

# Tartalom

<b>ARCHETÍPUSOK</b>	<b>2</b>
Mágiakedvelőknek	
<b>A CSÁSZÁR ÜGYNÖKE</b>	<b>6</b>
A KG novella folytatása	
<b>LEGENDA</b>	<b>12</b>
KG-s képregény	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	<b>15</b>
Versenykalendárium	
<b>KOMBÓK</b>	<b>16</b>
Quwargok rajzása	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	<b>18</b>
HKK továbbképzés	
<b>ISTENI SZÖVETSÉG</b>	<b>20</b>
Gyakorisági lista	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	<b>22</b>
Istének háborúja	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	<b>23</b>
HKK feladvány	
<b>HATALOM SZÖVETSÉGE</b>	<b>26</b>
Tervek, változások jövőre	
<b>II. NEMZETI BAJNOKSÁG</b>	<b>27</b>
Indulási feltételek	
<b>VERSENYNAPTÁR</b>	<b>27</b>
A Beholder Kft versenyei 1998-ban	
<b>MAGIC: THE GATHERING</b>	<b>28</b>
Type I.	
<b>KOLONIZÁLÁS</b>	<b>30</b>
A Napkereszt Egyháznak vezetésével	
<b>SZÖVETSÉGI SZEMLE</b>	<b>32</b>
Statisztika, hajóleírás, aprók, hajólista	
<b>KERESZTÜL-KASUL</b>	<b>35</b>
Keresztrejtvény	
<b>GHALLA NEWS</b>	<b>36</b>
Egy hónap eseményei Ghallán	
<b>ÁTLAGSTATISZTIKA</b>	<b>36</b>
<b>HÍREK, INFORMÁCIÓK</b>	<b>37</b>
<b>KALANDOZÓK VÁROSA</b>	<b>38</b>
<b>ELKÉPESZTŐ</b>	<b>39</b>
<b>HISTÓRIA</b>	<b>40</b>
<b>THORD, A PUSZTÍTÓ MEGÉRKEZÉSE</b>	<b>41</b>
<b>BÁRDVERSENY</b>	<b>42</b>
<b>THARR KERESZTJE</b>	<b>43</b>
<b>APRÓK</b>	<b>44</b>

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Gondolom minden TF-es és KG-s lelkesen elemzi az olimpia, illetve a légiaradé történéseit, a HKK-sok pedig izgatottan bontogatták az Isteni Szövetség paklijait, de azért remélem, mindenkinek marad egy kis ideje a Krónika olvasására. A mostani Krónika fontos információkat nyújt a kártyások számára: a Beholder Kft. 98-as versenynaptárát, a II. Nemzeti Bajnokság indulási feltételeit, az Isteni Szövetség gyakorisági listáját és a Hatalom Szövetsége új félévének terveit. Azért a más érdeklődésűek is találnak érdekességeket az újságban, de ezt már mindenki fedezze fel magának!

**FIGYELEM!**

A Shadowrun rajongói számára szomorú hír, hogy a novemberi Krónika hátsó belborítóján hirdetett Vakító fény c. regény technikai okok miatt csak februárban jelenik meg. A könyv borítófestményét azonban mindenki megtekintheti, ha megnézi az újság borítóját.

Mindenkinek kellemes karácsonyt és TP-ben/IG&-ban/ellenvarázslatokban/nujenben gazdag, boldog új évet kívánok!

DANI ZOLTÁN

## ALANORI KRÓNIKA

II. évfolyam 12. szám – Megjelenik havonta  
**Főszerkesztő:** Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós  
**Tördelő szerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György  
**Gráfikák:** Lipták László, Szügyi Gábor, Vida László  
**Borítófestmény:** Dell Harris © FASA Corp.  
**Borító:** Prekop László **Szindinamikus:** Mazán Katalin  
**Felelős kiadó:** Mazán Zsolt  
**Kiadja:** Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134  
**Készítette:** Kópia Kft., Kiskunhalas  
**Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor  
ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetéstételvel 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 használt kéziratokat nem őrizzük meg, és nem küldünk vissza.

A Shadowrun a Fasa Corp., A Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Túlélők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft. bejegyzett védjegye. A Beholder Kft. WWW címe: <http://www.bppiac.hu/beholder>  
E-mail cím: [beholder@mail.datanet.hu](mailto:beholder@mail.datanet.hu)

# ARCHETÍPUSOK



Az alább következő archetípusok az *Awekenings* c. *Shadowrun* kiegészítőben láttak napvilágot. Minden, a mágiát szerető *Shadowrun* játékos számára új és érdekes lehetőségeket jelentenek, köztük a fizikai varázslók olyan típusával, mely egyszerre rendelkezik varázslói és adeptsusi sajátságokkal.

## UTCAI HARCOS

„Tudom, hogy mindenki azt hiszi rólam, hogy amolyan magányos farkas vagyok, de hát ez nem így van. Persze, szeretek némi időt egyedül tölteni, hogy meditáljak és koncentrálok, de engem igazából a nagyváros ritmusa és lüktetése éltet. Káoszt és végtelen áramlást érzek minden mozdulatban, minden hangban, minden cselekedetben és reakcióban. Mégis, mindebben a káoszban van valami rendszer – valamiféle minta.

Oké, oké. Tudom, hogy jó néhányszor magam is hozzátettem egy kicsit a káoszhoz. Humanitárius küldetésnek tekintem, hogy tegyek róla, a dolgok ne váljanak túl unalmasok. Azt is kötelességemnek érzem, hogy tegyek róla, mindenki tisztán játsszon. Viselkedjétek szépen és én is jó fiú leszek.”

**Megjegyzés:** a fizikai varázslókról szóló szabályokat lásd hátrébb.

Az utcai harcos mágus (fizikai varázsló), jöllehet leginkább adeptsusnak szereti nevezni magát. Energiáját arra fordítja, hogy saját természetes fizikai képességeit fejlessze és erősítse. A mágiát csak ritkán érzi, leginkább olyankor, amikor adrenalin pumpál az ereiben, és röpköd az ólom. Akkor viszont mélyen megéri meg lehetőségen egyedi mágiája. A kezdő utcai harcosok leginkább a harcművészetekre koncentrálnak, de persze más adeptsusi képesség is megteszi.

### Tulajdonságok

Test: 5 Pusztakezes harc: 6 (8)  
Gyorsaság: 6 Fegyveres harc: 4  
Erő: 6 Hajítófegyverek: 6  
Karizma: 3 Lopakodás: 4 (6)  
Intelligencia: 4 Etikett (utcai): 4  
Akaraterő: 6  
Esszencia: 6  
Mágia: 6  
Reakció: 5 (6)  
Kezdeményezés: 6 + 2D6

### Szakértelmek

### Kockatartalékok

Harci: 8 Válassz 2 kapcsolatot

### Kapcsolatok

### Felszerelés

Dodge Scoot  
Elsősegélycsomag  
Hordozható telefon fülhallgatóval  
Kés  
Műérzetlejátszó (4 chippel)  
Páncélkabát (4/2)  
Suriken (10)

### Adeptsu képességek

Megnövelt képesség  
(Lopakodás + 2 kocka)  
Megnövelt képesség  
(Pusztakezes harc + 2 kocka)  
Megnövelt fizikai érzékelés  
(Fényerősítő látás, éles hallás)  
Megnövelt reakció (+1)  
Megnövelt reflexek (1)  
(+ 1D6 kezdeményezés)  
Gyilkos kéz (6S fizikai sebzés,  
pusztakezes támadás)

### Induló pénz

9022 ¥

# UTCAI IGÉZŐ

„Ne gyere itt nekem azzal az igazi varázsló dumával! Ha meg akarsz találni a megfelelő eszközt a munkához, és nincs feleslegesen elszórni való nujened, nem olyan embert fogsz keresni, aki ezer dologhoz ért? Haszontalan sallangokért akarsz fizetni? Nekem mindegy. De ha azt akarsz, amire igazán szükséged van a munkához, akkor keress fel inkább engem. És ha két-ségeid vannak azzal kapcsolatban, hogy igazi varázsló vagyok-e, van a számodra egy kis tűzlabdám, hogy meggyőzzelek.”

**Megjegyzés:** Az utcai igéző egy igéző adeptsus. Sem a szellemekkel, sem az asztrális síkkal, sem efféle baromságokkal nem foglalkozik – két lábon járó varázslatszóró gép, aki remekül érti a dolgát. Neked pedig pontosan ilyen alakra van szükséged bizonyos munkákhoz – feltéve, ha azt az elvet valod, hogy mindennek kulcsa a megfelelő helyen és időben elmondott megfelelő varázslat.

## Tulajdonságok

Test: 4  
Gyorsaság: 6  
Erő: 4  
Karizma: 4  
Intelligencia: 6  
Akaraterő: 6  
Esszencia: 6  
Mágia: 6  
Reakció: 6  
Kezdeményezés: 6 + 1D6

## Szakértelmek

Etikett (utcai): 3  
Lopakodás (városi): 3  
Mágiaelmélet: 3  
Motor: 2  
Tűzfegyverek: 3  
Varázslás: 6

## Kockatartalékok

Harci: 9  
Mágikus: 6

## Felszerelés

Dodge Scoot  
Hermetikus könyvtár  
optikai lemezen, Varázslás (1)  
Páncélruha  
Ruger Super Warhawk  
Zsebszámítógép  
50 Mp memóriával

## Varázslatok

(Válassz egyet az alábbi csoportok közül)

### Harcos

Alvás: 3  
Energialabda: 4  
Manalövedék: 3  
Ostrom: 3  
Tűzlabda: 2

### Szemfényvesztő

Kaosz: 4  
Láthatatlanság: 2  
Maszk: 2  
Zavarodottság: 5

### Gyógyító

Gondolatok irányítása: 2  
Gyógyítás: 6  
Kezelés: 4  
Reflexnövelés (+3): 3

### Kapcsolatok

Válassz 2 kapcsolatot

### Induló pénz

11 000 ¥

# SZELLEMVADÁSZ

„Hagyjuk az üzleti mellébeszélést. Mindketten tudjuk, hogy ha tudnád, hagyományos úton oldanád meg a problémádat. Az emberek csak akkor fordulnak hozzám, ha a fizikai megközelítések mind csődöt mondtak. Szóval ne tegyünk úgy, mintha lenne más lehetőség is rajtam kívül.

Szerencsére imádom a kihívásokat. Különleges képességeimmel pedig ugyanúgy kezelem a szokatlan ügyeket, mint te a hétköznapiakat. Mesélj, mi a gond? Aztán majd én eldöntöm, mekkora kihívást látok benne – és mennyit kell majd fizetned.”

**Megjegyzés:** A szellemvadász olyan fizikai adeptsus, aki az asztrális sík dolgaira specializálta magát: szellemekre, varázslatokra és paranormális szörnyekre. Képes rá, hogy elkapjon egy sok gondot okozó, elszabadult szellemet, vagy hogy megvédje ügyfelét valamiféle mágikus veszélytől. Akárhogy is, nem szabad alábecsülni a képességeit, még akkor sem, ha ilyesféle munkákat általában hermetikus mágusokra vagy sámánokra bízna.





### Tulajdonságok

Test: 4  
Gyorsaság: 5  
Erő: 3  
Karizma: 5  
Intelligencia: 4  
Akaraterő: 6  
Esszencia: 6  
Mágia: 6  
Reakció: 4  
Kezdeményezés: 4 + 2D6

### Szakértelmek

Lopakodás: 2  
Mágiaelmélet: 3  
Pusztakezes harc: 5  
Varázslás (csak asztrális harc): 5  
Tűzfegyverek: 2

### Kapcsolatok

Válassz 2 kapcsolatot

### Induló pénz

14137 ₺

### Kockatartalékok

Harci: 7  
Mágikus: 5 (csak asztrális harc)

### Felszerelés

Beretta 101T  
2 tár hagyományos,  
1 tár ezüstlőszer)  
Elegáns öltözet  
Fakaró (2)  
Hordozható telefon  
fülhallgatóval  
Mikromagnó  
Páncélkabát (4/2)

### Adeptus képességek

Asztrális érzékelés  
Megnövelt reflexek (1)  
(+ 1D6 kezdeményezés)  
Megnövelt fizikai érzékelés  
(Fényerősítő látás, hőlátás)  
Gyilkos kéz (5K fizikai sebzés,  
pusztakezes harc)  
Fájdalomtűrés (3)

## FIZIKAI VARÁZSLÓK

### (opcionális szabály)

Már most szólunk, hogy a játékmes-ter úgy is dönthet, hogy fizikai varázslók csak nem-játékos karakterek lehetnek.

A fizikai varázsló olyan figura, aki „A” prioritást rendel a mágiahoz, de aki más utat jár, mint a szokásos varázslók. Ahelyett, hogy szinte minden idejét annak szentelné, hogy az asztrális sík energiáit uralma alá hajtja, a fizikai varázsló mágikus tehetsége egy részét saját, természetes fizikai képességeinek feljavítására fordítja, valahogy úgy, ahogyan egy fizikai adeptus teszi. Ennek megfelelően csak a mágija egy részét fordítja az olyan „hagyományos varázslói dolgokra”, mint a Varázslás vagy Idézés.

A fizikai varázsló karakter a szokásos **Shadowrun** szabályok szerint költi el Mágiatulajdonság-pontjait a fizikai adeptus képességekre, de legalább 1 Mágiapontot nem szabad elköltenie: ezt (ezeket) a szokásos varázsló szakértelmek gyakorlásához használja (Varázslás, Idézés, Varázsművéség).

*Éjszakát Ismerő fizikai varázsló. Kezdeti Mágiatulajdonság-pontjaiból 4-et arra költ, hogy megvásárolja a Lopakodás, Harci érzék, Megnövelt pusztakezes harc és Gyilkos kéz fizikai adeptus képességeket. A későbbiekben ha varázslatot mond vagy szellemet idéz, azt úgy teszi, hogy a maradék 2 pontot tekintve a Mágia tulajdonságának. Ha tehát például 2-nél nagyobb erejű varázslatot mond el, a kimerülés fizikai sebzés-ként jelentkezik majd.*

Amint azt már megszoktuk a fizikai adeptusoknál, az „elköltött” Mágiapontokon később már nem lehet változtatni. A beavatással gyűjtött plusz Mágiapontot vagy egy újabb fizikai adeptus képesség vásárlására, vagy a „varázslási” Mágia tulajdonság növelésére lehet fordítani, de csak az egyikre. A karakter nem teheti meg, hogy például fél pontot rak az egyikre, felet a másikra. Minden egyes megszerzett pontot valamelyik oldalra „oda kell rakni”.

Ha a fizikai varázsló veszíti a mágiájából (kiberver beépítése, halálos sebesülés, esszenciavesztés), akkor *először* a „varázslási” Mágia pontjait kell csökkentenie. Ha ez a szám 0-ra csökken, akkor a karakter örökre elveszíti a lehetőséget, hogy aktívan használja mágiikus szakértelmét. Ez akkora traumát jelent a számára, hogy hiába nyer később újabb Mágia-pontokat beavatással, az egyszer megbomlott egyensúlyt már soha nem lehet visszaállítani: nem lesz képes aktiv mágiahasználatra. Innenőtől kezdve minden újabb megszerzett Mágia pontot a fizikai adeptsus képességek bővítésére és fejlesztésére kell fordítania: a karakter a jövőben egyszerű fizikai adeptsusnak számít.

A fizikai varázslónak választania kell a hermetikus és a sámáni tradíció között. A sámáni fizikai varázslónak totemje van, és totem módosítókat használ, ugyanúgy, mint egy sámán vagy egy sámáni adeptsus. A fizikai adeptsus képességeket azonban ugyanúgy használják mindkét tradícióhoz tartozó fizikai varázslók.

Akárcsak a többi varázslónak, a fizikai varázslónak is fel kell vennie egy megszorítást minden 2 elvesztett „varázslás” Mágia pont után, *továbbá* a karakter létrehozásakor elköltött minden 2 olyan pont után, amit fizikai adeptsus képességek vásárlására fordítottak. A karakter dönthet úgy, hogy nem fogadja el a megszorítást, de ezzel egyben azt is vállalta, hogy soha nem lehet beavatott, illetve, ha már az volt, azonnal elveszti minden beavatottsági szintjét.

A fizikai varázsló annyira erősen a mágia fizikai oldalára koncentrált, hogy kezdetben nem is érheti el az asztrális síkot. Az Asztrális érzékelés nevű fizikai adeptsus képességet per sze megvásárolhatja annak rendje és módja szerint, de soha nem lesz képes asztrális projekcióra. Ha egy fizikai varázsló rendelkezik az Asztrális érzékeléssel, akkor használhatja az összes metamágiikus képességet. Ha nem rendelkezik Asztrális érzékeléssel, akkor csak az Alcázás metamágiikus képességet használhatja.

Az asztrális érzékelésre képes fizikai varázsló a többi varázslóhoz hasonló módon végezheti az Összpontosítást. Az asztrális érzékelés nélküli fizikai varázsló erre csak akkor képes, ha megvásárolja a Megnövelt összpontosítás nevű fizikai adeptsus képességet.

A fizikai varázslók a szokásos szabályok szerint köthetnek meg és használhatnak fókuszokat. Az energiafókuszról származó plusz Mágia-pontok azonban csak a „varázslási” Mágia tulajdonságot növelik, a fizikai adeptsus képességet vásárlására szánt Mágia pontokat nem.

## SZABADULÓMŰVÉSZET

### (új szakértelem)

A Szabadulóművészet különleges szakértelem az Atlétika szakértelem koncentrációja. Használatával a karakter megpróbálhat megszabadulni olyan fizikai fogva tartó eszközök szorításából, mint például a kötél, vagy a kézbilincs. A szabaduláshoz kézügyességet és testi deformációt használ. A Szabadulóművészet-próba nehézsége a fogva tartó eszköz bonyolultságától függ (lásd az alábbi táblázatot):

#### SZABADULÁSI TÁBLÁZAT

Fogva tartó eszköz	Célszám
Kötél	4
Kézbilincs	6
Kényszerzubbony	8
Kéz-láb bétklyó	10

A szökéshez szükséges alapidő a célszám 5-szöröse percben kifejezve. Ha sikeres a Szabadulóművészet-próba, a tényleges szabaduláshoz szükséges időt úgy kell kiszámolni, hogy az alapidőt elosztjuk a próba során elért sikerekkel. Ha nem születik siker, a karakter nem képes megszabadulni. Sikertelen próba után újra lehet próbálkozni, de csak akkor, ha már eltelt az alapidő. Ha például a karakter megpróbál kiszabadulni egy kézbilincs-

ből, és elrontja a próbát, 30 perc múlva újra dobhat.

A Fájdalomtűrés képességgel rendelkező fizikai adeptsusok sokkal hatékonyabban képesek a megszábadulásra, mert ők könnyebben elviselik a vele járó fájdalmas testdeformációkat (ízületek kiugrasztása stb.). Minden egyes sebzési szint „eltüntetésének” képessége 1-gyel csökkenti a Szabadulóművészet próba célszámát. Ha például egy fizikai adeptsus képes rá, hogy Közepes sebzésnek ellenálljon büntető módosítók nélkül, akkor 2-vel csökkentheti a Szabadulóművészet-próbájának célszámát. Ugyanez a célszámcsökkenés Súlyos sebzési szintnél 3, és így tovább. Ha azonban a Fájdalomtűrés képességet a karakter ténylegesen elszenvedett sebzés káros módosítóinak eltüntetésére használja, akkor ez a célszámcsökkenés természetesen nem vagy csak részben érvényes (lásd alább a példát). A Hajlékonyság képességgel rendelkező fizikai adeptsusok 1-gyel csökkenthetik a Szabadulóművészet-próbájuk célszámát.

*Toshit elfogták, megdolgozták egy kicsit, majd rácsaptak a kezére egy kézbilincset és bezárták. Toshi 5-ös szintű Szabadulóművészet szakértelemmel és 4-es szintű Fájdalomtűrés fizikai adeptsus képességgel rendelkezik. A verésnek köszönhetően Közepes sebzést szenvedett. A Szabadulóművészet-próba célszáma normálisan 8 lenne (6, plusz a sebzés miatti +2-es módosító). Toshi a Fájdalomtűréssel képes semlegesíteni a sebzésből adódó módosítót, így a célszám most már csak 6. Ezen túl még arra is marad Fájdalomtűrés pontja, hogy még egy Enyhe sebzés szintet semlegesítsen, ami azt jelenti, hogy 1-et levonhat a célszámból. A végső célszám így 5-re jön ki. A próba során 1 sikert ér el, így 25 perc alatt szabadul ki. Miután ezzel végzett, nekiállhat azon gondolkodni, hogyan jut ki magából a cellából.*

fordította: SERFLEK SZABOLCS

# A CSÁSZÁR ÜGYNÖKE

*„A mélységből érkezünk, bideg, kómerev testtel,  
És nem tudtuk, hogy létezik a fény.”*

Részlet a Dermedt ragyogás című,  
állítólagos zarg eredetű kéziratból

**2. RÉSZ**

Taragon központi csillagkikötőjében sok ezer fős tömeg várta a birodalmiak érkezését. Reggel még havazott, de mostanra már csak a komor felhők árulkodtak a tél beköszöntéről. A cirkáló jöttének híre mindenhová eljutott, így aki csak tehetett, igyekezett megjelenni ezen a rangos eseményen. A bürokraták még ha akarták volna, akkor sem tudták volna eltitkolni a megtisztelő, de egyben igencsak nyugtalanító látogatás tényét. Az Akadémia elhárítása persze megerősítette a kikötő körüli őrseget, mikrohullámú sugarakból szótt kerítés emelkedett a fő platform köré, és állig felfegyverzett inszektoidok szállták meg az összes tetőt, így a menekültek csoportjai csak a csillogó üvegfalon kívülről bámulhatták az előkészületeket.

Az Akadémia tengerparti épületegyüttesétől elegáns, hófehér anti-G korongok csoportja emelkedett a levegőbe, és közvetlenül a báméskodók feje fölött elszárgulva a zárt övezet felé vette az irányt. A birodalmi vezetők elérkezettnek látták az időt arra, hogy magas jelenlétükkel emeljék az esemény fényét. A tömeg izgatottan morajlott, a hegyek árnyékában húzódó kristálybeton síkságon a kisebb csoportokba verődött emberek, karnoplantuszok, inszektoidok, xenók, tricipliták ugyanolyan feszültséggel várták a személyszállító bárka földet érését, mint a domborművekkel borított központi fogadótorony két oldalán nyílegyenes oszlopokban sorakozó, csillogó lépegetőkbe bújtt nemeshalak.

Om megállt a torony lábánál, és körülnézett. Udivarias biccentéssel üdvözölte a bürokrácia vezetőit, az Akadémia összesereglett professzorait, az itt tartózkodó klánvezetőket és a Napkereszt pompás egyenruháját viselő méltóságokat. Nyugtalan volt, de mindent megtett azért, hogy környezete ne lássa, ne érezze feldúltágát.

A Birodalom felől egyre kevesebb hír érkezett, és ami átjutott az ezernyi veszéllyel teli mélyűr jéghideg sivatagján, az sem volt túlzottan biztató. Hiába a gigászi csillagbirodalom minden ereje, a Galaktikát, már csak pusztá méreténél fogva sem lehetett megvédeni. Senki sem tudja, hogy hány százezer, ta-

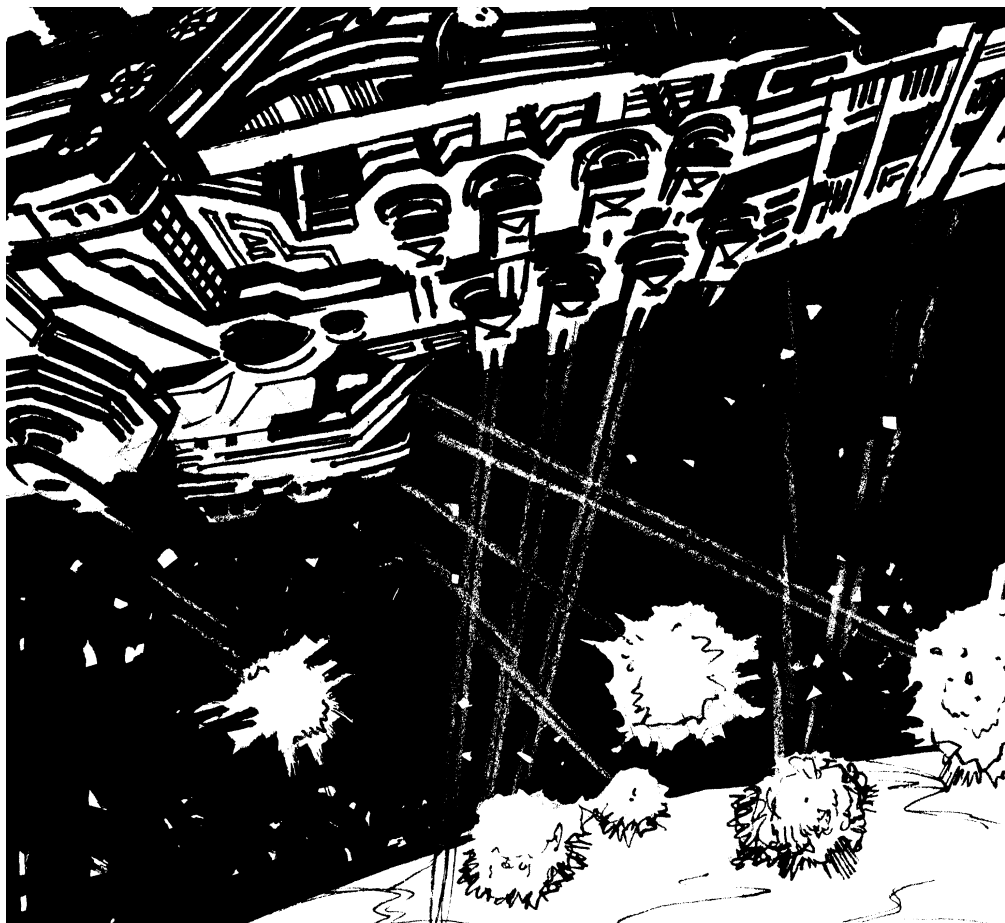
lán millió hadihajó járta a csillagok között átívelő sötét ösvényeket, hogy a császár jelvényét magasra tartva megoltalmazza a híg légkörű világok csalóka menedékében reménykedő tudatlan és gyámoltalan lények milliárdjait. Hihetetlen összegeket emészt fel a fegyverkezés, az újabb és újabb, mind pusztítóbb ágyúk, rakéták, egyre erősebb pajzsok, gyorsabb vadászgépek kifejlesztése, legyártása és hadrendbe állítása. A fegyverekért, vagyis a pillanatnyi biztonságért persze fizetni kell, ám a császár kincstára, az uralkodó minden naiv jó szándéka ellenére is aggasztóan üres. Az életet hordozó világokat pedig nem lehet magukra hagyni.

A béke megőrzéséhez, ugyanúgy, mint a háborúhoz, elsősorban pénz kellett.

Egy birodalmi cirkáló legyártása akár száz évig is eltarthat, hadrendbe állítása, feltöltése, a legénység kiképzése újabb évtized. Egy ilyen óriás elkészítése nem egy világ, de egy egész csillagtartomány erőforrásait is meghaladja. Ha egy hajó viselheti a megtisztelő „birodalmi” elnevezést, akkor az azt jelenti, hogy a császár akaratának, és az ő vagyonának köszönheti létrejöttét. Persze, az is igaz, hogy akadnak olyan dúsgazdag világok a belső tartományokban – főleg az inszektoidok és a zseniális tricipliták rendszereiben, távol a zarg és mezon dülástól –, amelyek képesek lennének megépíteni egy ilyen nagyságú monstrumot, ám a Birodalmi Kamarilla bölcs politikája ezt nem teszi nekik lehetővé.

Elképzelné is szörnyű, hogy mi lenne, ha a Klánok, vagy egyes érdekszövetségek kezébe kerülne egy ilyen erejű fegyverrendszer! Csak a megvesztegethetetlen Császári Flotta rendelkezik cirkálókkal és csatahajókkal, már ha nem vesszük figyelembe azt a tizenkét kiszuperált hadihajót, amit öfensége száz évvel ezelőtt volt kénytelen átadni a Napkereszt mind erősebb és befolyásosabb váló egyházának.

A legutóbbi zarg invázió megállítása minden addigi kiadásnál nagyobb összeget emésztett fel, és a Kamarillának nem maradt pénze, csak adóssága. Valamelyik udvari méltóság számára jó ötletnek tűnhetett, hogy a közvetlen veszély látszólagos elmúlá-



sakor az amúgy is leselejtezendő óriáshajókkal törlesszék le azokat a milliárdokat, amelyeket a Napkeleszt kölcsönzött a Birodalomnak. Ha pénzben fizetnek, akkor az adóemelését von maga után, a belső szektorok amúgy is hihetetlenül magas adóterheknek további emelése pedig azonnal lázadások tucatjaihoz vezetett volna.

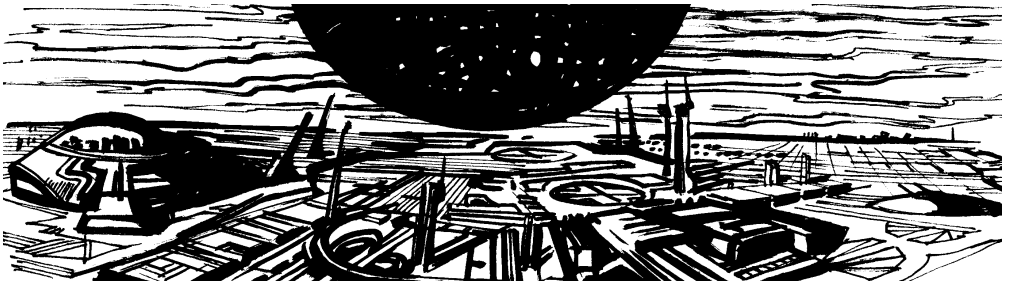
Om öntudatlanul szerette volna figyelmen kívül hagyni a kellemetlen tényt, de az agyában ülő parányi cenzor ismét megszólalt, és felemelt ujjal figyelmeztette, hogy ezzel megsértené kötelességét. Tizenkét templomhajó volt úton a Peremvidék vihartépázta égi csatamezőin, és amerre jártak, ott a kozmikus porrá lőtt mezonokkal, zargokkal és kalózzokkal együtt elhamvadt a császár iránti hűség is. Léteznek csillagok, amelyeket a felfedezésük és a gyarmatosításuk óta még sohasem látogatott meg uralkodói csatahajó. Egy ilyen szörnnyeteg látványa

elégendő ahhoz, hogy az alattvaló élete végéig tántoríthatatlan hűséget nyerjen belőle. Ez a hűség volt most veszélyben mindenütt, ahová eljutottak az egyház égi templomai. Aki azokat látta, azt már nem érdekelte a Birodalom.

Nem mesze Omtól Sifou püspöknek is hasonló gondolatok jártak a fejében.

– Mit sem ér az a tucatnyi kardcsörtető katedrális, ha az uralkodó elkezdi ezerszámra a Peremvidékre szórni a cirkálóit. Most még csak egy közeledik, de olyan váratlanul, ahogy ez előbukkant, bármi más is követheti.

A főpap torkát eltakaró kendőbe rejtett pszichikus érzékeny fémsejtekből készített lap lehetőleg vibrálni kezdett. Sifou behunyta mandulavágású szemét és az adásra koncentrált. Bár nem tudott mások gondolataiban olvasni, de az egyház szolgálatában megtanulta, hogyan értse meg a neki címzett



telepatikus üzeneteket. Mionnon atya, az elhárítás előjárója a bolygó kérgébe vájt bunker mélyéről, az egyház központi megfigyelőjéből jelentkezett.

– Megtörtént a hajók vizuális észlelése és beazonosítása. A flotta alkalmas arra, hogy rövidtávú taktikai hadműveleteket folytassanak vele. A cirkálót három Oathbreaker romboló, két Tideturner ostromhajó, vagy ötven kisebb egység és tíz Exodus osztályú csapatszállító kíséri. A valós térbe való belépés után a kötelék szétvált. A cirkáló és a rombolók felénk tartanak, a többiek nagy része a külső bolygók őrvezetében, a gázóriások holdjai körül vesztegel.

– Hogyhogy a nagy része? – Ha már állt kettőjük között a kapcsolat, akkor a cerebrita egészen nagy távolságból is felfogta az ember gondolatait, így akkor is tudtak kommunikálni, amikor a püspök látószólag hallgatott.

– Egy tucatnyi kisebb teherhajó leszállt, vagy úton van a külső kolóniák, és a bányatelepek felé. Útközben telekommunikációs műholdakat lőnek ki, illetve átvészik az ellenőrzést a már meglévők felett.

– Történt-e bármilyen újabb összetűzés, vagy rendkívüli esemény?

– Nem, ha csak azt nem tekintjük annak, hogy...

A cerebrita bizonytalanul elhallgatott

– Micsodát? Folytasd!

– A teherhajók azt viszik a bányatelepekre, amire ott a legnagyobb szükség van. Pontosan tudják, hogy kinek mi kell.

– Vagyis naprakész információval rendelkeznek a Targon rendszeréről? – kérdezte Sifou döbbenetben.  
– De hiszen ez lehetetlen.

– Nem, nem naprakész – jött a válasz. – Az egyik hajó egy öt éve bezárt kolónián szállt le, és sugárzás elleni védőruhákat akart átadni. A bányát annak idején éppen azért kellett kiüríteni, mert túl nagy volt a sugárzás.

– Tehát, aki kiadta a parancsokat, az ismeri Targont, de már vagy egy évtizede nem járt itt.

– Pontosan erre gondoltam én is.

– Talán az Akadémia egyik volt tisztje, egy cerebrita professzor?

Sifou nem hallotta meg Mionnon válaszát, mert egy irtózatos dörrenés feljlesztette koncentrációjából.

Messze a tömegtől zöldes örvénylés jelent meg a levegőben, majd fokozatosan egy hatalmas, halványan ragyogó gömb bontakozott ki a szürkéssárga téli felhők közül.

– Egy hologömb! – morajlottak fel a bámészködők.

A hologömb körül szinte kihunytt az alkonyi nap-sugár, és néhány pillanatnyi vibrálás után kristálytisztá kép tárult a nézők szeme elé. Olyannak tűnt, mintha csak a szabad úrben lebegnének, alig néhány ezer mérföldnyire a cirkáló mellett.

A kikötő ügyeletes tisztje növekvő zavarral bámulta egyébként megbízható műszereit. Néhány pillanattal ezelőtt a berendezések megbolondultak, most pedig mintha kikapcsolták volna őket.

Egy udvarias, de kőkemény hang csendült fel elméjében.

– Itt Melinnon tengernagy, Őfelsége cirkálója, a *Bleinnon* parancsnoka beszél. Átvettem a bolygó körüli terek irányítását. Minden felszíni egység szálljon le!

Az ügyeletes tiszt azonnal kiadta a megfelelő utasításokat. Visszatértek bázisukra a bolygóközi vadászok, lehozták leshelyükről az antiG gályákat. A bolygó körül megszűnt a forgalom.

A városokban és a táborokban gyakorlatilag megállt az élet. Mindenki a hologömbök, vagy a fájára jellemző adattovábbító előtt figyelte a történést.

Om feszült figyelemmel követte az eseményeket. Láta, hogy figyelmeztető fények villannak meg a kikötő acélsíkja fölé emelkedő karcsú antiG tornyokon. A tornyok normális körülmények között a rakodást segítették elő, mellettük pillanatok alatt felsiklottak az orbitális pályára a nehéz konténerek. Feldübörögtek az alapzatukba épített, és immár századok óta nem használt motorok, és lassan elfordították a hófehér fémtüket.

– Fókuszálják a sugarakat – gondolta az ügyeletes tiszt.

– Biztonságos folyosót akarnak létrehozni a cirkáló és a felszín között – ismerte fel Om.



– Erőpajzzsal kötnek össze magukkal – döbönt meg a tiszt. – De hiszen az iszonyatos mennyiségű energiát igényel. Miért ennyire elővigyázatosak? Ki a fene fog leszállni?

Hirtelen egy egészen örült gondolat villant át az agyán. Olyan erővel, hogy még a torony tövében álló Om is megértette.

– Csak nem a Császár jön?

Vízmetező Trakorak dühöngött.

Vasóklével hatalmasat vágott a kápolna szűk ajtajára, és döngő léptekkel végigsietett a lejtős folyosón.

Bezárták, mint egy kutyát!

Beparancsolták a főhadiszállás alagsorába, és megtiltották neki, hogy a felszínre tegye a lábát, amíg itt vannak a birodalmi látogatók.

– Nem akarok vérontást – mondta a püspök. – Ismerem az érzelmeidet. Szeretném elkerülni, hogy meggondolatlanul bajt hozz a fejedre. Egyszer már hibáztál, és most sokkal nagyobb a tét.

A főpilóta tudta, hogy aktiválták körgallérja nyomkövetőjét. Ha megpróbálná átlépni a felszínre vezető ajtóak előtti vörös vonalat, az ellenőrzőrendszer egyszerűen lerobbantaná a fejét.

A Szürke Rend körletéhez ért. Az emberek és az inszektoidok sietve ellillantak, amikor látták közeledni. Két xeno biztonsági tiszt tessék-lássék megpróbálta útját állni, de őket egyetlen mozdulattal a falhoz kente. Átlépett mozdulatlan testük felett, és elindította a liftet. A kerek vaslemez lassan süllyedni kezdett a gránitba égetett aknában.

Még mindig forrt a dühtől. Tudta, hogy nincs értelme haragját az élettelen tárgyakon kitölteni, de azzal is tisztában volt, hogy megőrül, ha magában tartja az indulatait. Begörbítette az ujjait, és belemart a falba. Az acélkarmok belevájtak a tükörsima gránitba, ujjai hosszú csíkot hagytak maguk után, ahogy a platform süllyedt.

Odalent sötétség, hideg és csend fogadta.

A fal mellett durva, gyalulatlan polcokon fekete dobozok sorakoztak.

– Most mit bámultok? – üvöltött rájuk. – Azt hiszitek nekem jobb? Szolgáljuk a Nap keresztjét, igaz? Közben meg kinyaljuk a Birodalom seggét, csak azért, hogy időt nyerjünk egy évezredes esztelelen terv megvalósítására? Nem mehetek fel arra a rohadt felszínre? Tán attól félték, hogy megölöm a Császárt?

A trágár beszéd a lelke legmélyéről szakadt fel.

– Hallgattok mi? Nem érdekel, hogy mit mondok? Átkozott személtládák!

Megragadott egy polcot, és a földre döntötte. A súlyos fekete dobozok nagyot csattanva a sötét padlóra zuhantak.

Trakorak magasba emelte öklét, de nem maradt ideje lecsapni. Teste egy pillanat alatt megdermedt. Sötét szoborként állt a fagyos homályban.

– Úgysem tehetsz kárt bennük – szólalt meg elméjében Mionnon atya hangja. – A szürke szerzetesek agyát tartalmazó kazettákat még lézérágyúval sem lehet megsemmisíteni. Talán csak egy nap tüze olvaszthatná meg a különleges ötvözetet.

– Engedj el! – dühöngött némán a főpilóta. – Engedj el, mert megöllek téged is!

– Milyen ízletes érzelmek – nevetett a cerebrita.

– Ha nem lenne annyi dolgom, még elidőznék veled. Itt hagylak egy kicsit lekapcsolot pánccélban.

Élvezd a sötétséget, a csendet és a magányt!

De ne félj, visszajövök érte, mielőtt megörlénél.

Addig inkább álmodozzál, mint a testvéreid a konzervdobozokban.

Ebben igazra volt. Két bevetés között az

egyház karbantartói kivették a parányi, de óriási tűzerejű Hexenjaegerek agyát. A Szürke Rend szerzetesei rég kilétek testükből.

Csupán agyuk maradt meg, hogy két ima között irányítsa az

egyház ellenségei ellen harcba induló hadigépeket. Egy táp-

oldatban tartott húscsafatot pedig nem lehetett meg-

vesztegetni, hűsége megingathatatlan, és nem fél az elmúlástól.

A technikusok kihúzták a csatlakozásokat, leválasztották a

fégyverekről és a műszerekről a fekete dobozokat. Ellenőrizték, majd a mélybeli polcokra halmozták fel a vak és süket pilótákat. A konzerváló folyadékban lebegő agyak

– vagyis az ember, xeno, úrcápa, inszektoid pilóták

– a múltból álmodozva várták a következő be-

vetést. Mint ahogy



most Trakorak is csak álmodozhatott.

Ő azonban vérről álmodott.

A zarg Vezető figyelmesen átnézte a jelentéseket.

Nem rázta meg flottájának pusztulása, mint ahogy a méhkirálynő sem törődik egyetlen dolgozó halálával. A tanulságokat persze levonta a kudarcból. Hidegen, érzelmek nélkül elemezte a csata adatait.

Csapdába estek, ebben nem kételkedett. A jeladó hajót ugyan már az összecsapás elején sikerült megsemmisíteni, ám most az egyszer a kihívó győzött.

Ez persze nem jelenti azt, hogy legközelebb, ha felhangzik a torz, ügyetlenül meghamisított jel, akkor majd nem küldi oda élettelen harcosait.

Éppen ellenkezőleg. Akkor is elküld egy flottát.

De az a flotta tízszer ekkora lesz.

A birodalmi cirkáló orbitális pályára állt Taragon felett.

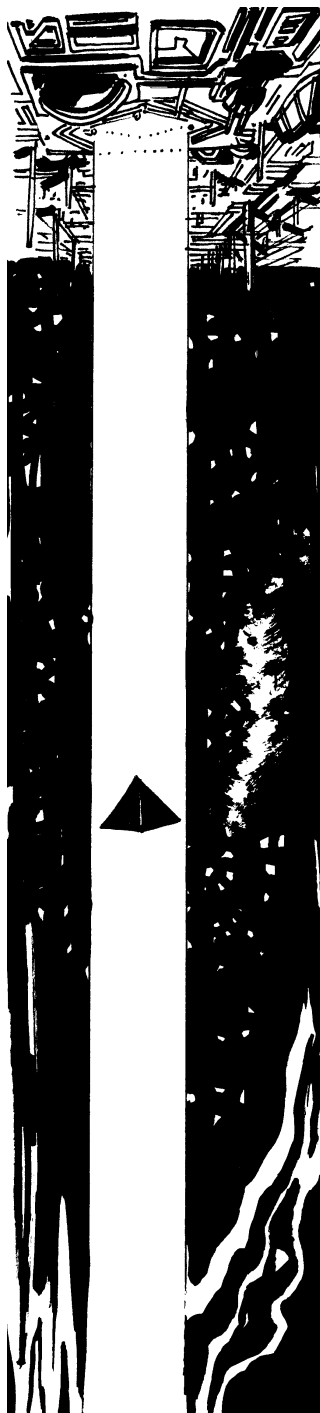
A két romboló kissé távolabb várakozott. Műszereik fáradhatatlanul fürkészték a környező űrt, ám semmi és senki sem merészkedett a temetői nyugalom megzavarására.

Lent a tömeg némán bámulta a gigantikus hologómböt.

A legegyszerűbb inszektoid bányászt ugyanúgy lenyűgözte a látvány, mint a Gránitkigyó Klán nagy hatalmú szektorparancsnokát. A filozofikus hajlamú cerebriák ugyanolyan csodálattal figyelték az eseményeket, mint a mögöttük sorakozó kőkemény és cinikus űrcápák.

A cirkáló alján apró, fényes pont jelent meg.

A bolygó és a hajó között már állt a biztonságos leszálló folyosó: egy perzselő energiából szőtt tíz kilométer átmérőjű henger. Az ismert galaxisban nem akadt fegyverzet, amely képes lett volna áthatolni ezen a pajzson.



A ragyogó pontból három izzó csík indult ki. Lassan növekedtek, ahogy kinyílt a központi légjáró zsilipkapuja.

Om tudta, hogy mi fog történni. Ő azon kevesek egyike volt, akik már átélték ezt a látványt.

Sötét, mély torokként tátongott a fekete kapu. A nehéz fémlapok a helyükre kerültek, és a cirkáló egy pillanatra mozdulatlanságba dermedt.

Azután vakító lámpák ragyogtak fel a sötét négyszög körül, és a fények közül lassan, halálos nyugalommal kiemelkedett a légjáró piramisa.

Bár a cirkálóhoz képest parányinak tűnt, ám Om tudta, hogy mekkora jármű közeledik feléjük. Ezeket a kompokat arra tervezték, hogy minden veszéllyel szemben képesek legyenek megvédeni utasaikat. Fegyverzetük elegendő egy kisebb hold darabokra zúzásához, vagy egy bolygó légterének leszagatásához. Nincs bolygó, ahol ne tudnának leszállni. Nem okoz nekik gondot sűrűn egy nap koronáját vagy kiemelkedni egy gázóriás gravitációs poklának gyilkos szorításából. A légjárók az idők végtelenjéig szolgálják az uralkodót. Ha pedig már annyira megviselte őket az évszázadok múlása, hogy többé már nem lehetett biztonsággal rájuk bízni fontos, magas rangú utasaikat, akkor a cirkáló elvitte őket utolsó útjukra. Valamelyik távoli határbolygón bevehetetlen erődként uralkodhattak a bennszülöttek felett, akik később talán kőből próbálják meg lemásolni az űrből jött istenségek tökéletesnek tűnő alkotását...

A gránitfekete gúla lassan süllyedt a felszín felé. Nem a kikötőnél, hanem kissé távolabb, a tenger felett lépett a légkörbe. A biztonsági előírások kívánták meg így. Ha baleset történe, a piramis nem zuhanhat lakott területre. Évezredekkel ezelőtt, a polgárháborúk és a trónviszályok korában, amikor a hadakozó fej-

delmek előszeretettel küldtek eleven bombákat egymás hajóira, cerebriták millióinak életét mentette meg ez a szabály.

A tenger felől menydörgés hallatszott. A légjáró most fürta át magát a bolygó atmoszféráján. Süllyedése közvetlenül a hullámok felett ért véget. Egy pillanatra megdermedt, majd lassan siklani kezdett az úrkikötő felé.

Elérte a partot, és átsuhant a menekülttáborok felett. Lent a tévénezők hirtelen megéreztek a feletük lebegő hegy iszonyatos súlyát. Nem akadt, aki ne dermedt volna bénult, állatias eredetű rettegéssel teli mozdulatlanságba, amíg el nem vonult a feje fölül az óriási, sötét árnyék.

Az űrben vesztgő cirkálóról *tudták*, hogy hatalmas. A légjáró súlyát a zsigereikben *érezték*. Aki egyszer átélte ezt, az az élete végéig nem feledkezett meg róla.

A komor piramis elérte a kikötőt, és a kikötő el-tűnt alatta. A légjáró alapja, a gravitációs emelőpajz-sok szinte súrolták az antiG tornyokat. Lent, a hirtelen beállt félhomályban várakozók úgy érezték, hogy mindjárt a talajba tapossa őket. Hangyák vár-hatják így az elefántot.

Karcsú, csillogó henger bukkant elő a légjáró al-jából. Egy lift mágnestalpa ragadta meg a talajt. Lámpák füzére ragyogott fel, nappali fénybe borítva a kikötőt. A várakozók sietve hátrálni kezdtek a cső közeléből. Igyekeztek kijutni a piramis alól, de a kristályfal megakadályozta őket.

Om nem törődött a hátrálókkal, hanem határo-zott léptekkel elindult a lift felé. Csupán Sifou püs-pök és néhány mindenre elszánt úrcápa követte. A professzor alaposan megfigyelte a léjárót. Ilyen jár-mű csak a legmagasabb rangú birodalmi méltósá-goknak, vagy a Császár személyes ügynökeinek jár. Ezek a nagyurak persze a saját ízlésüknek megfele-lően díszítették státuszuk szimbólumát. Sárkányok, griffek, mitikus őshalak, szemképráztató geometri-kus ábrák borították a legtöbb piramis felületét.

Ez azonban üres, dísztelen volt. Mintha tulajdo-nosát nem érdekelte volna, hogy hivalkodó külsősé-gekkel hirdesse hatalmát.

Mire Omék elérték a mágnestalpat, fentről is le-ért a felvonó.

Egyvalaki állt a kerek platformon.

Fekete, páncélozott úrruhát viselt. Emberi lény-nek tűnt, nem cerebritának! Az érkezőket látva fűr-gén lesietett a mágnestalpa metszett lépcsőn. Ke-zében hosszú, csillogó rudat tartott.

Om léleklátásra váltott, hogy belenézhesen az ér-kező lelkének aurájába. Nem az a látvány fogadta, amire számított. Az érzelmek, az emberi indulatok helyett az akaraterő és a szilárd elszántság hideg tömbje tornyosult a professzor felé. Egy ember lelki

képe csak akkor lehet ilyen, ha előtte elvégzi a STAG, vagy valamelyik más titkosszolgálat különleges tanfo-lyamát. Egy ilyen tanfolyam elvégzésére azonban a Császár személyes engedélyére volt szükség! Az utób-bi ötszáz évben csak egyetlen humán, a halhatatlan Juliano Maximione élhetett ezzel a lehetőséggel.

A Császár küldötte megállt, és a betonba dőtte a fémhengert. A henger teteje szétnyílt, és egy csillo-gó zászló bomlott ki róla. A téli szél belekapott a



szövetbe, és a hologömbök előtt ülő milliók ugyan-úgy láthattak, mint Om, hogy a zászlót a Liannen, a császári hatalom szent szimbóluma díszíti. Ám a je-let nem a megszokott három színből szőtték össze.

Az egymásba forduló három szféra rajza vörös, fehér és fekete színben tárult eléjük.

Birodalmi hadilobogó!

Om döbbenet bámulta a háború jelét. Lent, a távoli bunker legmélyén Mionnon atya egy pillanat-nyi hitetlenkedés után felpattant, és diadalmas ka-cagásban tört ki.

– Háború! – kiáltotta. – Vértüdő! Végre eljött a Harag Napja! Éljen a Császár!

Om gyorsan összeszedte magát. Előrelépett, és mélyen meghajolt az uralkodó ügynöke előtt.

– Erre semmi szükség sincs, Mester – szólalt meg az úrruha torz géphangja.

A vendég megragadta a sisakját, és egy lassú moz-dulattal levette fejről. Egy kortalannak tűnő asszony arca bukkant elő. A mosolytalan arcot vállig érő, hó-fehér haj koronázta. Om döbbenet bámult rá.

– Meise! Meise Van Dark! – suttopta.

– Igen, Mester. Hazatértem.

*folytatjuk*

VARGA A. CSABA

**KÉPREGÉNY**

# Új versenyek

## Új versenyek

### PERGAMEN KUPA

(A Döntő)

**Időpont:** 1997. december 21. vasárnap, 12 óra  
**Nevezés:** 11 órától, a nagy érdeklődésre való tekintettel minden nevezést elfogadunk, az előzőleg meghirdetett 40 fős limit ellenére.

**Nevezési díj:** 600 Ft, szövetségi tagoknak 500 Ft

**Helyszín:** Aréna Kártyaklub, Budapest,

Stollár Béla út 18. (a Nyugati tértől 2 percre)

**Szabályok:** Hagyományos egyéni verseny, de minden megjelent kiegészítőből (Hóskorszak, Chara-din visszatér, Létsíkok) legalább 9 olyan lapot kell használni, ami kizárólag ott jelent meg. (Tehát nem került újranyomásra sem alapkiadásban, sem egyéb kiegészítőben vagy speciális kártyaként.)

A kiegészítő pakliban bármilyen lapok szerepelhetnek, de a második játék során is legalább 9-9 lapot kell tartalmazzon a pakli a fent nevezett kiegészítőkből.

A versenyen Tiltott mágiát csak a kiegészítő pakliban lehet használni. A verseny során 6 fordulóban kell 3-3 meccset játszani ellenfeleiddel, majd a legjobb nyolc között dől el az első helyezés sorsa.

**Díjak:** ultraritka lap, paklik, és a 20 000 Ft-os fődíj

**Érdeklődni lehet:** levélben a  
1537 Budapest, Pf. 453/397 címen.



### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Pásztó

**Időpont:** 1997. december 27. szombat,  
10 óra (nevezés 9-től)

**Helyszín:** Next-Door Szerepjátékklub,

Pásztó, Teleki László Művelődési Ház

Pásztóra eljutni vonattal a Keletiből vagy busszal a Népstadiontól lehet, az állomáson rendezők várnak.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye, 2 cs. Isteni Szövetségből és egy alappakliból. Hagyományos svájci rendszer, hat fordulóval.

**Nevezési díj:** 2000 Ft, amely a paklik árát is magába foglalja.

**Érdeklődni lehet:** telefonon  
Mátyus Gergelynél: (06) 32 360-881

### A HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** 1998. január 24. szombat,  
10 óra (nevezés 9-től)

**Helyszín:** Kondor Béla Közösségi Ház

(Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

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

**Szabályok:** Hagyományos, háromjátszmás, svájci rendszerű verseny, ahol csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet játszani. Nem használhatók a Csillagképek kiegészítő-sorozat lapjai és a krónikás lapok sem.

**Tiltott lapok:** Alkalmazkodás, Tiltott mágia.

**Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 300)

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



### F NIX KLUB VERSENYNAPTÁR

december 21. Magic (bontatlan paklikkal)

január 4. Battletech

január 11. HKK

(a december 1-től érvényes tiltott lapokkal)

január 18. Magic

január 25. Star Wars

február 1. Battletech

február 8. HKK

(a december 1-től érvényes tiltott lapokkal)

február 15. Magic

február 22. Star Wars

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

Minden általunk rendezett versenyen hivatalos ranglistapontok szerzhetőek (hatalompont, DCI, Decipher ranglista pont), és a versenyek eredményeit a kiadóknak jelentjük.

**Nevezési díj:** 500 Ft/verseny/fő

(Ez az összeg Bontatlan paklik esetén változik.)

**Érdeklődni lehet:** a Camelotban személyesen és a 215-9035-ös telefonszámon.

**Versenyekezdések:** 10 órától  
(a változtatás jogát fenntartjuk).

# Új versenyek

## Új versenyek

# KOMBÓK

Néhányan panaszolták, hogy az általunk leírt paklikban sokszor nagyon nehezen és drágán beszerezhető, értékes ritka lapok vannak. Nos, ezúttal jöjjön egy olyan pakli, amelyet nem túl nehéz összerakni, mégis elég erős, és mókás vele játszani.

A pakli alapötlete nem mondható eredetinek, valószínűleg majd' mindenkinek eszébe jutott már: quwargpakli. Az ún. etnikumpaklik közé tartozik, amelyek lényege, hogy csak egy bizonyos fajta lények vannak benne (vagy legalábbis többségükben azok), megfelelő kiegészítő lapokkal. Más hasonlók pl.: fattyas pakli, trollpakli (Trollkeltető zónával kellems), azonos fajú vagy szakállas kalandozók paklija; ide sorolhatók esetleg az úszó, mérgező paklik, vagy a Leah horda is.

Mivel a quwargok nagyrészt a Dornodon színben csoportosulnak, és októberben egyszínű versenyt rendeztünk, megpróbáltam egyszínű pakliként összerakni. Szerintem a rendszeresen megtartott egyszínű versenyeken ennek a paklinak még a győzelemre is van esélye.

Először is vegyük az összes quwargot,

amit csak találunk (az Élőholt quwarg egyelőre kiesik a színe miatt).

- 5 Quwarg
- 3 Quwarg felderítő (egyik kedvencem)
- 3 Quwarg harcos (másik kedvencem)
- 3 Quwarg királynő (létfonosságú)
- 3 Quwarg szabotőr
- 3 Quwarg samuráj
- 2 Kisebb quwarg istenség

Ez 22 lény; ennyi elég is lesz. Az istenség persze kicsit drága, de a feltételét (3 quwarg lap) nem túl nehéz teljesítenünk (főleg, mivel ebbe az épületek is beleértendő), és rendkívül kedves dolog pl. 3-ért 2/2-es repülő felderítőket idézni a gyűjtőből; emellett lapelőnyt ad, ha esetleg kifogy a kezünk. A VP-nk pedig általában egy idő után felgyűlik. A többi lap közül először is a két kapcsolódó épület:

- 3 Quwargboly
- 3 Quwargkeltető (ezek alapvetők a királynő miatt, és egyébként is.)
- 3 Quwargrajzás (ebből többet is szívesen beraknék...)
- 1 Quwarg parazita (ez inkább a szerepjáték miatt.)

A lényirtóknál alaposan szét kell nézni, hogy jókat találjunk, én az alábbiakat választottam:

- 3 Árulás (ha okosan használod, erős, és nagyon jó a harcossal való kivégzéshez is)
- 3 Patakvér (leszedi a mágiaimmunisakat is)
- 3 Halhatatlanság (olcsó)
- 1 Elimináció (kell valami leszedés a tartalék ellen is)

Végül a kedvencem, ami, úgy gondolom, eléggé megdobja a paklit:

- 3 Visszalépés

A pakli lényege ugyanis a gyors terülés, ami után egy megfelelő pillanatban kijátszott Visszalépés erős lapelőnyhöz juttat. Káoszordát szokás még használni, de ez olcsóbb.

Összesen 45 lap.

Néhány lapról, amelyeket nem raktam be: Bűbájeszedés nem kell – pedig lenne: Destrutív fúzió –, szerintem elég a samuráj. Lehetőleg kirkás után azonnal szedjük le vele bűbájt, ha van, hogy idő előtt elpusztuljon. Bűbájpaklik ellen a samuráj, egy-két, őt védelmező szabotőrrel igen kellemetlen tud lenni. Kísérleteztem a Quwargok földjével is, végül kihagytam: egyszerűen nem elég erős, bár mindhárom képessége használható, de egyik sem dönti el a meccset. Még a legjobb a bolykeresés, de kicsit sok 10 VP-ért kitenni a bolyt, ha nincs a sík a kezünkben. Persze ha az ellenfél síkját kell leszedni, akkor azért ezt rakjuk be. A



Teológiát, bár kívánczok az egyszínű pakliba, nem raktam be, mivel nem használók olyan sok varázslatot.

Pár apróság, amire nem árt figyelni:

❖ a rajzás az ellenfél esetleges Quwargjait is tápolja;

❖ ha az ellenfél nem játszik lényekkel, használhatjuk a Halhatatlanságot a királynőre vagy az istenségre is; ill. Almási Viktor nyomán Járvány ellen védekezhettünk vele;

❖ a szamurájjal remekül lehet saját maga feláldozásával is bűbajt leszedni, akkor is, ha a harci fázisban épp leütnék;

❖ ha az ellenfél játszik Negációval, legyünk óvatosak a rajzással: kellemtelen, ha megnegálják (Fehér László ötlete);

❖ ha nem tartunk attól, hogy a királynőnket leszedik, vagy hogy elveszik a VP-nket, ráérünk az ellenfél körének végén is szülni: a passzív Quwargot úgysem dobhatjuk bele a harcossa;

❖ ha a rajzást támadáskor használjuk, lőjük ki a támadók kijelölése előtt, különben romba dőlhetnek a terveink, ha ellenvarázsolják.

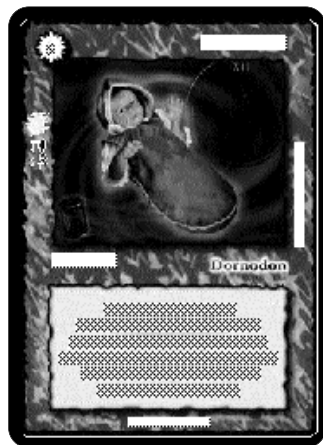
Ha a paklival hagyományos versenyen

kívánunk indulni, vagy csak ki akarjuk használni a többszínű paklik előnyét, én az alábbi módosításokat javaslom:

❖ az istenség helyett Élőholt quwarg;

❖ a parazita, a 3 Halhatatlanság, az Elimináció, és egy Patakvér helyett 3 Tisztítóüz és 3 Gömbvillám (igen, tudom, ez kicsit drága, de ez az első ilyen!).

*(Zárójelben jegyezném meg az én javaslataimat a többszínű pakliboz, amelyeket már kipróbáltam. A maradék két Patakvér, és három Árulás helyett javaslom inkább a Mantikort, mert lény nélküli pakli ellen is jól használható, és lényeszedésnek is alkalmas; a Földanya amulettjét, hiszen fontos megnézni az ellenfél kezét, mielőtt rajzanak a quwargok, vagy beledobhatom az összes quwargot a harcossa; és az Ongóliant diszkoszvetést mivel kiváló kivégzőlap, csak lebetőleg használjunk amulettet, mielőtt feleltelenül dobálunk. A négy szín-korlát miatt én kibagytam az Élőholt quwargot, mivel drága, és a pakli a gyorsaságra épül. A síkleszedésre pedig a Quwargok földje a megfelelő eszköz. Sberan a kie-*



*gészítő pakliban is fontos szerepet kap: a végtelenített tárgypaklik és a mágia létsíkos paklik legjobb ellenszere A természet rendje miatt. – Dani Zoltán)*

Lehet persze Destabokat, esetleg ellenvarázslatokat is beletenni, de ehhez eléggé át kell szervezni a paklit. Jó rajzást!

MAKÓ BALÁZS

# KÉRDEZZ – FELELEK

## NATALUM KARTYAI

Játékban van az ellenfelemnél *A víz síkja* és *Sheran szentélye*, nekem pedig van egy *Átokmurgattyúm*. Én növelni szeretném a murgattyú sebzését, míg a sík csökkenti, és az ellenfelem is szeretné csökkenteni a szentéllyel. Hogyan alakul a murgattyú sebzése, milyen sorrendben jönnek a hatások?

Először is a murgattyú alapsebzése 1, ez a jelen esetben *A víz síkja* miatt (minden úszni nem tudó lény kap -2 sebzést) 0-ra csökken. A sík nem viszi le a sebzést mínuszba, de ha egyet erősíték rajta, akkor is 0 marad. Ha a maximális hármat erősítem a murgattyún, a sebzése kettő lesz, és mivel a szentéllyel csak kettőre lehet redukálni egy lény sebzését, ezért jelen esetben nincs értelme használni. Amennyiben többel is tudnám erősíteni a murgattyút, pl. 6-tal, akkor 7 lenne a sebzése, amit a sík 5-re csökkentene, és ha végül használnám rá a szentélyt, akkor tovább csökkenne kettőre.

Leesnek-e a mérgejelzők *Lady Olívia macskájáról*, ha nem hal meg végleg a mérgetől, csak egy életjelző esik le róla?

Itt egy kicsit ellentmondásos a helyzet, mivel a lap szövege szerint, ha a macska meghalna, és van még rajta életjelző, akkor csak egy életjelzőt kell levenni róla, és az öt megölő hatás (pl. *Járvány*) szempontjából úgy kell tekinteni, mintha a gyűjtőbe került volna. Ugyanakkor egy korábbi *Kérdezz-felelek* rovatban megjelent, hogy ha a macskát megmenti az életjelző, a rátett lapok és jelzők nem esnek le. Nos, ezt a részt kell egy kicsit tovább bontani: abban az esetben, ha a rátett lap(ok) vagy jelzők okozták a macska halálát, és az életjelzők megmentik, akkor ezen lapok és jelzők szempontjából úgy kell tekinteni, mintha meghalt volna, azaz leesnek róla a mérgejelzők és a bűbajok (pl. *Járvány*, *Végelgyengülés* stb.).

**Mennyi az alap ÉP-je az olyan lényeknek, ahol az ÉP helyére ? van írva (pl. *Bányarém*)?**

Az ilyen lényeknél az alap ÉP mindig a ? helyére behelyettesített szám. Tehát a *Bányarém* alap ÉP-je, ha egy épületed van akkor egy, ha kettő, akkor kettő stb.

**Mi történik akkor, ha egy összefogott lénycsoportomra játszanak ki *Árnyéktűzet*?**

Mindkét lény elveszti minden speciális képességét, beleértve az összefogást is. Emiatt a következő csere fázisodban szét kell válniuk. Általános szabály, ha két összefogott lény valamelyike, vagy mindkettő elveszti az összefogás képességét, akkor gazdájuk legközelebbi csere fázisában szét kell válniuk.

Már többször felmerült, és megvitattott kérdés, hogy meddig van jogom kinyerni a komponenst a megölt szörnyekből? Megtehetem-e ezt körökre visszamenőleg is? A szabálykönyv 16. és 39. oldalán egyértelműen le van írva, hogy a szörnykomponenst az adott fázis végéig (pl. harcnál a harci fázis végéig) fel kell jegyezni. Ha ezt nem teszed meg, elfelejted, akkor később már nincs jogod a komponenshez, ha csak az ellenfeled nagyvonalúan meg nem engedi.

***Adamantigólem* kijátszásakor visszavehetek-e jelző tárgyat a kezembe?**

Az *Adamantigólemnél* a tárgyvisszavétel bármely tárgyra, így a jelzőkre is vonatkozhat. Amikor azonban a jelző tárgyat megpróbálok visszavenni a kezembe, a jelzők szabálya szerint az nem a kezembe kerül, hanem kikerül a játékból. Persze a gólem ettől még sikeresen kijátszottam.



**4** **Álompor**

Általános Elenios

Kijátszásának feltétele, hogy legyen Álomvirágod vagy Álomvilágod játékban. Azasztalon lévő lények között elosztható 7 álomjelző. Ezek a lények passzívan a gazdájuk tartálékjába kerülnek. Amíg egy lényen álomjelző van, nem aktivizálódik az előkészítő fázisban. A gazdájuk előkészítő fázisában vegyél le ezektől a lényekről egy álomjelzőt.

1997 © Beholder Bt.



**5** **Lady Olívia macskája**

Szörny Elenios

Amikor játéka kerül, rakj rá nyolc életjelzőt. Ha a macska a gyűjtőbe kerül, és van rajta életjelző, akkor vegyél le a macskáról egy életjelzőt a gyűjtőbe kerülés helyett (de az öt erő hatás – pl. *Járvány* – szempontjából úgy kell tekinteni, mintha sikeresen gyűjtőbe került volna). A macskát nem áldozhatod fel.

0 1

1997 © Beholder Bt.



## Leesik-e a *Csontvázamon* levő *Örök kábulat*, ha kijátszom a *Negatív létsík*ot?

Ha játékban van a *Negatív létsík*, az élőholtak immúnisak lesznek a mentális varázslatokra. Hasonlóképpen, mint ahogy a *Méregimmunitás* kijátzásakor leesnek a mérgejelzők, és a *Mágiimmunitás* kihozatalakor pedig a bűbájok, a *Negatív létsík* kijátzásakor is leesnek az élőholtakon levő mentális bűbájok.

## Elveszi-e az *Árnyéktűz* a lények mágikus védelmét és támadását?

Igen, mivel az *Árnyéktűz* egy célpont lény minden speciális képességét elveszi, a mágikus támadás és védekezés pedig a szabálykönyv szerint (23. o.) a speciális képességek közé tartozik.

## Ha játékba kerül egy *Szörőspók őrdémon*, mi történik a *Lopás szakértelmekkel*?

Semmi. A *Szörőspók őrdémon* kijátzásánál a lapok visszakerülnek a tulajdonosukhoz, és a rajtuk levő lopó lapok a gyűjtőbe kerülnek. A *Lopás szakértelem* nem rátett lopó lap,

ezért nem kerül a gyűjtőbe, csak amíg a játékban van az őrdémon, addig nem lehet lopni vele.

**Kijátszhatom-e az *Álomport*, ha nincs lény a játékban? Hat-e az *Álompor* mágiimmúnis lényekre?**  
Mindkettőre nem a válasz, mivel az *Álompor* célpont lényekre hat.

## *Pozitív létsík* mellett működik-e a *Halvaszületett*?

Igen, mivel itt még nem a lényt küldöd a gyűjtőbe, mert a *Halvaszületett* – az ellenvarázslatokhoz hasonlóan – magára a kijátzás folyamatára vonatkozik. Az *Azt mondtam nem* – hasonlóan a *Halvaszületetthez* – szintén meg tudja akadályozni egy lény kijátzását a *Pozitív létsík* ellenére is.

## A *penz szentélyével* leszedhetek-e egy körben végtelen számú 0 idézési költségű lényt vagy bűbajt, esetleg jelző lényt vagy bűbajt?

Igen, a *penz szentélyét* egy körben bármennyiszor használhatod, ennek csak a szörnykomponenseid száma szab határt, a 0 idézési költségű la-



pok leszedésénél pedig még az sem. Jelzők idézési költsége 0, így rájuk is működik az ötlet.

Végezetül egy helyesbítés, az Isteni Szövetségben levő *Függőbíd*, nem 0 VP-ért, hanem 0 építővel hozható játéba. A lap hibásan lett nyomtatva.

DANI ZOLTÁN

## A Csillagképek megrendelése

A Csillagképek kiegészítő megrendelése, a többi termékünkhöz hasonlóan működik, (azaz a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134-re kell elküldeni belföldi postautalványon a pénzt, az utalvány hátuljára pedig fel kell írni, hogy mit és mennyit rendelsz), ám van két külön feltétel, ami csak erre a kiegészítőre vonatkozik.

1. A Csillagképekből legalább háromat kell egyszerre rendelned. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor NEM tudjuk ajánlva küldeni, ami nagy eséllyel azt jelenti, hogy a postán el fog tűnni.

2. Ha olyan Csillagképek kiegészítőt rendelsz meg, ami már elfogyott (ez könnyen előfordulhat, mivel erősen korlátozott példányszámban fog csak megjelenni), akkor helyette automatikusan a legközelebb megjelenő Csillagkép kiegészítőt fogjuk elküldeni.

Decemberben a nyilas, januárban a bak kiegészítő jelenik meg. A boltokban december 17-től és január 21-től lesznek kaphatók, de ha nálunk rendel meg, akkor már december 10-én és január 14-én postára adjuk. Kérünk mindenkit, hogy csak akkor rendeljen postán Csillagképeket, ha a fenti feltételeket el tudja fogadni! Köszönjük!

## CHERUBION SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

4400 Nyíregyháza,  
Bethlen G. u. 44.  
Tel.: (42) 310-809

Ezen hirdetés felmutatójának **d20% kedvezményt adunk a Beholder Kft. kiadványaira, valamint a Cherubion Stratégiai Gyűjtögetős Társasjáték minden kiegészítőjére.**



# Gyakorisági lista

A csodák palotája	EF n	Elf bárd	F g	Kasztroplanáris uralom	F r
A harag manifesztációja	T n	Energiatüske	F g	Ketrec	T n
A hatalom örülete	F r	Epokitféreg	E g	Kínzókamra	L n
A holtak hívó szava	L g	Ervdő	S r	Királygyík	R g
A hősök hagyatéka	R r	Érző szívű dromedár	R g	Királyi légiós	R n
A káosz hangjai	C n	Estariol	C r	Kísértetkőlyök	E n
A káosz hatalma	C r	Északi druida	S n	Kobra	S g
A kincsek hatalma	F g	Északi tűzsárkány	D r	Kristálypraglonc	CT r
A lustaság átka	DF n	Ezeréletű	E r	Kvazárbehemót	C r
A mágia szabadsága	FR n	Fantom	E g	Lángoló vér	D g
A meglepetés előnye	E g	Fáradtság	EF n	Legkisebb kívánság	F g
A moák mesterkedése	DT r	Ferratáció	R g	Lehetőség	R n
A módszerek ellesése	E n	Fóbia	F n	Lidérc	L n
A muzsika hatalma	E n	Földindulás	T g	Lidércúr	L n
A szaporaság jutalma	CD n	Fúria	E n	Linkor Csumovszkij	CD r
A szerencse fia	C r	Függőhíd	ES g	Merénylet	F g
A teremtés zenekara	S r	Fürdő	S g	Mérges nyukmár	S g
A vadak megfékezése	RS r	Gemina amulettje	S g	Mingókörte	S g
Acélököl	T g	Gnóm mágus	F g	Móleon	C g
Adószedő	F n	Gontrak alkuja	CF g	Morgan titka	L n
Áeratikus hasnyák	L r	Gontrak gyűrüje	EF n	Nagyobb idézés	R g
Agyaggólem	F r	Gorhmad féreg	S n	Nagyobb kreáció	S g
Áldozati máglya	DL g	Gruangdag amulettje	T n	Numenati laboratóriuma	D r
Alkímiázó üst	F n	Hadroszaurusz	S r	Optiri agyisisak	E n
Árnyéksárkány	L r	Halálpenge	D g	Óriás hattyú	S g
Arrthon	T r	Halálsikoly	L g	Ork inkvizítor	D n
Átokféreg	L g	Haláltánc	T g	Ork zászlós	D g
Auralátás	F g	Hamis istenek	C g	Ormánygötte	T g
Az élet könyve	R r	Hamupók	S g	Ozoai	B r
Az orgorók átka	S r	Harci mágus	F r	Öldöklés	CT n
Az örület temploma	D r	Hazahívás	L g	Ördögi Kör	DL n
Bányászat szakértelem	- g	Hidegvér	L r	Ördöglakat	D n
Bátorság	T g	Hínárevó piranha	S n	Ördögúzó	RS n
Becsületes küzdelem	T r	Hirtelen halál	D n	Örök fagy	CL n
Bérmunka	F r	Homokvárány	R g	Örült Trax	DL r
Csontpálca	L g	Hóskorszak	R g	Palotaőr	T g
Csökönnyös őszvér	S g	Időhurok	E r	Pelegrin	ER r
Dehidrátor	C n	Inváziós emlékérem	T g	Pestis	C g
Dornodon hava	D g	Isteni színjáték	- g	Pokolkó	D r
Dornodon szentélye	D r	Isteni szövetség	- r	Polong	L r
Döglégý	L g	Jádesárkány	E r	Quwarg ősmágus	L r
Drud	D r	Jégszív	CL g	Ragyogó Ron	R r
Egyenlő esélyek	F g	Kaméleon	E g	Raia szentélye	R n
El DonGo	- r	Kandeláber	DR n	Redyque	S r
Elenios papnője	E g	Karmos tankány	R n	Rendellenes magnetizmus	L n

Rothasztó érintés	C n	Szörnycsábítás	E g	Vérfolyam	D r
Rubingólem	T n	Szörnyek évadja	FS r	Versengés	C n
Sáfránypor	F r	Szörös bozsó	S n	Viszály	- n
Sárkányfatty	C g	Szövőpók	E g	Víziharc	- n
Sárkányidomár	R n	Telhetetlen pöfeteg	C g	Vortex	L r
Sárkánytojás	C n	Teljes fordulat	C g	Zarknod familiárisa	F r
Sárkányvár	ER n	Titkos rituálé	D r	Zoola	E r
Sebkötözés	- g	Tolmokov koktél	D n	Zsugorítás	C g
Sellő	E g	Topránypolip	C n	Zuhatag	S g
Siol von Uman báró	L r	Tou Szang kihívása	C r		
Sötét ital	L g	Tou Szang tánca	C n		
Sötét kastplom	D n	Trákin csákánya	T n		
Spontán égés	D g	Trófea	T g		
Súlyzó	T g	Trükkmester	F r		
Sutor Kragoru	- r	Tükkörkép	C n		
Süvítő rája	C n	Tükkörpajzs	S g		
Szabotázs	F g	Türelem	F r		
Szárnyas csirmáz	R g	Tűzszövetség	DR n		
Szekértábor	T g	Uldenerath	T r		
Szellemlovag	L r	Vakító fény	E g		
Szent szó	ER g	Vámpírtör	DL g		
Szentségtelen szó	DL g	Varázsvédelem	R g		
Szertelenke	S n	Varkaudar hírnök	D n		
Szibarita váz	F g	Varkaudar mérnök	DT g		
Szigony	T g	Vassulyom	T g		

**r - ritka lap**  
**n - nem gyakori lap**  
**g - gyakori lap**

**B - Bufa**  
**C - Chara-din**  
**D - Dornodon**  
**E - Elenios**  
**F - Fairlight**  
**L - Leah**  
**R - Raia**  
**S - Sheran**  
**T - Tharr**  
**- - színtelen**



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## ISTENEK HÁBORÚJA – BUDAPEST

A Beholder Kft. legutóbbi (pontosabban legelső) versenye október 18-án zajlott le. Mindenki egyszínű paklival indulhatott, persze a szintelen és Bufa lapokat minden pakliban lehetett használni. Rég rendeztünk ilyen versenyt, de úgy tűnik, kb. félszázéves, hiszen meglepően sokan, 98-an indultak. Ez annál is inkább örömteli meglepetés volt, hiszen október 18-át, szombatot időközben munkanappá változtatták, de ez szemlátomást nem sok embert zavart.

Mind a nyolc színből kreatív paklikat raktak össze a versenyzők, talán Dornodonból volt a legtöbb, sok quwargos paklit láttam, de volt ork-varkaudar, és más Dornodon paklik is. Chara-din, annak dacára, hogy kicsit kevesebb lapja van, szintén életképes istennek bizonyult. A létsíkokat többen használták, mint eddig bármelyik versenyünkön, sokan többféle, látszólag ellentétes sítot is használtak, illetve a kiegészítő paklijukba is további sítókat raktak. A hordák elsősorban Leah, Sheran és Chara-din színben nyomultak, Elenios bűbájjal és nagyobb lényekkel operált, volt Tharrból Óriások földje pakli, Fairlight kalandozós, Sheran mérgező, Leah pakliégető, és megannyi más. Sokféle pakliban használtak Jerikót (Teknőspáncéllal kombózták, és próbálkoztak még a Teljes kvatációval is, de ha kettő közül az egyik lap már rajta van, a másikat már nem lehet rátenni), és a Sötét földet.

A színek kiegyensúlyozottságát az is jól mutatja, hogy az első négy helyezett négyféle színű paklival játszott. Most nem sikerült új játékosnak betörni, az első helyezettek régi ismerőseink.

A győztes, *Holtzinger Dániel*, Elenios bűbájpaklival indult (Szörnybűvölés, Bűbájmásolás, Örök kábulat, Illúziósárkány, Csipkerózsika álma, Direkt kontaktus, Tudatrombolás, Szirének éneke, Az idő kereke), főleg repülő lényekkel (Szabad madár, Kardfogú fülemüle, Kardszárnyú pocok, Tigroszlán, Pszi-elementál) kiegészítve. Érdekes, hogy háromféle sítót használt alaphól (1-1 Sötét föld, Mágia létsíkja és Túlélők földje), és 3 ultraritka, Azt mondtam, nemet. Elég kevesen indultak egyébként ilyen paklival; megjegyzendő még, hogy az efféle paklikban

népszerű Diuretikus kráken itt nem szerepelt. A döntőben Dani Kovács Ákost győzte le 3:0-ra. Okosan játszott: mivel Ákos kevés lényt és sok lényirtást használt (1. ké-sőbb), megvárta, amíg egyszerre ki tudja végezni repülő lényekkel és Idő kerekével, s ilyenkor sújtott le egy vagy több Tudatrombolás ill. Direkt kontaktus után.

A második helyezett, *Kovács Ákos* igen frappáns Leah paklifogyasztóval indult, alappillérei a Sötét motyogó, Uman szelleme, Morgan kristálya, Vadászat, Leah hatalma voltak. Ezenkívül rengeteg lényirtás (pl. Szívroham, Vámpirizáció, Jégcsóva, Halvaszületett, Kárhozat), Véraldozat, Morgan kisujja, Mágia létsíkja és Sötét föld: hatékony és érdekes pakli.

A harmadik helyezett, *Neumann Róbert* Chara-din hordával játszott, nem fattyakra kihegyezve, sok olcsó lényvel (pl. Molad szellem, Ében harcos, Átokmurgattyú, Sivító béka), néhány nagyobbal (Árnyékrája, Kvazársárkány, Planetáris ördémon, Nanda), Sötét földdel, Martian varázslatával, Felsőbbrendűséggel.

A negyedik *Korányi Tibor* Raia „good stuff” paklit rakott össze, kalandozókkal (Flavius, Eliana, Sir Magic Master), Kalandozók városával és Mágia síkjával, Trikornis herceggel, Raia szent lovagjával, Griffönixszel, valamint a mindig hatékony Gömbvillammal, Tisztítóttal, Manacsapdával és hasonlókkal.

### ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- ❖ Bartók Imre Krákenjén 3 Szörnybűvölés, 1 Bűbájmásolás és 1 Örök kábulat volt.
- ❖ Kulcsár Mihály és Szereményi Tibor meccsén 2 db, 3 szintet lépett Kopernik csapatott össze, az egyik Tűzfőnőn lovagolt.
- ❖ Bartha Brigitta Quwargbolyt szedett le Sheran lázadásával.
- ❖ Szeitz Gábor és Tóth Balogh Béla játszmájában 1-1 Ur-god és halhatatlan Jerikó nézett egymással farkasszemet.

Mindenkit várunk a további, remek hangulatú versenyeken. Tervezzük, hogy ha rendszeresen sok induló lesz, akkor hat vagy nyolc játékosat fogunk díjazni, vagy gyakran szervezünk junior kategóriát is. Viszlát!

MAKÓ BALÁZS



Megérkeztek az októberi rejtvényünk megfejtései. Sajnos a legtöbb hibás volt, talán egy kicsit bonyolult volt a feladvány, legalábbis elég sok dologra kellett figyelni. Íme a helyes megfejtés:

1. A legnagyobb veszélyt rám az ellenfél Energiakonzentrációja jelenti, ezért meg kell akadályoznom, hogy szörnykomponenshez jusson. Ezért az Ügytelenséget kijátszom a tartalékban levő Fantalásra. (-3 = 13 VP)
2. Ezek után nyugodtan tevékenykedhetek. A Quwarg királynő szül egy quwargot, ami a Viharfelhő miatt aktíván jön játékba. (-2 = 11 VP)
3. A Dornodon templom segítségével tűzleheletet kap a királynő. (-1 = 10 VP)
4. Táncoló lángokkal aktivizálom és láthatatlanná teszem a királynőt. (-2 = 8 VP)
5. Most már biztató a helyzet, csak még Krákgó Sütőtök zavar ott az ōrposztban, így hozzávágom a templomot az Ongóliant diszkoszvetéssel. (-2 = 6 VP)
6. Végre tiszta a terep, a királynő bemegy az ōrposztba, és láthatatlanná béit az ellenfélnek. Három az alapsebze, két sebzet kap a bolyoktól, kettőt A közösség erejétől (a frissen szült quwarg a harmadik aktív lény) és kettes tűzlehelete van a templomtól, ez összesen kilenc. (-2 = 4 VP)
7. Az ellenfelelnek 4 ÉP-je, nekem meg 4 VP-m maradt, ami nyilvánvalóvá teszi számára véget: Gömbvillám. Hiába lövi vissza, mivel nekem még úgy is marad 1 ÉP-m. Győztem!

Az elején azt írtam, hogy sok dologra kellett figyelni, az első ezek közül a szörnykomponens, hogy az ellenfél ne tudja használni az Energiakonzentrációját. A komponenshez jutás legegyszerűbb módja számára a Közös Tudat miatt két szintet lépett Fantalás vadászata, így mindenképpen az Ügytelenséget kell kijátsznom először, mert ha nem, akkor az ellenfél vadászni küldi a tartalékban levő Fantalást. Ezek után már csak arra kell figyelnem, hogy a szörnyemből ne kapjon komponenset az ellenfél. A következő sarkalatos pont az volt, hogy az Ongóliant diszkoszvetés a templom miatt nem egy, hanem két VP-be kerül, még akkor is, ha a templomot dobom el vele. Ha valaki egy VP-vel

számolt, akkor a királynőnek nem kellett quwargot szülnie, mivel elég volt a VP, hogy Zan diszrupcióval ölje meg az ellenfelet. A quwargszülés is fontos, mivel a quwarg a Viharfelhő miatt rögtön aktíván jön játékba, így A közösség ereje miatt eggyel növeli a királynő sebzését. Krákgó Sütőtök látja a láthatatlant (ez szinte mindenki észrevette), ezért őt meg kell ölni a diszkoszvetéssel. Az Ügytelenség nem működik rá, mivel csak az aktivizálást igénylő speciális képességeket gátolja, a láthatatlanság látása pedig állandóan működik. Többen próbálkoztak azzal, hogy kijelölték a Tűzférget Sütőtök ellen támadónak, a királynőt pedig a láthatatlanság miatt az ellenfél ellen, bízván abban, hogy a Tűzférget lehelhi Sütőtököt, így az ütüsi fázisban már nem lesz olyan lény, aki látja a láthatatlant. Sajnos ez nem így zajlik. A támadók kijelölésekor csak akkor lehet azt mondani, hogy a láthatatlan lény átüt az ōrposzt, ha az ellenfél ōrposztjában nincs olyan lény amely látja a láthatatlant. Ha van ilyen lény, akkor nem működik a láthatatlanság, tehát a támadók kijelölésekor meg sem lehet nevezni célpontnak az ellenfelet. Páran úgy próbáltak meg nyerni, hogy az ongólianttal és egy Quwargbollyal ledobják az ōrposztban levő Fantalást, így leesik a KT (mivel csak egy tagja maradna), majd a frissen szült quwarg támadja az időközben lehozott Illúziósránknyt, a Tűzférget támadja Sütőtököt, és a quwarg királynő Zan diszrupcióval lehelhi az ellenfelet. A megoldás buktatója, hogy ha sárkány lehelhi a quwargot, akkor eggyel csökken a királynő Község erejéből származó sebzésbónusza, így már nem elég a VP arra, hogy a diszrupcióval együtt tizenháromat sebezzen.

E havi nyertesünk: *Ördög István* sándorfalvai, *Maczó László* balassagyarmati és *Majnik Szabolcs* csurgói olvasóink. Nyereményük egy-egy csomag Létsíkok. Gratulálók!

Új feladványunkat ismét Kis Borsó Csaba készítette. Színek harcát játszottok a barátoddal, te Fairlighttal vagy, míg a barátod Chara-dinnal. Mindketten használtak minden, az istenekhez tartozó lapot, és az összes szinten lap is megvan mindkettőtök paklijában. A barátod gyógyulási fázisánál tartotok, van 17 VP-d és 6 ÉP-d, a barátodnak 3 VP-je és 8 ÉP-je van, egyikőtöknek

szincs szörnykomponense. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

**Beküldési határidő: 1997. január 5.**

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

#### A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Tudati fejlesztés (-)
- Doronyduda (F)
- 2 db Fordulat (F)
- Harsona (F)
- Villámsújtás (F)
- Hadiszerezence (F)
- Mágikus védelem (F)
- Aranyeső (F)

#### AZ ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Zu'lit erőtere (F)
- Amnioszfa (F)
- Sutor Kragoru tornya (F)
- Gnóm (F)

#### A PAKLID, FENTRŐL LEFELE:

- Orzag bilincse (F)
- Mágikus Védelem (F)

A gnóm a tartalékban van passzívan, a többi lapod aktív. A paklidnak csak a legfelső két lapját ismered, de minden Fairlight és szintelen lap megtalálható benne.

#### BARÁTOD KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- 2 db Energiakonzentráció (C)
- Baghar (C)

#### ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Sötét föld (C)
- Thargodan csatamező (C)
- Éjmágus tükre (C)
- 81 db Chara-din fattya (C)

#### PAKLIJA:

- Vadászat (C)

Egy fatty a tartalékban van passzívan, a másik 80 az ōrposztban, a többi lapja aktív. A paklijának csak a legfelső lapját ismered, de minden Chara-din és szintelen lap megtalálható benne.

DANI ZOLTÁN



# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 8 ÉP, 3 VP, 0 SZK



**Ellenfeled  
öröszolja  
80 darab  
Chara-din fátya**



# A TE ALLASOD: 6 EP, 17 VP, 0 SZK

**Szűz Kragóra torma**

*Epítészkártya*

1

Csak maglós veldem lény építheti. Egyik maglós veldem lénynek sincs igazságszólója az akadémia megkezdésénél.

**Amibozsda**

*Ártalmas kártya*

4

Minden előzetes felszólítás nélkül a típus amibozsda az amibozsda, ha nincs amibozsda az amibozsda, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Zoltó-erence**

*Poétikakártya*

6

Nincs hártya lény. Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Társasjáték**

## Kijátszott lapjaid

**Gnóm**

*Kalandzó-kártya*

2

„Apri kerekét, megcseszelt, gondolatát kerekét, a magját megcseszelt. Csak az legfontosabb: átkelnie is a földet, ki az kerekét H...”

*Légy 3 pont*

**Fontolást**

*Ártalmas kártya*

1

Egy szírmotívumot lény építheti. Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Protokoll**

*Ártalmas kártya*

4

Egy szírmotívumot lény építheti. Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Tudást elterelés**

*Ártalmas kártya*

6

A pakliból húzod ki az első két kártyát. A kártyák között van egy kártya, amelyen a szírmotívumok között van a kártya. Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Villámszójtás**

*Ártalmas kártya*

2

Vagy egy játékos veszt 2 EP-t, vagy egy építmestert veszít 2 arkhánális pontot.

**Észrevétel**

*Ártalmas kártya*

1

Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Handzserecske**

*Ártalmas kártya*

2

Egy szírmotívumot lény építheti. Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Maglós veldem**

*Poétikakártya*

6

A kártyán lény csak maglós lény lehet. Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

**Amibozsda**

*Ártalmas kártya*

2

Minden játékos kap 5 szírmotívumot.

**Üveggyapok**

*Poétikakártya*

1

Minden állat lény határozza le, el egy szírmotívumot, nem is az. Különböző szírmotívumok akadémia, amibozsda az amibozsda, az amibozsda az amibozsda.

## Kezedben levő lapok



# HATALOM SZÖVETSÉGE

Nemsokára (december 31-én) ismét lezárul egy újabb félév a szövetségben. A félév végi eredménylistát a februári Krónikában olvashatjátok majd, illetve a januári beholderes versenyen lehet megnézni. Addig is, milyen tanulságok vonhatók le az elmúlt félévből. Az első és legfontosabb, hogy a tagok nem vették komolyan a hosszabbítást, nem figyeltek rá. Ennek az oka talán az, hogy a nyilvántartási lap nem változott a félévek során, így egy régi tag ugyanúgy tudta magát igazolni, mint az aki hosszabbított. Ezen most változtatunk, ezután minden félévben új nyilvántartási lapot kap minden szövetségi tag. Ez azért is hasznos, mert sajnos az ilyen nyilvántartási lap nem túl időtálló, és könnyen tönkremegy. Gondolom, a tagság meg nem hosszabbítását az is elősegítette, hogy a nem a Beholder Kft. által rendezett versenyeken nem vették komolyan, hogy ezekkel a nyilvántartási lapokkal kell igazolnia magát minden tagnak, különben nem illeti meg őket a nevezési kedvezmény. Felhívom a versenyszervezők figyelmét arra, hogy csak akkor adjanak kedvezményt, ha az illető hitelesen igazolja a tagságát, a tagokét pedig arra, hogy vigyék el a versenyekre a nyilvántartási lapjaikat. Minden versenyszervezőnek minden félévben az első versenyére, a nyerményekkel együtt küldők/adok egy nyilvántartási lapot mintának, hogy milyennel igazolhatják a játékosok a tagságukat. Ebben a félévben sok versenyen nem lehetett pontot szerezni a 30 fős minimális pontszerző-létszám miatt, ezért ezt a határt 25-re csökkentjük, hogy több pontszerző verseny legyen.

A tagság meghosszabbítása, és új tagok belépése ismét levélben, illetve a Beholder Kft. versenyein lehetséges. Az első ilyen alkalom a januári versenyünk. A régebbi tagok február végéig hosszabbíthatnak, ha később hosszabbítanak, a közbeeső versenyeken nem sze-

rezhetnek pontot. A tagsági díj 1998. első felére (június 30-ig) 400 Ft lesz, és azok számára, akik nem ismerik a Hatalom Szövetségét, leírom, hogy ezért mit kapnak a tagok. Először is minden, a Beholder Kft. által szponzorált HKK verseny (ami gyakorlatilag az összes versenyt jelenti) nevezési díjából 25% kedvezményt. Ezenkívül minden pontszerző versenyen (olyan egyéni verseny, ahol legalább 25 induló volt) úgynevezett hatalompontokat szerezhetek. Egy versenyen kapott hatalompontjaid azt mutatják meg, hogy hány százalékos teljesítményt értél el. Tehát egy hatfordulós versenyen 3 győzelem és 3 vereség 50%-os teljesítmény, azaz 50 hatalompont. Ugyanezen a versenyen 4 győzelem, egy döntetlen és 1 vereség 75%, azaz 75 hatalompont. A verseny első helyezette +5, a második +3, míg a harmadik +1 hatalompontot kap. Az így szerzett pontjaidat nyilvántartjuk, és a félév végén ezek alapján szövetségi rangsort hirdetünk. Ebben a rangsorban mindenkinak a legjobb 5 versenyét vesszük figyelembe, amelyek között legalább egy általunk rendezett versenynek kell lennie, és maximum egy ifjúsági kategóriában szerzett pontszám lehet közöttük. A félév végi rangsor első három helyezette értékes díjakat, elsősorban rengeteg kártyát nyer. Emellett más kategóriákat is díjazunk minden félév végén, pl. a legtöbb versenyen indult játékos, a legjobb női tagunk stb. Ezenkívül HKK paklikat sorsolunk ki a tagok között, van vigaszdíj, szóval sok mindenki nyerhet legalább egy csomag kártyát, amivel már megtérül a tagsági díja. A szövetségi tagoknak ezenkívül nagyobb esélye van arra, hogy bekerüljenek a minden nyáron megrendezendő HKK Nemzeti Bajnokságra.

Várjuk tehát a régi és új tagokat, mindenkinek sok szerencsét a versenyekhez!

DANI ZOLIÁN





## II. HKK Nemzeti Bajnokság

A nyáron, 1998. július 17–19. között ismét megrendezésre kerül a nemzeti bajnokság, pénzdíjjakkal és sok-sok nyeremmel. A szabályok hasonlóak lesznek az első bajnoksághoz, a változásokról majd bővebben írunk, most csak az indulás feltételeit ismertetem. Az indulási rendszer ugyanaz lesz, mint ami tavaly volt. A versenyre indulási jogot kell szerezni. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik az 1998. június 30-án befejeződő 4. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezetteje, ha van ifjúsági kategória, akkor az első hét helyezett senior, és az első három junior kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Vidéki versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan város, amely 1997-ben rendezett legalább két komoly versenyt, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 1997. február 1. és június 31. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Az ilyen rendezvények minden tízedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 50 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 5 helyezett szerezhet indulási jogot a nemzeti bajnokságra. 1998-ban tehát a következő városok rendezhetnek kvalifikációs versenyt: Békéscsaba, Debrecen, Nyíregyháza, Győr, Miskolc, Pásztó, Szarvas, Szálhalombatta, Szeged és Zalaegerszeg. Lehetőséget kap még Budapesten a Camelot, valamint a Pergamen, mivel ők rendszeresen szerveztek versenyt 1997-ben. A nemzeti bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 4. féléves pontverseny alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé.

Remélem az elsőhöz hasonló sikerű lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időponjait és hírdetéseit.

DANI ZOLTÁN

## Versenynaptár

*A Beholder Kft. versenyei 1998-ban*

A korábbi szokásunkhoz híven ezúttal is minden hónapban rendezünk egy HKK versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban. A versenyek általában minden hónap harmadik szombatján kerülnek megrendezésre, és a részleteket mindig az előző havi Krónikában találjátok meg. Íme a pontos időpontok:

január 24.	július 17-19. (Nemzeti Bajnokság)
február 21.	augusztus 15.
március 21.	szeptember 19.
április 18.	október 17.
május 16.	november 21.
június 20.	december 19.

*Mindenkit szeretettel várunk!*

# JANUÁR

# 1

# MAGIC The Gathering™

# Stratégia

# TYPE I.

A Magic legősibb versenyformáját, a Type I-et (Classic), ahol minden létező lapot lehet használni, manapság már inkább látványosságként üzik, bár még mindig rendeznek nagy Type I-es versenyeket, komoly díjakkal, de mostanra már inkább a Type II (Standard) a domináns. Magyarországon a klasszikus Type I-nek gyakorlatilag nincsenek hagyományai, ennek fő oka, hogy kicsit későn kapcsolódtunk bele a Magic vérkeringésébe, és addigra a classic powerlapok árak miatt elérhetetlenné váltak. Érdekes módon Amerikában a Type I kezd a szegényebb, a haladást pénzzel nem bíró játékosok játékává válni: míg a type I „powerhouse” megszerzése egy egy-szeri, 1000 dollár körüli kiadás, addig ha valaki type II-ben versenyképes akar maradni, akkor háromhavonta kell minimum feleennyit kiadnia az újabb kiegészítőkre. Ráadásul a type I lapok nem avulnak el, nem vesztenek értékükből, míg az összegyűjtögetett Homelands, Fallen Empire, Ice Age lapok 95% százaléka majdhogynem szó szerint mehet a kukába, mivel a Type I-hez túl gyengék, Type II-n pedig nem használhatóak.

A Classic másik nagy vonzereje a változatoság. Mivel minden eddig megjelent lapból építkезhetünk, gyakorlatilag végtelen a működő- és versenyképes paklivariációk száma, és ez állandóan bővíül. A Standard versenyeken általában a környezet-váltás után néhány hónap alatt kifejlesztett 3-4 pakli dominál, mindenki ezekkel vagy minimálisan változtatott klónjaikkal játszik. Engem személy szerint az is zavarni szokott, ha kitalálok egy új, eredeti paklikonceptiót, de kiderül, hogy a kombóhoz szükséges lapok közül 1-2 már nem Type II lap. A Classic másik nagy előnye, hogy sokkal több gondolkodást igényel, több a kombinációs lehetőség. Sokszor a játék múlik azon, hogy mit veszek elő egy Demonic Tutorral illetve Regrowth-szal, míg Type II-n a választási lehetőségeink száma 1 vagy 2 (lelövöm az ellenfél lényét vagy lerakom az enyémét). A hátránya is ebben van, sok múlik a szerencsén (de legalább nem a Type II-es kínlódás szintjén, márminthogy manát halok-e vagy sem), néha nagyon vad játszák születnek. Szóval szerintem a Type I játszák nagyon dinamikusak és élvezetesek, de fontos, hogy a két játékos hoz-

záférjen ugyanazokhoz a lapokhoz (akár proxy lapok használatával!), hogy a küzdelem egyenlő legyen.

A Type I „powerlapok” (ezek mind korlátozottak, azaz csak 1 lehet a paklidban):

1. Black Lotus (Artifact 0-ért, feláldozva kapsz bármilyen színű manából 3-at)

2. Az ötféle Mox (minden színre van egy-egy. Artifact 0-ért, tapre ad egyféle manát. Gyakorlatilag olyan föld, amelyből nem csak egyet lehet kirakni egy körben).

Ezeknek a lapoknak köszönhetően nem ritka az 1. körös Ernham Djinn vagy Serendib Efreet.

3. Time Walk. Ismét te következ! Ez a lap nem lenne túl erős, csakhogy mindössze 2 manába kerül, tehát túl olcsó.

4. Ancestral Recall. Húzz 3 lapot 1 kék manáért! Ez is túl olcsó.

5. Timetwister. Minden játékos bekeveri a kezében és a temetőben levő lapjait a paklijába, és húz 7 lapot. „Hmmm... Két lapom van, neked pedig 6? Timetwister – 4 lap előny...”

6. Library of Alexandria. Ha pont 7 lapod van, tappelésre húzhatsz egy lapot. Próbáld ki, nem egy nehezen teljesíthető feltétel (különösen twister után). A Jayemdae Tome ehhez képest kismiska, ami 4 manáért teszi ugyanezt.



A Demonic Tutor, Regrowth, Wheel of Fortune, Sol Ring, Balance hasonló tápok, de ezeket itt Magyarországon is mindenki ismeri.

Korlátozott még a Braingeyser, Fork, Fastbond, Ivory Tower, Black Vise, Mirror Universe (artifact 6-ért, upkeepben áldozásával megszerélhető kettőtök ÉP-jét), Maze of Ith (egy lény nem támadott ebben a körben) de ezek nem annyira erősek (az előző sorral ellentétben), hogy minden pakliba be kéne őket rakni. A Type I érdekessége, hogy a korlátozott lista egyre csökken, ahogy sorra derül ki, hogy egyes lapok mégsem olyan brutálisak, mint először hitték, legalábbis nem Type I-en (pl. Candelabra of Tawnos (X manáért tappelésre untappeli X földedet), Mishra's Workshop (tappelésre kapsz 3 manát, amit artifact megidézésére használhatsz), Zuran Orb, Copy Artifact).

Az én kedvenc Type I-es paklim (amivel az USA-ban egy versenyt is nyertem :) a fenti tápok nagy részén és egy halom vegyes földön kívül Gorilla sámánokat (az ellenfél tápjai ellen), Strip Mine-okat és rengeteg lövést (Lightning, Incinerate, Chain Lightning, Thunderbolt) tartalmazott. Az alábbiakban azonban nem ezt, hanem a szerintem jelenleg leggusztusosabban Type I-es paklit (illetve annak egy általam rekonstruált verzióját) szeretném bemutatni, az eredeti a svéd Olle Rádétól származik. Azt hiszem, ez a pakli adta meg a végső lökést a Black Vise korlátozásához.

Hogyan is működik a pakli? Kikapkolunk egy halom artifact manát, majd lehetőség szerint ellövünk egy Wheel of Fortune-t ill. Timetwistert, hogy feltöltsük a kezünket. Ezután (vagy rosszabb helyzetben ehelyett) már indulhat is a kombó, szerencsés behúzás esetén már a 2. körben (isteni behúzás esetén az 1. körben). A lényeg, hogy artifact manák kijátszása, Hurkyll's Recall, Prosperity ismételtetéssel hatalmas tömegű manát halmozunk fel, majd kivégezzük ellenfelünket az időközben előtutorizált torch-csal. Ha nem mennek ennyire jól a dolgok, és lever az ellenfél egy csomó ép-t, akkor van egy sokkal egyszerűbb alternatív nyerés, lerakjuk a Mirror Universe-t, Time Walk, egy kis manaburn, majd az upkeep során betáppolgatjuk a City of Brassokat, bekókáznak a Mana kripták és 0-nál ÉP csere. A Black Vise már csak hab a tortán, igazándiból akkor volt jó, amikor 4 lehetett belőle, ilyenkor egy egészen kicsi prosperity és 2-3 vise is egyből megölte az ellenfelet.

Mire kell vigyázni a paklival? Hát először is, amikor az ember elkezd csinálni a dolgot, akkor már nem nagyon van visszaút, mert az ellenfél is felhúzza az ő nyerési módszerét. Különösen, mert a City of Brass-szal és a Fastbonddal, nem szólva a Mana Vaultról és Mana Cryptról, jócskán sebzünk magunkba is. A kombó ott szokott besülni, hogy egyszer csak elfogy a kék mana. Jó trükk a Lion's Eye Diamondot 3 kék manáért beáldozni, reakcióként a Timetwisterre vagy a Wheel of Fortune-ra, így nem veszünk lapot. A torch helyett lehet esetleg Snake Basketet is használni. Előnye, hogy azzal 14 mana összegyűjtése árán már két kör alatt nyerhetünk (és ugye mire való a Time Walk), míg a torch-hoz min. 21 mana kell, de tapasztalatom szerint ezt is mindig össze lehet hozni, ha ügyesen csinálja az ember.

A pakli egyébként távolról sem verhetetlen, ha ellenfelünk fel van készülve rá. Szegényes behúzás és óvatlan pakolászás esetén egyetlen Gorilla számán felfalhatja a paklinkat, hogy az 1-2. körös Nether Voidot ne is említsem. No igen, nem véletlenül van bent az a 4 Force of Will.

Még egy utolsó tanács: ha valaki közületek szokott Magicezni az interneten, az Apprentice programot használva (esetleg a Planeswalker ligában), NE játsszon a fenti paklival. Élőben még hagyján, hogy valaki 5-10 percen keresztül pasziánszozik, de a neten keresztül ez sokkal tovább tart, és még a legtürelmesebb ellenfél is elkezd fontolgatni negyedóra után, hogy rákattint a disconnectre.

TIHOR MIKLÓS



## TÁP

- 1 Ancestral Recall
- 1 Balance
- 1 Braingeyser
- 1 Demonic Tutor
- 1 Library of Alexandria
- 1 Regrowth
- 1 Time Walk
- 1 Timetwister
- 1 Wheel of Fortune
- 1 Zuran Orb

## EZEKEL LEHET ÖLNI

- 1 Kaerveak's Torch
- 1 Black Vise
- 1 Mirror Universe

## EZEKTŐL MŰKÖDIK

- 1 Fastbond
- 4 Hurkyll's Recall
- 4 Force of Will
- 4 Impulse
- 4 Mystical Tutor
- 4 Prosperity

## „MANA”

- 1 Black Lotus
- 1 Mox Ruby
- 1 Mox Emerald
- 1 Mox Pearl
- 1 Mox Jet
- 1 Mox Sapphire
- 4 City of Brass
- 1 Tropical Island
- 1 Volcanic Island
- 1 Tundra
- 1 Underground River
- 1 Sol Ring
- 4 Mana Vault
- 4 Mana Crypt
- 3 Lion's Eye Diamond



A Napkereszt Egyházáról valószínűleg mindannyian hallottatok már, hisz Varga A. Csaba novelláiban sokszor szerepelt ez a jelentős szervezet, de kalandjaitok során eddig még nem találkozhattatok vele. Most megváltozik a helyzet: az egyház nagy szerepet fog játszani a szabad kapitányok életében, hiszen olyan lehetőséget kínál, amelyre már sokan régóta vágytak: közreműködést a zargok által elpusztított bolygók megtisztításában és újjáépítésében. Még mielőtt erről a folyamatról szó esne, lássuk kicsoda-micsoda is a Napkereszt Egyháza!

8000 évvel ezelőtt az akkori cerebrita császár alapította az egyházat, mivel szüksége volt egy szervezetre, amely háborúk sújtotta birodalmát visszavezeti a civilizációba. Rengeteg világot adományozott nekik, amelyek akkoriban éppoly szegényesek voltak, mint az egész galaxis. Ám a Napkereszt Egyházának vezetői a Birodalom legkiválóbb elméi voltak, s nem pusztán a teológiában, a művészetekben és a tudományokban jeleskedtek, hanem a szervezésben is. Világaik hamarosan virágzásnak indultak, gazdagok lettek, és kultúráltak, valóságos államot alkottak az államban.

Az egyház azonban itt nem állt, nem állhatott meg. Még mindig csupán jelentéktelen szeletét tudták befolyásolni az értelmes univerzumnak, és ezt a szervezetet nem ilyen jelentéktelen céllal alapították. Bolygóiról milliószám rajzottak ki a misszionáriusok, térítők és tanítók, hogy elviselhetőbbé, sőt kellemesebbé tegyék az értelmes lények életét.

Liannen jele lassan elhomályosította a császári család címerét, s nem kellett sok, hogy ezt a Birodalom vezetői is észrevegyék. Rádásul a kulturális befolyás mellé egyre szorítóbb gazdasági hatalom is társult... Érthető módon a császár ellenszenve a tetőpontra hágott, amikor felfedezte, hogy az általa létrehozott egyház kicsiny állama belülről kezdi felfal-

ni a hatalmas birodalommonstrumot. Nem foszthatta meg az egyházat világitól, nem vehette el tudásukat, de kizárhatta őket a diplomáciai életből, még annak legalacsonyabb szintjeiről is: a Napkereszt Egyházának nem maradhatott képviselője a hivatalokban, sőt jószerivel még híve sem. Nem mondható, hogy az egyház vezetőit nem keserítette el ez a lépés: a püspökök és alacsonyabb rangú szerepek tömegesen léptek ki az egyházból és választották inkább a Birodalmat. Erre az időre tehető az a változás, amely máig meghatározó a Napkereszt Egyházának életében: a legfelsőbb vezetést kivéve (amelynek tagjai hajdan cerebriták közül kerültek ki, és ezt a privilégiumot továbbra is megtartották) a legtöbb fontos posztra más fajú került, méghozzá gyakran úrcpa... Nem meglepő, hogy ettől a pillanattól kezdve a faji tolerancia még inkább jellemző lett a szervezetre, s az sem, hogy a cerebrita császár bizalmatlansága legalább ilyen arányban növekedett.

Túl szép lenne a kép, ha nem ejtenénk szót a Napkereszt Egyházának elvakultságáról, fanatizmusáról és idegengyűlöletéről. Ez utóbbi igen furcsán hangzik egy olyan szervezetről szólva, amelynek hét különböző faj egyedei a tagjai, mégis igaz. Nemcsak a zargokat és a mezonokat gyűlölik, hanem a mutánsokat, a boszorkányokat és mindenki mást is, aki szerintük károsan eltér a normálistól. Egyetlen gyógymódot ismernek: az inkvizíciót, csak ezt tartják elég megbízhatónak és véglegesnek. Így hát azokon a világokon, ahol elegendő befolyást szereznek, újra meg újra fellángolnak a máglyák: bűneikben elvetemültek és egyszeri megtévedtek, genetikai szörnyetegek és azok, akiknek DNS-ében alig látható a változás, ártatlanok és bűnösök pontosan egyforma kínhalált halnak és a hamuvá porladó testükből felszálló füst egymással összekeveredve kirajzolja Liannen mindenható jelét...

A zargok és a mezonok megjelenésekor az egyház visszahúzódtott a Birodalom peremszektoraiból, de most újra megjelent, hogy beindítsa és vezesse a ki-pusztított bolygók betelepítését.

A kolonizálást öt fázisra bontották, amelyek szorosan követik egymást.

## 1 A BOLYGÓ MEGTISZTÍTÁSA A BOMBÁKTÓL, AKNÁKTÓL ÉS A TÚLÉLŐK ELSZÁLLÍTÁSA.

Ha kapcsolatba lépsz a Napkereszt Egyházzal (KAP 14 parancs), megtudhatod, mely bolygók várnak betelepítésre. Ha orbitális pályára álls a kiválasztott bolygó körül, és kiadod a KOL parancsot, megkapod a megtisztítandó város térképét. A legközelebbi KOL parancs hatására leszálls a bolygóra, és nekilát-hatsz a munkának. A város belsejében ugyanúgy mozoghatsz, cselekedhetsz, mint a labirintusokban, csak éppen ezúttal kissé más a feladatod: nem kincseket keresel, hanem aknákat és menekülni vágyókat. Persze azt nem állítom, hogy nem bukkanhatsz útközben értékes tárgyak-ra vagy információkra...

## 2 A RADIOAKTÍV SZEMÉT ELSZÁLLÍTÁSA

Ebben a fázisban kétféle feladat lehet vállalni: egyrészt szállítást, másrészt a szállítóhajók kísérését. A cél-bolygót mindkét esetben az egyháztól lehet megkérdezni. A következő feladatod, hogy a bolygó orbitális pályáján kiadd a KOL parancsot. Ha nullát adsz meg paraméternek, kísérési feladatot vállalsz, ha ennél nagyobbat, akkor szállítást. A szállítási küldetést aligha kell magyaráznom, a kísérés azonban egy teljesen új feladattípus. A kereskedőhajót baj nélkül kell elvinned egyik bolygótól a másikig, s ez meglehetősen nehéz feladat, mert a kufár azonnal elillan, ha olyan csatába keveredsz, amelyből nem győztesen távozol. Tehát ha szétlőnek, menekülsz vagy elfognak, a kereskedőhajó elszel-le, és lőttek a küldetésnek. Persze nehézsége miatt az ilyen feladatokból arányosan kevesebbet kell végrehajtani.

## 3 A BOLYGÓ TOTÁLIS MÉREGTELENÍTÉSE

A szemét elszállítása nem elég: ezután még bőven maradnak a bolygón olyan mérgező anyagok, amelyek lehetetlenné teszik a betelepítést. A megoldás a vegyi eszközök alkalmazása. Azonban a Napkereszt Egyházának ezekből nem áll elegendő rendelkezésre, úgyhogy kénytelen vagy magad beszerezni a hozzávalókat. Ha valamennyi összetevőt megszerezted, elegendő orbitális pályára állnod a bolygó körül, és kiadnod a KOL parancsot. Ekkor leszórod az anyagokat, s ezzel befejezed harmadik feladatodat.

## 4 ÉPÍTŐELEMOK SZÁLLÍTÁSA A BOLYGÓHOZ

Miután a bolygó megtisztult, kezdődhet az újjáépítés. Az építőelemek gyártási helyét ismét csak az egyháztól tudhatod meg. Innen kell szállítanod az anyagot, illetve kísérned a kereskedőhajókat a betelepítendő bolygóhoz. (KOL X, illetve KOL 0 parancs a startbolygónál, KOL a célnál.)

## 5 LAKOSSÁGSZÁLLÍTÁS

Az ötödik fázis menete igen hasonló a negyedikéhez, csak itt élőlényeket kell szállítani, s természetesen lehet választani szállítás helyett a kísérést is. Azok, akik bizonyos szintet elértek az evakuációban, nem egyszerű mesterembereket és hivatalnokokat, hanem előkelő személyeket és diplomataikat fuvarozhatnak illő díjazás fejében.

A Napkereszt Egyháza lehetőséget szeretne adni minden kapitánynak a kolonizálásban való részvételre, ezért minden kapitány egyszer mehet végig a kolonizálás fázisain.

Persze a kapitányokkal párhuzamosan az egyház hajói megállás nélkül folytatják a betelepítést. Ha elegendően járták végig mind az öt fázist, elég nagy területet építettek újjá, a bolygó ismét lakhatóvá válik, és leszállóegység vagy egyházi közreműködés nélkül is le lehet szállni rajta.

A Napkereszt Egyháza nem ígér nagy pénzjutalmakat – állítása szerint nem telik rá, bár nem sokan vannak, akik ezt elhiszik –, de állítólag olyan díjat tartogat a teljes betelepítési folyamatot végigjárók számára, ami feltétlenül, többszörösen megéri. Senki sem tudja miről lehet szó, de a Napkereszt Egyháza mindenképp állja a szavát.

Az alvilág berkeiben azt suttogják, hogy egy titokzatos szervezet, amely sem nevét, sem tagjainak fáját nem hajlandó felfedni, beépült az újratelepítésbe, és megpróbálja saját céljaira fordítani. Ám ezek csak pletykák, az információ nem hitelesíthető – immár halott – forrásból származik.

Nos, ennyit akartam, tudtam elmesélni a betelepítésről és az azt vezető Napkereszt Egyházáról. Remélem felkeltette érdeklődésedet, és sok örömet letek benne.

*(Köszönet illeti Varga A. Csabát a Napkereszt Egyháza ötletéért és kidolgozásáért.)*

MAKÓ KATALIN



### Speciális tárgyak

Herepium	2328
W+S Giga Beam	626
Shin Shai V1 hiperhajt.	140
Voyager leszállóegység	14
Pulzar kristály	141
Özmium	76
Coburn szál	36
Thalapron	31
Tieberson fókusz	38
Szupravezető	9

### Hajók

Cyclon Unario	35%
Cyclon Spacedog	2%
Cyclon Spark	8%
Typhoon Warrior	1%
Typhoon Soldier	1%
Scorpion Sting	26%
Scorpion Thunder	3%
Scorpion Lightning	5%
Cobra Flash	8 db
Cobra Sun	16 db
Mercator Alpha	10%
Mercator Beta	11 db
Mercator Gamma	1%
Elysium Tanker	4 db
Elysium Brent	1 db
Galleon Silver	11 db
Galleon Gold	9 db
Olimposz Iliász	3 db
Olimposz Heraklész	2 db
K.U.K.A. H-1	1 db

### Szakértelmek, rangok

kereskedelem	5
szerecsnejáték	13
karizma	14
úrhajóvezetés	13
manőverezés	8
javítás	11
leszállás	8
hiperugrás	9
robotika	7
programozás	7
műszaki érzék	2
kézifegyverek	8
nehézfegyverek	13
tűzszerészet	6
elsősegély	4
gyógyítás	3
alcázás	4
zárszerkezetek	4

felfedezés	3
geológia	4
kereskedőrang	9
kalózzrang	5
harci rang	14

### Fajok

inszektoid	5%
karnoplantusz	4%
xeno	8%
úrcápa	13%
cerebrita	9%
triciplita	14%
ember	42%
nők a legénységben	0 – 30%
	1 – 52%
	2 – 14%
	3 – 2%

### Klánrangok

Global Impex	0/80
Galactic Trade	1/190
Gránitkigyók	0/18
Szabad Skorpiók	0/22
Bíborrend	0/90
Acélsasok	1/110

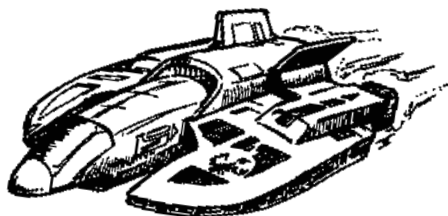
### Statistikák

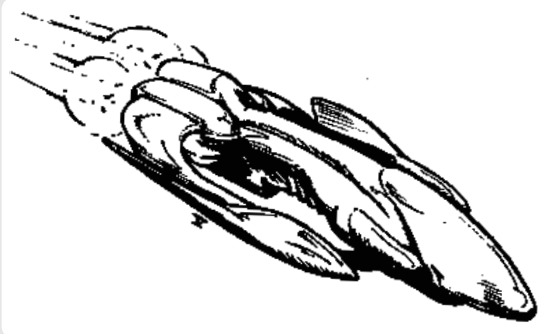
kereskedelmi keret	451238
légi győzelmek	1730
idegenhajók ellen	1424
zargok ellen	1289
mezonok ellen	144
egyéb hajók ellen	259
kapitányok ellen	47
földi győzelmek	59
sikeres kalózkodás	78
priusz	5140
hírnév	2172

### Lelőtt hajók

AMO Supernova	1
A-94 Mamut I.	1
Karvaly XJ35	1
AMO Brutal Bug	2
Leviathan	3
Shin Le Mei	3
AMO E.C.M.D.E.F.	4
Halálos Orca	5
AMO Gyilkos	6
Hunter	6
POL-15 Ikarus	7

Lézengő Lajhár	8	Nyomkereső I.	209
G.T.R.	8	AMO Hurrikán	234
Hluppert Trade	9	AZO Fekete Halál	277
AMO Big Góliát	9	Vendetta 5D+R	299
Sötét Elföld	11	FD-2 Lélekvesztő	301
Mélység Ördöge	11	Kohn Bros Impex	308
AMO Wyvern	17	Sir Francis Drake jr	383
AMO Múmia	18	Karibi utazó	582
Héja XJ35	18	AZO Sírásó	764
Merc-Han't	19	AZO Lánctörő	885
AZO Full Fire	22	AMO Hentes C-4	1074
Taurus POL007	27	AMO Daraboló	1152
Tigris II.	27	AZO Missile Cruiser	1168
AZO Páncéltörő	27	Zarg Tomboló	1359
Harpoon Corp.	28	AZO PT Darázs	1407
AZO Holdporlasztó	31	AZO CR-12 Píoca	1440
AMO Draco	32	Zarg Tomboló 3F	1441
Alattomos Haramia	37	AMO Lopakodó Tűzok	1442
Szívárványugró	44	AZO 12P Rettentő	1500
Demoralizátor	49	AZO E-23 Rejtőzködő	1504
Havanna Szelleme	60	AZO Penge D21-1	1629
AMO YFT-2 Monstrum	61	AZO 12-PHO Rettentő	1643
AZO Top Shield	70	AZO B-1 Bulldog	1689
Shin-To Corp.	72	AMO Lopakodó Veréb	1705
Pampák királya	77	AZO Penge D21-PH	1775
Indián	80	AZO Rh Véreb	1815
Alattomos Rája	83	AMO F11 Halálmadár	1841
Settenkedő Kigyó	83	AZO Missile Boat	2796
AMO D-15 Villám	101	AZO Vérengző II.	2837
AMO C-34 Herkules	115	AZO D-Hárpia	3554
AMO WR Hiéna	117	AZO CK Hernyó	3657
Sd-34 Vámszedő	144	AZO Dang.11	3689
Mezon csatacirkáló	145	AZO OR Felderítő	6091
Csákyás Tuareg	152	AZO HF Csali	6818
Fekete adószedő	157	AZO Ffa Madárka	6854
Fosztogató	163	AZO 00V Pöccök	7408
AZO Metal Giant	176	AZO 01/F Lepke	7468
H.O.O.K.	190	AZO EPS Pusztító	7573
Vörös Kalóz	191	AZO 00/F Árnycék	8286





<b>Alaptípus:</b>	Mezon 1-DS
<b>Manőverezőképesség:</b>	2
<b>Energia:</b>	80
<b>Páncélat:</b>	70
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	4
<b>Fegyverzet átlagereje:</b>	51 és 42

Bizonyára sokan találkoztak már a mezonok egyik kisebb hajótípusával, a Villám névre keresztelt, hihetetlenül gyors hajóval. Az típus első változata, a D-12-es már régóta keseríti a kezdő kapitányok életét a külső szektorokban. A mezonok azonban valószínűleg rádobbenhettek arra, hogy a fejlettebb

hajók ellen esélytelen a csak lézerfegyverekkel felszerelt hajó, és még jóval azelőtt, hogy az első szabad kapitány felszerelte hajójára az első fotonfegyvert, a mezonok már csatasorba vetették a Villám módosított változatát, a D-15-öst, melynek összüzereje csökkent egy kicsit, de ezt pótolta az a három darab négyes átlagsebzésű fotonagyú, mely büszkén virít a hajó orrán. Persze a mezonok is tisztában vannak azzal, hogy a Villám a mai legfejlettebb négyes, ötös agyú hajók ellen esélytelen, azonban valószínűleg kifogyhatatlan utánpótlással rendelkezhetnek a robothajók terén, mivel a veszteségekkel nem törődve küldik csatasorba, néha egyenesen a vágóhídra, a Villámok, és más kisebb hajók százaát. A Villámnál elsősorban a gyorsaságában bízhatnak, talán ezért nincsenek egyáltalán pajzsai, és az energiája is csak a fegyverek ellátására elegendő. A nagyobb mezon flották is előszeretettel használják a Villámokat, elsősorban felderítő és zavaró feladatokra.

## III ÖSSZEFOGLALÓ ADATOK IIIII

### A JÁTEKOSOK ÁLTAL KÉSZÍTHETŐ HAJÓKRÓL

#NO.	HAJÓ NÉV	AGY	RAKTÉR	PANEL	MÉRET	MANŐVER	SEBES.	ENERG.	PÁNCÉL
1.	Cyclon Unario	1	30	30	5	3	80	30	60
18.	Cyclon Spacedog	2	30	36	5	4	80	35	80
2.	Cyclon Spark	3	40	42	5	6	100	40	90
58.	Typhoon Warrior	4	45	50	5	8	130	55	110
59.	Typhoon Soldier	5	52	57	5	10	130	60	120
4.	Scorpion Sting	1	55	22	7	2	60	25	55
19.	Scorpion Thunder	2	65	25	8	3	70	30	70
7.	Scorpion Lightning	3	65	32	8	4	80	35	80
61.	Cobra Flash	4	75	37	8	6	100	45	100
62.	Cobra Sun	5	80	45	8	8	110	50	110
11.	Mercator Alpha	1	80	15	10	1	60	20	50
3.	Mercator Béta	2	80	22	10	2	80	24	60
6.	Mercator Gamma	3	80	27	10	3	80	28	70
64.	Elysium Tanker	4	90	32	10	5	80	35	80
65.	Elysium Brent	5	95	37	10	6	90	40	90
5.	Galleon Silver	2	120	18	14	1	40	22	55
8.	Galleon Gold	3	120	22	14	2	80	25	65
67.	Olimposz Íliász	4	130	28	14	3	60	30	70
68.	Olimposz Heraklész	5	140	32	14	4	70	35	75
70.	K.U.K.A.	5	170	25	30	3	50	30	60

□ Nyílt válasz a NecroTech Inc.-nek: viselkedésetek várható volt. Ha valaki nem képes belátni a saját hibáit és tévedéseit, hasonlóképpen hozzátok, másra vonatkoztatja. Manapság már nem ismeretlen az a tény, miszerint a fanatikus nem gondolkodik, csak elvakultan cselekszik. Ez legfőképpen rátok érvényes. Az meg különösképpen nevétséges, hogy olyan tüzet tápláltok, amivel csak saját magatokat rohasztjátok. Jól meggondoltátok ti ezt? A fenyegetőzést pedig mellőzhetitek, a jövő majd eldönti a sorsotokat. Még találkozzunk, ugye tudjátok...

## Meklette testvér

□ A Testvériség kalózsövetség a Fehér Kereszet adományozta Roscó Borló kapitányának, a Barna kereszet pedig Tricipici illetve Xooxo kapitányoknak, továbbá Zöld kereszttel tünteti ki Von Schepke kapitányt.

## A Bíbor Vendettor

□ ISZCS tagok! Szeretném hivatalosan is megalapítani szervezetünket. E célból várom azon tagok jelentkezését/segítségét, akiknek már lehetőségük van erre. Egyeztetés céljából vegyék fel a kapcsolatot Krysszor (#1837) kapitánnyal, tel.: 75-312-576! Fajunk nevében is köszli! Lehetőség még az Infreto szektorban!

## Krysszor (#1837)

a Negatív Karcolásvágy fedélzetéről  
□ Üdvözlét kapitányok! Joes Kyss vagyok a Formato-l-es rendszerből. Gratulálók a zarg bázis megsemmisítőinek (a neveket most nem sorolom el, mint Sapo a múltkor)! Jómagam is a zarg blokádok felszámolásával foglalatokodom, bár magányosan kissé problémás. Jelenleg a 121-es, Goblin rendszer 2-es bolygójának kikötőjében vagyok, onnét szoktam kiruccanni az egyes bolygóra, amit most blokádok sújt. Aki hazafinak érzi magát, vagy egyszerűen utálja a zargokat, segítsen! Ne feledkezzünk meg a kikötőben várakozó menekültekről sem! Más. Keresek hozzám hasonló magányos farkasokat, hogy közösen vehessünk részt a Második Galaktikus Légiparádén, flottában. Kalózkok kíméljenek!

## Joes Kyss (#2606)

□ Sokáig éljen a Jégmosoly Uszony és a Káosz Galéri megköthetetlen barátsága! Szerüssük egymást gyerekek!

(#902) Fogadjunk, kitalálok ki!

□ Üdvözlétem, szabad kapitányok! Először egy kérest intézek hozzátok. Mindenki, aki részt vett valamelyik inváziós bázis lerombolásában, az jelezze, hogy mennyit szabt az bázisba. Szeretnék egy listát arról, hogy ki szabt a legtöbbet és a legkevésbé. A másik egy kérdés: Van kedve valakinek egy jó kis cápauszonylevest kreálni az Albionban? Ugyan már, nehogy a cápák uralkodjanak ott is! Végezetül nagyon hálás lennék annak, aki klónozásra kényszeríti Larissa Starlightot. A jutalom legyen mondjuk 25 000 IGÉ. Csak fény-másolt fordulóra utalom át a pénzt. Rövidesen az Albionban leszek. Ott bárki megtalálhat. Tisztelettel: **Acide el Assassin (#1548)**

□ Az AK 2. évfolyam 10. számában megjelent egy hirdetés, mely szerint jelentkezni lehet egy alakulóban levő klánhoz. A hirdetésben szereplő telefonszám már nem érvényes, de a postacímre még lehet írni (Papp Zoltán, 3300 Eger, Szörényi u. 71.) Az Extos rendszerben levő (#2110) és (#4056)-os lajstromszámú karakterekre tudtommal vadászik valaki. A nevem legyen mondjuk Khalius.

## Papp Zoltán

□ Örömmel tudatom az inszektoid (és minden más) faj kapitányaival, hogy csapasmérő flottánk, Chemotox százados vezetésével porig rombolta a zargok inváziós bázisát. Köszönet érte a résztvevőknek! Ezúton keresek társakat a blokádok felszámolására. Várom a bátor jelentkezéseket!

## Krysszor (#1837)

az ISZCS tábornoka

□ Cerebrita kapitányok! Keresem olyan blokáddal súlyított bolygók, holdak koordinátáit, ahol lehet evakuálni. Tehát le lehet szállni. Ugyanitt keresek vállalkozó kedvű, cerebrita kereskedőket, akik szívesen tartanának velem egy (vagy több) flotta alkalmával. Repüléseink célja, hogy minél több menekültet mentünk meg a biztos haláltól. A lényeg tehát a minél nagyobb szabad raktér. A csapatot a legerebb kereskedőhajó vezeti, az első flotta kapitánya Fekete Ororszlán (#3276), Illúzióromboló nevű Mercator Bétájával, a többi megegyezés szerint. Üdvözlétem! **Ifj. Ormanecz János,**  
7516 Berzence, Vadaskert 10.  
97.11.4. tel.: 82-446-265 (este 8 után)

□ Sziasztok! Keresem azokat a kapitányokat, akik szeretik a Galleon cég Silver nevű hajóját. Akik nem akarnak megválni tőle csak azért, mert megvan a pénz a Goldra. Azokat is keresem, akik most fogják megvenni a Silverjüket. Barátság, beszélgetés céljából. Üdvözlétem!

## No'iri'n Ni' Dhonail (#5053)

97. XI. 4. az EzüstSzelenecérről  
□ Szánalmas kis anyagi sikhoz kötődő porhüvelyek! Nem bírom tovább tétlenül nézni sajnálatra méltó agyatok szüleményeit. Miért nem láttok tovább a következő vacsorátoknál? Miért köt le mindenkit a háromdimenziós világ imádata? Az elmétekben ott rejlnek a továbblépés lehetőségei (ha a felismerés bizonyzata nem bomlasztja meg azt). A telekinézis és az ultrahangos kommunikáció csak elcsökevényesedett megnyilvánulása az évezredekkel ezelőtti értelemnek: A rég elfeledett tudás újra megismerhető a napkereszt által módszeresen kirtott Sötét Rendek felélesztésével. Az Öreg Istenek figyelnek minket. Marduk, kinek ötven neve hatalom, irlgalmaz!

**S. S. S. Tooth (#1498)** akit az inkvizíció 13 naprendszerben ítél halálra

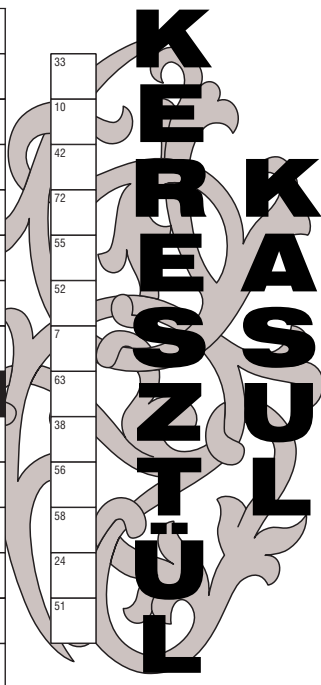
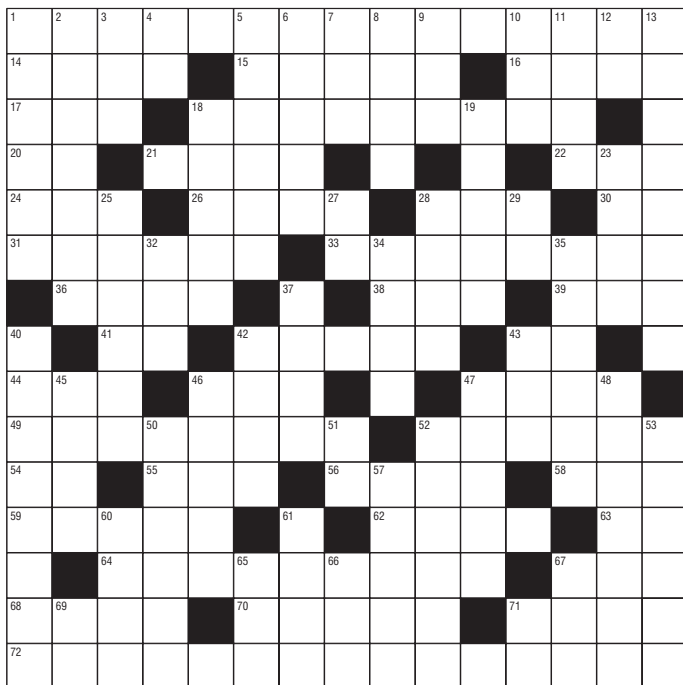
□ Hé kapitány! Te, aki szabadnak mondon magad, s biztos vagy benne, hogy az is vagy! Vajon tényleg az vagy? Nem a pénz ver-e béklyóba, esetleg a hírnév utáni vágy gyötör? Ahogy mohóságodban törtéted előre, talán fel sem tűnik, hogy körülötted életek százezrei pusztulnak el önzésed miatt. Névtelen hősök halnak meg, otthonukat vagy mások otthonát védve. Névtelen hősök százezrei, milliói. Esmélj fel, kapitány! A zargok néped, fajtársaid irtják nap mint nap, hónapok óta. Állj a zászlóknál alá, hogy megvívjuk harcunkat a szabadságért! A Birodalom haldoklik. Tetetelelenség szemléli az invázió pusztítását. Vedd kezvedbe a sorsod, harcolj egy Igaz Úgyért! Ne hagyj szivedben kihunyni a Szabadság Lángját! Tápláld, hogy feledjedjen! Gyere közénk, és védjük meg népeink szabadságát!

97. XI. 5. **NecroTech Inc.**  
Üi.: Ürben élünk, tüzet halunk! Jelentkez a hadjárat vezetőjénél, Sangahyando kapitánnyal (#2317), Sipos Gábor, 9400 Sopron, Várkerület 39. tel.: 99-340-675



Az előző szám kemény diója után, ezúttal lazításként ismét egy hagyományos keresztrejtvény következik. A szerző továbbra is Zsigrai Károly. Ha megfejtetted a rejtvényt, a külön sorban szereplő megfejtést írd rá egy postai levelezőlapra, és küldd el a Beholder Kft. címére! Ne felejtsd el a ragasztani az ezen az oldalon található pályázati szelvényt, valamint ráírni, hogy melyik típusú nyereményt szeretnél (TF, KG, HKK) mert ezek nélkül nem vehetsz részt a soroláson.

**Beküldési határidő: 1998. január 12.**



**FÜGGŐLEGES:** 1. divatos háziállat 2. mivel egoizmusom határtalan, a saját családnevem ( a készítő) 3. ezen a helyen 4. az udvarra 5. az ok következménye 6. további intézkedésig lefoglaj, befagyasz 7. Birkmann professzor fia 8. liba mondja 9. korszak 10. einsteinium, vanádium, nitrogén 11. patinás látszóárka 12. szigetlakó nép 13. cserjén terem 18. ha arany akkor 1222 19. hasznos köpet 23. arab uralkodó 25. konyhakerti növény 27. a kisvárosok környékén hiánycikknek számít 28. a boszniai békefenntartó erők korábbi neve 29. kettőzve dunántúli város 32. előtagként füllel kapcsolatos 34. a távolabbi 35. ügyetlen horgász hala teszi 37. kábítószer utcai elnevezése 40. alacsony szintű alakváltók álma 42. csapdaféle 43. bő 45. Sheran hívők követik 46. tömegközlekedési eszköz 47. pelenkajelző 48. nemesfémme bevon 50. cudar 51. a pincébe 52. Zalán ... (Vörösmarty) 53. csatamezőkön is találkozhatasz vele 57. ... plan (teljes kép) 60. Rora ... (ritka madár) 61. forma 65. nagyon öreg 66. ír terrorszervezet 67. nitrogén, molibdén 69. kiejtett mássalhangzó 71. nem fukar

Pályázatunk díjai:

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

**VÍZSZINTES:** 1. jellempróba 14. ... Nad Labem (cseh város) 15. hordók mestere 16. püföfő 17. olasz pénz (Lira Italiana) 18. zúzódást ápolni. 20. tízes alapú logaritmus 21. görög ital 22. szintén nem 24. adásvétel tárgya 26. olasz zeneszerző 28. kézzel jelez 30. éjféljel tart! 31. vadászott a csuka 33. molyirtó 36. görög betű 38. Ghalla ősi kultúrája 39. a munka és az energia régi mértékegysége 41. román autójel 42. gyakor népszerű moped márká 43. tallium 44. inkább az eleje 46. gatini orgorójelző 47. forrasztószerszám 49. csiszolja a tudását 52. operaborbély 54. ittrium, oxigén 55. Yoko ... (John Lennon özvegye) 56. a Szomszédok egyik nagymamája 58. ... Es Salam 59. üknagymama népiesen 62. ... Tarda (túzok) 63. páratlanul nagy! 64. életerő 67. nyomni kezd! 68. azt a személyt szintén 70. népszerű színész (Dezső) 71. Omnia vincit ... (A szerelem mindent legyőz.) 72. Próbálkozz vele bátran! Legfeljebb betőri az ormányodat!



# Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'97 december

## Statistika

az 0000. novemberi  
adatok alapján

Ezúttal a bagyományostól eltérő statisztikát olvashattok, mely minden pontban az adott paraméter átlagát mutatja, azaz, hogy mennyi az átlag azon kalandozók között, akik rendelkeznek ezzel a paraméterrel. Például a VP átlagába csak azokat a karaktereket számoltuk bele, akiknek van varázspontja. Pár érdekesség: Érdeemes megfigyelni, hogy míg a szinte minden kalandozónak meglévő paraméterek, szakértelmek átlaga meglehetősen alacsony, addig az olyanoké, amely kevesebbeknek van meg (pl. barcművészet, testépítés, pszi) meglepően magas. A semlegesek átlag jellemzője szinte hajszálpontosan 0. A legkedveltebb fegyverek a szűrő- és lőfegyverek. A tulajdonságok közül az egészséget fejlesztik legkevésbé a játékosok, az intelligenciát és erőt pedig a legaktívabban. A külső kinézetnél a jellemzők közül a leggyakoribbak magasan vezetik a kategóriájukat (pl. a fekete, hosszú haj stb.). A szakáll nélküli és bajusz nélküli kalandozók száma csak pár számmal tér el egymástól, ami valószínűleg azt jelenti, hogy a bajuszos kalandozók nagy része szakállas is. A Statisztika alapján Ghalla legátlagosabb kinézete: fekete, hosszú haj, fekete bőr, zöld szem, szakáll és bajusz nélkül.

SZAKÉRTELMEK	ÁTLAG	HIT	FEGYVERSZAKÉRTELMEK	JELLEM	MEK		
rejtőzködés	9	Leah	49	víziharc	3	Jó	124
nyomkövetés	21	Dornodon	71	ökölvívás	5	Gonosz	127
lopás	5	Raia	77	szűrőfegyver	10	Semleges	0
mászás	3	Elenios	67	vágófegyver	3		
csapdakészítés	7	Sheran	60	ütőfegyver	6		
csapdaészlelés	3	Tharr	61	lőfegyver	9		
gyógyítás	19	Fairlight	54	dobófegyver	7		
titkosírás	1						
felderítés	5						
szörnyidomítás	3						
teológia	9						
taumaturgia	12						
szerecsejáték	1						
harcművészetek	9						
szkanderozás	7						
zene	3						
szörnyismeret	4						
pszi	9						
zárnyítás	2						
vadászat	6						
bányászat	7						
testépítés	13						
úszás	4						
		<b>MAX. PONTOK</b>					
		TU	10				
		VP	166				
		Pszipont	66				
		ÉP	164				
		TP	77287				
		Skalp	1				
		Megölt szörnyek	306				
		<b>TULAJDONSÁGOK</b>					
		Erő	19				
		IQ	19				
		Ügyesség	18				
		Egészség	15				
		Szerencse	16				

### Kinézet, külalak

- a leggyakoribb hajszín a fekete
- a legritkább hajszín az arany és az ősz
- a leggyakoribb hajtípus a hosszú
- a legritkább hajtípus a kontyos és a göndör
- a leggyakoribb bőrszín fekete
- a legritkább bőrszín rózsaszín
- a kalandozók 3/4-e nem visel bajuszt
- a leggyakoribb a normál bajusz
- a legritkább a rövid bajusz
- a kalandozók 3/4-e nem visel szakállat
- a szakálltípusok gyakorisága szinte teljesen azonos
- a leggyakoribb szemszín a zöld
- a legritkább szemszín a félszem :-)

# HÍREK, INFORMÁCIÓK

## a legközvetlenebb forrásból

### HIBAJAVÍTÁSOK

- ▶ A KPCS parancsok most már minden esetben jól működnek.
- ▶ A vadításnál és felejtésnél most már tényleg meg lehet adni paraméterként vallást és KT-t.
- ▶ A TF térkép adatbázisa kibővült, aminek nincs ugyan közvetlenül látható hatása, de többszörösen megújított, időre szóló KT képességek sem tűnhetnek el, és könnyen lehet, hogy a viharfelhős hiba is véglegesen megszűnik.

### VÁLTOZÁSOK

- ▶ KT vezetők nem fizetnek TVP-t azért, hogy TU-t kapnak, még akkor sem, ha alacsonyabb szintű karaktertől kapják.
- ▶ Morgud hagymatóából mostantól 5-öt, lótszvirágból kettőt lehet körönként szedni az eddigi egy helyett.
- ▶ Ha valaki nem megfelelő helyen akar tempomat építeni, csak 20 TVP-t fog elveszteni, nem az összeset, mint eddig.
- ▶ A Thargodan csatamező két új lakóval bővült, akik No-termanthi és Pszi őselementál névre hallgatnak.

### MAGYARÁZAT

- ▶ Megtudtam, hogy nem mindenki számára világos, hogy különbség van a forduló végéig tartó varázslatok és a kör elejéig tartó varázslatok között. Az egyik legfontosabb különbség, hogy az előbbit a mágiatörés kalandozó-kalandozó harc esetén nem szedi le, de az utóbbit igen (pl. óriásérő). A kör végéig tartó varázslatok soha nem fognak megjelenni a karakterlapodon, mivel a karakterlap kinyomtatásakor már nincsenek rajtad, míg a táborozásig tartók igen. A táborozás alatt is tartó varázslatokat (pl. éber kakukk) akár a köröd elején is felrakhatod.
- ▶ Változó mínosz kúpok labirintusai. Ha valaki megkapja egy változó mínosz kúp alatti labirintus térképét, megszerzhet egy újabb, majd még újabb térképet, és még mindig ráér visszatérni az elsőhöz. De a kilencedik mínoszkúp-térkép megszerzésekor az elsőként kapott térkép törölődik, és azt már újból nem is kaphatod meg. Ezenkívül, mint minden labirintusnál, ha itt bemész egy labirintusba (nemcsak a térképet kapod meg), akkor azt már végig kell járnod, különben ha átmész egy másik labirintusba, az előző törölődik.

### HÍREK

- ▶ Az idei olimpián a kategóriák meghatározására egy kísérleti rendszert használunk. Ezenkívül az eddigi egyenes kieséses rendszer helyett bevezetjük a svájci rendszert, melynek lényege, hogy végig versenyben

van, és minden körben olyan ellenfelekkel harcolsz, akinek veled azonos számú győzelme van. Az eredményhirdetés a megszerzett győzelmek alapján történik, azonos pontszám alapján az ellenfelek erőssége (pontszámaik összege) dönt. Az olimpia lefuttatása után várjuk visszajelzéseiteket, mind az új kategória-rendszerrel, mint a svájci sorsolással kapcsolatban. (Tetszett-e, vagy visszaállítsuk a régit?)

- ▶ Dögvézszt ugyan még nem sikerült kifűstölteni a rothadás szentélyéből, de már öt kalandozó áldozatul esett a Thargodan brutalitásának. További kalandozók vére folyik a Dögvész testőreként dolgozó rejtélyes kalandozó fegyvere nyomán.
- ▶ Egy új varázstárgynak köszönhetően egyszer s mindenkorra megoldódik azok problémája, akik hátizsákja állandóan betelik, és rengeteg időt töltenek a karakterük-nél felgyülemlett tárgyhalom menedzselésével. A titok nyitját a kihívás tornyában kell keresni.

TIHOR MIKLÓS

## Szerkesztői üzenetek

A játékosok közül többen felvetették a hirdetések dátumozását. Véleményem szerint a hosszabb átfutási idő miatt ez kiváló ötlet, és ezentúl, a hirdetések mellett megjelenik a dátum is, persze csak ha a hirdető is megírja.

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

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetést feladni a Ghalla Newsba. Nos a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdetéseket feladhatjátok a fordulótokkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felirat.

A SZERK.

# KALANDOZÓK VÁROSA

Mi, társaink bizalmából illetve saját szorgalmunkból Fehér Bérc és Biztosrév tanácsatai, köszöntünk Téged!

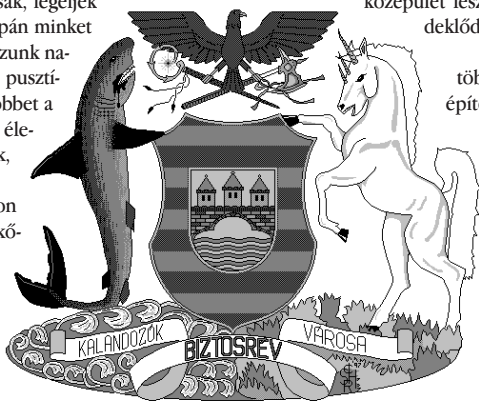
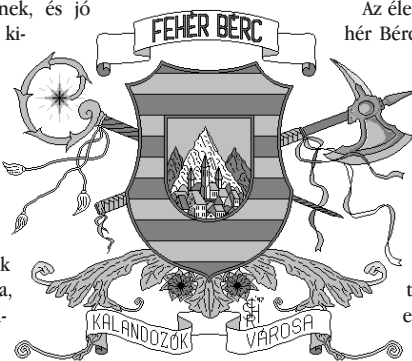
A mostani írásunkban szeretnénk nyilvánosan is kitérni a Fekete Druidák szüntelen vádaskodásaira, fenyegetőzéseire. Nem azért tesszük ezt, hogy újabb vitát kezdeményezzünk; éppen ellenkezőleg, jó lenne már véget vetni ennek az értelmetlen fenyegetőzésnek, és jó lenne, ha nem csak egy elszigetelt kisebbség véleménye hallatszana.

A legfőbb dolog, amit nem értünk, a következő: ugyan miért éppen tőlünk, emberektől (törpéktől, gnómoktól stb.) vitatják el az otthoneremés lehetőséget. Azok közül, akik túlélték a Világégest, számtalan kalandozó fáradt bele a szüntelen bolyongásba: szeretnék végre letelepedni. Ehhez házakra, utakra, legelőkre, megművelt földekre van szükség, ami óhatatlanul az eredeti növényzet és állatvilág visszaszorulásával jár. De tiltakozik-e valamelyik druida az ellen, ha egy hangyaboly foglalja el a virágok helyét egy tisztáson? Vajon odaáll-e valamelyikük egy törpemamut-csorda elé azzal, hogy ne tapossák, legeljék le a bozótost? Nyilván nem; csupán minket kárthatnának. Pedig mi sem okozunk nagyobb változást (ha úgy tetszik: pusztítást) ezeknél, nem veszünk el többet a természettől, mint amennyire az életünkhöz szükséges. Úgy teszünk, mint minden teremtett lény.

A másik fő probléma: vajon miért lennének a Városok sivár kózsivatagok? Csupán egyetlen városnegyed kilenc négyzetmérföld területű, természetesen van rajta hely az eredeti növényzetnek és parkoknak is, a termőföldek, legelők, házak, utcák mellett. Erről bárki meggyőződhet, aki ellátogat bármelyikükbe.

Végül pedig: abban egészen biztosak vagyunk, hogy Sheran nem barátja a pusztításnak, nem nézné jó szemmel a gondozott sövények, az utakat szegélyező fák, de még az erdő fáiból épült házak lerombolását sem.

Megkérnénk ezért minden aggódót és minden, a Városok iránt érdeklődő kalandozót, hogy lépjen velünk kapcsolatba. Minél többen beszélgetünk, egyeztetünk, tervezgetünk, annál biztosabb, hogy olyan Városok épülnek, melyekben mindenki örömmel fordul majd meg.



Az élet persze már most sem unalmas: Fehér Bércben az Ezüst Torony feletti hegyoldalon izgalmas barlang feltárását kezdte meg az Aransárkány KT, s a városbeliek és kalandozók egyaránt fogadásokat kötnek rá, vajon melyik KT nyilvánítja majd előbb „elkészültnek” építményét. Biztosrévben az építkezés iránya ezentúl, a könnyebb megközelítés érdekében megfordul: a legnyugatibbi (134;61) terület fog (részben az eddig befolyt pénz segítségével) elkészülni. Itt ezután a Kerek Korsó Rendjének KT-épülete áll majd. Természetesen fogadót szeretnénk építeni, ígéreteik szerint világgraszólot, mely sokak törzshelyévé válhat. (A Hófarakas Klán által alapozott épület viszont nem KT-ház, hanem középület lesz, ne nálunk, hanem nálunk érdeklődjétek felőle.)

Örömmel tapasztaljuk, hogy több KT is érdeklődik saját Házak építése iránt. Emlékeztetőül ennek feltételei: egyeztetés a Tanácsok tagjaival; 100 arany építési illeték befizetése a Városok számlájára (PBE <arany> 1); valamint 600 TVP-nyi építkezés valamelyik „városmezőbe”.

A következő híradásunkig is: malterra föl!

A TANÁCSTÁGOK

Ui.: A wargpini Fairlight Bank cáfolja azokat a pletykákat, melyek szerint kapcsolat lenne az ősi moa leletek állítólagos felbukkanása és a bankot őrző (kicsit már rozsdásodásnak indult) acélkolosszus lecserelése között.

# Elhépeesztő

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

Leinstein Junior már kisebb pap volt Raia vallási hierarchiájában, amikor úgy döntött a 150. fordulójában, hogy áldozatot mutat be Eleniosnak. Most (185. forduló) éppen Eleniosról is „ki akar áldozni”. Nem tudom, hogy Raia átka-e, vagy egyszerűen csak a saját vakmerősége okozta, hogy mindeközben a tulajdonságpajzs varázslat hiánya miatt a tetememberek hatra redukáltak az egészségét. Kíváncsi vagyok, most éppen melyik istent akarja követni.

Az em kaphatott jó nevelést a szüleitől Ran'Amart Morguth. Már az első fordulójában többször lebukott lopási kísérleteivel, és napokat töltött a városi börtönben (-60 TVP). Remélem ezek után jobb belátásra tér, és a becsületes életet választja!

Yavanna nem tartozik a szörnyvilkos kalandozók közé, mivel már 3. szintű, és még csak egyetlen szörnyet, egy sebesült surranókígyót ölt meg. Pedig állítása szerint mindent megpróbált, kiadta a T parancsot azokra a szörnyekre, amelyek elől elbújt, alacsonyra állította be a menekülés-százalékát, magasra a merészségét. Az eredmény: most fogócskát játszik a szörnyekkel a korábbi bújócska helyett.

Frank Onestein, a törpe nem tartozik a legügyesebb harcosok közé. A 19. fordulójáig összesen 650 ÉP-t sebződött, csak a 10.-ben 65-öt. Talán bányászni kellene, és készíteni valami jó kis fémpáncélt, akkor kevesebb problémája lenne gyógyítással!

Astrea Nox Caernos békélen sétálgatott, amikor hirtelen összezavarodott körülötte a világ. Mintha tükörbe nézett volna, a saját tükörképe lépkedett vele szembe. Nemcsak a kinézetük, de még a felszerelésük és tróféáik is teljesen azonosak voltak. Talán egy elfeledett/eltitkolt ikertestvérével találkozott? Mindesetre a trófea és felszerelés egyezése még így is érdekes véletlen lenne.

Alba Locsy megvált leghűségesebb útítársától, egy bolhahakutjától. A kutya több mint 100 fordulón át (egészen pontosan 114) kísérte Locsyt (összesen 114 kaját gyűjtve), mikor egy hasnyák a halál szavával megölte a szerencsétlen. Locsy másik barátja, egy tűzfőny annyira sajnálta kis barátját és játszótársát, hogy bánatában utána halt. Az alakváltó – bevallása szerint – azóta tényleg magányos vándor, bár szerintem a tudattársaira biztosan számíthat még nagy magányában is.

Sunyai Mancs, az árnymanó nem örvendezhetett új fedezéseinek, amikor 64 napi táborozás után ismét útnak indult. Két új dologgal ismerkedett meg: a fémbontó szőjérral, ami a kezében tartott vashegyű lándzsáját vitte el, és a szopógödörrel, amitől eggyel csökkent a lopása.

Az elf Gal Mantelpa törpéket megszegyentítő bányászkapességről tett tanúbizonyságot, mikor a barátai unszolására a Pillanat hegységben elévett az ásóját, hogy fém után kutasson. A fordulója elején még nem volt bányászat szakértelme, de mind az öt ásási kísérlete sikeres volt, így öt rézdarabbal lett gazdagabb estére. Erre szokták mondani, hogy a kezdők szerencséje.

**110 000 Ft értékű kártyagyűjteményem 65 000 Ft-ért eladó, egyben és sürgősen. Minden fontosabb lap megvan: Gömbvillám, Illúziósárkány, Szörnybűvölés, Temető stb. Szente Ákos tel.: 96-416-029**

## MÚÚ, BOCI, MÚÚ!

A troll erősen koncentrált. Nemigen ment neki, bele is fájdult a feje. Nem értette a dolgot. Nem értette, hogy a francba kerül egy bazi nagy lila foltos tehén a pusztá középeré. És az az írás az oldalán, Milka, hogy az mi lehet? Elég ártalmatlannak tűnt, főleg egy kolomppal a nyakában. De a szarvak és a paták, na azok nagyobbak voltak a biztonságos egészségügyi határértéknél. Sőt, ha jól látta és érezte, a boci patájára árnymanóból és agyvelő(?) kenődött. Ez igaz, hogy aki az árnymanókat utálja, rossz ember nem lehet, de ha ez az izé szét bírt transzírozni egy árnymanót, akkor veszélyes lehet. Bár a troll nem tartotta nagyra a „kis fergeket”, azért elbizonytalanította a dolog. Na de azok a combikák! Nyamm, nyamm! Győzött a gyomor, úgyhogy megragadta szöges bunkójának nyelét, oszt: gyere cipő homl bekaplak – felkiáltással kiugrott a cserjésből, ahol eddig rejtőzött. A tehén egy ideig furcsán bámulta a felé dübörgő trollt, majd hangos mőőő kiáltással mozgásba lendült. Kis idő múlva összezsapott a két ellenfél, és titáni küzdelem alakult ki: a troll nagyokat húzott a boci fejére a bunkójával, kaszált egyet a kalapácsával, majd egészen közélről megszemlélte a korábban említett árnymanódarabkákat. Azanyja! Itten nagy szívás léssen! – gondolta főhősünk, fejfel a földben, miközben a tehén a veséin szteppelt. – Nekem is egy ilyen bűdös Fredaszterrel köllött összerakulnöm! A marha közben otthagya a veséit és a lengőbordáit részszesítette előnyben. Ám ekkor csoda történt: Milka a tehén elcsúszott a zsákból kigurult varányszemekben, és akkorát esett, hogy a Grákó-hegységből enyhe szeizmikus rengést jelentettek a gnóm kutatók. Ezt kihasználva Kopasz barátunk – még nem említettem volna a nevét? – könyökhajlatába kapta a boci nyakát, megragadta a szarvát, és cibálni kezdte. Ezáltal a tehén orra a troll hónaljába nyomódott. Ez megpecsételte a szegény pára sorsát, hősünk ugyanis utoljára akkor fürdött, amikor pár hónapja a pusztán elkapta a záporosó. Milka egy ideig hősiesen állta a gáztámadást, de végül szép csendben megadta magát végetének, és kiműlt. A troll azonban ebből nem észlelt semmit, legalább fél órába telt mire leesett neki a tantusz: győzött. Első dolga a második előtt az volt, hogy a megkajálja tehén fínsi combikáit, majd a farokbojtjából tróféát készített. (Remekül mutatott a sisak tetején.) Egyvalamit azonban nem tudott. Az alpesi tehénből Leah kedvenc háziállata lett, és már elindult ködkapat keresni...

KOPASZ ERŐS (#5937)

**J**géretembe biven ezúttal Ashkenor, a kobudera KT vezetője lesz a beszélgető partnerem. A csatorna mellett találám meg, az egyik ősi csatamező mellett, egy szent tölgyfa alatt. Egy jelentéktelen külsejű kobudera várt rám. Az egyetlen szokatlan dolog az volt rajta, hogy a többi általam látott kalandozótól eltérően egyáltalán nem viselt páncélt. A csupasz mellkasán viszont gyönyörű tetoválás díszelgett: egy kolostort védelmező Jádesárkány.

– Üdvözöllek Ashkenor! Szép tetoválásod van.

– Tiszteletem öreg bölcs! Ennek a ténynek olyan jelentősége van, hogy ezért felkerested szerény személyemet?

– Bár egyetlen tényről sem lehet azt mondani, hogy jelentéktelen, valóban nem ezért kerestelek fel. Hogy mi volt a céloom, arról később beszélék, most egyelőre csak beszéljünk! Szóval a tetoválás. Szép darab.

– Ezzel is megerősítettük Közös Tudatunk tagjaival az összetartozásunk érzetét, és persze számtalan más előnye van a viseletének. Az ábra tervezőjének köszönettel tartozom: ő Chancloude Van Dal.

– Meglepő módon nem viselsz páncélt. Nem félsz ilyen veszélyes környéken így védtelenül?

– Nem érzem magam védtelennek.

– De hát más kobudera barcművészek is bordanak páncélt a védelem miatt. Te annyival jobb vagy náluk, hogy nem csak hogy fegyverre, de még páncélra sincs szükséged?

– Egyáltalán nem tartom magamat jobbnak, csak én más irányba fejlesztettem magamat. A tetoválásunk fókuszálja a védekező jellegű ki-energiákat, így nincs szükségem páncélra sem.

– Tényleg, kit tartasz a legjobb harcosnak, és kit a legjobb barcművésznek?

– Személy szerint nem tudom megnevezni, de általában a veterán kalandozók a legjobb harcosok, akiket náluk is nagyobb hatalom segít.

– Hát ez a mondat elég homályosra sikerült, nem fejtenéd ki egy kicsit bővebben?

– Például Vlagyimir, Dögvész stb.

– Az előbb már említetted a KT-tokat, az Acél Öklöket. Tudnál pár szót mondani a tudatokról?

– Azon fajtársaimmal dugtam össze a fejemet, akik a kí szerelmesei.

– Ezek szerint nálatok a kí mindenek felett áll?

– Legtöbbünk számára igen.

– Még akár a tagok érdeke felett is?

– A tagok érdeke, és a kí energiák fejlesztése egy és ugyanaz.

– És ha mondjuk pár tag élete árán eljuthatnátok a kí egy magasabb fokára?

– Nem akarlak megsérteni tisztelt bölcs, de úgy érzem nem értesz igazán a harcművészetekhez. A tőkéletesedés útja csak önmagadon keresztül vezethet. Így a kérdés eleve képtelen helyzetre vonatkozik.

– Valóban nem igazán értek a barcművészetekhez, de azt látom, hogy ti nem csak önmagatokban, hanem egymásban is kerestek a továbblépés útját. Lásd például a tetoválásotokat. Csak arra voltam kíváncsi mi az a bátár, amit nem már léptek át a célotok elérésében.

– Az egymástól való tanulás természetes és szükséges folyamat. A határról pedig annyit, hogy morális megfontolásból igyekszünk elkerülni, hogy kioltassuk mások életét.

– Van egy hozzátok nagyon hasonló, újonnan alakult KT, a Sziklaöklök. Milyen a kapcsolatuk velük?

– A Sziklaöklöket nagyrészt azon társaink alakították, akiket már nem volt lehetőségünk magunk közé fogadni. Gyakran részt veszünk egymás megbeszélésein, de vannak helyzetek, mikor különböző döntést hozunk.

– Tervezték-e olyasféle egyesülést velük, mint ami az Ördögi Kör Közös Tudatai között van?

– Ez az egyesülés létezik, már most egyik vagyunk.

– Beszéljünk egy kicsit rólad! Mit mondanál magadról, ha valakinek be akarnád mutatni magad?

– Úgy érzem még sok dolgom van a világban, és még nem tettem semmi olyan jelentőségűt, amelyet szeretnék véghezvinni.

– Tudnál mesélni a világégés előtti életedről?

– Zenészek és költőnek tanultam, de nem volt időm megvalósítani ezen célokat. A tűzvihar után pedig a szükség harcos nevelt belőlem.

– Egy zenészhez és költőhöz Elenios szerintem jobban illik. Mi vitt rá, hogy mégis Raiát választottad istenedül?

– Az életmódom miatt csak ez a két isten fogadott volna hívei közé. Mivel mindkettő gyilkolásra szólított fel, kettőjük közül azt választottam, aki nem hazudta azt, hogy a szeretetet terjeszti a világban. Emiatt az istenek jelentéktelen szereplői az életemnek.

- *A Bárdversenyeken sem találkoztam a neveddel. Talán álnéven írtál?*

- Sosem volt merszem benevezni az alkotásaimmal. Mivel félbeszakadt a tanítgatásom, nem érzem magamat elég profinak. Mivel harcművész énem a tökéletes alkotás elérésére készlet, félkész művet nem adok ki a kezeim közül. Megmaradtam a művészetek élvezőjének.

- *Tulajdonképpen Dort Amessix kérésére ke-restelek fel. Azt szeretné megkérdezni tőled, hogy mi a helyzet a KT-vezetők rendszeres találkozásójával?*

- Egyelőre úgy néz ki, hogy csak az olimpiákon hívom meg a KT-vezetőket egy megbeszélésre. Természetesen ha szükséges lesz, erre sűrűbben is sor fog kerülni. Egyéni megbeszélésekre enélkül is van mód.

- *Ha teljesülhetne egy kívánságod, akkor mit kívánnál?*

- Azt, hogy mindenki érje el a célját, bármely úton is járjon.

- *Ha feltehetnél valakinek egy kérdést, akkor kitől és mit kérdeznél?*

- Khy bel'Eztől szeretném megtudni, hogy a mi tudásunkat irigylése helyett, miért nem jön és tanul tőlünk?

- *Köszönöm a beszélgetést! A Jádesárkány óvja utadat!*

- Neked is minden jót öreg bölcs!

*Nézem a gyalog-galoppal távozó kobuderát, villámgyors lépésekkel pillanatok alatt messzire távozik. Csak tudnám, hogy milyen nézeteltérése lehet Khy bel'Ezzel! No mindegy, nemsokára úgyis megtudom! Magától az érintettől fogom megkérdezni.*

TREEM

# Thord, a Pusztító megérkezése a félszigetre

Tisztán emlékszem mindenre: szép, verőfényes nyári nap volt. Semmiben sem különbözött a többitől, nagy volt a hőség, még a quwargok sem cipirtek. A pusztá is kopár volt, száraz fű fedte. Több mérföldes körzetben az egyetlen változatosságot egy vályogkunyhó jelentette. Engem viszont ez még nem elégített ki, annál inkább a benne lakó remete (nem úgy értem). Most azonban nem süttette a hasát a napon, mint ahogy máskor szokta. Ő bizony benn kuksolt a hűvösben, s kerek, véreres szemeit a pusztába mélyesztette, mintha várna valakit. Nem, inkább mintha félne valakitől. Hogy kitől félt? Ezt csak ketten tudhatták egész Ghallán: ő és én. Ugyanis ama szent pillanatban én ott lapítottam a kunyhótól negyven lépésre, kisebb bozótosnak álcázva magam. Miért tettem ezt? Éppen a legnagyobb szenvedélyemnek hódoltam: a remetekergetésnek. Eddig mindig ő volt a gyorsabb, de most máshogy lesz – gondoltam. Ilyen közel még sohasem jutottam anélkül, hogy észre ne vett volna. Nagy türelemjáték volt ez kettőnk között: képes voltam órákig mozdulatlanul gubbasztani, nehogy észrevegyen, ő meg csak azért sem pislantott volna akár egyet is, nehogy ezalatt közelebb jussak. Meg is kellett hát küzdenem minden egyes centiméterért. Azon a napon minden jól sikerült: az álcám tökéletes volt, és a remete is tikkadni látszott, már kétszer pislantott is. Eme tények növelték önbizalmamat, így hát vakmerő lépésre

szántam el magam: kettő teljes centit tettem meg előre. Ó, bár ne tettem volna, ne lettem volna olyannyira szeleburdi és izgága! A remete rögtön kiszúrt. Hiába ugrottam rögtön talpra, a remete sprintben mindig is erősebb volt. Pár száz méter után föl is hagytam az üldözéssel. Majd visszajön. Hirtelen ötlettől vezérelve elbújtam a kunyhóban, és ott vártam a visszatértét. Telték-múltak az órák, de csak nem jött. Meresztettem a szemem nyugat felé, ahogy csak bírtam, de a remetének még a nyomát sem láttam. Viszont, mintha határozottan felmelegedett volna a levegő. Nem tudtam mire vélni a dolgot, elindultam a remete után, hogy kiengeszteljem. Nagyon felidegesíthettem, mert ilyen messze még sosem szaladt. Estére kiégett területet érkeztem. Jó nagy tűz pusztíthatott itt – gondoltam –, hiszen mindent felégett. Csak remélhettem, hogy kedvenc remetem nem ennek esett áldozatul. Mentem hát tovább, de bizakodásomat némileg csökkentette egy megszenesedett csontváz, mely látszólag a remete mérete volt. Ó, de hát egy troll nem adja föl ilyen könnyen! Folyattam utamat, de miután két nap múlva sem találtam életjelet, felöltött bennem, hogy biztos átvert a remete. Elbújt valahova, én meg jól eljöttem mellette. Ezen felbuzdulva meg is indultam visszafelé, keletre. Két és fél nap séta a tikkasztó napon, és már meg is érkeztem Erdauinra...

THORD, A PUSZTÍTÓ (#1343)



## 4. Ghallai Bárdverseny



Amikor az első Bárdverseny megrendezésre került a Tűzvár utáni első évben, még nem hittem, hogy hagyomány lesz belőle. De a rengeteg üzenet és kérés, amit kaptam, megerősít abban, hogy újra és újra meghirdessem. Immár a negyediket.

A veteránok már tudják, de az újonnan érkezettek kedvéért elmondom, hogy a nevezésnek nincsenek feltételei, zene szakértelem vagy hangszer nem szükséges, hiszen úgysem állna módunkban meglétét ellenőrizni. Bárki indulhat, aki erdaui kalandozó. A nevezéseket 3 példányban kérem a pontozás gyorsítása érdekében, olvasható formában, és lehetőleg nem portós vagy ajánlott küldeményként. Ne felejtsetek el ráírni, melyik kategóriába szánjátok, ezen kívül a neveteket és karakterszámotokat is tüntessétek fel! A mellékelt levelekre valószínűleg nem fogok tudni válaszolni, ezért előre is elnézést kérek. Az eddigi tapasztalatok alapján azt tanácsolom, valóban saját költeménnyel induljatok, az elorzott rimeket rendszerint leleplezzük, és az sem biztos, hogy jó megoldás, ha sok pályázatot küldesz. Nem a mennyiség, hanem a minőség az, ami számít.

Idén is kilenctagú zsűri fogja elbírálni a verseket. Várom azok jelentkezését, akik szívesen olvasnák a pályázatokat, és bírják a kemény munkát. Feltétel itt sincs, a leggyorsabbak kerülnek be a pontozóbírák közé, de a tavalyi helyezetteknek elsőbbséget biztosítok, ha kívánják. Aki eddig jelezte részvételét, kérem erősítse meg a jelentkezésével, és adja meg pontos címét nekem! Aki zsűriz, természetesen nem indulhat a versenyen.

Tavaly újdonság volt, hogy a Ghalla Szépe választással együtt rendeztük meg a Bárdok Versenyét, idén a díjak terén van változás. Jövőre is lesz meglepetés, még hozzá akkora, hogy egyelőre nekem is az, mert fogalmam sincs, mi legyen. Ha van valami ötleted, azt is elmondhatod. Tehát a kategóriák:

### I. KATEGÓRIA – Fogadói rigmusok

Ide olyan 4-10 soros verseket várok, amelyeket elénekelnél, elszavalnál a kalandozók városainak fogadóiban. Szólhat bármiről, lehet tréfás, komoly, gúnyolódó vagy hangulateltő. Olyasmi, amit pár pofa után énekel az

ember, arról, ami történt vele, amiket látott. Siker esetén elképzelhető, hogy a fogadó állandó kobzosa valóban elő is adja a szerzeményed, nap mint nap növelve ezzel hírneved.

### II. KATEGÓRIA – Gballa öt éve

Még mindig készül az a történelemlékönyv, amely az elmúlt öt év eseményeit hivatott megőrizni. Hiszen azóta annyi minden történt... az első harc, az első szerelem, az első háború, az első Közös Tudat, az első átkelés... Egy a lényeg – igaz történet legyen. Valami olyan, amiről talán nem kellene megfélekedni, és már történelem.

### III. KATEGÓRIA – Egyéb

Nem igényel különösebb magyarázatot. Minden verszet, amely nem kocsmai rigmus, és témája nem történelmi esemény.

### IV. KATEGÓRIA – Próza

E kategóriában nincs téma szerinti megkötés. Mesélj Erdauinról szabadon!

A díjakról, melyet minden kategóriában kiosztunk:

I. díj: a tavalyi győztes mirtuszkoszorúja, továbbá egy szerencsetalizmán és 100 arany

II. díj: smaragd védőgyűrű és 60 arany

III. díj: Eldaran karkötője és 40 arany

Az idén nem kértem fel Távoli Vizeket a verseny megnyitására, s mivel többen hiányoltatok, hát ezúton tudatom, csak tőle függ, benevez-e.

A pályázatok beérkezési határideje: 1988. február 28.

(Később már ne küldjétek, mert feloszlik a zsűri!)

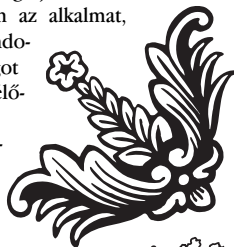
Beküldési cím: Tóth Zsoltné,

3300 Eger, Hadnagy u. 15. tetőtér 7.

Nincs más hátra, mint hogy hangoljanak a dalnokok! S együttal megragadom az alkalmat, hogy az új évben sikeres kalandozást, sok-sok kincset, barátságot kívánjak Erdauin minden túlélőjének!

Kellemes ünnepeket, boldog új évet és – tiszta hangoikat!

YASMINA (#3430)





# ✦ THARR KERESZTJE ✦

Kellemes helyet találtam az esti táborozáshoz. Leraktam a zsákomat, és megszabadultam minden kényelmetlen holmimtól. Lerogytam a fa tövébe, és lassan körülpillantotam. Óreg tölgyek próbálták sűrű lombjukkal eltakarni az éjszakai égbolt apró lámpásait, kevés sikerrel. Meditációs pózba kuporodtam, így figyeltem a hét szikrázó fénypontból álló csillagképet, Tharr Keresztjét. Fertályóra elteltével lecsillapodtam annyira, hogy ne csak lássam, érzem is a környezetet. Éreztem a fa kérgének mintázatát a hátamon, a fűszálakat a tenyerem alatt, a jobb lábamon igyekvő hangya tétova irányváltoztatásait, hallottam a közeli ereske csobogását, a szellő halk neszezését az ágak között. Aztán meghallottam a léptek zaját. Nem mozdultam, de jobb kezem ökölbe szorult, szemem résnyre kinyílt. Valaha pezsgett a vérem, ha harcra készültem, most keserűség áradt szét bennem. Ismét gyilkolnom kell, hogy élhessek. De mikor megpillantottam a közeledőt, ellazultam. A trikornis a csermelyhez lépegetett, megnézte magát a víztükörben mielőtt ivott volna. Átgázolt a keskeny patakon, és néhány lépésre tőlem megállt. Rám emelte éjfekete szemét, bólintott felém. Visszabólintottam, és figyeltem, ahogy kicsit távolabb letelepszik egy tölgy alá. Rövidesen elaludt. Láttam lassan, egyenletesen emelkedő és süllyedő oldalát, meg-megránduló izmait. Hálás voltam neki, hogy nem kell magányosan éjszakáznom, de főleg azért, mert megbízás bennem. Fásult mozdulatokkal feltápáskodtam, a csermelyhez sétáltam, megmosdottam benne. Különös gondnal tisztogattam a két kard szimbólumomat, melyet egy sótétnóm vére festett feketére. Miután megtisztálkodtam, megkerestem a közeli tisztáson Tharr oltárát. Leakasztottam nyakamból istenen jelképét, az oltárra fektettem, leteréltem, és imádkozni kezdtem a kerek Bíborhold rötös fényében.

Órákat töltöttem így, mozdulatlanul, zsidbadó tagjaimról tudomást sem véve. Fohászoktam Tharrhoz, hogy segítsen rajtam, adjon választ kérdéseimre. Mert hitem megingott, alapjaiban rendült meg. Miért kell mindig gyilkolnom? Tucatnyi élőlényt pusztítok el nap mint nap, még ha csak szörnyeket is. Miért rettennek meg sokan a két kard láttán? Ma délelőtt Leah követője próbált elrejtőzni

előlem. Mikor látta, hogy észrevettem, és felé tartok, a bozótba vetette magát, pedig csak az útirányt szerettem volna megutakolni, mert kissé eltévedtem. Lehet, hogy nem a harc, hanem a szeretet istenét kellett volna választanom? Igen, talán Elenioszt kellene követnem. A béke, a nyugalom, a szeretet sokat jelent nekem, többet mint a harc. Ekkor halvány fény derengett fel az oltár mögül, és egy áttetsző jelenés lépett ki a csillogásból. Gyönyörű kobudera lány volt, hosszú fekete hajjal és fekete szemmel, a tanító-harcosok tradicionális sárga-fekete selyemöltözékében. A tisztelet jelét mutatta felém, de én mozdulni sem bírtam.

– Kétségeid vannak harcos – szólalt meg lágy hangon.  
– Válaszolok a kérdéseidre, de döntened neked kell. Magad is tudod, mivé lett ez a föld a viláégés után. Mindenkinek harcolnia kell, ha élni akar, még Elenios híveinek is. A bizalmatlanság általános dolog az intelligens lények között mostanság, sokan azt hiszik, csak önzéssel boldogulhatnak, pedig a bizalom barátokat jelenthet, és az igazi barát nagy kincs manapság. Béke, nyugalom, szeretet: fontos értékek. De meg kell harcolni értük. Tudod, Tharr hitét sokan, sokféleképpen értelmezik. Válassz hát te is! Ezzel az árnyékharcos meghajolt, és visszahátrált a csillogásba, ami ezután gyorsan elenyészett. Percebbe telt, mire a szemem újra megszokta a sötétiséget. Felálltam, ki-

mozgattam a zsidbadtságot minden porcikámból, és a törtéteken tőprengve felmarkoltam szimbólumomat az oltárról. Lassan, de immár könnyű léptekkel tértem vissza táborhelyemre. A trikornis megrezgett, és szemét kinyitva körülpillantott, mikor elmentem mellette. Alaposan végigmért, majd megnyugodva lehajította a fejét, és újra álomba merült. Elmosolyodtam, hosszú idő óta először. A két kardot a nyakamba akasztottam, mély lélegzetet vettem, és ismét megcsodáltam az égbolt egyik ékességét, Tharr Keresztjét. Eldöntöttem végre: harcolni fogok! Harcolok az igazságért, a becsületért, a békéért. Harcolok a gyengék helyett, a rend mellett, és azért, hogy mindenki megismerhesse Tharrt arról az arcáról, amelyiket immár nekem mutatja. Béke veletek!

MÁZ-LEE (#4278)  
az egykori Ezüst Felhő  
kolostor szerzetese











