett), valamint a *Totális agymosás*. Talán legkevésbé Sherant érdemes berakni, de azért itt is akadnak nagy lények, és esetleg *A bármás mágikus ereje* is használható.

A cserepaklit mindenki az adott versenyre méretezve állítsa össze. Én a következőket mindenképpen javaslom: *Mágiafaló*, *Destabilizátor*, valami lénypusztítás (A szírének éneke, *Szörnybűvölés*), *Mágiatorés*, *A sebek befornak*, *Tudati égetés*, *Lady Olivia trükkje*, *Időkiesés* (ez utóbbi három a teológiai pakli ellen).

Egy-két szót még szólnék arról, hogyan lehet a pakli ellen védekezni. Hordával, ha tudjuk, rohanjuk le az ellenfelet, de közben figyeljünk arra, hogy a játékba kerülő lényeit azonnal lövjük le, ne tudja feláldozni őket. Ha *Notbermatbival* játszunk, mindig ő jöjjön vissza utoljára a gyűjtőből, így

jó esetben le tudjuk verni az ellenfelet, ha nincs *Idő kerekéje* vagy gyógyulása. Cserepakliból hatásos *A holtak nyugalma* (minden visszatérő lényéért el kell költenie öt VP-t), *Maigier Lopotomos* (megcounterelni az *Ördögi mentort*), a *Tolvajszem* (alulra rakjuk vele a mentorokat), az *Időkiesés* (nem jönnek vissza az ő lényei, a mienk viszont igen), a *Sötét erők idézése* (minden visszatérő lény után sebződik az ellenfél), a *Küüzetés* (az ellenfél gyógyulási fázisában visszavetjük a kezébe a lényeket) és természetesen az *Ellenvarázslat* (a *Manacsapda* egy kicsit drága). Persze mindezek ellen védekezni lehet pl. *Molgannal*, *Mágiatoréssal*, *Destabilizátorral*, *Mágiafalóval*, de az már csak a játékosokon múlik, ki hogyan tudja kihasználni a cserepakli adta lehetőségeket.

Mindenkinek jó játékokat kíván:

HOLTZINGER DANIEL



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

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

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

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

Levélcímkünk: 1537 Budapest Pf. 453/397

E-mail: pergamen@elender.hu

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 megrendeléseidet küldd el e-mailben (beholder@mail-dataneet.hu) vagy levélben! Így félre tudjuk tenni számodra a megrendelt árut a pénz megérkezéseig, illetve a külföldi áruknál előfordulhat az is, hogy rövid időre kifogunk 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 teljesítjük, ajánlott küldeményben juttatjuk el a kívánt dolgokat. Lehetőség van utánvételre is rendelni, ennek azonban nagyobb a postaköltsége, amit kénytelenek vagyunk felszámolni. (Ez az áru értékétől függően 300–500 Ft!) Ez az árlista 1998. szeptemberéig érvényes. Az aktuális árainkról és áruinkról állandóan tájékozódhattok a Beholder Kft. honlapján:

(<http://www.beholder.hu>)

MAGIC: THE GATHERING

Stronghold alap összeállított pakli	2300 Ft
5. kiadási alappakli	2100 Ft
5. kiadási kiegészítő	700 Ft
5. kiadási indulókészlet	3600 Ft
<i>(tartalma 2 előre összeállított 5. kiadási alappakli, és egy 5. kiadási kiegészítő)</i>	
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
<i>(magyar nyelvű szabálykönyvvel!)</i>	
Portal kiegészítő	550 Ft
Exodus alap összeállított pakli	2300 Ft
Exodus kiegészítő	700 Ft
Stronghold kiegészítő	700 Ft
Unglued kiegészítő	600 Ft

MIDDLE EARTH KÁRTYAJÁTÉK

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

BATTLETECH KÁRTYAJÁTÉK

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

STAR WARS

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

VAMPIRE

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

NETRUNNER

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

MAGYAR ÁRUK

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

SHADOWRUN – REGÉNYEK

Árnyjáték	698 Ft
Valkító fény	698 Ft

SHADOWRUN – SZEREPJÁTÉK

Árnyékmagyarország	1200 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft
Magányos Farkas	698 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

EGYÉB:

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

MÖBIUS KIADÓ



<i>Terry Bisson:</i> Johnny Mnemonic	449 Ft
<i>Elizabeth Hand:</i> 12 majom	599 Ft
<i>Diane Carrey:</i> Kísérthajó	589 Ft
<i>Robert Shackley:</i> A halál árnyékában	599 Ft
<i>Douglas Adams:</i>	
Jobbára ártalmatlan	649 Ft
Fényévek Sci-fi antológia	690 Ft
<i>Gene DeWeese:</i> A béke öreie	619 Ft
<i>Sandy Schofield:</i> Halálcsapda	639 Ft
<i>Robert A. Heinlein:</i> 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.

MAGIC The Gathering™

Stratégia

a mindig változó type II.



OATH OF DRUIDS

- 2 Force Spike
- 4 Counterspell
- 3 Mana Leak
- 2 Forbid
- 4 Impulse
- 3 Brainstorm
- 4 Propaganda

- 1 Archangel
- 1 Spirit of the Night
- 3 Spike Feeder

- 2 Sylvan Library
- 3 Gaea's Blessing
- 4 Oath of Druids
- 2 Creeping Mold

- 1 Reflecting Pool
- 2 Undiscovered Paradise
- 1 Gemstone Mine
- 7 Forest
- 11 Island

Az *Exodus* megjelenésével a *Standard* (type 2) formátum gyökeres változáson ment át. Ennek a változásnak persze apróbb fázisai voltak, bár ezt itt Magyarországon nem nagyon lehetett érzékelni.

Emlékezzünk csak vissza az idei Nemzeti Bajnokság első napjára: a legjobb 16 pakli között találhatunk vörös gyakást (Sligh), fekete hordát (Suicide Black), egyszínű és ötszínű fehér hordát (White Weenie), kétféle Necropotence paklit, stb. stb. Szóval a mezőny igen változatos volt, s véleményem szerint ez remek hangulatot adott a versenynek. Mostanra azonban kialakult egy olyan irányzat, amely azt a kézenfekvő döntést adja, hogy az ember ne induljon egyszerű lényes paklival.

Régen (a *Tempest* megjelenése táján) nagyon jó eredményeket lehetett elérni egy ötszínű fekete hordával, mely sok lényt, kevés counterelést, néhány lénylezést és pl. *Winter Orb*-ot használt. Ma azonban ez már nem nagyon működik. Hogy miért? Hát azért, mert ez a pakli csak lények segítségével tud nyerni, igazi kontrollt pedig nem tud kialakítani, hacsak az ellenfél nem fagy bele az orba. Régen ez a koncepció könnyen megverte a fehér-kék defenzív paklikat (fehértől védett lények + orb), viszonylag esélyesen indult a vörös ellen, és öt színének köszönhetően elég flexibilis sideboardot lehetett hozzá alkotni. Aztán jött a *Mox Diamond*, a *Soltari* shadow lények, a *Cursed Scroll* burjánzása, s szép lassan eltűntek ezek a paklik. Persze, hiszen a mox az orb ellen tökéletes, a *Cursed Scroll* leszedi az összes lényét ennek a paklinak stb. (Megjegyzem, ritkán fordul elő, hogy egy ötszínű fekete ellen scrollt lehessen használni, mivel ott a *Winter Orb*, az *Uktabi Orangutan*, és a *Disenchant*, de ha mégis sikerül, akkor fakeszert...).

Szóval a mezőny elkerülhetetlen átalakulása minden új kiadás után bekövetkezik. Lehet, hogy nem is közvetlenül az új lapok megjelenése miatt tűnik el egy-egy pakli teljesen, hanem talán azért is, mert az új lapok esetleges használata lehetetlenné tenne egy-egy koncepciót. Mondok egy példát. Mikor megjelent a *Tempest*, akkor mindenki kezdte elcsomagolni a régi jó fekete-hordákat (pl. az előbb említett ötszínűt is), s egy hónapig elő sem vette. Pedig a *Tempest* tele van iszonyú jó fekete lényekkel (*Dautbi Horror*, *Sarcomancy*, *Dautbi Slayer*). Igen ám, de ott van a *Light of Day* is (enchantment: a fekete lények nem támadhatnak, nem blokkolhatnak), emellett pedig tényleg nem lenne értelme a paklinak. Aztán, mikor már alig tette be valaki a *Light of Day*-t a sideboardba, szép lassan elkezdtek visszajönni a fekete hordák, persze nem nélkülözték immár az azóta népszerűvé vált *Cursed Scroll*-t sem. Az egyensúly pedig szép lassan kialakult, hogy aztán egy új kiadás majd mindent újra felborítson.

Az *Exodus* behozott teljesen új koncepciókat: *Oath of Druids*, *Survival of the Fittest*, *Returning Nightmare*, *Hatred*, *Forbid*, *Cataclysm*, s ezek most ténylegesen átalakították a mezőny képét. Nézzük talán az első lapot:

OATH OF DRUIDS

Egy zöld, egy színtelen, enchantment, bármely játékos az upkeep fázisa alatt addig mutogatja a felső lapját az ellenfélnek, amíg az egy lény nem lesz, azt pedig játékos teszi (az addig megmutatott lapokat pedig a temetőbe). Csak akkor

használhatja, ha az ellenfélnek több lény van pályán, mint neki.

Ez a pakli jól működik, hiszen szinte minden pakliban van (volt) elég sok lény. Ha az ellenfél letett már egy lényt, akkor használhatjuk az oath-ot, hiszen nekünk nincsen a pályán lényünk (ha mi eddig kijátszottunk pl. egy *Spike Feeder*t, akkor feláldozzuk, gyógyulunk négyet, s már kereshetjük is a következő lényt). Az a kevés lény, ami a pakliban van bőven elég, hiszen a *Gaea's Blessing* folyamatosan visszakeveri a temetőnket. (Ha kikerül a pakliból a temetőbe, akkor visszakeveri azt – és mivel az oath kit teszi a blessinget is a temetőbe...)

A pakli működése egyszerű: kite szünk egy oath-t, addig blokkolunk és gyógyulunk a spike-okkal, amíg ki nem jön az egyik nagyobb állatunk (*Spirit of the Night* vagy *Archangel*), majd agyonütjük az ellenfelünket. A *Propaganda* segít a játék elejét túlélni a kis lények és a shadowk ellen. A sok counter pedig elősegíti azt, hogy terveinket ne hiúsíthassák meg túl könnyen.

A gond csak az, hogy manapság már sok pakli fel van készülve erre a koncepcióra, s tud úgy is nyerni, hogy nem tesz le olyan lényt, amely kör végén is a pályán marad. Pl. a vörös pakli csak *Mogg Fanaticot* és *Ball Lightningot* játszik ki (és persze lövést). A két pakli addig nem tesz le *Steel Golemet*, amíg le nem szedi az Oath-t, vagy elég nagy mennyiségű counterelés nem lesz a kezében. A fehér hordának azonban nagy gondot okozhat ez a pakli, hiszen azt az egy-két kősa *Disenchantot* simán le lehet counterelni, s máris nyertünk.

SURVIVAL OF THE FITTEST RECURRING NIGHTMARE

Survival of the Fittest: egy zöld, egy szintelen, enchantment, egy zöld manáért eldobhatunk kezünkől egy lényt, s paklinkból egy tetszőlegeset kereshetünk ki helyette, melyet szintén a kezünkbe kell venni.

Recurring Nightmare: egy fekete, két szintelen, enchantment, feláldozunk egy lényt, visszavesszük a *Recurring Nightmare-t* a kezünkbe: játékba teszünk a temetőnkől egy tetszőleges lényt. Csak sorceryként használhatjuk ezt a hatást.

Nos, szerintem ez a két lap így egymás után elég egyértelmű. A *Survival of the Fittest*et eldobunk egy nagy költségű, erős lényt (pl. *Verdant Force*), s kikeresünk egy kis költségű, de jó képességű másikat (pl. *Wall of Blossoms*, *Uktabi Orangutan*) a *Recurring Nightmare-rel* pedig feláldozzuk a kis lényt, amelyből már profitáltunk (húztunk egy lapot, vagy leszedtünk egy artifactet), s kihozzuk a nagy vadállatot (mindezt 4-5 kör alatt). A játék közepén pedig, mikor már jól felhízott a temetőnk a fittestnek köszönhetően, elsütjük a *Living Death-t* (ha egyáltalán szükség van rá). A pakliban természetesen csupa olyan lény van, ami valami speciális effektet hordoz magával, tehát egy fittest segítségével szinte bármit le tudunk szedni. A *Firestorm* segít megállítani a gyors paklikat, a *Volrath's Stronghold* pedig a lassúakat. A *Lobotomy* nagyon jó az ugyanilyen paklik ellen, s kikészíthet más lassú paklikat is.

HATRED

A *Hatred* a tesztelesek során kétélű fegyvernek bizonyult. Iszonyú brutális, ha húzunk mellé *Dark Ritual*t, hiszen így a harmadik körben könnyen nyerhetünk (1. vagy 2. kör – lény, harmadik kör – *Dark Ritual* + *Hatred*). Igen ám, de legtöbbször az ellenfél is csinál valamit, pl. counterel, lelövi a lényt. Nagy gond van, ha kifizetjük mondjuk a 18 életerőt, s a lényt egyszerűen kifireblastozzák a *Hatred* alól. Ez az egyik hátulütő. A másik az, hogy egy fekete horda nyilván nem játszik túl sok földdel, s így a *Hatred* nehezen lesz kijátszható rituál nélkül. Sokszor pedig egyszerűen csak ott fekszik a kezünkben, mert kevesebben vagyunk, mint az ellenfél, vagy nem tudunk beütni, esetleg van untappelt kék, vagy vörös manája.

Talán ezek a szépséghibák eredményezik azt, hogy a *Hatred* nincs túlságosan elterjedve a standard formátumban. Mostanában ha találkozunk is fekete hordával, az inkább *Cursed Scrollt* használ, a *Hatred* pedig megmarad a *Tempest/Stronghold/Exodus* formátumra, hiszen ott nem lehet scrollt használni (banned).

ROVÓ VIKTOR

SURVIVAL OF THE FITTEST RECURRING NIGHTMARE

- 2 Nekrataal
- 1 Thrull Surgeon
- 1 Spirit of the Night
- 1 Man-o'-War
- 1 Tradewind Rider
- 1 Cloudchaser Eagle
- 1 Orcish Settler
- 1 Verdant Force
- 1 Spike Weaver
- 2 Spike Feeder
- 2 Uktabi Orangutan
- 4 Wall of Blossoms
- 4 Birds of Paradise
- 2 Wall of Roots

- 2 Firestorm
- 2 Lobotomy
- 4 Recurring Nightmare
- 2 Scroll Rack
- 4 Survival of the Fittest

- 3 City of Brass
- 8 Forest
- 1 Gemstone Mine
- 2 Karplusan Forest
- 2 Reflecting Pool
- 1 Swamp
- 2 Underground River
- 2 Undiscovered Paradise
- 1 Volrath's Stronghold

MAGIC The Gathering™

UNGLUED

*Az Unglued komolyabb beharangozás nélkül, az átlag játékosok számára szinte meg-
lepetésszerűen jelent meg. Ez a hivatalos Magic kiegészítő nemcsak annyiban rend-
bagyó, hogy tízlapos boosterek vannak benne... Az Unglued a játéktervezők régóta
dédelgetett álma, olyan lapok gyűjteménye, amelyek ilyen vagy olyan okból nem ke-
rülhettek bele normális kiegészítőbe, mert felborították volna a verseny egyensú-
lyát, vagy pedig... hogy is mondjam... szóval, nem igazán Magices szakértelmet kí-
ván a használatuk, de rettentő élvezetes velük játszani otthon, baráti körben.*

A HKK-ban is minden kiegészítőbe belecsusszan a teszte-
lés során néhány lap, amelyen jót kacag mindenki, aztán
persze kihúzzuk a lapokat (pl. Szomjazó Góliát – ahány-
szor támadsz vele, meg kell innod két deci folyadékot,
vagy Erőpróba – ha az ellenfél nem végzi el 5 szabályos
fekvőtámaszt, egy célpont lapja a gyűjtőbe kerül). Nos, az
Unglued ilyen örültségekből áll össze.

MILYEN LAPOK VANNAK?

Az Unglued lapok nagyjából négy kategóriába sorolhatók.
A szerencselapok töménytelen kocka- és pénzdobálást igé-
nyelnek, a hosszantartó lapok hatása a lejátszott meccsen
kívülre nyúlik, a „broken” lapok azok, amelyeket egy épe-
szű játéktervező sosem rakna rendes kiegészítőbe, és az
„ügyességi” lapok, bár nem mindegyik kíván ügyességet a
3. szoros értelmében, mindenesetre a játéktudáson kí-
vül más faktorokat is figyelembe vesznek.

Néhány példa a szerencselapokra: Free-Range Chic-
ken (rengeteg Chicken van, lehet, hogy a Chicken-mániás
Mike Long is adott ötleteket a tervezéshez?): 3/3-as lény 4
manáért, képessége, hogy 2 manáért dobunk 2 kockával,
és ha a két szám egyforma, akkor az hozzáadódik a csirke
sebzéséhez és ÉP-jéhez. Ez a csirke és minden kocka- és
pézdobálós lap gyilkos kombót alkot a Goblin Bookie-
val, akinek a képességét én már régóta hiányoltam: segít-
ségével újradobhatunk egy kockát vagy pénzt. Vagy emlí-
tjük még a Jack-in-the-Mox-ot: ez egy rendes Mox, csak
éppen kockával kell kidobni, hogy milyen színű manát
ad, 1-re pedig megsemmisül és sebez rajtunk 5-öt. Persze
emellé sem árt a Goblin Bookie.

Hosszantartó lapok: Ezek közül talán legjobb a Double
Play, amellyel 5 mana árán elővehetünk egy földet a
pakliból és a játékba rakhatjuk. Ez még nem tűnik túl jó
üzletnek, igen ám, de ha legközelebb ugyanezzel a játé-
kossal játszunk, a játék elején ismét elővehetünk egyből
egy földet, ez pedig óriási előny. Ilyen lap van minden
színből, sebez, dobát, húzat, de ezek nem olyan jók (kü-

lönösen a húzó, hiszen a plusz lapot valószínűleg rögtön
dobhatjuk is el kör végén). Talán még ebbe a kategó-
riába tartozik a Mus, aki annyi +1/+1 jelzőt kap, ahány-
szor színórbán kikaptunk utoljára a jelenlegi
ellenfelünkötől.

Broken lapok: Sajnos ezek mind ritkák, ilyen pl. a The
Cheese Stands Alone (6 manáért fehér enchant, ha nincs
más lapunk játékban és kézben, nyertünk), az Incoming
(minden játékos bárhány asztalon maradó lapot elővehet
a paklijából, és játékba rakhatja – hol van ehhez az Eureka?),
a Mine, Mine, Mine (minden játékos a kezébe veszi
a pakliját, ezentúl nem kell dobni és nem vesztes, ha
nem tudsz húzni), a Mirror, Mirror (a Mirror Universe
nagytestvére, a Magices Szerepcsere, a két játékos helyet
cserél, és a játék hátralevő részében az ellenfél pozíciójá-
ból játszik). Unglued-onlyn igen broken a Timmy Power
Gamer (4 manáért a kezedből egy lényt játékba raksz), és
a BMF kombó (15 fekete manáért 99/99, ez olyan hatal-
mas, hogy két kártyából kell összerakni, csak akkor játsz-
hatod ki, ha mindkét felét felhúztad).

„Ügyességi lapok”: Tényleg sok ügyességet igényel a
Clay Pigeon, amely minden sebzést képes preventálni,
ami téged ér, ha el tudod kapni egy kézzel úgy, hogy fel-
dobod legalább fél méterre. Nekem nem nagyon sikerült.
A Knight of the Hokey Pokeyt éré minden sebzést preven-
tálhatunk, ha a fenekünket riszálva körbetáncolunk. A
Mesa Chicken 2 manáért 2/2, és még repülni is tud, ha
közben kotkodálunk és csapkodunk a karjainkkal. A fehér
igazándiból az ilyen lapok színe, itt van pl. az I’m Rubber
You’re Glue (csak rímekben beszélhetsz) és a Miss Deme-
anor is (az ellenfél minden körében meg kell dicsérned,
hogy milyen jól játszik). A táposnak tűnő Clam Session
(3-ért 2/5) feltételét (énekelj legalább 6 szót mindig más
dalból minden upkepedben úgy, hogy 1 szó mindig
egyezik) nehezebb teljesíteni, mint hinnéd.

Érdekes még, hogy a minden idő két legbroke-

nebb lapjának az Ungluedben még táposabb verziója van, de mindegyiket csak egyszer lehet használni! A Blacker Lotus ugyanis 4 színes manát ad, nem csak 3-at, viszont használatukra össze kell tépni. Hasonlóképp működik a Chaos Confetti is, a Chaos Orb utódja. Emlékszem, egyik legősibb Magices legenda a Chaos Orbbal kapcsolatos (ez egy 2 manáért kijövő artifact, legalább 1 lábról rá kell dobni az asztalra, úgy, hogy teljesen megforduljon: az a lap, amelyikhez hozzáér, megsemmisül). Valaki állítólag egy verseny döntőjében apró darabokra tépte a Chaos Orbját, és ezeket a darabokat rászórta az ellenfél lapjaira. Mivel ez a verseny utolsó meccse volt, a paklija ettől nem lett illegális, és megnyerte a teljes Black Lotus-Mox szekenciából álló fődíjat (ezért megérte összeszaggatni a 40 dolláros lapot). Nos, a Chaos Confetti pontosan a fenti dolgot csinálja, és hogy az ötlet innen jött, arra utal a flavor is. Egyébként a Confetti gyakori lap, úgyhogy nyugodtan lehet használni, de a Blacker Lotus ritka!

A HÁTULÚTÓ...

Bizonyára mindenki sejti, hogy az Unglued lapokat nem lehet versenyen használni. No de az igazi móka úgyis az, amit otthon, baráti körben játszunk, ott pedig szabad mindent. Szerintem mondjuk pont ezért jobb lett volna, ha csak kétféle ritkaság van, ne kelljen már a kedvelésből játszóknak is displayszám vásárolni, ha egy-egy érdekesebb lapot ki akarnak próbálni.

Nem egy Unglued lap bizonyára több oldalas FAQ-t fog generálni, a lapok szövegének megfogalmazásánál az egyszerű érthetőség (kivételesen a Bürokrácia) volt a cél, nem pedig az, hogy minden időzítési szabály és phase/triggered effect működés tisztázva legyen. Ugye pl. mikor, milyen hatásként kell a Goblin Bookie-t használni? Persze az otthoni családi játék közben ezen senki sem fog problémáznia.

Szerintem a kiegészítőben kicsit kevés lap van (kb. 90), bizonyos lapokat egyszerűen ki lehet védeni. Pl. egy varázslat gyűjtőbe küld egy lapot, ha vele megegyező szín nincs a gazdája ruháján. Felöltözök a Magic mind az 5 színébe, és ez a lap használhatatlan, miután először játszottunk Ungluedet. Ellensúlyként pl. lehetne egy lap, ami akkor működik, ha az ellenfél mind az öt színt viseli.

VÉGEZETÜL

Azt hiszem, azok a Magic játékosok, akik nem próbálják ki az Ungluedet („hmm, nem lehet versenyen használni? akkor nem veszek...”) igazi tournament-zombik, és talán már azt is elfelejtették, hogy miért is kezdtek el magicezni. Pedig meglepődnének, ha megtudnák, hogy még most is ugyanolyan élvezetes a multiplayer Magic, kiválóan lehet szórakozni baráti játékban is. Játék a játékban, egy olyan változatosság, amelyre szükség van a degenerált type 2-es paklik unalomig ismétlődő tesztelése közben.

THOR MIKLÓS



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 utánvétellel is postázunk.**

ARENA
The League for Magic: The Gathering®
információ: 215-9035

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

VISION

Magic: the Gathering

Világ bajnokság – 1998

PAPP GÁBOR PAKLIJA:

- 3 Forbid
- 4 Counterspell
- 2 Mana Leak
- 3 Force Spike
- 2 Power Sink
- 2 Dismiss
- 4 Steel Golem
- 3 Legacy Allure
- 1 Dissipate
- 4 Impulse
- 4 Whispers of the Muse
- 2 Suq'ata Firewalker
- 4 Nevinyrral's Disk

- 4 Quicksand
- 2 Stalking Stones
- 4 Underground River
- 2 Svyelunite Temple
- 10 Island

SIDEBOARD:

- 3 Bottle Gnomes
- 4 Hydroblast
- 2 Lobotomy
- 1 Capsize
- 2 Dread of Night
- 1 Vision Charm
- 1 Disrupt
- 1 Legacy's Allure



Talán furcsa, hogy én írok az idei VB-ről (lévén, hogy nem voltam ott), mégis talán bű képet tudok nyújtani róla, hiszen az Interneten keresztül minden egyes nap figyeltem az eredményeket, a paklikat, a különböző tudósításokat.

Anyagi okokból kifolyólag a magyar csapatból három ember nem tudott kimenni, tehát egyedül Papp Gábor képviselhette hazánkat idén a (hagyományosan Seatt-le-i) versenyen.

Idén az ötnapos rendezvény első napján *Tempest/Stronghold/Exodus* Booster Draft volt, 7 körös svájci rendszerben. A negyedik kör után új draft következett, az új nyolcas asztalok pedig az eredmények alapján alakultak ki. Gábor elmondása szerint ez a nap igen sikeres volt számára, hiszen a 7 fordulóból 5-öt megnyert, s ezzel a nap végére az előkelő 29. helyet érte el. A draft első körében Gábor megverte *Mike Longot*, aki a világ egyik legjobb játékosa, s pillanatnyilag ő az, aki a legtöbb Magicból szerzett pénzzel büszkélkedhet.

A második nap következett a type 2, ahol Gábor egy kék pakli (Draw&Go) mellett döntött. Sajnos ezen a napon nem tudott olyan jól végezni, mint az előzőn, hét meccsből hármat megnyert, hármat elvesztett, egy játék pedig idő hiányában döntetlennel végződött. Ez a kék pakli igen népszerű volt már az EB-n is (l. előző Krónika), de Gábor máshogyan rakta össze, mint az Európa-bajnok. Én is jobban szeretem ezt a verziót, valószínűleg erősebb is.

A fekete főleg azért került bele, mert a *Boil* és a *Choke* teljesen megenné az *Islandekkel* teli decket, az *Underground Rive-rek* pedig jó megoldásnak tűntek erre a problémára és a sideboard színesítését is elősegítik.

A pakli szinte minden ellen jó eséllyel indul, de a vörös (Sligh) pakli ellen kevés sansza

van az első játékban, a második kettőben pedig kb. 50%. Gábor a hét forduló alatt három vörössel játszott (egyet sikerült megvernie), összeakadt még két Bloom paklival is – ezeket megverte –, egy másik kék paklitól kikapott, és egy, a type 2 cikkben ismertetett *Fittest-Nightmare* paklihoz hasonlóval pedig döntetlenezett.

A harmadik nap *Tempest/Stronghold/Exodus* formátum volt, amely még igen friss, nincsenek kialakult trendek. Gábor egy *Fittest-Nightmare-Living Death* paklit választott, s szerencsétlen módon csak két nyert, négy vesztett és egy döntetlen játszmát sikerült elérnie. Ezzel az összesítésben a 86. helyet érte el a VB-n, de nagyon sajnálta, hogy egyik döntetlen meccsét sem tudta megnyerni, hiszen úgy bejutott volna a legjobb 64 közé, ahol 400 dollárt kapott volna.

A VB-n a három nap után volt egy csapatverseny, majd a negyedik napon az első három nap összesített eredménye alapján a legjobb nyolc kieséses rendszerben küzdhetett meg a dobogós helyekért – type 2 formátumban.

A világbajnok **Brian Selden** lett (a már említett *Fittest-Nightmare* paklival), aki a döntőben egy vörös paklit vert meg. Ezek a vörös paklik nagyon jól szerepeltek a VB-n, szinte minden népszerű koncepciót agyon tudnak lőni. Tipikus ősprimitív harci stílus képviselnek: „Üt egyet-kettőt a bunkójával, ha a mamut túlél, akkor baj van...”.

Furcsa volt látni, hogy a nyolc pakli közül négy volt a világbajnokéhoz hasonló, három – az előbbi paklitól alig különböző – vörös és egy fehér horda. Ez fő-

leg a véletlen műve volt, hiszen a végső eredménybe csak 1/3 arányban szólt bele a type 2-n nyújtott eredmény.

A fehér hordáról érdemes lenne szólni néhány szót, hiszen az amerikai nemzeti bajnokságot is egy ilyen pakli nyerte meg. Ez egy sok kis lényt tartalmazó, tiszta fehér(!) deck, amely kulcslapként használja a négy *Empyrial Armort* és a négy *Cataclysm*-ot. Többféle nyerési taktika van, de mindegyik meglehetősen egyszerű:

1. Gyorsan agyonverni az ellenfelet a lényáradattal, főleg a shadow lényekkel.
2. Egy shadow lényre rátenni egy armort, majd a *Cataclysm* segítségével lepusztítani szinte minden mást.
3. Szép lassan ütögetni, pótolni a leszedett lényeket, a protection-ös és *en-kor* lényekkel beállítani a kontrollt.

A pakli nagyon flexibilis, a *Disenchant* és az *Aura of Silence* sok undormánytól menti meg az embert, a *Cataclysm* pedig leszedi az elburjánzott lényeket/földeket. A rengeteg vöröstől védett lény és *en-kor* könnyű győzelmet adhat a vörös pakli ellen (az *Empyrial Armorról* már ne is beszéljünk). (Ezzel a paklival egyébként **Brian Hacker** játszott; ha láttok a neten néhány Magic-es képet, akkor figyeljétek meg: ő az, akinek mindig más színű a haja)

Három paklit leírok a harmadik nap (*Tempest/Stronghold/Exodus*) nyolc legjobbja közül is. Az első egy egyszerű fekete horda *Hatreddel*. Azért érdemes megnézni, hogy a pakli rendesen meg van alkotva, a gyors dolgok mellett a középjátékban is tud mit kezdeni, a *Tbrullok* visszaugrálnak a *Volrath's Stronghold* segítségével, a *Cro-*

vax the Cursed pedig átrepül egy esetlegesen kialakult védelem felett (mellesleg gyorsan lejön, szóval a játék elején is jó). Az *Assassin* remekül kezeli az undorító lényeket (pl. *Tradewind Rider*, *Spike Weaver*).

A következő egy kontroll pakli, melynek alapja a *Humility-Orim's Prayer* kombináció. A kombót nyolc counterrel tudja megvédeni, s a *Forbid* alakítja ki a teljes kontrollt (főleg *Whisperezés* közben). A *Grindstone* az ellenfél pakliját fogyasztja el, így nyer a pakli, melynek egyik fő specialitása az, hogy négy *Intuition* és két *Reclaim* segítségével az ember szinte bármit előkereshet, amire szüksége van. Ezzel a paklival egyébként szintén **Brian Hacker** játszott.

A következő paklit csak azért írom le, mert szerintem elég fontos, hogy érzékeljétek a különbséget a type 2 és a *Tempest/Stronghold/Exodus* formátum között. Az itt bemutatott vörös pakli sokban különbözik type 2-es változatától. Sokkal inkább függ a lényinváziótól, főleg azért, mert itt nem lehet *Hammer of Bogardant* és *Cursed Scrollt* használni (mert az utóbbi ugyebár banned ezen a típuson). Szóval a pakli minél gyorsabban megpróbál lény alapú sebzést bevinni, majd mikor ez már nem lehetséges, akkor az addig letett 5-6 lényt beledobálja a *Goblin Bombardmentbe*, és befejezi a dolgot egy-két lövéssel.

A dolog tényleg nagyon primitív, a sideboardot csakis azért közlöm le, mert én például elég sokat mosolyogtam rajta – ha a kis lények nem jönnek be, akkor behoz néhány nagyobbat. A paklival **Mike Long** játszott, s ezen a formátumon (tehát a harmadik napot külön számolva) harmadik lett.

Ben Rubin paklija	fehér hordia	fekete horda	Brian Hacker paklija	Mike Long paklija
4 Ball Lightning	3 Nomads en-Kor	4 Sarcomancy	2 Scroll Rack	4 Maniacal Rage
2 Goblin Vandal	3 Paladin en-Vec	4 Carnophage	3 Orim's Prayer	4 Sonic Burst
4 Ironclaw Orcs	4 Soltari Monk	4 Dauthi Slayer	4 Humility	4 Shock
4 Jackal Pup	4 Soltari Priest	4 Dauthi Horror	3 Propaganda	4 Fireslinger
4 Mogg Fanatic	1 Soltari Visionary	4 Dauthi Warlord	4 Forbid	4 Canyon Wildcat
2 Mogg Flunkies	4 Soul Warden	4 Hatred	4 Counterspell	4 Mogg Flunkies
1 Washino Sandstalker	4 Warrior en-Kor	4 Dark Ritual	2 Reclaim	4 Mogg Fanatic
4 Cursed Scroll	4 White Knight	3 Culling the Weak	4 Intuition	4 Mogg Raiders
4 Fireblast	1 Aura of Silence	2 Reckless Spite	2 Grindstone	4 Jackal Pup
2 Hammer of Bogardan	4 Cataclysm	3 Thrull Surgeon	2 Disenchant	2 Goblin Bombardment
4 Incinerate	3 Disenchant	1 Crovax the Cursed	1 Capsize	4 Mogg Conscripts
4 Shock	4 Empyrial Armor	1 Stronghold Assassin	3 Whispers of the Muse	2 Raging Goblin
17 Mountain	4 Tithe	2 Spinal Graft	3 Mox Diamond	16 Mountain
4 Wasteland	17 Plains	18 Swamp	2 Ven Townships	
		2 Wasteland	4 Thalagos Lowlands	sideboard
		1 Volrath's Stronghold	2 Reflecting Pool	3 Giant Strength
			1 Wasteland	4 Rathi Dragon
			9 Island	4 Scalding Tongs
			6 Plains	4 Mountain

MAGIC The Gathering™

EXODUS

e l e m z é s



A júliusi Krónikában megjelent cikkemet szeretném korrigálni ezzel a néhány sorral. Az akkori elemzés elég korai volt, hiszen a lapokat még nem próbálhattam ki a cikk leadása előtt. Mostanra azonban teljesebb képet kaphattam az egyes lapok működéséről, használhatóságáról, s így a globális ökörségeket helyre tudom hozni.

Mindless Automation – Ez a lap mégis nagyon erős, sealed-decken a hízlalhatósága szinte határtalan, egyébként pedig jó kis kártyamanipuláló lap pl. egy *Oath of Druids* vagy *Oath of Gboul's* pakliba.

Sphere of Resistance – Nem épült rá pakli, de szerintem mégsem olyan rossz. Sok olcsó lényt kell mellé tenni, kár, hogy a *Winter Orb* sokkal jobb.

Transmogriying Lcid – „Lcid gyenge képességgel” – helyesbíték – erős képességgel. Persze csak sealed decken. Nagy előnye, hogy szintelen manából jön.

Workhorse – Szerencsétlen mégis bekerült egy pakliba: a VB-n a *Tempest/Strongbold/Exodus* formátumon egy egész csapat játszott egy végtelenített manás kombópakliban vele. Egyébként pedig tényleg nem jó semmire.

Culling the Weak – Szintén a *Tempest/Strongbold/Exodus* formátumon használják a *Hatred* mellé manaadásnak. Ott elég erős.

Dauthi Warlord – Ez végül mégis jó lény, hiszen egy sok shadowt használó pakliban szinte mindig 2-3 az ereje.

Entropic Specter – Ez sealeden is NAGYON rossz.

Grollub – Sealeden elég jó kis lény, hiszen a *Tempest* környezetben a legtöbb lényt leüti, és gyors is.

Thrull Surgeon – Jó lény! Éppen az az előnye, hogy a *Coercion* lényre van építve, tehát egy *Volrath's Strongbold* (vagy *Recurring Nightmare*) segítségével nagyon sokszor kilöhetjük. Jó az is, hogy két részletben fizethetjük ki az effeket, tehát igaz, hogy három mana helyett négyet igényel, viszont ha mi kezdünk, akkor nem igazán lehet counterelni.

Vampire Hounds – Sealeden az egyik legerősebb lény. Bármit ki tud irtani, el lehet hozzá dobni a még/már nem szükséges lényeket.

Equilibrium – Nem nagyon használja senki, mégis jó lap. Talán majd egyszer...

Merfolk Looter – Sealeden 5 pontot érdemel, nagyon jó a képessége. Próbáljátok ki!

Mirozel – Nem túl jó, mert szinte mindennel vissza tudják ugrasztani a kezembe, tehát nehéz használni. Azért nem reménytelen eset.

Thalakos Drifters – Ez sealeden brutális. Minden shadowt kiírt, s blokkolni sem lehet, ha nem akarod. A *Tempest/Strongbold/Exodus* környezetben is jó, hiszen nehéz leszedni.

Oath of Druids – A legnagyobb tévedésem. A másik (type 2) cikkben megtudhatod, hogy miért jó.

Skysbroud Elite – Zöld alapú gyors hordákba igenis jó. Legfeljebb lecsereled side után.

Spike Weaver – Erős a képessége. Használj bátran.

Pegasus Stamped – Sealeden iszonyú jó, ha már sok földed van. Csak addig húzd ki valahogy...

Pandemonium – Csak a *Phyrexian Dreadnought*tal használják.

Pandemonium – Csak a *Phyrexian Dreadnought*tal használják.

Pandemonium – Csak a *Phyrexian Dreadnought*tal használják.



ROVÓ VIKTOR

Ghalla News

57

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 szeptember

AZ EDDIG MEGALKAKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

9101	Álomörzök	Jó	1993.11.23.	3821 Jerikó	Egy Főnix
9102	Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	1506 Kőfejű Beldor	Egy eltasposzt quwarzg
9103	Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	4709 Ithril	Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlégő	Semleges	1994.01.27.	4540 Álomvirág	Egy tornádó örvénylő tölcseré
9105	Lélekisztitő Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	3448 Darkseid	Egy halványan vibráló nyunyonyóvú vikócsmajom
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	1994.03.27.	4116 Tour Wen	Varázkönyvből ömlő aranylő hatalom
9107	Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	1994.04.08.	jelentkezni: 4254-nél	Két kört formázó ezüst kigyó
9108	Naplovagok	Raia	1994.06.01.	4415 Edward a kíváncsi	Fehéren izzó tűzgömb
9109	Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	5300 Kárász	Egy tölgfyakoszorú
9110	Zan Rendje	Általános	1994.06.21.	2074 Harq al-Ada	Bézs alapon édesésk illatú halálsikoly
9111	Ördögi Kör	Dornodon	1994.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obsziidián denevér
9112	Mesterek Bandája	Árnymano	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kincsekben dúskáló, vigyorgó Árnymano
9113	Pusztítás Profétái	Leah	1994.07.25.	5646 Grath Morphus	Egy kasza
9114	Pöröly Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy sújtásra emelt pöröly
9115	Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	3472 Dalamar	Egy Lélekérleg
9116	Ördögi Kör	Leah	1994.09.05.	3149 Philatorix	Denevérek gyűrűjében fekete obsziidián koponya
9117	Hófarkas Klán	Általános	1994.09.14.	2271 Quetzalcoatl	Egy főhéher farkasfej
9118	Két Kard Testvérisége	Tharr	1994.09.19.	1375 Worm	Földbe szúrt kard
9119	Kvazársziklák Népe	Troll	1994.11.07.	1931 Otoagak	Egy véres csatabárdot nyalgató Troll
9120	Változás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	5545 Harvester Agenor	Egy nekrofün-bonsai
9121	Szamócák	Általános	1995.01.04.	2279 Dzsoki a gonosz	Számóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.18.	4417 Kazimir	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123	Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	3403 Ashkenor	Otthonát védelmező Jåde-sárkány
9124	MAFFIA	Gonosz	1995.01.27.	3112 Kova	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány
9125	A Korona Bajnokai	Általános	1995.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fonódó kigyó
9126	Aranyársarkány	Raia	1995.03.09.	3612 Babsalata	Aranyársarkány
9127	A Pentagramma Testvérisége	Általános	1995.03.17.	3430 Yasmina	Lángoló Pentagramma
9128	Vérvörös Légio	Tharr	1995.04.10.	2183 Rodin fia Danair	Mindent elsöpörő hömpölygő ármádia
9129	Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	2444 Fealefel Thom	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130	Idő Parszemei	Általános	1995.06.27.	4451 Einstein Junior	Kaleidoszkóp
9131	Ejharcsok	Általános	1995.07.10.	1170 Rothdak a Megtorló	Éjfekete kardról vörös vércsep csapódik a porba
9132	Csontbrigád	Általános	1995.08.02.	2923 Trebor Yascorab	Mindent átható csapatszellem
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	1995.08.08.	3519 Roberto	Egy tüzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134	Fény Testvérisége	Jó	1995.08.09.	4105 Avina	Fényt tükröző kristály vízü tó
9135	Mágia Örökösei	Gnóm	1995.09.21.	2932 Benedict	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136	Kerekorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	1724 Téla Oriens	Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	3449 Gyaloglakukuk	MOSOLYGÓ RETENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN
9138	Szeretet Vándorai	Elenios	1995.10.19.	2164 Gwylodyn	Szörelben mákrózsát tartó galamb
9139	Erdők Vándorai	Elf	1995.10.26.	3813 Banális Ajlibek	Csillójárta fűzfaliget a csillagos ég alatt
9140	Ördögi Kör	Dornodon	1996.01.26.	3026 Xeldor Dartin	Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér
9141	Igaz Barátok	Semleges	1996.04.17.	2370 Hantherni Larissa	Lelkekben élő Igaz Barátásg
9142	Údvhadsereg	Általános	1996.05.09.	4057 E-Sika-Ho	Idős aszonyi szöpögödörbe segítő ifjú harcos
9143	Órdo Mutantum	Mutáns	1996.05.15.	5266 Jåde Egyszarvú	Nemesi díszekben pompázó Puhos Kópós
9144	Sziklaöklök	Kobudera	1996.12.02.	1328 Febster	Egy kolostort védelmező Jåde- sárkány
9145	Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aranyársarkány	Egy tűzförgetegből kilépő ember
9146	Vérestvérek	Általános	1996.12.27.	5089 Kék sequator W.D.	Sírkönyv fekvő vörös rózsza
9147	A Káosz Lordjai	Gonosz	1997.05.06.	1701 Zanarchista	Prédára leső drónkeselyű
9148	Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	3833 Halálhozó Leoford	Egy koponya, mely szemüregében haláltusáját látod
9149	Mélysötét Vándorai	Elf	1997.05.15.	3429 Faithful Tanthalas	Egy csillogó szemű obsziidián pök
9150	Ars Magica	Általános	1997.05.30.	5907 Anarchil	Egy mágius viharban meditáló varázsló
9151	Ghalla Gyermekei	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZÍ jel
9152	Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153	Árnymenők	Árnymano	1997.11.19.	5273 Khis Pisock	Árnymano feje felett tündökölő glória
9154	A Földelem Urai	Tharr	1998.04.28.	5491 Rótszakállú Guta	Élző magmából előtörő gránit monolit
9155	Fekete Druidák	Sheran	1998.06.24.	5147 Darochaar	Bíborhold előtt álló trikromis herceg
9156	QUWARG	Általános	1998.07.28.	3492 Nightwolf	Egy acélkolosszust kibelező vicsgörgő QUWARG
9157	A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét fellegeken áttörő, dicsfényt hordozó alakok

Élőpele

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

Chan'De Francon jelentkezett a legkisebb kalandozó címére. Teljes 101 cm-es magasságával várja, hogy van-e nála kisebb kalandozó.

Falcon Catagir és málhás állata, egy karmos tankány kitarónak bizonyult az elmúlt több mint egy évben. Ugyanis ennyi ideig cipeltek egy ketrecet, amit Castagir ajándéknak szánt az istennőjének. Több mint egy év (45 forduló) után sikerült is neki az áldozás, és ez alatt az egy év alatt mindössze egyszer használta a ketrecet.

Silina beköltözött a libertani fogadóba. Csupán röpké másfél évre. Ugyanis eddig időzött egyfolytában a hölgy a fogadóban, ki sem mozdult onnan. A legérdekesebb azonban, hogy mindezért egy vasat sem fizetett. (Nem fizetett?! Csak tudnám, hogy hogyan csinálta!)

Egy igazán megdöbbentő újszülöttről kaptam hírt. Hallottam már olyanról, hogy egy gyerek alig élte túl születését és a nevelést a gyenge szervezete miatt (3-as egészség), de ez amit kaptam egészen megdöbbentő volt. Az újszülöttnél kiemelkedő ügyesség (20) és az alacsony egészség (10), mellett értelmi fogyatékos (4-es IQ, 3-as szerencse) és titáni erő (43-as) jellemezte a felcseperedett gyereket. Ez aztán tényleg elképesztő!

Ezüstnyíl megdöntötte Vitéz Paprika Jani rekordját, ő a 89. fordulójában jár, de még nem ismeri az aranyat. Mindezek mellett Fairlight hű papja! (Olyan Fairlight pap, aki nem ismeri az aranyat? Ez valami vice!)

Történt egyszer, hogy Frank Onestein belépett az Igaz Barátok KT-ba. Felnövelte az MXTU-jainak számát hétre, és várta, hogy a következő fordulóban megkapja első aktuális tudatpontját. Azonban a szerencse, és a masszagenerátor másképpen akarta, így a következő fordulója végén a következő adat szerepelt: tudatpont 7/-3.

Ezzúttal Daeth Machine jelentkezett Ghalla legnehezebbjének a maga 510 kg-jával. (Szerintem a Hadrosaurusz még mindig nehezebb!)

Sauron Juniortól kaptam egy levelet, miszerint neki volt a legdrágább halála a kalandozók közül. Az értékesebb elvesztett tárgyai: szívkereső, agyartör, optiri agyisak, 2 db arany papi karkötő, bíbor erőöv, Tharr keresztje, közel 400 arany, teljes kulcskészlet... Ráadásul két körrel előtte még három DEM-je volt. És, hogy ki volt a boldog – és a történetek után gazdag – tettes? Egy zoloboo sámán.

Jsmét táborozási rekord? Már nem is emlékszem rá, hogy mekkora volt a leghosszabb ideig tartó táborozás, mindenestre Prince of Balthus 1321 napot táborozott.

Avégére hagytam egy igazi rekordot. Ithril lelkesen ostromolja a wargpini erődöt. Eddig 185 várvédőt ölt meg, összesen 13001 ÉP-t sebződött és 26334 ÉP-t sebzett. 169 ÉP volt az egy csatában történt legnagyobb sebződése. (Hát nem szívesen lennék Wargpini várvédő!)

VIII. ÉVIADAL

KÖZHÍRRÉ TÉTETIK:

Az idén megrendezendő VIII. Éviadalon egy új kategóriát indítunk, amely a Kiütés névre hallgat. Ezúton jelentjük be Ghalla szerte, hogy az Éviadal többi kategóriájával szemben, e számban bárki nevezhet. A versenyen többek között ott lesz Haragvó Tigris is, Alanor bajnoka és több város kiváló harcosai... Mit is takar a kiütés név? Nos, elárulhatjuk, hogy a Földön (ez egy távoli világ) boxnak hívják. A küzdelemhez levetkőztök, csak rájabőr gatyá maradhat rajtatok. A kezetekre egy vászonnal kibélelt antilopbőr kesztyűt húztok. Semmilyen HM-et nem lehet használni, és rügni is szigorúan tilos. A meccsek kiütésig tartanak, vagy döntetlen esetben a pontozóbírók döntenek. Mi is számít? Természetesen az erő, az egészség, az ügyesség, a szerencse (X része), a támadás és az öklívás (1-10-ig: +1 TÉ, 11-15-ig: +2 TÉ, 16-24-ig: +3 TÉ, 25-35-ig: +5 TÉ). Stabilitáspont: az erő és az egészség függvénye. Ebből kiviláglik, hogy akkor vesztesz, ha elfogy a stabilitáspontod (kiütöttek). A nevezéseket szeptember 25-ig várjuk a #1179-es karakterszámra, illetve az alábbi címre: Kőrösi Krisztián, 1193 Budapest, Szigligeti u. 9. (Remélem a határidő kicsit meghosszabbítják a szervezők a Krónika késői megjelenése miatt! a szerk.) A nevezéshez nem kell más, mint a legutóbbi karakterlapod fénymásolata! Siess, mert mindössze 64 résztvevő jelentkezését fogadjuk el! (Azoknak, akik még nem hallottak az Éviadalról: hasonló a dolog, mint az Olimpia, ugyanolyan nyomtatott fordulót kapsz. Ez ebben az esetben (nem KT-tagoknak) 1 lapból fog állni.)

ÉJHARCOSOK (#9131)



HIBA JAVÍTÁS

- ✱ A Pusztulás Sírjainál nem találkoztál senkivel, amikor beléptél, a hiba ki van javítva.
- ✱ A mérgesemlegesítés V 14 1 változata nem rakta fel a mérgesemlegesítést inaktívná, ha volt mérge. A dolog most működik, de mivel ilyenkor gyakorlatilag 2 mérge-semlegesítést raksz fel, rögtön 20 VP vonódik le.

MÓDOSÍTÁSOK

- ✱ („Tegyűk értelmesebbé a varázslatokat” program.) Az auralátás most már működik akkor is, ha láthatatlan vagy, ha elbűjsz a másik kalandozó elől, vagy ha lopsz.
- ✱ A TV listaiba berakható varázslatoknál most már nem a taumurgia, hanem a teológia és a taumurgia közül a nagyobb számít.

BORAX

- ✱ Valószínűleg a legtöbben értesültek róla, hogy mi történt Borax ügyben (a karakterek kb. feléhez eljutottak a Vlagyimir varázslata által közvetített képek), de akiehez mégsem, annak röviden összefoglalom.

Az utóbbi időben néhány KT lázasan kutatott Borax után. Ehhez a KUT 15 4999 parancsot kellett kiadni, a 3. paraméter attól függött, hogy hol tart a kutatás. Végül Harq al-Ada, a Zan Rendjének tagja talált rá elsőként Boraxra, és KT-ja segítségével, Éjmgágus nem csekély tiltakozása ellenére visszajuttatták a királyt a trónra. Éjmgágus bosszúból elrabolta az erődök katonáinak lelkét, így azok tovább küzdenek lélektelen élőlényként, tehát aki akarja, tovább ostromolhatja az erődöket, amíg le nem rombolják.

Borax a megmentéséért cserébe, eltörölte az adókat a Türelők Földjén, visszahívta az Őrjáratozó katonákat (és többek között az elit palotaőrök is „normalizálódtak”). Ezenkívül kinyilatkozta a Türelők Földjének örökös függetlenségét, a Kiégett Föld és az Alanori Csatorna közti részre az Alanori Királyság soha többet nem teheti rá a kezét. Végezetül, apró ajándék gyanánt, a király felépíttette néhány elhős törznyt a csatornától nyugatra, amelyeknek az első három szintje elérhető. Ezek koordinátái a következők: (116,13), (116,29), (116,45), (116,63), (116,82), (116,98), (116,114).

3 CSATAMEZŐ ÉS VISSZADÁTUMOZÁS

- ✱ Bár nem írtunk ki külön szavazást, a játékosok részéről olyan tömegű megjegyzést kaptunk a fenti témával kapcsolatban, hogy úgy döntöttünk, hogy a két változtatás egyike sem fog érvénybe lépni. Aki nem tudná, szó volt róla, hogy redukáljuk az egy körben bejárható csatamezők számát háromra, és hogy 40 fordulóra csökkentjük az ennél nagyobb lemaradásokat. Számos értelmes érv hangzott el, amelyeket itt most nem fogok részletezni, de egy a dolog vége: köszönjük, hogy kifejtettétek véleménye-tet, és úgy lesz, ahogy ti akarjátok. Mindentől függetlenül, a karakterek átirásánál a lemaradás lecsökkentését továbbra is szigorúan be fogjuk tartani, a TF nem rabszolga-vásár.

KÉT JÓTANÁCS

- ✱ Az FKU parancs maximális paramétere 200, ha valaki ennél nagyobb ad meg, azt a program automatikusan 200-nak tekinti. Ha tehát valakinek van már FKU 200 parancsa, és intelligens módon kiad egy FKU 300-at, akkor nem 300-ra módosul a 200-as FKU-ja, hanem törlődik az FKU parancs, mivel még egyszer ugyanazzal a paraméterrel lett kiadva.
- ✱ Aki arra számít, hogy esetleg csatázni fog másik kalandozókkal (a csatorna túldalán van, illetve ideát 4-es vagy magasabb méréséggel mászkál), nem árt, ha egy-nél több deus ex machinával mászkál, ugyanis magas szintű gonosz papok birtokolják a sötét rítus nevű varázslatot, amellyel esetleg megsemmisíthetik egy d.e.m.-edet.

SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET

A Ghalha Newsban megjelent írásokrát a Beholder Kft. nem fizet szerzői díjat, hanem egyéni elbírálás alapján (az érdekes, hosszabb cikkért) ingyenfordulókát írunk be. Szerzői díj csak az Alanori Krónika többi részében közzétett cikkéért jár. Ha valaki mindenképpen szeretne szerzői díjat kapni az írásáért, akkor ezt kérjük külön jelezze! Az ilyen cikkeknek szigorúbb kritikai feltételeket kell kiellégítenie.

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetés feladni a Ghalha Newsba. Nos a TF-vel, és KG-vel kapcsolatos hírdetéseteket feladhatjátok a fordululókkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalha News vagy KG hírdetés felirat. A hirdetés megjelenésének alapvető feltételei: közérdekű, nem egy személynek szóló; ne haladja meg a 3/4 A4-es oldalt átlagos nagyságú betűkkel, kézzel írva; legyen kultúrálisan hangvételű; legyen aláírva (név és/vagy karakterszám). Az aláírás maximum egy sor lehet, az aláírásban szereplő egyéb dolgokat az utóiratokkal együtt automatikusan beletárazuk a hirdetés végére. A hosszabb áttutás idő miatt célszerű a hirdetés dátumát is odairni a végére. a szerk.



HALÁLTÁNC

Elkezdte táncát...

Haláltánc. Szépség és fájdalom, kitartás és megnyugvás, erő és ügyesség sűrűsödik e szóban. Kevesen vannak, akik tudják, milyen jelentést hordoz e pár betű, még kevesebben, akik már látták, s csupán maroknyian, akik képesek a haláltánc művészetére. Mert minden harc-művész életében csupán egyszer, az utolsó harcban adatik meg a lehetőség, hogy belső énjének olyan mélységeibe jusson el, hogy belekezdjessen ebbe a félelmetesen látványos, s mégis iszonytató küzdelembe.

A haláltáncban nincsenek ellenfelek. Egyéolvad test és lélek, támadó és védő, egy akarat irányít mindenkit. S ez az akarat tudja, merre fog elröppenni a nyílvessző, hova csap le pillanatok múlva a kard, mit forgatnak fejükben a küzdő felek...

De a haláltánchoz más is kell. A lélek tökéletes békéje, mentesen mindenfajta félelemtől, érzéstől és gondolatától – az eljövendő halál nyugalma és biztonsága.

Már nem reszketett keze, mikor letette keskeny, hosszú pengéjű törét. Elgondolkodva nézte, amint a lemenő nap bágadt sugarai vörösen csillannak meg a fém sima felületén. Vörösen, mint a vér. *Mint a vér. mely a karján levő sebből folyik ütemesen, szorosan követve szíve ritmusát.*

„Vihar lesz” gondolta, és lassan felállt, hogy végignézen az alatt elterülő völgyön. Csend volt, csak a lenti tábor harsány zajai jutottak fel a kiugró szikláig, ahol már két napja táborozott. *Két napja.* Akkor még boldog volt, érzett és szeretett. De az elmúlt két nap alatt öböne is meghalt valami. Vagy talán csak most ismerte meg azokat az érzéseket, melyek eddig némán, elfeledve rejtőztek lelike egy távoli zugában? *Gyűlölet.* Ismét a tábor felé fordult a tekintete, mintha innen a magasból is belátna a sátrak ponyvá mögé, egészen a bentlakók lelkének mélyére. Közönséges útonállók voltak, amilyenekből tizenkettő egy tucat. Nemrégiben jó fogásuk lehetett, mert a jelek szerint hosszabb időre vertek táborn Rin völgyének eme elhagyott mélye-

désében – mégis, számára különleges

jelentőséggel bírtak. *Megölték a kedvesét.*

Íngét már korábban levetette, ott fehérlett tőle pár lépésre, mellén jól látszott a vörös szállal hímzett főnix. Az ingen ott hevert istene szimbóluma is, melyet már régóta nem viselt: a lángoló nap. Levetette őket – a legszentebb dolgok közé tartoztak, melyeket valaha is magának mondhatott, s úgy érezte mindet meggyalázná, ha magával vinné. Még mindig gyötörték a kétségek, s bár már régen elhatározta, mit fog tenni, lelke újra s újra felágaskodott, hogy tiltakozzon akaratának gyöttrő kinja ellen. De tudta, *már nincs visszaút.*

A szél felerősödött, már csak pillanatok kérdése lehet, hogy mikor tör ki a vihar. Hátasa, ki annyi ideig oly hűségesen szolgálta, s akit csupán pár perce üzött el magától, eddig magasan a feje felett keringett, érezve és félve a közelgő vést. De már ő sem tudott megbirkózni a megélenkült szél vad rohamaival, így egy utolsó, hangos rikoltással dél felé fordult, és szárnyainak lusta, ámde erőteljes mozdulataival apró ponttá olvadva tűnt el a fák mögött.

Leült a földre, lehuntya szemét, és ahogy azt az elmúlt két nap alatt már oly sokszor megtette, ismét az elkövetkezendő pár perc eseményeit igyekezett végiggondolni...

...Kitört a vihar. Lehellete orkánként tépázta a fákat, törve, szaggatva az ágakat és leveleket. Lassan megjelentek az első, kövér esőcseppek is, hogy aztán egyre szaporább tempóban áztassák a föl-



det – a kialakuló vízfűgőnyben nehezen lehet látni.

A tomboló viharral együtt zúdult a völgyre. Nesztelenül és gyorsan, izmai precíz gépekként repítették célja felé. Szíve egyenletesen vert, minden egyes komor, ámde méltóságteljes dobbanással figyelmeztetve, hogy *műlik az idő*. Egyetlen felesleges mozdulat nélkül, ösztönösen kerülte ki a lezuhanó ágakat *mert már azok is az ő részei, érezte őket*. Számára már nem létezett élet és halál, csak a cél, melyet *el kellett érnie*, amit kiűzött maga elé. *Bosszú*. A halál egyetlen, sőtét angyalaként bukkan fel a tisztáson, szemében a még sose látott, végzetes tűz lobogásával.

Az örként felállított két útonálló sosem tudta meg, honnan érte őket a halál. *Irgalmatlanul gyors volt*, az első őrszem még a földre sem zuhant, mikor háta mögött a bozót már elnyelte támadóját. Társának még maradt annyi ideje, hogy figyelmeztetően felkiáltson, de fegyverét már nem tudta használni. A hosszú, keskeny penge, mely kioltotta élete lángját, pontosan szíve közepébe fúródott.

A tábor lakói még nem tértek nyugovóra, a sátrak ponyvai hangosan csattogtak a veszett szélben. Emberek szaladgáltak fel-alá, igyekezve megerősíteni a sátrak kötelékeit, és az eső elől fedett helyre hurcolni a tisztáson szanaszét heverő ládákat és kincseket. Talán az őrszem figyelmeztetésének köszönhetően nem érte őket váratlanul, mikor kilépett a fák közül. Ahogy megjelent közöttük – *most már lassan, kimérten* –, azonnal körülfonták. Kéttucatnyian néztek szembe egy páncél nélküli, sebesült, szemlátomást magán kívül levő alakkal, kinek egyetlen fegyvere csupán egy keskeny tör. Néhányan gúnyos vigyorra húzták szájukat: a közelgő mulatság úgy látszik nem volt számukra ismeretlen szórakozás...

Ekkor még volt esélyük: ha valamelyikük felismerte volna a másik tekintetében izzó elszántságot, megmenekülhettek volna – ha húszan húsz felé futnak, talán csak egyiküknek kell meghalnia. Biztak számbeli fölényükben, ám nem ismerték a *lángot*. Nem tudták, hogy a *baláltáncát járó harcművészt nem lehet legyőzni...*

Lassan tért vissza a valóságba. *Szédült*. Sok vért veszített, karjából már csak lassan csordogált vére. Megpróbált felállni, de

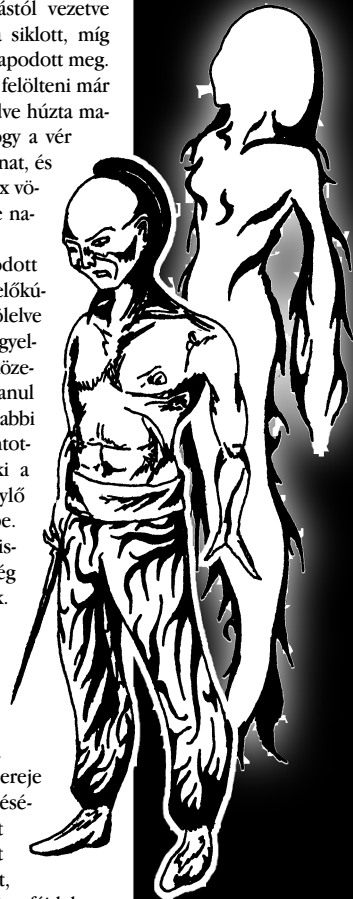
ereje elhagyta, így aztán ülve nézett körül. A völgybeli táborból egészen a szikláig felhallatszott a hangos zsvaj, a haramiák jól hallhatóan biztonságban érezték magukat, s az osztozkodással voltak elfoglalva. A szél is elcsendesedett – *mégse lesz vihar?* –, bár hűvös simítása jelezte, hogy a napsütésre még sokat kell várni. *Fázott*.

Percekig némán ült a sziklán, gondolataiba mélyedve, míg ott belül lelkiismerete vívta ádáz tusáját indulatai ellen. Majd egy határozott, szilárd elhatározástól vezetve megfordult, szemé holmijára siklott, míg végül főnixjelvényes ingén állapodott meg. Kinyúlt érte, kezébe vette, de felölni már nem volt ereje. Összegörnyedve húzta magához, nem törődve vele, hogy a vér hamar átátatja a vékony vásznat, és csak nézte, nézte, hogy a főnix vöröse mint olvad bele az egyre nagyobbá váló foltba...

Fokozatosan homályosodott el előtte a világ, a fák közül előkúszó furcsa, fehér ködként ölelve magába a tájat. Érdeklődve figyelte, hogy gomolyog egyre közelebb, nyeli el feltartóztatatlanul először az erdő fáit, a távolabbi bokrokat... és akkor megpillantotta *Őt*. Puha léptekkel vált ki a ködből, alakját lágyan fénylő ezüstös fénypászma vonta be. Tekintetében ott bujkált a jól ismert, szomorúság mosoly – még sosem látta ennyire szépnek. Óvatosan, szinte minden lépést megfontolva közeledett, kezét hívogatón kítárva, mint aki csak arra vár, hogy végre magához ölelhessen azt, kit oly rég nem láthatott...

Botladozva, akarata és ereje utolsó cseppjeinek megfeszítésével tántorgott talpra, és tett egy tévova lépést a köd vélt iránya felé, majd még egyet, még egyet... Arcára különös, fájdalmas boldogság ült ki, s mikor lágyan összecsklott, már nem ebben a világban járt. ...befejezte táncát.

JERIKÓ (#3821)



ÁTADÓ

□ Átadó, a játék elején indult KG-s karaktert keresek. Minél kevesebb fordulószámút, fajra, nemre való tekintet nélkül. ☎: 72-448-808, 7636 Pécs, Szabó E. tér 11.

VII. 15.

Fenyyesi Krisztián

□ Újszülött vagy születendő karaktert keresek Libertan környékén. A nevét én adnám. A fajra troll legyen, de esetleg más is jó lesz. Nem rabzolónak kell! Cím: Kovács Gábor, 8800 Nagykánizsa, Garay u. 3/b.

Gábor

□ Átvénnek 0. forduló mutáns karaktert. Sürög! (Előny, ha a kicsi troll-árnymánó avagy troll-gnóm vagy kobudera-alakváltó házasság-ból született, az előbbi különösen.) Nem rabzolónak, játszani kell! Amennyiben nem kapok választ az íménti hirdetésemre, akkor átadó egy 4. forduló trol férfi, 2. szintű. Egy bunkója van. Elég magas az ügyessége (13). A neve Glugy-Glugy. Lehetőleg telefonon jelentkeztek: 256-8351! Cím: 1173 Budapest, Hantmadár u. 12/a.

Fónagy Balázs

□ Átvénnek mutáns karaktert (vagy Erdaunon születettet). Alacsony fordulószám, magas játékhét előny. A 66-469-767-es számon értesz el. Balázst kérd!

Balázs

□ Keresek TF-en született újszülöttet, 0. forduló fajtiszta alakváltót, vagy nem 0. forduló, de pszivel rendelkező alakváltót. Nem rabzolónak, főkarakternek kell.

(#2684) – Kovács Pál ☎: 317-1041 (8-tól 16 óráig), 221-0768 (18 óráig)

□ Remélem mindenki olvasta a GN 55-ben az Atadó rovatban megjelent cikkemet. Azok számára írtam a következő módosításokat: 1. A címem megváltozott. Az új címem: Bajházt Mátyás, 3304 Eger-Felnémet, József A. u. 35. 2. Ha akarod, akkor elég elküldened az utolsó forduló előtti 20 fordulójának a levelét/leírását. (de ha már tud variálni, akkor mindenképpen küld el azt az EF-et, melyben megantult variáson) és azokat is, melyekben új variáslatokat kapott.) 3. A jelleme lehet gonosz is.

Fekete Mágus (#1227)

□ Tisztelt barátaim! Szívesen átvénnek egy újszülött mutáns, elf vagy alakváltó karaktert, vagy megunt 10-15. forduló szintén mutáns, elf vagy alakváltó karaktert. Nem rabzolónak, hanem Leah papnak számon. Előre is köszi:

Kötörő Throfin (#4752)

□ Tisztelt játékosok! Azokhoz szólok most, akik valamely okból befejezik a játékot, és nem szeretnék, hogy a karakterük is eltűnjön a homályba. Mivel kicsi karakterem van, szeretném kipróbálni a TF-et egy igazi veteránnal is. Ezért magas szintű karakterek jelentkezésének örülök a leginkább (17 felett). Szeretném mondani, hogy szerepjátékos vagyok, és hogy nem Leoncio, de nem teszem. Nem vagyok abban a helyzetben, hogy ígérsek, és különben is, soha nem tudok vele úgy játszani, mint ahogy te. Reményeim szerint referenciás forduló postázna, ami alapján eldöntheted maradhat-e nálam, vagy adjam tovább. Ne kapkodj el! Mesélj róla, a céljairól, az életéről! Köszönöm, ha bizalmat szavazol nekem. (#5501)



□ Átadom vagy tárgyra elcserélem 22. forduló mutánsomat és 44. forduló trollomat. Mind a kettő hatalmas lemaradásban van. Érdeklődni: After Hut (#1624)

BORAX

□ Borax, Vlagyimir, moák, orkok? Chara-din, Rhatt, Bufa? Csak nehogy a fejünkre szakadjon az ég! Ja és persze a Diszkrimináció! Tényleg, Sистерgő Pumpa gyanús hanglat. Lehet, hogy közé van az ork invázióhoz? Tényleg, összegezraszthatnánk az orkokat a városi katonákkal (nem lesz nehéz), akármelyik fél nyer, utána könnyen kicsináljuk! Egy dologban igaz a Chara-din híveinek: mi a káoszról élünk.

VII. 13.

D. C. Silver Panther (#4751),

a nevető sokadik

□ Hé, köbicsások! Meddig tűrjük még, hogy olyanok uralkodjanak felettünk, akik még akkor sem találnának vizet Erdaunon, ha fél lábbal egy tóban állnának? Miért hagyjuk, hogy az ide vezérelt katonai egységek támadják meg a kalandozókat? A végén még mindannyiunk mellé egy adószedőt állítanak, hogy beszedje a levegő, a fű, az útadót. Kicsoda ez a Borax, hogy ezt megetheti? Sokan azt mondják, egy Éjmagus, én azonban nem bírom az olyan alakokat, akik éjjel keresik az árnyékkukat. És mik vagyunk mi, hogy ezt hagyjuk? Lépjünk fel erősen! Söpörjük ki őket, és kiáltjuk ki a kalandozók királyságát! Az államforma alkotmányos királyság lenne, persze én ülök a trónon. Csak rajta, szervezkedjétek! Azt azonban ne felejtsetek el: „Aki Barbapapát szereti, rossz ember nem lehet.”

Barbapapa, a kijelölt uralkodó

□ Nem szeretnél városi adót? Meglesz. Kisebb árrést szeretnél? Meglesz. A kalandozók királysága a mi országunk.

Barbapapa, a kijelölt uralkodó

CHARA-DIN

□ Szeretnék hozzászólni néhány szóban a Chara-dinról és követőiről szóló vitához. A véleményemet azt hiszem mindkét tábornak érdemes lenne megszívlelnie. Hónapokon keresztül lehetett (és még most is lehet) olvasni kalandozók Chara-din-ellenes kirohantásait, s az ellentábor agitációját. Ennek egy része arról szólt, hogy Chara-din a világunkban van-e vagy nem, más része pedig egyszerűen felhívás volt a Chara-din hívek kiirtására. Nézzük gyakorlatias szemmel a dolgot. Mit is tett le eddig Chara-din az „asztalra”, ami miatt sokan ennyire rettegnek tőle? Arra a megállapításra juthatunk, hogy semmit. Erőfeln próbálkozásai a dimenziókapukkal csak arra volt jó, hogy a kalandozókat egy időre a közös cél iránt összekovácsoolja. Tavaly decemberre tervezett eljövetele, ami azért alaposabban elő volt készítve, szintén nem sikerült. Végül is T. Vlagyimir a nagy nyomásnak engedve megideézt egy Thargodon herceget, s ennek segítség-

gével végre eljött Chara-din Ghallára. Be lehet neki áldozni, azonban az egyik áldozati tárgyat (Chara-din ékköve), a Káosz Lordjainak első tudati képessége segítségével lehet előállítani. Mire ez a cikk megjelenik, a sok tudatcsapda ellenére valószínűleg már kifejlesztették ezt a képességet. Tehát az első kérdésre adható válasz egyértelmű, Chara-din a világunkban van. S ez csakis egy emberen múlott, név szerint Tihor Miklóson, aki rájött, hogy a jelenlegi közhangulat inkább Chara-din ellenes, mintsem Chara-din párti, ezért ha úgy programozza le a dolgot, hogy a kalandozók megakadályozhatják Chara-din eljöveteletét, akkor meg is fogják (lásd Jerikó vs. Dögvész). Ezért kész tények elé állította a kalandozókat, azaz T. Vlagyimir megidéz egy herceget stb. akadályozhat meg aki tudja...

A másik dolog a Chara-din ellenes kirohánások, amire szintén jócskán agyerdű. Ezek egy része magyarázat nélküli, egyszerűen „ütöm őket és kész” hozzászólás. Némely kalandozó azonban ideológiát is gyártott, azaz azért kell kirtani őket, mert ha előj Chara-din, akkor a többi istent elűzi vagy legalábbis meggyengíti a hatalmukat, s ő lesz a legerősebb isten. Az első dologra azt hiszem főléles lenne reagálnom, az ilyen fanatikusokat nem hiszem, hogy meg lehetne győzni. Mindenesetre érdemes lenne azon elgondolkoznunk (főleg annak a jó néhen 10-15. forduló karakternek, aki most a jelenlegi divatnak engedve hallgatja hársány hangját), hogy mivel is „erdemtele” ki Chara-din ezt a „bánásmódot”. Azt hiszem, bármely másik isten, illetve követői már sokkal többet ártottak Ghallának, illetve a kalandozóknak, mint Chara-din. Ez alapján ugyanúgy lehetne kirohánásokat intézni pl. Elenios vagy Dornodon, illetve hívei ellen (szigorúan a példa kedvéért). Azoknak pedig, akik azt tartalnak, hogy csökken istenük hatalma, s ez az új isten mindenyeknél erősebb lesz, az a válaszom, hogy minden isten hatalma a benne hívők nagyságától függ, ezért ennyi erővel lehetne Tharrt is szidni, mivel a legutóbbi statisztika szerint messze több híve, s ebből következően hatalma is van Ghallán, mint bármely másik istennek. Végül összefoglalva a véleményemet: Chara-din már rég túlnőtt azon a küldetéses/tápolós dologon, mint ami régen volt, betagozódott a Ghallai társadalomba, és nem érdemi mel, hogy elvegye a figyelmet és energiát egy sokkal kezzelfoghatóbb és „közlelenség”-hangulatúbb témától, az Alanori Inváziótól.

Master con Tibera (#1205)

Ezüst Kívógó KT

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Mivé fajult e világ? Sheran püspöke, egy igazságot kereső elf férfi kétszer rátámadt egy Fekete Druida kobudera, Sheran tanítványára Xantroxban. A városi levegő rossz hatása vagy minden kalandozót irtasz, netán csak a kisebbeket? Várom magyarázatodat, bocsánatkérésedet (ha van eszed, ez a minimum) és a kalandozószámadat a #4338-as mentális számról. És nézz magadba: 4 skalpod már van, minek az ötödik, és miért a hittársadé kell? Ha ezen az úton keresed, tán soha nem találod meg a igazságot... (csak a gázságot a szívedben). Üdv:

#4338

□ Chara-din fattyai! Ti dorintórc mocskok! Szívből utállak benneteket, s bármelyikőtökkel felveszem a harcot. Csak 10. szintű vagyok, tudom simán meg bírtok verni, de nem érdekel. Ha már egyszer is csatáztam valamelyikőtökkel, akkor ha meghalok, büszkén fogok Leah színe elé állni. Am nem azért mert Chara-din pondró kalandozója sikeresen eltelt láb alól, hanem azért, mert legalább igaz ügyért harcoltam és haltam meg. De még élek! Dornodon ne kémélj-e rohadat beleitek! Röviden: döglöjtek meg!

Sercegő Serpik (#4766)

□ Egy „új” témáról szeretnék szót ejteni kalandozókról! Ez a tudatcsata. Történt ugyanis, hogy 37 napi táborozás után szerettem volna elindulni, új kihívások felé. Mivel június 20-ától KT-m fejlesztés-képessé vált, szerettem volna segíteni 13 aktuális TU-mmal. Sajna csak a regeneráló 2 TU-val sikerült, mert egy, a jó jellemem miatt etikára sokat adó gnóm KT-vezér letudatcsatázott. Szerintetek ez nem sérti a lelkiismeretét? Ha valamelyik gonosz KT tagja, esetleg vezére teszi ezt, nem zavartatom magam. Azonban Babsalátát nem érdeklí semmi sem. Nekí lényegtelen, hogy majdnem háromszor erősebb nálam a tudati térben, és az sem zavarja, hogy Tanissal megbeszélte: nem kezdeményeznek tudatcsatát ellenünk. Kedves Kormány Gál! Ez aljas és megvetendő volt. Mondhatnám, hogy Te magad is az vagy, de erkölcsi okokból inkább kihagyom... Ha ezek után leburkoloztatsz vagy valami egyebet csinál, akkor fordulj... a fal felé... (lemondó finor!) Remélem, hogy Nardaallal ellentétben te nem csináltsz belélek GN-es témát! Inkább okuj, tanulj... és viselkedj! Véleményeiket várja egy „bunkó” drow: **Nehwon (#1657)**

□ Keresem azt a kopasz, szürke szemű kobudera férfit, aki Sheran „hűsége” követője volt, bronzsisakban, gromakpáncélban, zánkányka-rommal, fekete bőrszímában, ezüst papi kar-kötőben, kígyóbőr övelén, és a Ghalha Gyermekkeihez tartozott. Mélységesen megvetett idegen, április elején találkoztunk Libertantól pár mézönyire, akkor te nekem akartál támadni, de hála bölcs előrelátásomnak (BA semlegesek) nem harcoltunk. Ha még most is úgy érzed, hogy (remélhetőleg már nem karmazsin huhoz) és púpos burástya tróféakkal) a világból, melybe született, és istennőmtől, kinek szimbólumát a nyakadba vetted, csak ennyi tanultál, ölködést, hát én szívesen megmutatom, mire képes egy igaz pap, aki alig várja, hogy letepje a szimbólumot a nyakadból. Ha viszont változott a világlátásod, akkor a hirdetés megjelenésétől számítva három hónap alá a rendelkezésedre a bocsánatkérésre és az indoklásra. Ja, hogy tudd ki voltam (vagyok): fekete, copfos hajú, zöld szemű alakváltó férfi, fehér a bőröm, Sheran tanítványa voltam, karmos tankány, arató csattanat, nukleáris cikány tróféakkal, kígyóbőr öv és ezüst papi kar-kötő nélkül, kígyóbőrkesztyűben és ugyanolyan páncélzatban, fegyverzetben, de bal kezemben orgyilkos törrel. Ha gyáva módon nem jelentkezel, számított KT-társaid segítségével, mert KT-tok becsületét tisztára kell mosni, mivel nem ő volt az egyetlen, aki első találkozásunkkor csü-

nyaságot művelt, igaz Beneditta! Kinek hozzá-szólása van az megtalál a #1974-es mentális számon. **Metam Orpheus (#1974)**

□ Közérdekű felhívás! Ezennel hajtóvadászati indítók Fúrge Gyopi (#1606) nevezetű férgnyúlvány ellen. Aki megszerzi a skalpját, annak 200 aranyat adok jutalmul! Hogy szavam betartom, arra legyen biztosíték ez a hirdetés. Mire eme felhívás megjelent, addigra én már harcoltam vele, ha közben meg nem futamodik. Mindenkinek! Akivel az #1606-os karakterszámú valóki (mert a nevét változtatta) üzletiinek akar, az ne bízson meg benne! Vigyázatok, mert megpróbál átverni! Ha lehet kerüljétek el őt, ne üzleteljétek vele! Figyelj Gyopi! Túl mocskosan üzletelsz. Üzletylelet!

VI. 10. **Westy (#4378)**, az egyetlen

HUMOR

□ Egy szép napon Sighter lekokoz az Alanori Csatornára horgászni. Összerakja színarany horgászbotját, majd feltűzi az aranyhorgra az aranycsalít és neki áll pecázni. Nemsokára ki is fogja az aranyhalat, de unottan visszadobja a vízbe. A hal teljesen felháborodik a történeteken: – Na de Sighter! És mi lesz a három kíván-sággal?

– A Fairlight pap nagyot sóhajt, és a hal felé fordul:

– Na nem bánom! Mondjad...!

A troll felépíti első oltárát választott istenének, mire megszólal egy hang a fejében:

– Ah, nem csalódtam benned! Látom, hűség-es hívem vagy. Jutalmam nem marad el: +1 erő, +1 ügyesség, +1 IQ (ld. enc.), +...

Ipari Áram (#5406)

□ Az elkecseregett troll bemegy a gnóm bölcs-höz:

– Kérlek bölcsed bölcsé, adj valami tanácsot, mit kezdjek a tolvaj sunyi árnymanókkal?

– Nos fiam, kétféle válasz létezik, a sportos és a katonás, mindegyik ára öt arany.

– Néztek először a sportosat – mondja a troll.

– A dologhoz egy tő szükséges, kék sapkában az árnymanók, pirosban a vércápák.

– És a katonás?

– Egy sor árnymanó, egy sortűz, és így tovább.

Elterjed az erdőben, hogy az ongóliantnak van egy halállistája. Találkozik a trollfával:

– Rajta vagyok a halállistádon? – kérdezi a trollfa.

– Pillanat, ja igen – mosolyog kajánul az ongóliant.

– És tényleg meg akarsz ölni? – rémülődzik a trollfa.

– Meg hát – és darabokra szaggatja.

Találkozik a tyresszel:

– Hallottam van egy halállistád – mosolyog a tyrex. Rajta vagyok?

– Na ja.

– És tényleg meg akarsz ölni? – kérdezi a tyrex hitelenkedve.

– Meg én! – És végez vele.

Találkozik a tazunkarókválal:

– Hallom van egy listád, rajta vagyok?

– Igen – dörzsöli a kezét az ongóliant, készülv-e a gyakásra.

– Kihúznál a listáról? – kérdi a róka.

– Na jó – válaszolja a megdöbben ongóliant.

Mi van a troll fejében? Agrágógobogár. Mit csinál? Éhezik. Miért? Mert a semmit nem lehet megenni.

Mi van a gnóm fejében? Agrágógobogár. Mit csinál? Éhezik. Miért? Mert a gyémánt nem ehető.

Abacs (#5667)

□ Két troll beszélget.

– Miért vagy ilyen izgatott?

– Mentális üzenetet kaptam, hogy ikreim születettek, s most nem emlékszem, mit mondtak, hogy egy fiú meg egy lány vagy fordítva.

Két ember sétál a városban. Egyszer csak meglátnak egy éneklő trollt.

– Te, ez miért énekel?

– Fáj a foga, és azt akarja, hogy más is szenvedjen.

Mi a dekoltázs? Mély ruhakivágás, mellyel egy elf nő férjget, egy troll nő náthát szerezhet magának.

Jang-cha (#2825)

□ Mi a hasonlóság James Bond és egy kezdő troll IQ-ja között? Mindegyik 007-es.

Mit csinál az árnymanó, ha meghal a felesége? Elereszi a nyakát.

Miért temetik a törpét a hegyoldalba? Mert ott a temető.

Két árnymanó szánja egymást:

– Ha lehetőségem lenne rá, szeretkeznél elf nővel?

– Persze.

– És kobuderaával?

– Hát persze.

– És kobudera nővel?

Miért úsznak át a 9115-ös KT tagjai a csatornán? Mert az Igazság odaát van...

Troll és fia beszélgetnek:

– Apu! Megházasodok.

– És kit veszel el?

– A nagymamát.

– Nem veheted el az anyámat!

– Miért? Te is elvetted az enyémet...

Hasfelmetező Jack (#5191),

a Fekete Vipera

□ Mi az? Jó jellemű szörny, melynek bénító mérge -4 támadást okoz. A Raianyék.

Az árnymanó elment horgászni a trollok halastávarára. Törött bottal és szakadt ruhában érkezik haza.

– Mit fogtál? – kérdezi a felesége.

– Padlót...

Üssük ki 200-al (#1077)

KAPCSOLAT, KONTAKT

☐ Keresem azt a kalandozót, aki július elején ellopott egy fekete hajút, barna szemű troll férfitől egy vízestömlőt és egy kavadu iszákot. Rendes árban megegyezhetnék.

Wulf Gretta (#2121)

☐ Keresem Iron Handet, Erős Ryanort, Képőcs Tomart és Vitéz Paprika Janit. Nem kapjátok meg a huzart? Írjátok, hogy mi van veletek! Cím: Huzár László, 1042 Budapest, Rózsa u. 42. 1/6.

Törperős (#4539), a törpe

☐ Nyílt levél Lucifernek, Gor-Jaaknak és Isarúnak! Írtam nektek mentálisan is, de sajna nem válaszoltatok. Szóval: idefigyazatok kis nagyzási mániások! Feltaláljátok a köhégy lánzsát, aztán utána kapásból írny kalandozókat irtani? Főleg kobuderákat? Ha igen, akkor nekem gyertek pubikáim! És ha engem ki-nyírtok, akkor tudom ajánlani Flaviust, Betonfalat stb., más kobuderákat. És különben is: miért kell kalandozókat irtani? Ja, különben szerintem kell kalandozókat irtani, titeket ki kéne nyírni, kis felbujtók. Innét indul a fajgyűlölet, hogy 5-10. forduló kis senkik írogatnak a GN-be hülyeségeket. Ja a legfontosabb: Wargpin után Qvillbe megyek. Ott várók rátkok... És Armadon! Én téged utállak a legjobban! Úd és kellemes kalandozást minden normális kalandozóknak! A Virágok Védelmezője: VIII. 7.

Hasfelmettség Jack (#5191)

☐ Szerepjátékos Sheran hívók jelentkezését várom. KI információik is érdekelnének, ugyanis nem sokára KT-érett leszek!

Dimitrij Kornyejev (#4640)

☐ Szeretném régi cimboráimmal felvenni a kapcsolatot, tehát akik Döngölőnek, Fenevadnak vagy akár Qynthalas a Harcosnak haverjai voltak, jelentkezzenek a régi címen vagy a #3440-es karakterszámon!

Fekete Szél (#3440)

☐ Szőke hosszú hajút, kék szemű ember nőt! Én az a gnóm vagyok, akivel csatáztál Vangor 34-es labirintusában. BA parancsom volt nőkre, de egy mutáns törtölte. Remélem meg tudsz bocsátani! Ez rád is vonatkozik, kopasz, piros szemű, alakváltó nő.

Yore Ark'shan

☐ Tisztelt kalandozók! Azt szeretném a tudomásotokra hozni, hogy 464 napi elméldézés (táborozás) után újra útnak indultam. Szeretném felvenni a kapcsolatot régi levelezőtársaimmal, és mindenki mással is, aki szívesen levelez egy leendő Sheran hívó árnyanóval. Shadowhawk íri!

Darkhon (#4351)

☐ Várom azon kalandozókat, akik hajlandók nem csak élet-halál harcot vívni, hanem csak és tisztán gyakorolni (élesben)! Ezzel nem skalpokat szeretnék, csak magasabb fejevesszékértemet. Ha pusztán ezért szeretnél harcolni, írj! Helyet majd egyeztetünk, bár nincs az a kalandozó, akiért lemennék a térképről. (OK, azért van 3-4 kivétel...) Aki meg akar skalpolni, annak azért nehéz dolga lesz néhány DEM mellett. (#1657)

☐ Várom azon túlélők jelentkezését, akik szívesen leveleznek velem. Faj, vallás stb. nem számít! Üdvözlettel: Armadon (#4465)

SEGÍTSÉG

☐ Fairlightosok, írjátok istenetek vallásáról, küldeteiséről! Most áldoztam be neki, jól jön a tapasztaltabbak véleménye.

Slyher Phoenix (#1880)

☐ Figyelem Tharr és Dornodon papok! Fan Thomas vagyok, egy kezdő árnyanó férfi. Segítségét szeretnék kérni tőletek, még pedig nem tudom eldönteni, hogy melyik istennek célszerű beáldozni, és ha ti akartok egy új hittársat, akkor győzzetek meg engem, hogy melyik istennek áldozzak meg. Ha írtok levelet pl. ilyenről írjátok, hogy: hogyan csináltátok meg egy nehezebb küldetést, ha egy szörnyet kellett megölni, azt hogy tettétek... Előre is várom leveleteket. Ja, az istenetek infóját és küldeteit tudom, de a rúnakövek koordinátáit nem. Előre is köszönöm. VII. 14.

Fan Thomas (#5323)

☐ Ha kell valakinek két dobóháló #221, akkor a (78, 65)-ön lévő phua-kúpánl KUT-assatok! Sárkánypikkely nagymennyiségű eladó!

Thantalas (#3429)

☐ Helló kalandozók! Nemrég érkeztem a Türlőök Földjére és szeretnék beáldozni Eleniosnak. Leendő hittársaim, kérlek segítsétek egy kezdő kalandozónak infókkal, esetleg tárgyakkal, sajnos nem tudom hol vannak istenünk rúnakövei, ezt szeretném elsősorban megtudni. Cím: 5540 Szarvas, Arany J. u. 41. ☎: 66-312-140. Előre is köszö!

Gandalf (#2029)

☐ Hogyan kell karaktert átvenni illetve átadni? Sűrűsöd! Előre is köszö! ☎: 256-8351! Cím: 1173 Budapest, Hantmadár u. 12/a.

Fónagy Balázs

☐ Kalandozók! Ha van némi felesleges cuccotok, légszi adjátok oda. Bármit fel tudok használni, nehezeztől a hosszú újig, sőt még tovább. Mondjuk rejsztek el valahová, de előbb beszéljünk meg! Irhátsz levélben a 1113 Budapest, Karolina út 34/b, vagy mentálisan a #5346-os számmra, a hívás díja 120 Ft+ÁFA, de az érzés megfizethetetlen!

Khull Wahad (#5346)

☐ Kalandozótársaim! Még új vagyok a TF-en (8-9. forduló). Kaptam egy infót, melyben a Valhalla-hegységről dumáltak. Légszi, aki tud segítsen egy kezdőnek ezt a fránya hegyet! Előre is köszö!

Leicht Krisztián,

7150 Bonyhád, Perzel kert 12.

☐ Kalandozótársaim! Nemrég érkeztem csupán a Kiegyet Földről, s szívem háival telítve dobban, hogy újra életet láthatok. Dornodon szörnyű tettét talán meg tudom érteni, de megbocsátani... soha. Chara-din hatalma megremélt, de mélységes undor kerít hatalmába ahányszor rá gondolkodom. A jó és semleges istenek erejét tiszteltem, de nem vonz sem a fény, sem pedig a harc vagy a természet. Úgy érzem az egyetlen igazi hatalom a halálban rejlik számomra, így megkérlek benneteket Leah papjai, hogy vezessetek végig az úton.

Fekete Szél (#3440)

☐ Magára hagyott újszülött várja tapasztaltabb túlélőitársai segítségét a #4673-as mentális vagy a következő postai címre: Szalkai László, 5600 Békéscsaba, Radnóti u. 2.

Dead Master (#4673)

☐ *Még új vagyok a TF-en, S tudatlan még a fejem. Körbe vesz a fehérr aura. Még nem vagyok istenszolgá. Viszont vannak tapasztaltabb kalandozók; A kik tiszta szívűek és jók; Melyektől bármilyen segítséget várok; A mentális számon.*

Vagy a címe: Leicht Krisztián, 7150 Bonyhád, Perzel kert 12.

David R. Baldimoré (#1935), a vándor

☐ Raia hívók figyelem! Egy leendő hittársatok kér segítséget! Az 506-os épület környékén vagyok, és rúnakövek helyére lennék elsősorban kíváncsi, továbbá tanácsokat az isteni küldetések végrehajtására. Cím: Miyazaki Jun, 1123 Budapest, Győri út 20. IV. em. 7. Üdvözlettel: VII. 8.

Vil-Arnis Merras (#4889)

☐ Úd kalandozók! Segítségre lenne szükségem, nem tudom, hogy milyen kulcs kell Vangor 4. labirintusának a 3-as referenciánál lévő ládájához (köllada). Ez a szintszívós labirintus. Pedig ki szeretném nyírni. Légy szives segítsék! Előre is köszö!

Király Ferenc, 5920 Csorvás,

Zöldpálya u. 1. ☎: 66-259-025

SZERELEM

☐ Imádott gyengébbik(?) nem! Magasabb szintű lányok jelentkezését várom utódnemzés céljából. A részleteket megbeszéljük. Írj!

Syrtsis Maior (#3987)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

☐ "A pénz nem boldogít, csak a még több pénz!"

Árnymenők (#9153)

☐ "És ha sokáig tekintesz a mélységbe, a mélység visszatélni rád..." Mert mi már régt it vagyunk. Ha eljön az idő, ti is rájöttök... És többit már nem zaklatok minnké kicsinyeségeitekkel. "Parvum parva decem!" Üdvözlőjük a Káinítákat és a Quwargokat!

Mélystűt Vándorai (#9149)

☐ "Mert hamis próféták támadnak majd mindenütt, éljenek, s hatalmuk lézsen az érdelem fajok felett, hatalmuk lézsen, hogy csodákat tegyenek, és mérges szavukkal, idegen torz eszmékkel fertőzzék meg a romlatlan elméket, kiforgassák és bemocskolják az igaz hitet. Hatalmat adok ezért ténktek, hogy szembeszállva e hamis prófétákkal, győzelmet vehessetek feltekk, elsőpörhessetek őket, a túlvilág színről. Szent feladatok! teszem, hogy mindig, mindenütt és minden eszközzel háborút viseltek ellenük, s mindazok ellen, kik híveikké szegődnek. Ti léztek hitünk támaszai, s az etretneknek ostorai..." A Fenti részlet a Sötét Inkvizíció Apostolainak alapító okiratából származik. Akit további információk érdekelnek, forduljon a 9148-as KT-hoz, a #3833, #5244, #4706 mentális számok valamelyikén, vagy akár hozzám a #2398-ra.

Muffláló Bill

☐ A legjobb befektetés:

Árnymenők (#9153)

☐ Erős troll vagyok. Jól bánászok. KT-t keresek. Kéne egy asszony. Meg éhes is vagyok.

Hrut (#5733)

□ Kalandozók! Azokhoz szólók, akik még nem tagjai egy szövetségnek, rendnek, KT-nak sem. Jól gondoljátok meg, hová léptek be! A jól megírt, körmönfont és álszent szöveg ne hasson meg senkit! Sőt! Egy felületes ismeretség sem biztosíték semmire. Volt egy karakterem. Törpe volt, így hát a törpe KT-ba jelentkezett. Minden jónak tűnt. Hogy-hogy nem összeismerkedtem Desconhécido Deus-szal, aki akkor még csak tervezte az Igaz Barátokat. Felkért, segítsétek neki összehozni egy gonosz testvér KT-t. Mondtam: miért ne? Jó bulinak ígértek. Fel is adtam egy hirdetőt, melyben toboroztam a tagokat. Egy hétre rá kidobtak a Vashegyek Nemzetéből. Ezt onnan gondoltam, hogy semmilyen visszajelzés nem kaptam egy levelemre sem, bárkinek írtam is a szövetségben vagy KT-ban. Nem baj, gondoltam. Majd az új Tudatban jó helyem lesz. Csakohgy a dolog halvaszületet. Még csak a szövetségkedeményt sem tudtuk összehozni. Ezt elírtam Desconak: „Majd idővel” – mondta. Aztán abbahagytam a játékokat. Most újrakezdtem, ez úgy három hónapja történt. Írtam Desconak, hogy belépek a Rendjébe, Semmi válasz. Mindegy. Az új karakterem szépen fejlődött. Beléptem. Újra írtam. Megint semmi. Na ez már a postára sem lehet kint. Most arra várok, hogy elég sok max. ÉP-m legyen, hogy ki tudjak lépni (-10 max. ÉP). Vonjátok le a tanulságot! Az Igaz Barátok Szerzetes-rendbe csak az lépjen, akiket nincs másik karaktere, bátyja, nővére, sógora vagy bármely más közeli rokona, esetleg szomszédja KT-tag. Más NE! Ugyis köpni fognak arra, hogy ha ezt vagy azt kérsz, ha már egyszer beléptél. A nagy és szépen hangzó szavak mögött is csak a nagy szürke semmi van. Habár nem tudom mire jó nekik ez a rend. Hogy egyre több embert vágunk át. Én is egyre több rendtaggal találkozom. Szerencsétlenek. Nekik üzenem: lépjetek ki! Hacsak nem tartoznak a fenti kategóriába. A többieknek: nehozy belépjétek! Bárhozy csábítgatnak, ne engedj a kísértésnek, mert csak – 10 max. ÉP-t nyerhetsz. Ennyit ér a barátságom. Phü (most köptem)! Várom az FT-kezt. Üdvözlettel:

Fénylő Isir (#2937)

□ Amit hirdetünk, nem mindenhol tetszik mindenkinek. Lépten-nyomon megköveznék minket, de az elveinkből akkor sem engedünk. Pedig a Fekete Druidák csupán becületes, elhivatott természetvédők, jókkal, semlegesekkel és növényt nem irtó gonoszokkal semmi bajuk. Csak éppen nem bírják elviselni egy kitépott növény látványát. Ez olyan nagy baj? És a revitalizáció nem elég. Néha már gondoltam arra is, hogy hagyni kéne a francha az egészet. Ha majd rámonden növényt kiirtanak a gonoszok, akkor jönnének majd, mennyit ér egy smirglibokor. Főleg ha bemennek a boltba, és a smirglilevel drágább lesz a vasnál, de a vas kevésbé lesz hiánykító. Tehát hajrá gonoszok, kökésre fe! Vágtátok csak magokat alatt a fű... További jó önszüztást! Oky! Te pedig üsd át mihamarabb a csatornán! Ezen az oldalon nincs győvir a bajodra, de talán Alnorban találsz egy jó ideggyógyászt. Eljen Sheraan! Üdv:

Hasfelmetsző Jack (#5191)

□ Az Északi Druida Szövetség minden hónap utolsó szombatján, illetve a HIR parancsall megadott napon 11 órakor tart gyűlést az Elysiumban.

Kárász (#3300),

Sheran jámbor szolgálója

□ Egy szebb druida hólnapért! Keresd a „Bíborhold előtt álló Trikornis Herceg” jelvényt viselő Fekete Druidákat!

#9155

□ Kezdő Kalandozók! Megalukul egy szövetség részletekre. Tárgy és infócserre lenne a cél. Két embernek írhatok: **Beorn (#1714)**, Vékony Mária, Budapest Rutafa u. 19., vagy **Terror Aron (#5811)**, Szabó Áron, Budapest, Rutafa u. 17. Írjatok!

□ Kobuderák! Fajtársaim! gyertek a Sziklaöklő KT-ba, vár benneteket egy nagyon gyorsan gyarapodó, életképes, fiatal, de erős szövetség. Nem KT-érett harcművészek jelentkezését is várjuk, segítjük őket mindazzal, ami fölöttük telik. Libertanban és környékén bárkit anonnal be tudunk ajánlani. Jelentkezni lehet Febster-nél (#1328) vagy bármelyik „kolostort” védelmező Jáde-sárkány” jelvényű kobuderánál.

Frász Atanáz (#4293)

□ Lassan négy éve már, hogy újra megantulan álmodni. Álmodni egy szebb, egy jobb világról. Álmodni, és ezt az álmot valóra váltani. Persze nem egyedül. Az Álomörzök között találtam meg azokat, akikkel együtt álmodunk, és együtt küzdünk ezeknek az álomoknak a valóra váltásáért. Együtt küzdöttünk a Zan-indukátorok ellen, felejtethetlen élmény volt, amikor az egyik kész indukátor sikerült semlegesítenünk. Együtt küzdöttünk a dimenziókapuk bezárásáért, együtt építettük az első Raia és Elenios templomokat, együtt szenteltük a Fény szentélyét. Azonban szomorúan tapasztalom, hogy a régi társak lassanként elfognak melőlem, feladják a mozgalmak kalandozó-életet, és csendesen megtelepednek valahoz. Kiveszik belőlük a Főnix újráléletű tüze. Várjuk tehát azokat a jó jellemű vándorokat, akikben még hatalmas lánggal és a tűz, akik szeretnének velünk álmodni! Jelentkezni lehet Jerikónál (#3821) és Eliánánál (#4862).

Eliana (#4862)

□ MAFFIA. Minden valmirevaló embernek (trollnak, árnymanónak...) ugyanaz jut az eszébe arról az egy szóról: életüket aláaknázó, ismeretlenes hatalmú bűnszövetkezet, mely a hatalomszerzés semmilyen eszközeitől nem riad vissza. Ezt hoztuk mi létre – immár három és fél éve – itt Ghallán, csupa hatalmas és végtelenül gonosz, alattomos kalandozóval. A KT elsődleges célja – mint a világ bármely maffiájának – a lehető legnagyobb hatalom megszerzése, amihez persze minden eszközt felhasználunk. Ezt pedig csak erős tagokkal lehet megvalósítani, éppen ezért igyekszünk karakterünk fejlődését kicsit(?) meggyorsítani. Minden összeggezve: hogy ha elég gonosznak és elszántnak érzed magad, hogy szembe szállj a jó erőekkel, vagy hatalmat akarsz, akkor keresd a „Karda tekeredő, kítart szárnyú, háromfejű sárkány” jelét viselő kalandozókat! Ha komolyan érdekel a bűnszervezet, keresd meg Tront (#3608), vagy az alábbi címre írd:

Mecser András,

1016 Budapest, Mihály u. 16/a

□ *Megszülettél, de gyenge még, csak bálkan cseng, lágy szellő repti tova. Közben erősödik majd, szűkül neki a tér, öblös hangjába minden beleereng. Így hatalmasodik tudatunk dala.*

Abogy átveszi a környék remegését, abogy átérzitek, szinte megdicsóít, abogy tápláljuk többen az erejét az Összhangzat mindent betelíti!

Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Mingyárt betelünk!

VII. 13.

D. C. Silver Panther (#4751),
az éjharcos

□ No, végre elérte véleges formáját a csapat! Alakváltó KT-ba várunk jelentkezőket! Céljaink: alakváltók védelme, többi faj szivatása és gyilkolása. Jellem és hiti mindegy, de azért gonoszok előnyben. Barátunk minden gyilkos KT (azért szívatjuk őket is, de talán nem annyira). Ellenőség minden természetvédő, gonoszellenes és a mi utunkat keresztelő KT (őket nagyon megszuatjuk). A többi KT-val semleges viszonyban akarunk maradni (ők normál mennyiségű szivatást kapnak). Köszönet Metamorphanak az ötletekért! (Ő is tag lesz.) Annex és Bran Mar Mornt nevű alakváltók, lépjetek be! Na, ennyi. Feljétek és rettegjétek!

Lucifer (#5769), a halálosztó

□ Sheran fanatikus hívei! Örömmel tudatjuk mindenkivel, hogy a Fekete Druidák KT megalkult. Jöjj te is közeink, ha elegend van a világunk fajtogató gonoszok pusztításából, s ha a harcod egy igazán szerepeltő, ösztöretartó és dinamikus csapatban akarod folytatni! Mi várunk rád!

Fekete Druidák KT (#9155)

□ Szomorúan tapasztalom, hogy tudatunk sorozatos agressziók részese lett, s ráadásul olyan személyek felől, akik majdhogynem nevétségessé teszik magukat azokat, hogy a maguk 30-50 MXTU-jával és KT főnöki posztjukkal visszaélve 7 MXTU-s karakterekre vadásznak. Ha már ennyi TU-d van, s ilyen erősek érzed magadat, legalább veled egyenlőkön fitogtasd a hatalmat. Továbbiakban ha valamely KT-vezér felől éri tudatunk agresszió, s nem személyes ok miatt, úgy csak belinek minősítjük a támadást. Bár kevesen vagyunk, van eszköznünk a visszavágásra. Másfelől figyelmeztetjük a kalandozókat, hogy ne higgyenek a Naptánas mézes-mázos szavának. Még ilyen alattomos féregek hordanak a nyakukban „napot”, kik orvul, haduzient nélkül támadnak. S mosolygó arcúkkal mutogatják felétek, és csak azt nézik, mikor márthatnak belétek kést. Megkövetjük a Tanácsot! Nyilvános fórum előtt kérünk magyarázatot Babsalótá (Aransárkány KT vezetője, Naptánas tagja) aljas cselekedetére, illetve hogy nyíltan is hadat mernek üzenni, vagy csak a háttérben gyilkolnak, s „minden rendben, semmi bajunk veletek” szöveggel válaszolnak kérdéseinkre.

Sötét elfek (#9149)

□ Tí árnymanók, akik még nem vagytok KT-érettek, hozzátok szözl ez az írás! Miért hoznátok szegény fajtánkra? Miért alacsonyadnátok le általános KT-k szintjére, amikor szükség van

az erős faji szervezetekre? (Negatív példa: Kvarzárkák.) A trollok már-már háborút indítanak fajúknak ellen. Választhatok: vagy U.M.A. mellé álltok vagy ellene? Az én válaszom: Dr. U.M.A., receptre is kaphatok troll skalpot! Ha ketten avagy többen csináljuk, hamarabb elkészül a 100 tagú troll kórus? Trollok, örülhettek, sikerült békés árnyanóból fajgyűlölőt csinálnotok! **Rasczakák (#1905)**, egy elkéseredett

□ Tisztelt kalandozók! Ahogy a jó öreg Dekamer mondta: „most a mágusok is megérkeztek”. Hát ha nem is most, de már több mint egy éve, és mire ez a hirdetés megjelenik, már ki is fejlesztettük az első képességet. Ha nem szimpla varázslást látsz a Mágában, lép be közénk. Ha nagyobb elhivatottságot érzel a varázslás iránt, keress engem, vagy bármelyik mágikus viharban meditáló varázslót! Címem: Ottenberger Tamás, 3600 Ózd, Újváros tér 10. 10./2. Ars Magica (#9150), ahol a Mágia lakozik. Keresetek! **Chan'De Francon (#3060)**, a Mágus

□ Tisztelt kalandozók! Az Ars Magica KT jelentemoda nem véletlenül az, hogy „ahol a Mágia lakozik”. Lép be közénk, és megtudod, mit is takar ez a mondat! Mit jelent, ha egy mágikus testvériség tagjává válsz. Mit jelent, ha a Mágia ereje tölti be mindennapjaidat. Tudatunk nem szimpla általános KT. Nem egy eszméért, személyért vagy célért harcol. A KT feladata a Mágia misztériumának tanulmányozása, firkészése, melybe az idő folyásával egyre mélyebbre és mélyebbre merülhetünk. És, hogy ezen a mélységekben majd el rejtőznek, azt csak a jövő mondhatja majd el. Ha még nem tiszta a kép, de felkeltettem figyelmedet, Mágus, keress a #3060-as mentális számon vagy a címenem: Ottenberger Tamás, 3600 Ózd, Újváros tér 10. 10./2.! Lépjetek be leendő Mágusok az Ars Magica (#9150), most bányátok meg! Üdvözlételek: **Chan'De Francon (#3060)**, az egyik

□ Tudom, sokan farscsálunk verseket, pentegjük lantunkat több-kevesebb sikerrel, mégis a bárdok a talán leginkább szétszórt népség itt Erdauinon. Van közöttük jó és gonosz, elf vagy árnyanó. Semmi nem tart minket össze a dal szerzetén kívül. Legalábbis így volt ez eddig, de most már létezik egy Tudat, ami majd összefog minket, hogy erőt adhassunk a Dalnak. Várunk titeket az Összhangzat (#9152) KT-ban!

Vrandol Sayn Karad (#4620)

ÜZLET

□ Eladó egy darab moa katalizátor és egy darab moa smaragd. Ár megegyezés szerint. Libertan környékiek előnyben. Várom az ajánlatokat. **Chan'De Francon (#3060)**, a Mágus

□ Shaddar környékén keresem megvételre az alábbi tárgyakat. Uzbánycsőr (2), sullárhólyag (2), sünmedve tüske (22), ubuktüske (6), suranokigóy bőr (4), bakkurabőr (3), dözmöngszív (1), lapockacsont (1), csontszablya (1), fekete gyöngy (1). Ugyanitt eladó: róka farkok (1), drótször (6), kis borpajzs (1), bronzpajzs (1). Ha valakinek pl. csak egy bakkurabőre van, kérem ős is jelentkezzen. Ősi Norbert, 7200 Dombóvár. Teledi u. 8. 2./3. ☎: 74-460-248.

Jade Francon (#3809), a sötét elf, Dornodon követője

□ Egy nem mindennapi lehetőség! Eladó egy roxati ívegsem. Ha valami más tárgy is érdekelne, írj, lehet, hogy meg tudom szerezni!
Dimitrij Kornyejev (#4640)

VERS

□ **FOGADÓBAN ÜL AZ ÖREG TROLL**

*Fogadóban ül az öreg troll,
Sört ivott és berígógt pizskosul,
Beleköt a fogadóba,
Nem csoda, hisz az adósa
Nem fizette ki a sört,
Amit a torkán ledönt,
Fogadósunk bátsón rugja,
Kirepül az utcára a porba.
Utcaszélen ül az öreg troll,
Imma még, de bígógt pizskosul.*

Fürge Tölgyfa (#5162)

□ **KARÁCSONY**

*Szikrázik a téli éj,
Ragyognak a csillagok,
Az égre nézni édes jég,
De vadásznak a farkasok.*

*Febér sziget a bold
A fekete tengeren,
Farkasok születnek
Ezen az éjjelen.*

*Szarvasok szíve borul kímba
Az éles agyarak nyomán;
Ébensen roban a vad falca,
Futnak a zsákmány után.*

*De az éj csak csillog tovább,
Gyönyörű, tiszta és ragyogó,
A fák alatt a bokrok között
Vértől piroslik a ből.*

Fekete Szél (#3440)

EGYÉB

□ „Kalandozók! Néhányotok nemsokára itt fog lógni az övemen. akkor majd megtudjátok, miéért jó Dornodon papnak lenni, ha érzitek, hogy tünik el sokat övöt fejbőrötök.” T nem unjátok még az effle szüket dumákat? Mert a fenti két mondathoz hasonló cikkek jelennek meg sorra, taknyos kezdők aláírásaival. Most mondom el akkor: ennek nincs értelme! Aki ezt tudja vagy megértette, annak minden jót! Aki nem, az fulladjon a Csatornába! **#4715**

□ 9140. KT-sok részére tervezek infókört, cse-re lehetőséget, szorosabb hovatartozást! Ha unod, hogy nem foglalkoznak veled, írj Helának (Petróczi Imre, 8200 Veszprém, Halle u. 9/f) vagy nekem (Ifj. Gyurik István, 5527 Buda, Arany J. u. 7/a)! Ha tudsz küldj 1-44-es lemez! (Info hyper, fordulók.) **Xantaixax**

□ Fairlight templom építéséhez várunk segítséget. A templom októberben vagy novemberben fog teljesen felépülni a (131, 88)-as koordinátán. Eddig hármann vagyunk Aad-Shaar Asyn (#3611), Fürge Calver (#2957) és én, Chaar-Lee (#3639). Írni erre a címre írjatok: Szirják Csaba, 2451 Ercsi, Kodály Z. u. 13/a vagy telefonon 25-490-374. Várjuk jelentkezéseteket. VIII. 4. **Chaar Lee (#3639)**

□ A dísztvárat megcsúfolása. (Ne röhögi, mert kifejlesztjük!) Tarthatatlan, hogy manapság annyi kalandozó találja meg a boldogságot, és esküszik örök hűséget a társának. A Sötét Kastploom örödi mentorát kioktatva (közben tehetésgtelen kopaszaknak minősítve és hazaküldve) úgy döntöttünk, hogy az esküvői dísztváratokat erdekesebbé tehetjük a szeretett (pfiu) kedves kìnhalálának hírével. Ez persze nem sokat jelent, de a képesség mellélkhatásaként teljesen összezarjuk az áldozat kinézetét, felhasználva az egyébként felesleges Varázsfesték lehetőségét, így az illető, ha meg is érkezik a saját esküvőjére, sokra nem megy vele, maximum hazugnak és kegyeletsértőnek fogják tartani. Erre persze szintén van megoldás, a kirendelt Leah szelekción sűrű bocsánatkérés közepette eltávolítja, majd eltemeti. Lehetőleg élve, a Pusztuly Sírjaiba. (Aki járt már arra, tudja, milyen hangulatos hely. Aki még nem, az nyugodtan adjon ki egy BE 489 parancsot a wargpini erőf mellett. A belépés díjtalan, a kilépés bizonytalan. Előfordulhat olyan helyzet, hogy egy Leah pap meg akar esküdni. Nem valószínű, de elképzelhető. Na most az élve temetés a Leah papoknak nem jelent különösebb megrázkódtatást, de ilyenkor jöhet az idomított pragononcunk, amit kicsit átszereltünk, így minden ötödik harci kör után elfelejtj, hogy mennyinél tart, s a biztonság kedvéért még marad egy kisit...)

Lüke Szálybaver, szórakoztatási megbízott

□ A minap egyik Leah hívo ismerősöm (lehet találatni ki volt az) mesélte, hogy összevitatt egy hitársammal a lopásról. (Megegyzem, hogy a Leah pap elég amatőr...) Mélyen megsértett és megdöbbentett az a reakció, ahogy Fairlight hívo hitársam elflépte a lopást, mikor ez az egyik legjóvedelmesebb, legkifizetődőbb, legizgalmasabb, leggyorsabb stb. pénzserzési mód. Eleve Fairlight biztat a lopásra, de rá kell jönnöd (nem csak Fairlighosok), hogy igaz van! Lopj! Vangorfnál (20-as csapdaészlelés, 14-es lopás) a következő zsákmányom akadt két forduló alatt, hat lopásból: 1 arany, 131 arany + 1 szopókó, 43 arany, 96 arany, 27 arany, 67 arany. Összesen 365 arany. Persze semleges vagyok, felszentelt pap. Segítem a rászorulókat is, és eléggé megéri (FSE 8). Nem értem, hogy azok a csodálós pikkeltye miért nem adnak nekem is jószágpontot? Pedig oly jól fel tudnám használni... Na persze ez is változó.

A Sütőtőlég (#4577) nevű törpe (Vashegy Nemzete) törpe kovácsok gyilkolására fordítja a mások segítségéből nyert fehér jellemet. Shearan hívei meg néha kapálhatnak neki: RM 29 127. De mindez sokkal könnyebb lenne, ha mis is osztozhatnánk az Aranyáskány fényben! Azért annak örülök, hogy a Sárkány Gyermekei elérték azt, hogy a legvilkosz egy város-lakót, ne kapjál érte gonoszágypontot. Persze kissé megnehezítették, de végre a semlegesek előtt is megnyílt az út a tizezer-x-es fordulók felé! Gratulálók! Maradok Fairlight oadaó híve. Imádom az árnyanókat! Mindig olyan sok arany van náluk. És olyan mélyen alszanak! És a trikornisoknak olyan gyönyörű a szarva... VI. 29. **Scatman a troll (#1731)**

□ Alakváltó! Szeretném tudni, hogy melyikünk a „legnagyobb”? Ha igen, akkor küldd el nekem, hogy milyen magas és milyen nehéz vagy. A „legnagyobbakat” közzéteszem. (Én 191 cm magas és 85 kg vagyok.) Üdvözlettel: VI. 10.

Westy (#4378), az egyetlen □ Az utóbbi időkben egyre több hirdetés jelenik meg olyan tartalommal, hogy egyes kalandozók mennyi növényt írtanak ki. Persze ez számukra hatalmas dicsőség, hiszen ez a gaz cselekedet – szerintük – felér egy T-rex győztesével. Nos, ezennel tudatjuk minden érintett növényirtóval, hogy a jövőben mindegyikük ellen aktívan fel fogunk lépni, nem, kor és faj figyelembe vétele nélkül. Vigyázzatok, mert szembekerültek a Fekete Druidákkal!

Fekete Druidák (#9155)

□ Dalamar Xantroxban háromszor rátámadt egy békés kalandozóra (VIK 1, VI 1 3 3 0, BA semlegesek), egyszer demetretette is. Miben a különös? Hisz ő amúgy is négy skalpos keménylegény! A különös az, hogy az illető kalandozó Sheran békés tanítványa volt, Dalamar pedig Sheran püspöke. Saját hittársaiban sem bízhát meg az ember. És ők a „nagyok”, akiket tisztelni kéne, példaképnek tekinteni. Hát én inkább a ragyás barbáryával fogok kezni, mint vele! Dalamar az illető három mentális üzenete közül egyre sem válaszolt. Átállt a terhes nőkről az istenek híveire megszállás terén, de mi lesz a következő fozokát? Saját KT-társait fogja irtani? Ő így keresi az igazságot... Az igazság az, Dalamar, hogy a szíved szikluzogok semlegje, delmek színe példakép minden gonosz-nak, oly feketé. Csak sajnálni tudlak. En is és a békés kalandozó is, aki fogadott testvérem. Kultúrált játékok és jó szórakozást!

Freddy Krueger (#4338)

□ A halál az Élet része, és nem fordítva. Az Élet pedig maga Sheran istennő.

Nardaal, a Róka (#4279)

□ Dornodon híve vagy? It szeretnél úszni a csatornában, de nem építettél még templomot? Gyere nyugodtan! Mi sem építettünk még!

Gourth Killmaster (#5820)

□ Ezennel meghirdetek egy versenyt. Találom a „lodp vissza” nevet adtam neki. Céjja: Ha megloptak és tudod ki az illető, és tudod mit vitt el (rājősz, hogy mi hiányzik a cuccodból), lodp vissza! Az első jelentkező (bizonyítékkal) tiszteletbeli árnymanóvá avatom. Hogy ez mit jelent? A világ végét a feltámadás után ő lesz az egyetlen nem „valódi” árnymanó, s ővé lesz a megistületetés, hogy mindenki rajta gyakorolhatja legkedvesebb képzettségét. Sajnos árnymanók nem jelentkezhetnek, mert nekik úgyis mindegy, mert nekik már biztosítva van a jövőjük. Trollok pedig azért nem, mert nem tudnak megfelelni a harmadik feltételnek. Üdvözlettel:

Ramsic Uchbar (#3842), az árnymanó

□ Hé gyerekek! Néhányan lizingeltetek tőlem egy-két tárgyat (szvő-ektoplasma, kazmárgyökér). Vangorfi magasságában. Ideje lenne őket visszaszolgáltatni! A bérleti díjat elfelejtétekj. Údv: **Silver Storm (#2426)** Rent-A-Cucc

□ Hálás köszönet annak, aki megdobott a dözmöngsvíz infójával! Vérbeli Igaz Barát vagy.

2. Alamon (#1607)

□ Fajtársaim! Egy óriási családostól szeretném megvédeni azokat az alakváltókat, akik még nem kapták meg a sasszárnyak nevű képességet. Ne próbáljátok ki, ha már megkaptátok! Hát igen, jól megkaptuk. A lényeg az, hogy nem működik. Össze kéne fogni, talán egy mágius rituáléval meg lehet törni ezt az átkot, mert ez egy igazi átok (esetleg ha elég sok alakváltó összefog, a játékmester jobb belátásra tér). Ha valakit érdekel a dolog, kérem írjon! Most szerepjáték ez, vagy szivatás?

Fürge Tölgyfa (#5162)

egy családostól alakváltó

□ Figyelem! Rövidesen nagyszabású építkezések kezdődnek az Alanori Csatorna nyugati oldalán. Egészzen pontosan a Varkaudar Hegységben. Én, mint Ghalla első számú bányász, elkezdtem a felszíget első bányavidekének kialakítását, a Varkaudar Hegység természeti kincsének kiaknázása végett. Felhívom tehát minden kalandozó figyelmét, hogy a fent nevezett területen készülő törpe bányák építését ne akadályozza. Ellenkezőleg! Megkérek mindenkit, idejét és erejét nem sajnálva, építse a bányákat! A hegységben bárhol elkezdhetsz építeni törpe bányát, ahol alkalmas helyet találsz rá. Ha épülő járatra bukkansz, ne habozz: építs bele! Felvilágosítással az alábbi mentális csatornákon szolgálhatok: Bíró Tamás, Győrtelek, Szabolcsi ép. u. 1. ☎: 44/357-209, e-mail: annak@szabinet.hu.

MÓKÁR (#2431)

□ Jók, gonoszok! Nem gondoljátok, hogy túlzásba viszitek? Nem gondoltok arra, hogy csak az egységül jelent biztonságot? Minden isten erre törekszik: biztonságot, egységül akarunk. Nem azt kéri Leah, hogy irtsd ki az összes smirglibokrot. Azt kéri, hogy irts ki egy smirglibokrot, egyet! Raia sem az összes gonosz megölését kéri, csak egyét. Ha nem lennének gonoszok, nem lenne kit „megjavítani”, nem lenne ellenfél, nem lenne lenne, nem „szébb jövő”. Különben érdekes: világítótorony-építésben, holtakkal való dumcsiban, vagy tetemember-ölésben tartjátok a tervet, csak abból teljesítetek túl, ami tetszik! Mindegyik isten megléte fontos, még undorodoné is. Bocs, egy nem: Chara-diné. Ő ugyanis nem az egységülra törekszik. Gondolkodjatok picit, mielőtt megölnétek legjobb barátotokat, csupán egy isten miatt! Ha Sheran egy ilyet kérne tőlem, rögtön othagynám! Ő is nagyon fontos, de a barátaim, fogadott testvéreim, mindennél fontosabbak. No és persze Raia sem kéri, hogy pont a legjobb barátod legyen, aki a küldetés miatt megölsz. Vay Décker, számdorra ennyit jelent a barátság? Először baráti jobb, utána vasfegyver? Csak sajnálni tudlak titeket, a megrögzött növényirtókat is. Búcsúzik a Virágok Védelmezője:

VII. 28. Hasfelmetező Jack (#5191)

□ Tisztelt kalandozók! Amennyiben elpusztított növényt látatok, különösen a Qvill-Shad-dar-Xantrox-Libertan „négszögben”, legyetek oly szvesek, küldjétek el a pontos koordinátákat. Társakat keresek Sheran templom építéséhez. Címem: Kucsámár Mihály 3580 Tiszaujáró, Margit út 2.

Andal Palanransul (#4394)

□ Ha Nardaal, a Róka bármiben is csúcstartó lett volna eddig, most már a múlté. Vay Décker (#1182) szent háborús hirdetését nem lehet felülmúlni. Raia dicső papjai! Mészároljátok le minden sötét aurájú kalandozót, kezdve barátaitokkal, a szeretet nevében, a igazság és az ártatlanok védelmében, bízza abban, hogy ez szeretettel szülőföldünk pusztulásának ellenszere. Nem! Ez a kezdete. Numped Zaks két lába az asztalon, kezében egy csésze kávé, és mosolyogva üdvözlő táviratokat diktál. Kapjátok már a fejetekhez!

Tápmentes Megabe (#4336)

fekete druida

□ Halihó! A júliusi AK-s hirdetésem hiányosan jelent meg. A helyes: Semleges vagy gonosz elf karaktert keresek. Más. Az árnymenőknek valamilyen igazuk van. Még több teli érzésnyit – nem! Údv!

Long Silver deNoir (#1429), a kékvértű

□ Hé druidák! Feketek, fehérek, más színtűek! Valami belül, gonosz állat aprítja a nekrofunkokat Vangornál. Jó lenne, ha mással foglalkozna, de ha ilyen hülye... Szóval valaki élessze már újra a következő növényeket: (78, 68), (90, 61), (77, 78). Köszike! Ja, és még több érzésnyit! U.M.A.-t tiszteletbeli Kvázsárizónának fogadom, tekintettel a gyönyörű levélre, amivel megörvendeztetett. Kösi U.M.A., a KT-jelentést is!

Scatman a troll (#1731)

□ Helló srácok! (Jaj, a lányokat megint kifejelettem!) Elég táp vagyok? 13. forduló 6. szint. Naaz? És, ha most megbocsátotok, megyek szintet szavatni. Na p mindenkinél, kivéve a nőneműeknek, mert őket megint kifejelettem!

Timothy (#5229)

□ Igen tisztelt törpék az 504-es varázslóháznál és környékén! (Mire ez a hirdetés megjelenik, jóval keletebbre is.) Megkérnélek benneteket, hogy ne hordjátok magatokkal fálkyát, vagy pedig KF X 3-azzátok azokat. Ugye Baldor Frostbeard és a többi törpe, aki egy fálkyá miatt kapta meg a fent említett parancsot? Lassan tönkreteszitek a játékomat. Ugyanis imádom a zsákbamancskát (vagy inkább zsákbamancskát, manó mancskát), s eme sport örömeit teszi tönkre, ha az összes törpe zsákjában fálkyát „találok”. Elegem van a fálkyákból! Ugye megértetek? Üdvözlettel:

Ramsic Uchbar (#3842), az árnymanó

□ Kalandozók! Annak az időnek egyszer s mindenkorra vége, hogy Sheran nevével, illetve hitével csak úgy poénkodjtok. (Itt főleg az ostobák értendők, köztük Okiyi is.) Ezentúl aki nem képes a megfelelő hangnemben szólni a szépséges és hatalmas Istennőnk, az könnyen „céltáblájává” válik öklünknek, vashegyű lánzsáknak, illetve minden kezünkben levő fegyvernek. Szóval jól gondoljátok meg azok, akik eddig nem tudtak parancsolni a nyelvünknek! Sheran ereje kiteljesedőben.

Fekete Druidák (#9155)

□ Keresek épülő vagy ezután épülődő Raia templomot. Esetleg be is szállnék az építkezésbe. Lehetőleg Libertan, Wargpin és Ghalla délkeleti részére eső csatamezők környékén. Címem: Szabó Richárd, 4079 Debrecent-Bánk 54041/24. **Tompi (#4399)**

☐ Kedves jók és gonoszok! Gondoljátok csak végig, a világ nem lenne teljes gonoszság nélkül. Itt gondolkodok arra, amikor néhány jó elhátározta, hogy néhány gonoszt lemeszáról. Ez mi, ha nem gonoszság? Tudátok, hogy Raia is gonosz, mivel gyűlöli a „gonoszokat”? Hát ez is gonoszság. Mi is a Yin-Yang (remélem jól írtam)? A jóban a rossz, rosszban a jó. Aki egyetlen írja meg levelében, és még a TF-es HKK-sok levelét is várom! Címem: 1113 Budapest, Karolina út 34/b.

Khull Wahad (#5346)

☐ Kedves(?) trollok, illetve árnyanó-gyűlölk! Fan Thomas vagyok, egy kezdő árnyanó férfi és egy nagy kéréssem meg egy nagy kérdéssem lenne hozzátok: miért gyűlölték ti annyira az árnyanókat? Én nem tudom. Igaz, hogy vannak az árnyanók között, akiket lehet utálni a cickei miatt, de hát miért az egész árnyanó népet kell ezért utálni mert egyes árnyanóknak nem áll a szája? A másik: azt mondják, hogy mi lopunk, hát mint ezt mindenki tudja igaz is, de a kobudérák is lopnak, meg a trollok is, felhozom példának Scatmanit. Ő le is írta az egyik cikkében, hogy lopott egy ágat (és biztos, hogy nem csak egyszer lopott, igaz ő legalább bevalotta, de hát ez az „áldozaton” nem segített). Ja, és én még nem is loptam még egyszer sem, az pedig más kérdés, hogy 0. forduló vagyok. Más. Sokan mondják azt a trollokra, hogy izomgyűny, érdekes én úgy hallottam, hogy a trolloknak még agyuk sincs. (Bocsánat trollok, de én sem bírtam befogni, de azért ne ez alapján ítéljétek meg!) Várom minden fajgyűlölő levelét a mentális számomra, de leginkább Scatmanét és Dekamer, a Bokadzóót, de akárki írhat. Na nem természetesen várom fajtársaim levelét is (U.M.A., Árnyanóknak...) Addig is mindenkit üdvözöl!

Fan Thomas (#1915)

☐ T. nagyérdemű! Úgy vettem észre, mostanában divat lett szidni valakit. Mindegy, hogy kit, mindegy, hogy miért, csak minél „zafosabbban”. Vegyük például Nardaait! Kétségeljenül „kiborított” egyéniség, én is a „falra mászom” tőle, de(!) itt a kulcsszó: az egyéniség. Az ugyanis van neki. Viszont az öt nagyhangan utalók, pocskondiázók seregéről (tisztetet a kivételnek) nem mondható el ugyanez. Szóval, ha más nem jut az eszedbe, csak az, hogy „...hú de utállak XY, mert...”, akkor azt ne apróhirdetésnek írd, hanem mentálisan XY-nak, mert igen valószínű, hogy rajtad kívül senki sem érdekel. Csak azért írni valamit a GN-be, hogy ott legyen a neved, nos rendben. De próbáld ezt úgy csinálni, hogy senki ne vegye észre, hadd higgyék azt, hogy igenis volt mondanivalód, azért írtál. Más. Elenios hívők! Valamelyikötök legyen olyan jó, és mondjon egy imát helyettem a szépszeműnk. Ő tudni fogja, hogy miért. Kösz!

Muffáló Bill (#2398), Leah inkvizítora

☐ Légyszíri írjátok már meg, hogy kit utáltak a legjobban! Én nem akarom elhinni, hogy Sötét Orlant csak hatan utálják. Bocs Orlan, de amiket nálad lehet olvasni... Szóval ne sajnáljátok apapirt és a tintát!

Armado4 (#4465)

☐ Szánalmasak vagytok mindannyian, szánalmasak, mert úgy viselkedtek mint a birkák a vágódákon (beee), nem tanultatok a tűzvíharból, nem látjátok a fától az erdőt, a tűzből csak az öldökést, mások kihaználását, vagy ahogy ti mondtjátok „tűlést” tanultok. Undorodom tőletek, isteneket hajkuráztok, bajnokokat és pusztítókat majmoltok, arra vártok, hogy a tömegből éppen ti kapjátok meg az erőt, a hatalmat és közben nem veszitek észre, hogy már régen megkaptátok a felemelkedéshez a lehetőséget. Harcoljatok továbbra is egymás ellen, pusztítsatok és építetek, pont mint a tűzvíhar előtt, eljön majd egy nap, mikor más késő lesz az összefogás (mint Chara-din ellen). Mikor a fejed a porba hull, én Metam Orpheus (#1974) ott leszek és könyeket hullatok majd érted is mint a többiekért, majd harcba szállok egy utolsó ütközetben társaim és kedvesem, Szi-Ti oldalán a reményért. Ha úgy érzed, hogy te tanultál a katasztrófából és megértetted, hogy miről írtam, kérlek keress meg!

Metam Orpheus (#1974)

☐ Megloptak? Utáld a tolvajokat? Hiányzik a szeretett tárgyad? A tolvaj egy ... árnyanó volt! Mi lehet ez ellen tenni? Nincs megoldás? De van! Szerintem, ha írsz egy, a csodálatos, intelligens árnyanókat dicsőítő verset vagy költeményt, s elküldöd a nevezetes árnyanóknak, akkor biztosan visszaadja a cuccot. Ha ez sem használ, akkor írd át szebbre, jobbra, kicsit többre, s küldd el az AK-ba. Ez biztos meghatja a hős szívé. Ha pedig ez sem segít? Hát akkor lopd vissza ha tudod! He-he-he! Üdv:

Ramscid Uchbar (#3842), az árnyanó

☐ Üdv mindenkinek! Én egy (egyelőre) semleges elf vagyok. Mikor olvastam a TF első regényét, eldöntöttem, hogy Fairlight hívő leszek. Tetszett a nyugodtsága, a megfontoltsága és a semleges hozzáállása. Azonban az utóbbi időben több atrocitás is ért engem (illetve karakteremet). Három fordulóval ezelőtt megfáradott egy Tharr hívő törpe és egy Raia hívő elf. Az utolsó fordulómban megloptak egy Fairlight hívő ember és egy Sheran hívő alakváltó. Ennyit a semleges hozzáállásról. Eldobtam a mérleget, és szerettem dözmöngszívét. Beáldozok Dornodonak. Úgy hogy azok a jók(?), akik sírnak, hogy a gonoszok(?) milyen sokan vannak, jobb ha okulnak ebből. További jó(?) kalandozást! Őszi Norbert, 7200 Dombóvár, Teleki u. 8. 2/3. ☎: 74-460-248.

Jade Flamehood (#3809)

☐ Rájöttem, hogy fajgyűlölő vagyok. Gyűlölöm azt a fajtát, aki gyűlöl egy másik fajt. Szerszűk egymást gyerekek!

Fürge Tölgylfa (#5162)

☐ Trollok! Nyugi! Az árnyanók sem túl okosak! Sőt! Nekem elhihetitek. Erre több árnyanóval folytatott beszélgetés után jöttem rá. Elmondhatjuk, a többségük kifejezetten ostoba. Persze biztosan köztük is akad kivétel. Csak még én nem találkoztam eggyel sem.

Fénylő Isir (#2937)

☐ Nemes eszmékért dicsőség sebeket szerezni! Alapítsuk meg saját országunkat!

Barbapapa, a kijelölt uralkodó

☐ Sokan unják már ezt az árnyanó vs. troll vitát. Úgyhogy hagyjuk abba, gyerekek! Minek is vitatkoznunk? Részemről le is zárom a dolgot, itt van ez a jó kis csatorna köztem és a tev... kedves kis árnyanók között. Egyezszoval szent a béke! Hát nem jobb így testvériesen? Szerszűk egymást gyerekek! Aztán, ha át meritek tolni a rejtjes pófátokat a túlpartra a tó..... cenzúrázva VII. 27.

Thord, a Pusztító (#1343)

☐ Minden kalandozóknak, aki összefutott egy csopfor, ősz hajandó szakkalás, alakváltó felfival: Liberatse tu-temes. Ex infernis. A túlvilágiak seregének Hadura: #5501

☐ Minden Vay Déckert (#1182) követő birkának! Gyertek nyugodtan, hisz zavar, hogy régóta nem teljesítemt meg az én uram, Leah 9. küldetését. Most majd végáthathatok is, naiv kis kreatúrák. Persze jószágomat fogja bizonyítani, hogy én igyeksem gyorsan végezni, főlegleges kínszók nélkül (mélkül tekintet). Az első atrocitás ellenemben először kiadom a T parancsot jókra. Athough Warcraft 2-ben levő új fajtársaim mondják: „As you wish, Master!” Le-gyen hát...

Nehwon (#1657), drow alvezér

☐ Sok a duma és kevés a tett, trollok és árnyanók.

D. C. Silver Panther (#4751)

☐ Tanácsstagok, városépítők! A minap egy Kaleidoszkóp jelvényes Dornodon tanítvánnyal találkoztam, aki egy képet mutatott, melyen nap-számbólmosolós agresszív csoportja egy fekete ruhás csuhás alakot fog közre, aki tarden állva kegyelemért könyörög. Automatikusán 1 arannyal honoráltam a művész tehetségét, majd közölte, hogy ezzel a Kalandozók Városának építését segítetem. Nos, ha az legutóbbi állítása igaz, akkor gratulálok, pár arany bevételért a legrosszabb reklámozó vállaltatok. Ki tudja hány kalandozó fog elálálni utal a szándékától, hogy 10-20 arannyal támogassa az építkezést, mert felháborodott azon, ahogyan elbűvöltek tőle egyet. Bár ez nem egy vagyok, de a módszer... Ha nem igaz, csak a saját szakkállára gyűjtöget, akkor én a helyeteken elsőleges feladatnak tekinteném a sürgős nyakon csapódását!

Dana az amazon (#3602), fekete druida

☐ Tisztelt szülők! Bizonyára önöknek is problémát jelent rohamosan fejlődő gyermekük nevelése. Gondolom nincs idejük a csatamezők – phua-kúpok – labirintusok jelentette napi nyolc-tíz órai elfoglaltság mellett cseméjük gondozására, jövőjének egyengetésére. Bátran merem ajánlani a Naplovagok Rendjét, ami mint az nevéből is kitűnik, napköziothonos elhelyezését vállalja a jólvő nemzedékének. A szigorú vallási nevelés mellett önévelési képzésben részesülnek a tanulók, amely a játszótérekben leselkedő veszélyek elhárítására készíti fel hatékonyan a lovagpalántákat. Emellett a csoportos foglalkozások alkalmával az ifjak főleg energiáit tréfas feladatok megoldásával vezetik le. Jelentkezni bármelyik „fehéren izzó tűzgömbös” köpenyt viselő tanárnál lehet, munkaidőben.

Horin Argieron (#1522)