

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Egy jó hírrel kezdbetem a májusi Krónikát: ezentúl nyolc oldallal bővül az újság – talán már a vastagságból észre is vettétek – áremelés nélkül. És mi lesz ebben a plusz nyolc oldalban? Először is bővíjük a magic rovatot, a nyolcból kb. négy oldalt számunk erre. Ezt az tette lebetővé, hogy szorosabbra fűztük a kapcsolatunkat a Wizards of the Coast-tal. A maradék négy oldal a többi témánkat (TF, KG, HKK) bővíti. Itt szeretnék kitérni egy másik, az újsággal kapcsolatos dologra: kaptunk egy-két levelet, amiben az ingyenes Ghalla News visszabozását kérik, és az írók azzal érveltek, hogy az AK-ból csak a TF érdekli őket. Azt biztosan állíthatom, hogy nem lesz az AK mellett külön Ghalla News, ugyanakkor az AK-t sem lehet leszűkíteni, csak egy témára. A márciusi szám kérdőívének kiértékeléséből ki fog derülni, hogy a különböző témakörök szerint milyen az olvasóközönség megoszlása – eddig kb. 200 kérdőív érkezett be, a kiértékelés még folyamatban van – de már most az előzetes átnézésük után azt mondbatom, hogy a különböző témák (TF, HKK, KG stb.) kb. hasonló számú olvasót érdekelnek. Úgy gondolom, hogy manapság nem lehet kiadni olyan újságot, ami csak egy dologról szól, és én sem találmam még olyan lapot, amelynek minden oldala, minden cikke érdekelt volna. Bízom benne, hogy a megnövekedett oldalszámban mindenki talál kedvére való cikkeket! Jó szórakozást kívánok mindenkinek!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 5. szám (1998. május) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Lipták László, Szügyi Gábor, Vida László

Borítófestmény: Gógós Károly **Borító:** Erdős Árpád

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

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

Lapzárta: április 8. **A júliusi szám lapzárta:** június 3.

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

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

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

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

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

E-mail cím: holder@mail.datanet.hu

Tartalom

A RENDSZER AZONOSÍTÓ SZÁM	2
Azaz a RASZ	
LEGENDA	7
KG-s képregény	
GYÉMÁNT VÉRCSEPP BÁRSONYON	10
A Birodalom fővárosa	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	12
Hírek, szövetség, hajóleírás, aprók	
KÉRDEZZ-FELELEK	15
HKK fórum	
EZÜSTHAJNAL	16
Ghalla régmúltja	
VERSENYBESZÁMOLÓK	21
Csapatverseny, Pécs, Nyíregyháza	
ÚJ VERSENYEK	22
HKK és Magic	
KOMBÓK	24
Sötét erők támadása	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
EZÜSTHAJNAL	30
Az új HKK kiegészítő	
MAGIC: THE GATHERING	32
Los Angeles Pro Tour	
MAGIC STRATÉGIA	34
Type II paklik	
GALLIA	38
Köbe vésett ökörségek	
ARC SYSTEM	40
Új WoTC kartyajáték	
KEDVES FAMILIÁRISOM	41
TF-novella	
GHALLA NEWS	45
A TF belső lapja	
E-MAIL ÉS FAX KALAUZ	45
ELKÉPESZTŐ	47
TF-FEJLESZTÉSEK	48
KALANDOZÓK VÁROSA	49
APRÓK	51

A RENDSZER AZONOSÍTÓ SZÁM



>>>>[Készüljetek, cimborák! Nemrégiben szokásom szerint megfordultam a kedvenc Mátrix-találkahelyemen és mit hallottam?! Kisteréz Katalinnak valahogyan sikerült „virtuális mikrofonvégre” kapni Cégférget, az árnyvilágban (sőt, most már egyre inkább azon kívül is) széles körben ismert dekást. Sok interjú készült, ezek közül most közzé teszek egyet, azt, amelyikből szerintem a legtöbbet profitálhatják azok a zöldfülű, szépreményű árnyvadászpálánták, akik csak nemrég kezdték el áldásos működésüket a fennálló rendszer „másik” felén. Illetve... még mielőtt egyesek megsértődnének, gyorsan hozzáteszem, hogy a rutinos, öreg rókák számára is szerepel hasznos infó az interjúban. Summa summarum, olvassátok és okuljatok!]<<<<<

–Sabc <09:03:12/03-04-55>

Kisteréz Katalin: Először is szeretném megköszönni, hogy elvállalta ezt az interjú-sorozatot. Az első interjúnak akkora sikere volt, hogy a szerkesztőim ragaszkodtak hozzá, hogy újabbak is kövessék. A nézők/hallgatók/olvasók is számtalan kérdést küldtek, ezek közül kiválogattuk a legjobbakat. Remélem, nem jelent gondot, ha felteszem őket.

Cégféreg: Egyáltalán nem. Sőt, örülök neki, hogy az első interjút néhányan hasznosnak találták, és profitáltak belőle.

Kisteréz Katalin: A legutóbbi beszélgetésünk során érintőlegesen megemlítettük a RASZ létrehozásának és törlésének módjait. Ezzel kapcsolatban rengeteg kérdést kaptam. Egészen pontosan hogyan lehet RASZ-t létrehozni?

Cégféreg: A RASZ létrehozásához először azzal kell tisztában lenni, hogyan működik a RASZ a Mátrixon belül. A RASZ tulajdonképpen nem más, mint egy hatalmas index, mely az általa jelképezett adatokra való hivatkozásokat tárolja. A RASZ segítségével nagyon gyorsan meg lehet találni a RASZ tulajdonosának adatait a Mátrixban.

Kisteréz Katalin: Vagyis a RASZ az ember minden adatát tárolja?

Cégféreg: Nem egészen. A RASZ csak egy index, amely a szóban forgó adatokra mutat. Egy standard RASZ bejegyzés például valahogyan így fest:

7/1/55 16:38 Vak Bottyán és Tsa Rt: Tranzakció
44728 83-492371 9342-9348

Az első két tétel a tranzakció napját és időpontját rögzíti. A harmadik bejegyzés a tranzakció rövid leírása, illetve az a HTH szám, ahol rögzítették a tranzakciót. Az utolsó számsor annak a fájlrészletnek a címe, amely a tranzakció tényleges adatait tartalmazza. A fenti példabejegyzés egy elképzelt személy RASZ-ának a része és egy készpénz átutalást jelképez a Vak Bottyán és Tsa Rt részére. A RASZ nem tárolja a tranzakció pontos részleteit, csak egy hivatkozást tárol, amelyből azt lehet megtudni, hogy a pontos részletek honnan keríthetők elő a Mátrixból.

Kisteréz Katalin: Ha tehát valaki megszerzi a RASZ-omat, akkor hozzáférhet a mátrixban rólam tárolt minden információhoz, jöllehet maga a RASZ nem tartalmaz konkrét adatokat rólam, csak megmondja, hogy azokat hol lehet megtalálni?

Cégféreg: Pontosán. A RASZ egy nagy adatindex, ami segítségével egy dekás villámgyorsan nagy mennyiségű tényleges adatot halmozhat fel az adott illetővel kapcsolatban. Ezért szokták a RASZ-t általában biztos helyen tárolni.

Kisteréz Katalin: Hol tárolják a RASZ-okat általában?

Cégféreg: Az a szóban forgó személy fontosságától függ. A legtöbb bérabszolga vagy alacsonyabb be-

osztású vezető RASZ-át két helyen tárolják, a saját cégük egy biztosított számítógépén és a helyi kormányzat biztosított számítógépén. A magasabb beosztású vezetők és egyéb fontos emberek RASZ-át általában hiperbiztos számítógépeken tárolják, és általában csak egyetlen helyen.

Kisteréz Katalin: Tehát minél fontosabb ember valaki, annál nehezebb hozzáférni a RASZ-ához?

Cégfőreg: Így van.

Kisteréz Katalin: Én úgy tudom, hogy a legtöbb árnyvadász előbb vagy utóbb veszi magának a fáradságot és törli vagy törölteti a saját RASZ-át. Hogyan történik a RASZ törlése?

Cégfőreg: Erre valójában többféle módszer is létezik. A legegyszerűbb és legelterjedtebb módszert „árnyékosításnak” nevezik. Gyakorlatilag abból áll, hogy az ügyfél RASZ-ában megváltoztatnak egy jelzőbitet, amely halottá nyilvánítja az ügyfelet. Ameddig az ügyfél nem használja a jövőben az adott RASZ-t semmire, a mátrix úgy tekinti, mintha halott lenne.

Kisteréz Katalin: Miért könnyebb ezt megcsinálni, mint egyszerűen törölni a fájlt?

Cégfőreg: Mert így nem kell ténylegesen hozzáférni a RASZ-hoz. Csak el kell küldeni a RASZ-nak egy módosítási kérelmet és a rendszer automatikusan halottá nyilvánítja az ügyfelet. A módszer előnye, hogy nem kell bejutni a biztosított céges vagy állami számítógéprendszerbe, hogy közvetlenül törölhesük a RASZ-t. A beavatkozás így kevésbé kockázatos. A módszer hátránya, hogy az ügyfél adatai továbbra is megtalálhatók és hozzáférhetők a mátrixban, hiszen a rendszer nem végez adattörleszt, csak rányom egy képzeletbeli „elhalálozott” pecsétet az ügyfél képzeletbeli kartonjára. Ha például az ügyfél korábbi munkáltatójának jó oka van kételkedni az elhalálozás valóságában, nagyon könnyen hozzáférhetnek az ügyfél minden adatához. Egy személy eltüntetésének tehát ez a legkevésbé hatékony viszont egyben a legolcsóbb módszere.

Kisteréz Katalin: Értem. Tehát ha az illető csöndben marad, és nem hívja fel a létezésére a figyelmet,

mindenki azt hiszi róla, hogy halott. Milyen más módjai vannak a RASZ törlésének?

Cégfőreg: A második módszer sokkal jobb, mint az első, de természetesen nagyobb kockázattal is jár a beavatkozást végrehajtó dekás számára. A dekás szaknyelven „elásásnak” nevezik a módszert. Az ember fogja és törli a RASZ-t, vagyis magát az indexfájlt. Ehhez be kell hatolni a RASZ-t tároló céges vagy állami számítógéprendszerbe, de cserébe a módszer sokkal nagyobb védelmet nyújt, mint az árnyékosítás. Mivel eltávolítjuk a RASZ fájlt a mátrixból, az ügyfél adatait sokkal nehezebb lesz visszakeresni megfelelő indexfájl hiányában. Ha valaki egy RASZ-törlés után be akarja gyűjteni az ügyfélről tárolt adatokat, végig kell szimatolnia a mátrix összes eldugott sarkát, hogy kis darabonként összerakja a teljes képet. Egy elásott személy adatainak megszerzése tehát lehetséges ugyan, de nagyon időigényes, következésképpen költséges. Ha a beavatkozás után valaki a régi RASZ-on keresztül próbál hozzáférni az ügyfél adataihoz, a RASZ-t valaha tároló szerver számítógép egyszerűen visszaküld egy hibaiüzenetet.

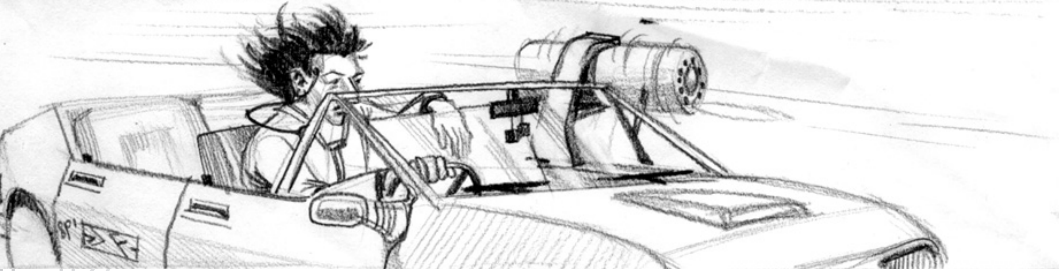
Kisteréz Katalin: Az elásás tehát jobb az árnyékosításnál, és feltehetően ennek arányában drágább is. Milyen más módszerek léteznek még?

Cégfőreg: Még két másik általánosan ismert módja van a RASZ törlésének. A harmadik módszert „klónozásnak” hívjuk. Az ember fogja egy tetszőleges személy RASZ-át és megcseréli az ügyfél RASZ-ával. Célzerű egy már ténylegesen elhunyt személy RASZ-át kiválasztani a cseréhez, mivel egy aktív RASZ-t mindig könnyebb nyomon követni, mint egy már esetleg régóta változatlan. Ez a módszer nagyon hatásos tud lenni, hiszen ha valaki használni akarja az ügyfél RASZ-át, egy olyan személy valós, hamisítatlan adataihoz jut el, aki talán már évek óta nem is él.

Kisteréz Katalin: Az ügyfél adatai tehát továbbra is megtalálhatók a mátrixban, csak lehetetlen megtalálni őket? És mi a negyedik módszer?

Cégfőreg: [Kacag] A klónozás után az adatok megtalálása nem lehetetlen, csak nagyon nehéz. A klóno-





zás csak egy kicsivel jobb az elásánál, mivel a RASZ után kutató személy valós RASZ-t talál, következésképpen semmi sem kelti fel a gyanúját, hogy valami illegális dolog történt. Csak éppen nem megfelelő adatokat talál. A negyedik módszert „teljes megsemmisítésnek” hívják. Az ember nemcsak a RASZ-t törli, hanem az indexfájl által hivatkozott minden újabb indexfájlt és hivatkozási adatot is. A módszer minden utalást és referenciát eltávolít a mátrixból az ügyfélre vonatkozóan. Ez a módszer messze a leghatékonyabb RASZ-törlési megoldás, ami egyben nagyon nehéz és időigényes feladat, ami igen nagy kockázatnak teszi ki a beavatkozást végző dekást. Ennek megfelelően a teljes megsemmisítést csak nagyon ritkán alkalmazzák. Ugyanis méregdrága módszer.

Kisteréz Katalin: Akkor hát melyik módszert használják leginkább?

Cégféreg: Én személy szerint kizárólag teljes megsemmisítést végzek. Az én ügyfélköröm eléggé specializált, és olyan emberekből áll, akik hajlandók és tudnak is fizetni az extra szolgáltatásért.

Kisteréz Katalin: [Nevet] Ennek fényében érthető, miért akkorák az Ön díjtételei, amekkorák. A RASZ-törlés után akkor most beszéljünk a RASZ-létrehozásáról.

Cégféreg: A RASZ létrehozás sok tekintetben nehezebb, mint a törlés. Először is le kell gyártani mindazokat az adatokat, amelyekre a RASZ majdan hivatkozni fog, el kell helyezni őket a megfelelő számítógéprendszerekben, és csak ezután lehet létrehozni magát a RASZ indexfájlt. A hamis RASZ-ok egyik legnagyobb hátulütője az a jelenség, amit a szakmában „amnézia effektusnak” nevezünk.

Kisteréz Katalin: Amnézia effektusnak?

Cégféreg: [Nevet] Igen, annak. Gondoljon csak bele, egy átlagos ember hányszor használja a RASZ-át egy hónapban. Az indexfájl állandóan karbantartják és frissítik a különféle tranzakciók. Egy hamis RASZ-t messze nem használnak olyan sűrűn, mint egy igazit. Ennek az az eredménye, hogy az indexfájlból lyukak keletkeznek: olyan időszakaszok, amelyekben belül nincsen egyetlen feljegyzett tranzakció sem. Leginkább erről lehet megállapítani egy RASZ-ról, hogy hamis vagy sem.

Kisteréz Katalin: Hogyan lehet elkerülni az amnézia effektust?

Cégféreg: A hamis RASZ rendszeres használata elkerülhetetlen a valóság látszatának megőrzéséhez. Ehhez persze némi névleges díjat fizetni kell a RASZ-t megalkotó dekásnak, de ez igazán kifizetődő befektetés. Ha az ember nem frissíti a hamis RASZ-át, az nagyon hamar „veszít az értékéből”, vagyis könnyen felismerhetővé válik.

Kisteréz Katalin: Az ember tehát nemcsak a RASZ létrehozásáért fizet a dekásnak, hanem azért is, hogy azt állandóan frissítse?

Cégféreg: Pontosan. A frissítés azonban meglehetősen egyszerű és kevésbé költséges eljárás, amely nagyságrendekkel kevesebb pénzbe kerül, mint maga a létrehozás.

Kisteréz Katalin: Tegyük fel, hogy létrehoztunk egy új RASZ-t. Hol tároljuk?

Cégféreg: Leginkább egy biztosított állami számítógépen. Ha az ügyfél azt kívánja, hogy az új RASZ azt tükrözze, hogy ő egy cégnek dolgozik, akkor a szóban forgó cég számítógépeire is fel kell vinni a RASZ-t.

Kisteréz Katalin: A cég nem jön rá egy idő után, hogy a RASZ hamis?

Cégféreg: Az ember úgy gondolná, hogy igen, de ilyesmi nem történik meg túl gyakran. Gondoljuk meg, hány bérrabszolgát foglalkoztat egy átlagos cég. Szinte lehetetlen mindegyiküket nyomon követni. Az a cég, aki ezt megpróbálja, hamarosan adattúlterhelési problémával fog szembenézni. Ha az ügyfél a rendszer szemében semmi feltűnő dolgot nem művel, a hamis RASZ évekig létezhet anélkül, hogy felfedeznék.

Kisteréz Katalin: Az indexen kívül még milyen adatokat kell legyártani ahhoz, hogy a RASZ meggyőző legyen?

Cégféreg: Ez teljes mértékben attól függ, hogy milyen személyazonosságot akarunk létrehozni. A legtöbb hamis RASZ-t úgy készítik, hogy az ügyfél független üzletember vagy biztonsági tanácsadó képében tűnjön fel, aki szabadúszó módon dolgozik különféle cégeknek. Ez megfelelő álcát biztosít a legtöbb árnyadással számára, mivel ők általában jobban fel vannak fegyverezve, mint egy átlagos polgár. Néhány ügyfelem azt kérte tőlem, hogy az új RASZ segítségével egyes fegyvereket és hasonló tárgyakat közvetlenül a fegyvergyártóktól vagy a biztonsági cégektől legyenek képesek megvásárolni. Az ilyesmihez némileg többet

kell dolgozni, mivel egy egész sor hamis bizonyítványt és engedélyt kell legyártani. Ez természetesen az ügyfél számára is megnövekedett kockázatot eredményez, mivel a cégek általában rendszeresen ellenőrzik az ilyen eladásokat és az is előfordulhat, hogy a következő ügylet helyszínére kiküldenek egy biztonsági osztagot. Az ilyesmi nem történik meg gyakran, de hát az ilyen kockázatot együtt járnak azokkal a hamis RASZ-okkal, amelyek széles mozgásteret biztosítanak a használójuk számára.

Kisteréz Katalin: Milyen egyéb dokumentumokat lehet hozzátámasztani még egy hamis RASZ-hoz?

Cégféreg: A szokásos csomagba fegyver- és kiberviselési engedélyket tartoznak, amelyek segítségével a ügyfél zavartalanul átjuthat a szokásos ellenőrzőpontokon. A komolyabb illetve illegális kibervekhez természetesen sokkal költségesebb RASZ szükséges, és az ilyen tárgyakhoz sokkal nehezebb hamis engedélyeket gyártani. A szokásos RASZ-igények közé még az alábbiak tartoznak: útlevelek, hitelkártyák, jogosítványok, diplomák és oklevelek, és egyéb hivatalos okiratok, amelyek könnyebbé teszik az ügyfél életét.

Kisteréz Katalin: Vagyis minél több engedélyt zsúfolunk bele a RASZ-ba, annál szélesebb a felhasználási köre, és ennek arányában annál nehezebb az előállítás is. Mennyire fontos, hogy az embernek hamis RASZ-a legyen?

Cégféreg: Nagyon fontos, hogy az embernek legalább egy hamis RASZ-a legyen. Ne feledjük el, RASZ nélkül még egy lakást sem lehet kibérelni. Az ügyfeleimnek általában azt javasolom, hogy használjanak több hamis RASZ-t, így a különböző típusú tranzakciókat a különböző RASZ-ok segítségével végezhetik el, és így egyik RASZ sem tartalmaz minden adatot róluk. Ha például az egyik hamis RASZ-t lakásbérletre használja fel a ügyfél, akkor ellenjavalt ugyanazon RASZ használata egyes árnyékosabb ügyletek esetében. Ha ugyanis a rendőrség vagy akárki más lenyomozza az árnyékos ügyletet, máris megtudják a RASZ-ból, hogy hol lakik az ügyfél. Ami néha igen kellemetlen tud lenni.

Kisteréz Katalin: Azt el tudom képzelni. Akkor tehát milyen tanácsokat tud adni azoknak, akik a jövőben kívánnak hamis RASZ-t használni?

Cégféreg: Először is ne ezen akarjanak spórolni. Lehet, hogy drágább egy jobb RASZ, de hosszú távon mindenképpen megéri a befektetés. Véleményem szerint tanácsosabb néhány ezer nujnell több pénzt kifizetni a RASZ kreálásakor, mint a repülőtéri ellenőrzéskor rádöbbenni, hogy a RASZ nem fogja kibírni a biztonsági ellenőrzést, mert hiányoznak róla a megfelelő engedélyek.

Kisteréz Katalin: Még egy utolsó kérdés: van Önnek is hamis RASZ-a?

Cégféreg: [Nevet] Nem úgy, ahogy Ön azt gondolja. De hát végül is, technikai értelemben véve én nem vagyok árnyvadász.

Kisteréz Katalin: Nekem úgy tűnt, hogy mégis. Értsem ezt úgy, hogy már visszavonult?

Cégféreg: A megfogalmazás nem pontos. Többé már nem végzek mátrix-felügyeletet árnyvadász akciók alatt, de alkalmanként gyakorlom képességeimet az adatszervezésben. A mátrix-perszonám és a valós életbeli személyiségem teljesen elkülönül egymástól. Soha nem keverem a kettőt. Ennek eredményeképpen nincs szükségem hamis RASZ-ra, legalábbis nem abban az értelemben, amilyen értelemben Ön a „hamis” szót használná a RASZ-szal kapcsolatban.

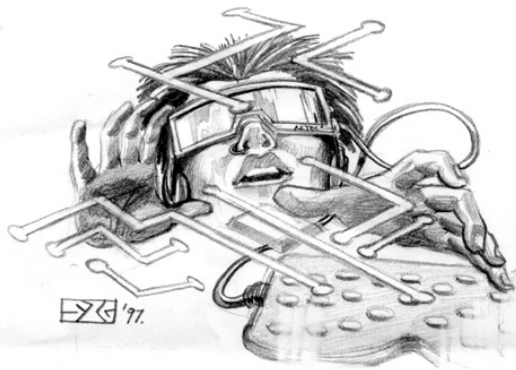
Kisteréz Katalin: Úgy érti ezt, hogy az árnyvadász évei alatt soha senki nem látta az Ön arcát?

Cégféreg: [Nevet] Tudom, hogy nehéz ezt elhinni, de mindeztidőig csak egyetlen embernek sikerült áthidalnia a szakadékot, ami a mátrix-perszonám és a valós identitásom között tátong. Az illető természetesen meglehetősen kivételes képességekkel rendelkezik és egyben nagyon jó barátom is. Évekkel ezelőtt, amikor még árnyvadászként ténykedtem, mindent a mátrixon keresztül intéztem. Ha beszélésem kellett a csapat valamelyik tagjával, egyszerűen felhívtam őt a mátrixból és megtárgyaltuk a dolgot úgy, hogy én csak a mátrix-perszonám képében jelentem meg.

Kisteréz Katalin: Mire jó ez a rendkívül szigorú elzárkózás?

Cégféreg: Én a titkokból élek, hölgyem.

Kisteréz Katalin: Világos. Felteszem, hogy az évek során számos, igen hatalmas ellenséget szerzett magának.



Cégféreg: Valójában nem. És ez a dolog lényege. Nem hagyok hátra nyomot, amin el lehetne indulni. Persze pletykák szólnak egyes akciókról, amelyekben én állítólag részt vettem, de senki sem tudja bizonyítani sem a részvételem tényét, sem annak ellenkezőjét. És ha figyelembe vesszük, hogy a vadászatok

szervedő alanyai közül kikerülő potenciális ellenségeim nem tudhatják biztosan, hogy részt vettem-e az ellenük indított akcióban, valamint elgondolkodunk azon, mennyire nehéz engem megtalálni, akkor arra a következtetésre jutunk, hogy egészen egyszerűen nem éri meg nekik velem foglalkozni. Így nyugodtan élhetem az életemet a névtelenség homályában.

Kisteréz Katalin: Ezért van az, hogy Ön ennyire zárkózott, ha Önről vagy az Ön által korábban végrehajtott akcióról kérdezik?

Cégféreg: [Nevet] Ön számára talán zárkózottságnak tűnhet, de számomra ez egy életmód. Csak technikai jellegű kérdésekre válaszolok, vagy olyanokra, amelyek módszerekre és eljárásokra vonatkoznak. Mivel az életem nagy részét ebben a szerepben töltöttem, nem esik nehezemre az Ön által „elzárkózásnak” nevezett hozzáállás.

Kisteréz Katalin: És ezzel az interjúsorozattal nem kerül túlzottan a rivaldafénybe?

Cégféreg: [Nevet] Bizonyos mértékig. De sose hagyjuk figyelmen kívül az emberi természetet. Még ez után az interjú után is lesznek olyanok, akik tagadni fogják a létezésemet, és azt állítják majd, hogy Ön csak kitalálta az egész interjút. Mivel nem vagyok a számukra látható és tapintható, nem hiszik el, hogy létezem.

Kisteréz Katalin: És nem zavarja Önt, hogy az emberek amolyan szellemnek tekintik?

Cégféreg: Hogy zavar-e? Épp ellenkezőleg, hölgyem, ez az a környezet, amelyben biztonságban érzem magam, ez a hit az alapja annak, hogy ne kelljen állandóan magam mögé lesnem. A legtöbb árnyvadász ott követi el a legnagyobb hibát, hogy túl feltűnő, túl nyilvánvaló módszerekkel dolgozik. Az ember jobban teszi, ha csöndesen tevékenykedik. A nagy fegyverek és a túl nagy felhajtás csak magára vonja a figyelmet. Az ember dolgozzon halkán és hatékonyan. Így sokkal tovább él, és több pénzt is keres.

Kisteréz Katalin: Ön tehát azt javasolja minden dekásnak, hogy váljanak külön a csapatuktól és csak a mátrixon keresztül kommunikáljanak?

Cégféreg: Nem, hölgyem, egyáltalán nem. Ennek az életmódnak is megvannak a hátulütői. Az én esetemben szükségszerűségről van szó, melynek okairól nem kívánok beszélni. Csak annyit mondanék, hogy az ember válogassa meg, kivel köt üzletet, és maradjon annyira névtelen, amennyire csak lehetséges. A hiányzó tapasztalatot egyedül a józan ész pótolhatja.

Kisteréz Katalin: [Nevet] Úgy érzem, ez kiváló végző az interjú jelen részének befejezésére.

Cégféreg: [Nevet] Ön igen figyelmes hölgy.

NEXT-DOOR

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT A TF TALÁLKOZÓN

Hatalmas árukészlettel és rengeteg érdekességgel várunk!

A kínálatból:

- Több ezer gyakori, nem gyakori és ritka lap (HKK, Magic, M.A.G.U.S., Star Wars).
- Boltban már nem kapható különlegességek (régebbi Csillagképek és Alanori Krónikák).
- Fantasy és Sci-fi regények, szinte a teljes magyar választék.
- Magyar- és angol nyelvű szerepjátékok és kiegészítők.
- Stratégiai társasjátékok.

Ezenkívül a rendezvény teljes ideje alatt ingyenes játéklehetőség hálózatba kötött PC-ken!

Előzetes információ:

☎: 06-20 589 569 vagy 06-32 460 128 vagy 06-32 460 881



Írta: Trósz
Rajzolta: Vida László

Gratulálok, kapitány!
Szűk 36 óra alatt eljutott
oda, ahova a hírszerzés
36 nap alatt.

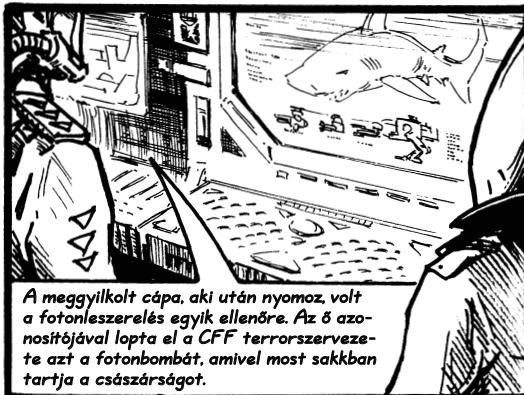


Megtudhatom..?



Milyen udvariatlan is vagyok!
Engedje meg, hogy bemutatko-
zunk! A nevem Deloran ezredes...

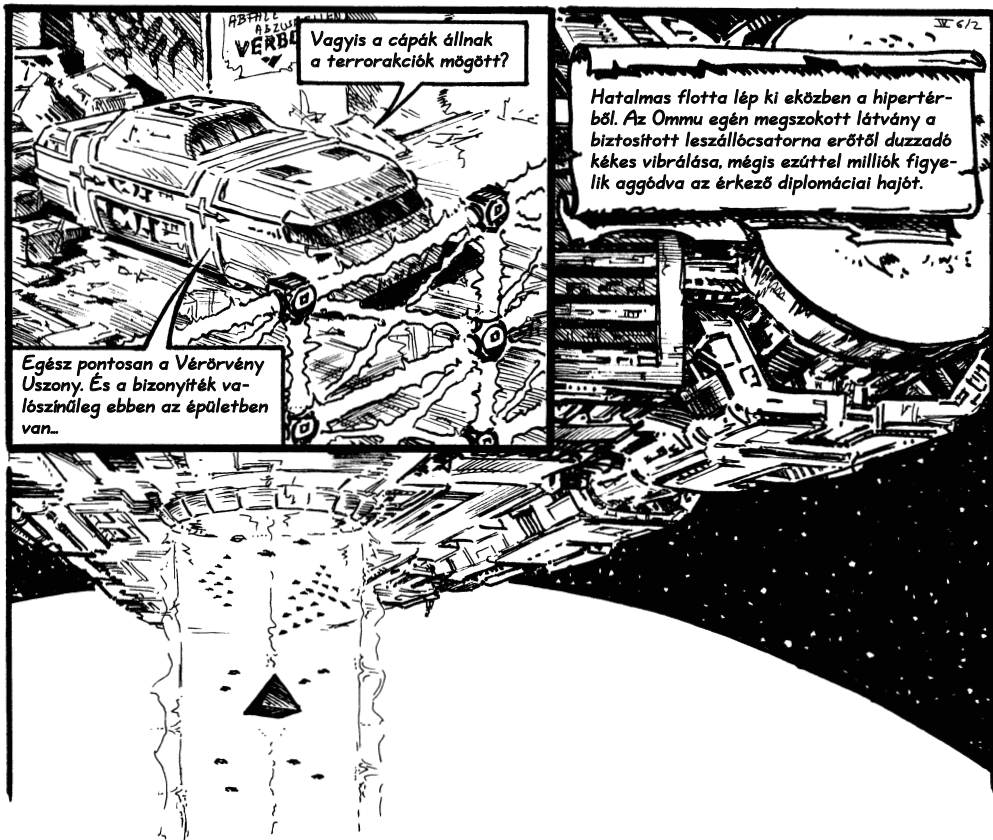
...ők pedig a Csillagostag, őfensége
gárdájának első számú különítménye. Ön
pedig egy intergalaktikus összeesküvés
közepébe csöppent. Elmagyarázom.



A meggyilkolt cápa, aki után nyomoz, volt
a fotonleszerelés egyik ellenőre. Az ő azo-
nosítójával lopta el a CFF terrorszerveze-
te azt a fotonbombát, amivel most sakkban
tartja a császárságot.

A harcászati csillagtérkép világosan mutatja a
cápa szándékát: megpróbálják az emberek had-
erejével körülzárni a belső szektorokat. És mi
hergelhetné az embereket jobban a cerebriták
ellen, mint a CFF akció?



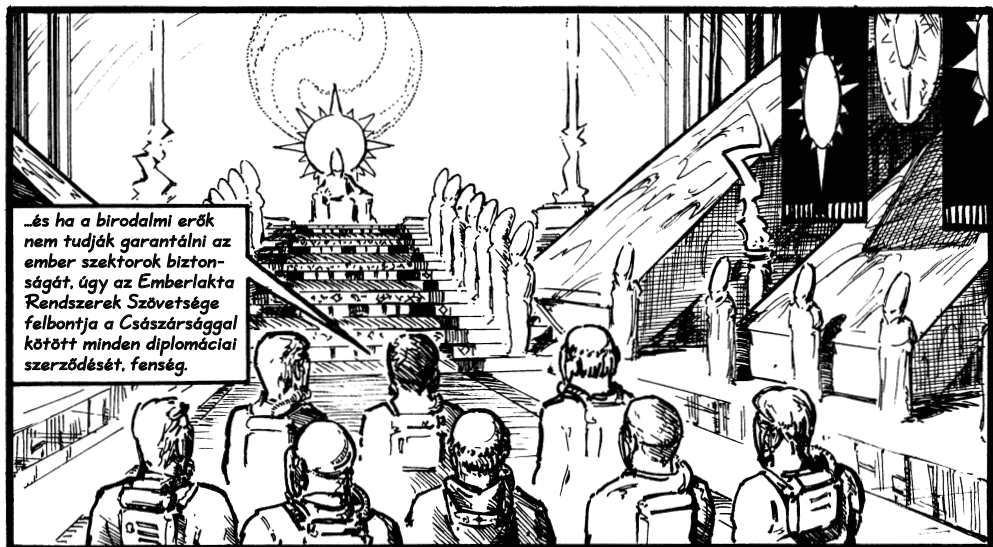


ABRAHÁM
AZ ÚJ
VÉRBE

Vagyis a cápák állnak a terrorakciók mögött?

Hatalmas flotta lép ki eközben a hipertérből. Az Ommu egén megszokott látvány a biztosított leszállócsatorna értől dudadó kékes vibrálása, mégis ezúttal milliók figyelik aggodva az érkező diplomáciai hajót.

Egész pontosan a Vörösvény Úszony. És a bizonyíték valószínűleg ebben az épületben van...



...és ha a birodalmi erők nem tudják garantálni az ember szektorok biztonságát, úgy az Emberlakta Rendszerek Szövetsége felbontja a Császársággal kötött minden diplomáciai szerződését, fenség.

Nem sokkal később az egész birodalom a császári szövívő bejelentését hallgatja az emberek ultimátumáról. Döbönt rémület szállja meg a galaxist.



A szárkülettel azonban látogató töri meg a kihalt gyártelep csendjét.



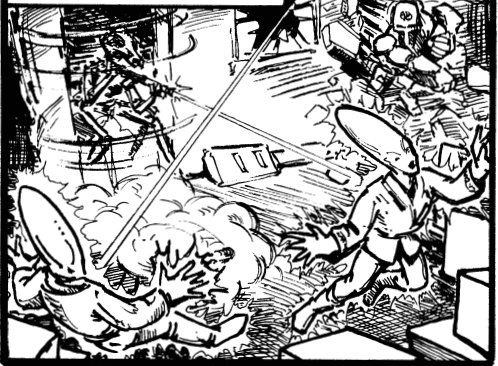
Megjött a cápa, ezredes!
Készüljenek fel a behatolásra, őrnagy!

Pár perc alatt kommandósok lepik el a gyárudvart.



Oleion! Figyeljék a hátsó udvart!

A meglepett terroristáknak még fegyvert rántani sem maradt idejük...



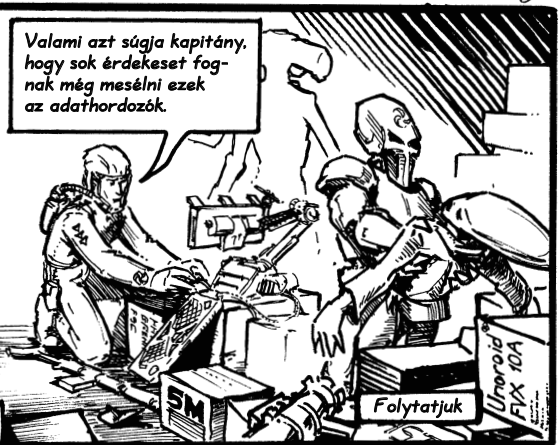
VI 4/3

Aztán újra elcsendesedik minden.

Mind a három túlélte a kábítást, ezredes úr!



Valami azt súgja kapitány, hogy sok érdekeset fognak még mesélni ezek az adathordozók.



Folytatjuk

Ultraviolett
FIX 10A

Gyémántvércsepp bársonyon

A galaktika fővárosa

Kivonat az Elmaradott Világok Értelmesebb Vezetőinek Tájékoztató Zsebkönyvéből. A Császári Cenzorhivatal engedélyével. Állsolása és terjesztése kívánatos, és az állampolgári hűséget bizonyító cselekedet.

Kérem a világok kormányzóit, hogy a kivonatot rendszerük valamennyi iskolájában és kocsmájában jól látható helyen fügesszék ki.

OLENINEN SEGÉDCENZOR

A történelem valamennyi birodalma rendelkezett egy olyan központtal, ahol nem csak a hatalom koncentráldott, de egyfajta azonosulási lehetőséget is adott az alattvalóknak. (Egy több száz fényévnyi átmérőjű csillagköddel viszonylag nehéz azonosulni.) Amelyik birodalomnak nem volt ilyen központja, azt elsodorta a környékelen idő hullámverése.

A Birodalom alattvalóinak 99,99%-a soha még csak a főváros közelébe sem kerül, viszont mindenki látott róla készült felvételeket, hallott a központ csodáit magasztaló költeményt. A császári titkoszolgálat, a STAG tudatos politikájának, és az intenzív egyházi propagandának köszönhetően a főváros az egyszerűbb lelkületű alattvalók szemében mára már azonossá vált a Paradicsommal. Aki már járt az Ommun, az pontosan tudhatja, hogy miért könnyű ezt a mesét elhitetni.

BLEINON, AZ ELPUSZTULT KÖZPONT

„Bleinion, gyémántvércsepp a fekete égen,
Virágzásod látva lángra gyúlt a szívem.
Csodáltam fenséges, örök ragyogásod,
Nem tudtam elhinni, megélem romlásod.”

XXXI. ONION: SÓTÉTSÉGBE ZÁRVA

A Galaktikus Időszámítás (GISZ) 6244. évében, mintegy háromezer esztendővel ezelőtt a Vihar Armada sorozatos győzelmei után elbukott a régi Cerebríta Császárság. A diadalmas úrcápa hadak előzölötték a Bleinion csillagrendszerét, elfoglalták és kifosztották a rendszer több bolygóját. Teherhajók tizezrei hordták a cápa fellegvárakba a zsákmányt. A nemeshalak már arra készültek, hogy leszállnak a védtelen császári fővárosban is, amikor egy mindmáig ismeretlen eredetű katasztrófa letarolta Bleinion felszínét.

Nem csak az élet szűnt meg a Galaktika leggazdagabb bolygóján, de a tűzviharban elpusztult az a hihetetlen érték is, amit az évezredek során itt halmoztak fel a régi cerebríta katonacsászárok, amit itt alkotnak meg a csillaghalmazunk legnagyobb művészei. A császári adminisztrációt kiszolgáló 27 milliárd cerebríta hivatalnok családjával együtt egyetlen perc leforgása alatt életét veszítette.

Soha ennyi cerebríta nem pusztult el egyszerre. A haláluk olyan

méretű telepitikus sokkot váltott ki, hogy abba beleőrültek vagy belepusztultak a közeli rendszerekben még ellenálló cerebríta katonák is. A faj azóta sem tudta kiheverni ezt a csapást. Az úrcápák mind a mai napig tagadják, hogy ők vetettek volna be valami ismeretlen fegyvert, és mivel ők általában dicsekedni szoktak egy-egy világ letarolásával, így valószínűleg igazat mondhatnak. Az ostrom óta tartják magukat azok a pletykák és mesék, hogy maga XXXI. Onion pusztította el imádott bolygóját, csak hogy az ne jusson a barbár támadók foga közé.

Állítólag a császár néhány főemberének sikerült a Kincstár egy részét a hipertérbe juttatni, és ezek a kincsek mind a mai napig ott rejlenek a hipertérben úszó valamelyik apró *valóságuborék* egyikében. Ezt a pletykát soha senki nem tudta megcáfolni, bár vannak, akik szerint a valós tér és az antianyag világegyetemét elválasztó hipertérben nem is léteznek valóságsgizetek. A Kincstárat nem kevesen keresték az elmúlt évezredek során. Az, hogy nem találták meg, sejtetni engedi, hogy a régi cerebríták gondoskodtak értékeik megvédéséről.

Figyelem! Rövid közlemény!

Az a kapitány, aki bejelenti a Kincstár hollétét bármilyen birodalmi hatóságnál, az nem csak a kincs egy százalékát kapja meg, de amnesztiát is nyer valamennyi elkövetett és ezután elkövetendő köztörvényes bűnére!

További információért keresse fel bármelyik STAG kirendeltségünket a kikötőben!

A STAG közlemény vége

Bleinion elvesztése soha be nem gyógyuló sebet ütött a cerebríták szívében. A régi főváros pompája örökre elveszett, emléke viszont él, és sápadt kísértetként ott lappang valamennyi cerebríta elméjének mélyén. Az elmegyógyintézetekben külön részleg várja a *Bleinion-szindróma* áldozatait. Ha egy művésznek sikerül valami egészen kimagaslót alkotnia, akkor egy cerebríta szájából a létező legnagyobb elismerés az, hogy „ez a mű még a régi Bleinionon is megállná a helyét!”

AZ ÚJ FŐVÁROS

Az úrcápa rabláncokat lerázó Monnan-Om, a majdani I. Theon császár levonta a megfelelő következtetéseket Bleinion pusztulásából. Az új főváros, Ommu kiválasztását a legnagyobb titoktartás övezte. A bolygó pontos elhelyezkedését a Galaktika spiráljában csak nagyon kevesek ismerik. Azt mindenki tudja viszont, hogy Ommu, az *édes titkok birodalma* egy *Bika* nevű csillagkép *Kronos* nevű napja körül kering. A Kronos rendszerét kizárólag az uralkodói tes-

társág pilótái és kapitányai közelíthetik meg. Ma már emberek is akadnak közöttük, de néhány évtizede ez a szűk csoport kizárólag cerebritákból állt. Mindannyian részesültek a *Gyors Kegyelemben*, vagyis szenvedés és kínok nélkül halnak meg, ha esetleg fogságba esve a kivallatás veszélye fenyegetné őket. A Kronos az ismert Galaktika egyik legjobban őrzött csillaga. A Birodalom adóbevételeinek több, mint tíz százalékát évről évre a rendszer védelmének fejlesztésére fordítják. A rendszer minden egyes bolygója körül több tucat orbitális erő lebeg. A bolygók önállóan is képesek megvédeni magukat, és elég erős flottával rendelkeznek ahhoz, hogy nagyobb invázió esetén megsegítsék egymást. Mindegyik égitesten működik hadihajók felépítésére alkalmas hajógyár.

Ommu, ez az ammóniálégkörű világ az örömök kertje, a titkok és a hazugságok útvesztője. Nincsen olyan bocsánatos bűn vagy titkos élvezet, mit itt ne lehetne megkapni. Az egész világ a gyönyörök átélésére rendezkedett be. Állandóak a kisebb-nagyobb összeesküvések, a titkos barlangokban, elhagyott temetők mélyén rejtélyes szekták tagjai gyülekeznek éjszakánként. Bár a STAG a legjobb ügynökei alkalmazza a fővárosban, mégis gyakoriak a gyanús balesetek, a megmagyarázhatatlan gyilkosságok.

A két, pompától és fényűzéstől fuldokló nagyvárostól, Zeusztól és Orfeotól eltekintve az egész bolygót kertek, erdők és ligetek borítják. Zeusz a naprendszer kommunikációs és közigazgatási központja, Orfeo a művészek fellegvára. Orfeo igazi viperafészek, még az egyébként kicsapongó életmódot folytató ommuiak szemében is züllött és veszélyes helynek számít. Egy olyan városnak, ahol a lüktető és mámoros éjszakát nem lehet megkülönböztetni a vad és erkölcsstelen nappaltól. A két város vezetése között régóta gyilkos rivalizálás folyik. Mindennapos a kémkedés, a politikai gyilkosság, a zsarolás.

A mélyibor tengerből néhány száz apró, vulkánikus eredetű sziget és két nagyobb szárazföld emelkedik ki: *Ollienlen*, a *Palotakert* és *Linieloon*, a *Vadászkert*.

Linieloon vadonjában alakították ki az alig száz éve megalapított Új Testőrség központját. Erről a viszonylag fiatal és egyelőre még nem túl befolyásos fegyveres testületről a legvadabb mendedmondák keringenek. Az Új Testőrség tagjait *Specialistáknak* is hívják. Állítólag egyénileg vagy kis csoportokban hajtanak végre öngyilkos akciókat, olyan helyzetekben, amikor mindenki más már csődöt mondott.

A bolygó lakossága nem haladja meg a néhány millió főt. Így esetleges erőszakos haláluk nem várható ki egy egész birodalmat megváltó telepítási sokkhalálomat. Szinte kizárólag cerebriták, feladatuk nem a birodalmi bürokrácia vezetése, hanem a császári udvar igényeinek kielégítése.

AZ ENKLÁVÉK

Ommu körül két természetes hold kering. Mindkettő flottatámaszpont. A *Tellio* a mélyűri flotta bázisa, a *Kreberz* a xeno testőrlégió és a bolygóközi vadászrajok otthona. A bázisokat alig néhány száz évvel ezelőtt építették ki. A munkálatok során felhasználták az itt talált, történelem előtti romokat, és a holdak kérge alá vezető alagútrendszereket is.

Már nincs érvényben a régi törvény, mely szerint, aki egyszer eljutott a Nincs rendszerébe, az soha többé nem hagyhatja el azt. Ennek ellenére a STAG és a Császári Testőrhivatal rendkívül alaposan megvitatja, hogy kinek ad beutazó vízumot. A hat nem cerebrita nagy faj képviselői: a főmértőságok, a követek, a művészek számára Kreberzen alakítottak ki lakható, minden luxussal ellátott enklávákat. Nem cerebrita csak különleges engedéllyel léphet Ommu földjére. Az enklávék közül legnagyobb lupater, az emberlányek települése. Ebben a földalatti barlangvárosban több mint kilencvenhétmillióan laknak. Érdekes helynek számít ezen kívül még Urano is, ahol együtt él valamennyi oxigénalapú faj. Nem császári szervezetek tisztviselőinek (pl. a klánok, az őriáscégek, a szakszervezetek) tilos belépni a rendszerbe. Az ő vezetőik így csak magánszemélyként vagy illegálisan tartózkodhatnak itt.

AZ ELLÁTÓ VILÁGOK

Kronos 22 lakott világa a császári bolygót és a Flotta itt állomásozó egységeit szolgálja ki. A hét nagy faj mindegyike jelen van a naprendszerben. Rajtuk kívül még tengődik néhány holdon egy ősi faj pár ezer degenerálódott leszármazottja. Róluk nem sokat lehet tudni. Valamennyi égitesten, függetlenül azok fizikai adottságaitól, inszektoid piramisokkal találkozhatunk. Ők alkotják az összlakosság 80 %-át. Szinte valamennyi nehéz, veszélyes vagy különösebb intelligenciát nem igénylő munkát a rovarlányek serege végez el. Nagykirálynőjük Tellion él. A rendszer tökéletesen önálló. A karnoplantusz ültetvények még kivételre is tudnának termelni, de a Kronos nem folytat kereskedelmet külső világokkal.

A 17. számú gázóriás negyedik holdján működik a Galaktika magjának egyetlen Archeodronja. Az Archeodron a II. Flotta állandó vesztgára alatt áll. Megközelítéséhez a Galaktikus Tanács engedélye kell. Maguk a Tanács nagyurai nem léphetnek az Archeodron területére. A naprendszer vezetője a Kronos Ura címet viseli.

Rangja szerint ő a császári udvar marsallja. Csak az uralkodónak tartozik engedelmisséggel. Ő irányítja a rendszer összes erőforrását, és mint a központi helyzetű Gyémántsziv Kormányzóság Kormányzója, ő felel a környező űrszektor biztonságáért. Ehhez rendelkezésére áll a II. Birodalmi Flotta (Fekete Testvérség) teljes ereje.

VARGA A. CSABA



BIRODALMI HÍREK

□ Lassan valóságos botrány kezd kialakulni a két cerebrita pap gyilkosai utáni nyomozás körül. A Legfőbb Ügyész Hivatal nyomására leváltották a Serex Butomit, a nyomozás vezetőjét, épp mielőtt sajtótájékoztatót tartott volna. Kzi Ixirsi Nagykirálynő, a Legfőbb Bíróság elnöke azonnali magyarázatot kért, de sem az ügyészekől sem Augusto Antonio Santa Clara de Fortunától, a Rendügyminisztérium vezetőjétől nem kapott egyebet bizonytalan egymásra-mutogatásnál. Serex Butomi hadnagy az újságírók minden kérdésére egy barátságos mosollyal és egy sztereotíp válasszal felel: „No comment”.

□ Bár mind több eredménye mutatkozik, nagyon sokan figyelik erősödő ellenszenvvel a kolonizációt. Legutóbb a CHT (Cerebrita Hagyományörző Társaság) szólt fel az ellen, hogy a Napkereszt Egyháza kiárusítja népük kulturális kincseit azzal, hogy más fajok számára is elérhetővé teszi a pszi tudományát. Ráadásul a többi faj még nem is készült fel a pszi fogadására és használatára, így nagyon könnyen maguk vagy mások ellen fordíthatják. A Társaság ellenfelei viszont azon véleményüknek adtak hangot, hogy a CHT csupán a cerebriták vélt vagy valós szellemi felsőbbrendűségét féltik, és legszívesebben megtagadnák a többiektől a fejlődés minden lehetőségét. A Társaság természetesen visszautasította a felvetést, és újabb teóriával állt elő. Szerintük előfordulhat, hogy a Napkereszt Egyháza a pszi ajándékozásával egyfajta mentális befolyást szerez a kapitányok agya fölött, amit a továbbiakban kihasználhat. Azt is fontolgatják, hogy bírósághoz fordulnak az egyház által folytatott machinációk vizsgálata és a kolonizáció időleges felfüggesztése ügyében. A Napkereszt Egyháza természetesen tiltakozik a vádak ellen, és látba veti minden befolyását a CHT elhallgattatására.

□ Most már semmi kétség, hogy a mezonok okozták annak a fiatal csillagnak az idő előtti összeomlását, amelyről annyit írtak mostanában mind a tudományos, mind a bulvárlapok. A katonai hírszerzés kijelentette, hogy aggodalomra nincs ok, mire a peremszektorokban azonnal kitért a pánik. A zarg blokádok már így is szinte elviselhetetlenné tették ott az éle-

tet, de ha a mezonok is tö-



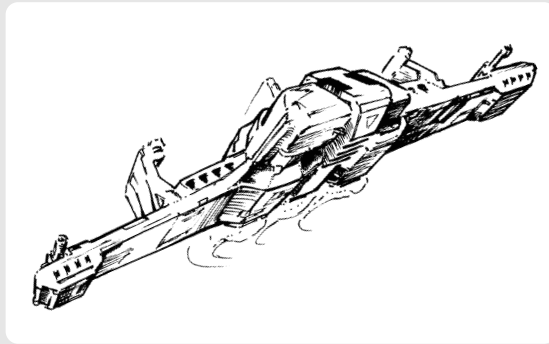
megpusztító fegyvereket vetnek be, akkor végképp elnéptelenednek a Birodalom külső részei. Bár még közvetlen veszély nincs – a Birodalmi Hadsereg szerint mindaddig nem is lesz,

amíg új mezon hajók nem jelennek meg, mivel az ismertek közül egyik sem képes ilyesmire –, már elkezdték kidolgozni a válságterveket.

Azt azonban előre jelezték: kollektív kitelepítésről szó sem lehet: a peremszektorokat meg kell védeni. Azt már csak a rossz nyelvek teszik hozzá, hogy rossz a fogalmazás: a peremszektoroknak kell megvédeniük a Birodalmat.

□ A Swatth Military kijelölte a III. Légiparádé időpontját és közölte, hogy ennek a rendezvénynek is a MIB lesz a fő támogatója. Hokaru Asami, a MIB elnöke, aki nemrég tért vissza a Gollam szektorból, diadalittasan közölte, hogy cége új területeket kíván meghódítani: szimulátorok mellett nagyobb figyelmet fordít a valódi harcra. Miközben a Gollamban tartózkodott gyógykezelése okán, nagyszerű üzleteket kötött, például a vadonatúj, MIB fejlesztette ionpajzsokra. A közzgazdászok megdöbbenőnek tartják a MIB gazdasági erejét: az ilyen gyors ütemű fejlesztés, a kiterjedt reklámkampányok, a termelés volumenének óriási mértékű emelése olyan pénzeket emészt fel, annyira kockázatos, hogy normális esetben minden fiatal, önálló céget tönkretenne. A megfejtés alighanem az önálló szóban rejlik. A MIB-et valószínűleg valamely klán vagy kartell működteti, bár ez hivatalosan egyáltalán nem látszik. Nem merik sem leírni, sem hangosan kimondani, de egyre több gazdasági újságíró suttogja, hogy a MIB-et pénzmosásra, piszkos pénzek legalizálására használják. A Pocket konzorcium maga is szívesen látna erre bizonyítékot, hisz egyeduralma ugyan még nincs veszélyben, de kellemtlen egy ilyen törekvő vetélytárssal a háta mögött a csúcson üldögelni...

□ Egyes híresztelések szerint több klán is megszerezte a hiperúr-stabilizátor leírását. Sem a Bátorrend, sem az Acélsasok nem cáfolták az értesülést, sőt sajtófelelősök arra is célozgatnak, hogy az érdemesnek ítélt szabad kapitányoknak is átadnák tudásukat.



Alaptípus:	Zarg 3-PT
Manőverezőképesség:	4
Energia:	80
Páncélzat:	80
Veszélyességi besorolás:	4
Fegyverzet átlagereje:	51

A Szellem a jelenleg ismert zarg hajók közül a közepes méretűek és felszereltségük közé tartozik. A tapasztalatok szerint az eredeti modellnél vékonyabb páncélzattal készült, de ennek okát eddig nem tudta a katonai hírszerzés felderíteni. Persze sokféle teória született a magyarázatra – ezek közül a legvalószínűbbnek az tűnik, miszerint valamiféle speciális készüléket építettek a hajó bordázataiba, amelyet

másképp nem lehetett volna elhelyezni –, de bizonyíték egyiket sem támasztja alá. Kérdés, van-e köze a dolognak ahhoz, hogy a Szellem a zarg hajók egy új generációjához tartozik, amelynek jellemzője a fokozott rombolóerő és az ennek eszközeként feltűnt rakétaállványok. A Szellemen a 3 darab Z3 Ls-50 lézerágyú mellett 2 rakétaállvány kapott helyet, melyekből harmadik szintű rakétákat lehet kilőni. A Szellem nemcsak fegyverzetre, hanem kinézetre is különleges: már az is, hogy nem szikár funkcionalizmus jellemzi, meglepő, ám a Szellem valószínű művészi alkotás: kerek, kissé homorúnak tűnő ablakai akár a szemgödörök, orra kissé horpadt, alatta két sorban fények villognak. Láthatólag nem törekedtek álcázásra: a Szellem páncélzata sárgás színű, repedésszerűen végigfutó fekete csíkokkal. Többekben felmerült, hogy talán az első nem robotvezérelésű hajó jelent meg a Szellemmel, s ez tán több is követni fogja. Visszátérve a zargok új, rakétás hajóira: kétséges, elérik-e ezzel céljukat, hiszen az első meglepetés után a szabad kapitányok néhány panelhely árán akár csaknem tökéletesen megvédenék magukat. Egyes szakértők szerint nincs is más céljuk, mint a meglepetés és valami igazán nagy dobást készítenek elő, amíg a kapitányok fejvesztve rohagnának rakétapajzsok után...

AZO Szellem

A CSILLAGGÁRDA



A Csillaggárda a Káosz Galaktika szövetségének sorában negyedikként alakult meg. Felkatonai szervezet, melynek célja az igazság és az egyenjogúság védelme, valamint egy új rend létrehozása. A Gárda tiszteli a Birodalom eszméit és elveti, és segíti a Birodalom minden olyan kezdeményezését, ami e régi eszmék jegyében születik meg. Kötelességnek érzi a zargok és mezonok elleni harcot, és a támadók által létrehozott blokádok, bázisok megsemmisítését. Nagy figyelmet szentel a humanitárius szempontoknak: segít a megtámadott világok lakosságának evakuálásában, és a rekolonizációban, vagyis az élettelené vált helyek benépesítésében. Elűri és üldözi az embersempészet minden formáját. A kalózkodás, amennyiben nem összeegyeztethető a Csillaggárda elveivel, bizonyos korlátok között megengedett.

Mindazonáltal a Gárda nem tekinti maga felett állónak a Birodalmat annak jelenlegi formájában. A Birodalom egész szektorokat hagy elveszni, túlbürokratizál, lassan és nem megfelelően reagál a kihívásokra. A Gárda ezért aktív részt kíván venni a Birodalom felvirágoztatásában (hogy az újra a régi fényében tündököljön), vagy ha ez lehetetlen, egy új és erős Birodalom létrehozásában.

A Napkereszt Egyházzal különösen jó a kapcsolatunk, hiszen az Egyház felvállalta a galaxis lakóinak védelmét és a kolonizációt – mindazt, amit a Birodalomnak kellett volna. A Gárda minden tőle telhetőt megtesz, hogy támogassa az Egyházat ezekben a feladatokban. Mindazonáltal elűjük az Egyházon belüli vitákat és hatalmi harcokat, mert ezek hátráltatják az új rend kialakulását.

A Csillaggárda tagjai szabadon dönthetik el, hogy csatlakoznak-e kánhoz, s ha igen, melyikhez. De a gárdista semmilyen kán megbízásából nem cselekedhet a Gárda elveivel és érdekeivel ellentétben.

Azokkal a szervezetekkel és szövetségekkel, amelyek céljai összeegyeztethetők a Gárda céljaival, hatékony és erős szövetségi rendszert szándékozik kiépíteni.

Mindemellett a Gárda barátai társaság, melynek tagjai neves kapitányok, akik az élet minden területén helytállnak, és legalább egy területen kimagasló teljesítményt nyújtanak. Ami ezek mellett összeköti őket: mindegyik tett már valamit a galaxis béke és fejlődése érdekében, és e cél eléréséért fog harcolni a jövőben is.

ADMIRAL ARCHON (#1802) és CON DE RAMM (#2747)

III. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

A Swath Military folytatja az immár hagyományossá vált Légiparádék megszervezését. Ezúton hívjuk fel a szabad kapitányok figyelmét arra, hogy már most kezdjék meg a felkészülést a nagy eseményre! A Swath ezúttal határozott ígéretet tett arra, hogy ezúttal semmilyen „váratlan esemény” nem zavarja meg a Légiparádé lebonyolítását. Ígéretük szerint minden kapitány időben megkapja az információs kockát rendezvény pontos részleteiről.

1998. június 13-án 10 órától ismét Légiparádéval egybekötött KG- és TF-találkozó rendezünk a Láng Művelődési Házban.

Figyelem! Vándor Gábor segítségével a találkozóra tablókat készítnék a KT-k és szövetségek saját újságaiból, valamint a játékosok TF-es és KG-s rajzaiból. Kérünk minden KT-t és szövetséget, hogy amennyiben nem titkos a belső lapjuk, küldjék el a legutolsó példányukat Gábor címére (2120 Dunakeszi, Főti út 32/b!) Ugyanerre a címre várjuk a lelkes, rajzolni szerető játékosok rajzait is.

□ Kapitányok! Ha van bennetek vadászszellem, és tagjai akartok lenni egy alakuló szövetségnek, gyertek közénk! Az Acélszív elsősorban az idegenek elleni harcra specializálódott vadászpilótákból állna. Pontosabb információit a <http://www.holop.hu/~karcsi/acelsziv.htm> honlapon, vagy személyesen nálam lehet kérni. Célnak az idegenek galaxisunkból történő kiszorításán kívül, hogy az Acélsások klán elfogadjon bennünket.

Sir Grotti (#4270), az Úrciklon I kapitánya, 1046 Budapest, Nádasy K. u. 31. IX/27. e-mail: p.korosi@walton.hu

□ Ha bünt követészl el, akkor isten megbocsát, de egy Hóhérr a szenvedélyének él.

Omelt Telrunnell (#1836), egy Hóhérr □ Üdv mindenkinek! Panel- és raktérbővíttó keresek. Aki tud szerezni, azt kérem írjon erre a címre: Mároki Ádám, 2600 Vác, Széchenyi u. 38. Persze bőségesen megfizetem. Minden kapitányunk sikeres blokádtörést!

Omelt Telrunnell (#1836), egy Hóhérr □ Tisztelt kapitány! Nem szereted a kalózkodót? Az idegeneket? És akik veszélyeztetik a galaktikát? Szeretnél egy jó szövetséghez tartozni? Akkor ne habozz, a Hóhérr (#905) téged is vár! Egyenrangú tag leszel, és rengeteg barátot szerzel. Várjuk jelentkezésed ezeken a listáronszámokon: #3979, #1320, #3320, #4140, #1836, illetve add ki a BELEP 905 parancsot! Inkább az utóbbit válaszd! Vizslát a soraink közt!

Hóhérr (#905) □ Hé, mindenki az Extosban! Csak hogy ne pazaroljátok feleslegesen az időtöket és a TVP-teket, elárulom, hogy a vérdíj Bagirára már nem áll. Úgy döntöttem, hogy azt a 25 000-et inkább fegyverezésre költsd. De ha valaki még meg is tárnádná, azt minden belé sebzett 5 pont után egy darab tetszőlegesen infóval jutalmaznám (kértétek nyugodtan bármilyen infót, elég kicsi a valószínűsége, hogy ne tudjam megadni). Ha valaki esetleg le is lövi, az bármennyi infót kérhet. Úgyohogy kapitány, szerintem nem volna számotokra haszontalan, ha csak úgy mellékesen kiadnátok a T 960-at. Tudod Bagira (egyél banánt!), én csak egy békés kis kereskedő vagyok, ezért le is szerettem minden hardware-t a hajóról, de útban van már a Spark. #21210

#21210 Ui.: Talán fetteszed magadnak a kérdést, hogy mi a túróért hívlak mindig a hajóid nevéen. Nos, mert szerintem a név eredeti tulajdonosának külleme, és a te jellemed úgy hasonlítanak.

□ Heihö mindenki! A következő LP-re keresek flottatársakat. Egy Cyclon Spacedogom van, és akár a kezdők között (két Stinggel vagy egy Mercatorral és egy Unarióval), akár a tapasztaltabbak között (korlátkötéshez vagy „golyófogónak”) is szívesen indulnék. Minden megoldás érdekel a #1468-as karakterzámonon. Halál a zargokra!

III. 16. **Lexandro d'Arquebus (#1468)**

□ Öveze megvetés és gyalázat azon személyeket, kik tudatlanságukból és elborultságukból fakadóan poscokondiázní merik a klán jó hírét vagy bármely nemes tagját. E pillanattól nevéik legyen mortis, vesztükre. S legyen ez példája a káosz bomlásának, okulásukra. – részlet Brothericus Perfectio Kódez című munkájából, annak is Bibor Könyvéből.

Fekete Vendettor □ Chronos és társai! Öntömjegyzéseitek és beépzeltségeitek legnagyszerűbb példája, hogy a cég-klán konfliktust a nyilvánosság elé tartátok. Rendben, csak annyi mondandóm lenne: az egyeses személy ezt nem a partner háta mögött teszi, hanem személyesen. Nem értem mi szükség volt a nyilvánosságra hozatalra. Egyedüli magyarázat a fanatikus elszántságotok lehetett, éltetni magotokat, titeket, akik korábban világégersről és egyszerű pusztításról fanfároztatok, ma viszont irgalmas szeméretben szerepben játszatok a világmegmentő hősokeket. Milyen szánalmasak vagytok. Vagy nevet vagy célt és filozófiát változtassatok, és így nagyon gyerekes dolognak tűnik. – Halálotok legyen csak a kezdet... **Broth Tal Piccon testvér**

□ Formato III kapitányai, ébredjétek! Nem unjátok mag a sok megdöbentő hirt? Tisztítsuk meg a sektort! Mindenkit szívesen látunk flottáinkban, vagy örömmel csatlakozunk másokhoz. Mutassuk meg, mire képesek az emberek! Az Úr legyen veletek!

Pedrö Anarre (#5085) NecroTech Inc. □ 150 konténer friss cápahús sürgősen eladó, vagy cápauszonyra cserélném. Jellege: kaviár. (Kaviár: egyes halfajták sózott ikrája.)

Solan Warhon Thark (#2793)

Xanto Mors Clairsar (#1965) □ Tisztelt kapitányok! Egy – főként harcosokból álló – erős szövetséget szeretnék alapítani, amelynek egyik fő célkitűzése a zargok és mezonok üldözése lenne, továbbá a Klánokba történő beépülés (magas rang), és egymás segítése infókkal, tanácsokkal, flottával stb. Általános szövetségre gondolok, tehát bármilyen fajhoz is tartozz, várom jelentkezésedet, ha az Albionban vagy, vagy oda tartasz. II. 23.

Szerencsevadász Paul (#4601), az Aeólcápa (Úrcápa hajó) kapitánya, Kovács Pál. ☎: 117-1041 (8-16), 221-0768 □ Üdv mindenkinek! Kijelentem, hogy egy Hóhérr-benyomást keltő hajóm van. Nézd meg a logókat az AK 27-ben. A „benyomás” főleg a kalózkodra hat.

Omelt Telrunnell (#1836), egy Hóhérr □ Ha valaki nem tudja leírni a nevemet. Ha valaki olyan dolgokat íté el, amit földhöz ragadt elméje képtelen befogadni. Ha valaki diletánsok letétmentésének mondja magát. Ha valaki halottnak minősíti azt, ami örökkévaló. Ha valaki névtelenül fenyeget. Akkor nem méltó a válaszomra.

S. S. S. Tooth (#1498) a többényegű

□ Fixáld az életed, keresd a lényeket!

Captain Join' (#2398), fixer és hittérítő □ Legyünk realisták, akarjuk a lehetetlent! III. 18.

Light Knight százados □ A belső szektorok legnagyobb előnye az, hogy a bárók szinpadán egyszerűen lehetnek a karnoplantusz, az inszektoid, az úrcápa stb. gogo girliók. Fő a változatosság!

Azire Fralippo (#1002)

□ Kalózk! Elnézést kell kérnem tőletek, de nem kímélek senkit sem közületek. Az Ornett Telrunnell név földi nyelvre lefordítva: Sam Telen. Számíthatok rá! #1836, egy Hóhérr □ VD 1 és BELEP 905 a legjobb parancsok!

Hóhérr (#905) □ Tisztelt kapitányársaim! Bármelyik szektorban is vagytok, ha szívesen szerelnétek infót vagy szerettek levelezni, akkor írjatok! IV. 1.

McDonell (#3694), Endeavour □ Nyíl levél mindenkinek! Tisztelt kapitányok, segítséget kértem tőletek... Hát megkaptam. A hajóm Agya, „nulla-pont-nulla beérköz” technikai adat-ot vett az eltelt három hónap során. Ti talán az úrcápák pikkelyeire esküdtek fel a kadétkiskolában? Bár ellenségeink, én igenis tiszteltem a zargokat, mezonokat. Ők legalábbis nem a szótár-adatbázisban keressélnék, ha meghallják ezt a szót: együttműködés. Tanulhatnánk tőlük. Nekem úgy tűnik, hogy csupán egy olyan csúrr-he vagyunk, akik csak érdeköl, és igen nagy veszély esetén tud összfogni. A legtöbbben a zenük gyarapításának, s a minél nagyobb hajó, a legnagyobbat pukkanó ágyú elvét követik. (Ráadásul a legkisebb indoklák – ha nincs, kreálnak egyet – egymásnak ugranak.) Tudjátok, hogy mi a sakk? (Égy, az emberek által kitalált ősi stratégiai játék. Nálunk benne volt a stratégiai tananyagban, sőt minden hajó Agy ismeri – a programozók gondoltak a legénység unalmas óráira –, ismerkedjétek meg vele.) Nos, mi van, ha ezt a játékot a zargok és a mezonok egy galaxisokból álló táblán játsszák? A mi mezonok csupán egy jelentéktelen pont, ahol benszüllöttek is vannak (a probléma megoldható). De késsőbb... Az eldugott pont fontossá válhat, s megismerhetjük, hogy milyen az, ha a tigrisek állnak falkába az egymással marakodó sakálók ellen.

Draco Gerro Raii Ace (#4409)

Ui.: Zargok, mezonok figyelem! Ha a helyzet nem változik, legénységüstül átalok. Indoklák: „Az a faj, mely nem képes megvédeni önmagát a pusztulástól – bár ehhez minden eszköz adott –, nem érdemi meg az életed.” Idézet a természet iratlan törvényeiből...

□ Figyelem! Vennék pulzar kristályt, ozmiumot, coburn szlát, thalapornt, tieberson fókuszst. Ezbenkívül minden olyan ritkaságot, ami nekéd nem kell. Ár megegyezés szerint. Mind-ezt a Formato I-ben.

William (#1806), Molnár Krisztián, 1218 Budapest, Raló u. 2-8/c ép./IV. 17.

KÉRDEZZ – FELELEK

NATALUM KARTVAI

DANI ZOLTÁN

Ha ellenfelem egy *Tiltott mágiával* tiltotta a *Tiltott mágiát*, kijátszhatok-e *Bűbájmásolást* a *Tiltott mágiára*?

Igen. A *Bűbájmásolás* a kijátszáskor még *Bűbájmásolás*, csak amikor sikeresen játékba kerül, akkor lesz belőle *Tiltott mágia*.

Gnóm mágussal kijátszhatok-e tárgyat az ellenfél körében?

Nem, tárgyakat mindig csak a saját köröd fő fázisában játszatsz ki. A *Gnóm mágus* csak abban segít, hogy szörnykomponens helyett VP-ért rakhatsz ki a tárgyaidat, vagyis ha a mágussal hozol ki egy tárgyat, akkor egyáltalán nem kell rá komponens költeni.

Mi számít kijátszási feltételnek? Kijátszási feltétel-e a bűbáj lényre lapoknál az, hogy legyen egy célpont lény a játékban?

Kijátszási feltételnek azt nevezzük, ami egy lap szövegében kijátszási feltételként van feltüntetve, és amit teljesíteni kell ahhoz, hogy a lapot játékba hozd. Az, hogy pl. a bűbáj lényre lapokat csak akkor lehet kijátszani, ha van a játékban célpont lény, az nem kijátszási feltétel, hanem a HKK egyik szabálya.

Mennyinek kell számolni X-et, ha egy X-es idézési költségű lényt (pl. *Vérkeszeg*) *Nagyobb idézéssel* hozok ki? Mi van akkor, ha feltámasztok egy ilyen lényt?

A kérdést általánosítani lehet minden X-es idézési költségű lapra. Vagyis ha kézből játszok ki egy X-es idézési lapot, akkor X értékét mindig én határozom meg. Az olyan esetekben, mint pl. a *Nagyobb idézés*, amikor az X idézési költséget nem kell elkölteni, bármilyen értéket mondhatok X-re, ami az X-es idézési költségű lap keretein belül lehetséges. Azaz egy *Nagyobb idézéssel* lehozott *Vérkeszeg* 0/1-től 7/1-ig bármilyen lehet, viszont ha játékban akarom tartani, akkor ki kell fizetni a már meghatározott X-2 VP-t. Ezek szerint ha X-et 0-nak vagy egynek határozom meg, akkor nem kell rá költeni plusz VP-t, ha akarom akkor a játékban marad. Ha az X-es idézési költségű lap nem kézből kijátszva kerül játékba (pl. Feltámasztással), akkor X értéke mindig 0 lesz. Ez alól kivétel a *Miksziszi büsgölem*, mivel ott a lapon külön le van írva, hogy amikor a gyűjtőből visszakerül a játékba, akkor X értéke annyi lesz, amennyi a gyűjtőbe kerüléskor volt.

Ha kijátszok egymás után két *Hadiszerencsét*, akkor abban körben két lapnál határozhatom meg a pénzfeldobás eredményét, vagy mind a kettő ugyanarra a következő pénzfeldobásra hat?

A *Hadiszerencse* szövege szerint a következő dobás eredményét határozhatod meg vagy módosíthatod azt. Azaz ha először kijátszol két *Hadiszerencsét*, és csak utána varázsolod el a két *Energiafolyamot*, akkor mindkét *Hadiszerencse* az első *Energiafolyamra* hat. Célszerű tehát felváltva kijátszani a *Hadiszerencsét* és az *Energiafolyamot*. Ha ugyanarra a kockadobásra két *Hadiszerencsét* is kijátszottál, akkor azok hatása összeadódik, és összesen négyvel módosíthatod a dobás eredményét.

Ha *Gyilkos mérég* mellett megmérgezem az ellenfeletem, hova kell rakni a mérgejelzőket?

Ezek a jelzők az asztralra kerülnek, nem lapra/lényre raktok jelzők, de ahhoz hasonlóan kell kezelni őket. *Méregsemlegesítéssel* és hasonló lapokkal le lehet őket szedni, de A legkisebb kívánság nem rakja ki őket a játékból.

Ha az előkészítő fázisban eldobok három lapot, hogy leszedjem magamról a *Gyilkos mérég* mérgejelzőit, az egyszeri vagy háromszori lapdobásnak számít (pl. *Ragaszkodásnál*)?

A *Gyilkos mérég*nél való lapdobás ugyanolyan, mintha egy másik varázslat vagy hatás eredménye lenne a lapdobás. Például az *Agykifacsarásánál* egyszeri dobásnak számít a három lap eldobása, azaz a mérég esetében is egyszeri lapdobásnak, egyszeri cselekedetnek számít több lap eldobása is.

Mérgező lénynek számít-e a *Hamupók*, ha nincs Sheran lényem a gyűjtőmben?

Nem, 0-s mérgezősű mérgező lény – ahogy azt sokan gondolták – nem létezik. A 0-s mérgezés azt jelenti, hogy a lény nem mérgező.



Ézüst Hagyma

„Ghalla történelme sosem szükölködött kaotikus korszakokban, mintha a földrengésektől szabdalt, tűzhányókkal sűrűn pettyezett föld lakóiba is átültette volna a maga nyughatatlanságát, a változás iránti olthatatlan szomját.”

Brian McAllister

Részlet Treem feljegyzéseiből

Ám a káosz akkoriban már túlságosan régóta tartott: nem volt egyetlen erő sem, ami össze tudta volna fogni az aprócska hercegségeket és a néhány lépésnyi királyságokat. Ha valaki mégis uralomra tört szomszédai felett, akkor azok azonnal összefogtak ellene, hogy letörjék harci kedvét. Ez a szövetség talán elvezethetett volna egy nyugodtabb világ, egy igazi birodalom kialakulásához, de mindig azonnal széthullott, ha a konkrét fenyegetés elmúlt. Évszázadokon át tartott a miniállamok marakodása, néha alig több mint tenyérnyi területekért, s az állandó készültség, az értelmetlen harc lassan kivérezette Ghalla népeit.



Az adók magasak voltak, s sosem jutott belőlük az országok fejlesztésére, hisz mindent elvitt a határok védelme, a zsoldoshad bére – egyedül a katonák érezték jól magukat ebben az elátkozott világban. Sokan, akik még

emlékeztek a régi istenek nevére, vagy legalább arra, hogy valamikor léteztek, azt állították, hogy a széthullás Ghalla büntetése volt, amiért elbizakodottságában elhagyta hitüket. Kevesen tudták még, de már léteztek az új halhatatlanok, akik lassan kezükbe vehették a világ irányítását. Ám híveik száma még kevés volt, hatalmuk gyenge, egyelőre csak gyűjtötték az erőt. Bár ki tudja, talán már az ő kezük is benne volt mindabban, ami történt...

Mindenesetre látszatra egyetlen emberen fordult meg Ghalla sorsa, s vett gyökeresen más irányt e pusztuló föld történelme.

A kezdetek kezdetén hárman voltak, három barát, akiket a mágia szele sodort egymás mellé, mindannyian mesterei voltak a varázstudománynak. Akkoriban – talán amiatt, mert Rhatt és Bufa eltűntével elvesztek a jótékony papi varázslatok – Ghalla legtöbb lakója nem nézte jó szemmel a hozzájuk hasonló boszorkányféleket. Persze el-lenszenvüket csak akkor merték kinyilvánítani, ha biztosak lehettek benne, hogy nem eshet bajuk. Könnyen fellógattak egy falusi kuruzslót, akit azzal gyanúsítottak, hogy megbabonázta a teheneket, de még tekintetükkel is elkerülték az afféle ósmágusokat, mint Haarkon, Sanual és Augur.

Haarkon volt a legöregebb köztük. Ő érte el leghamarabb a kort, amikor a felfogóképesség már csökken, a memória zavarosodik. Emberi hiúság volt csak az oka, vagy a lélek sötét mélyéből tört elő egy eddig rejtett rossz tulajdonság? Mindenesetre Haarkon veszélyes kísérletekbe fogott: oly erőket idézett meg, amelyeket később már nem tudott féken tartani... Az ősi gonoszság teremtményei megsegítették, öregedő teste látszólag megifjodott. De lelkébe befészkelte magát a gonosz, s többé nem volt ugyanaz, mint azelőtt. Egy nap arra ébredt, hogy bántja szemét a fény, ránctalan kezén átsút a nap: Haarkon nem tartozott többé az élők világához.

Sanual szinte azonnal elfordult tőle. Nem szerette a szélsőségeket, sem jellemben, sem más téren.

Augur azonban korántsem volt oly szívtelen, mint Sanual. Előbb szép szóval, majd erőszakkal próbálta eltéríteni Haarkont arról a sötét útról, amelyre tévedt. Harcuk nem volt mindennapi, a közönséges ember számára felfoghatatlanul csatáztak időn és téren át. Haarkon először gonosz szolgáit idézte meg: hatkező démonok próbálták széttépni Augurt, alattomos csúszómászók szorították össze testét. Ám Augur egyetlen szavára megfutamodtak ezek a szörnyetegek, és soha többé nem mertek visszatérni. Haarkon nem támaszkodhatott többé másra, csakis saját erejére. Augur nem akarta bántani barátját, ezért azt a taktikát választotta, hogy megfosztotta varázserejének egy részétől.

Haarkon azonban lerázta a kötöttségeket és minden pusztító erejével volt barátjára támadt. Augur csak védekezni tudott, azt is alig, Haarkon már majdnem megölte: egyedül köpenye varázserejének köszönhette életét. Augur eztán rájött, hogy többé nem kímélheti Haarkont, választania kell a saját és Haarkon élete között. Mivel Haarkon már nem számított élő embernek, Augur tűzmágiával próbálkozott és sikerrel: Haarkon teste elenyészett a lángokban. Valami szellemféle azonban megmaradt belőle: tehetetlenül vicsorgott volt barátjára, majd elenyészett, eltűnt az anyagi síkról.

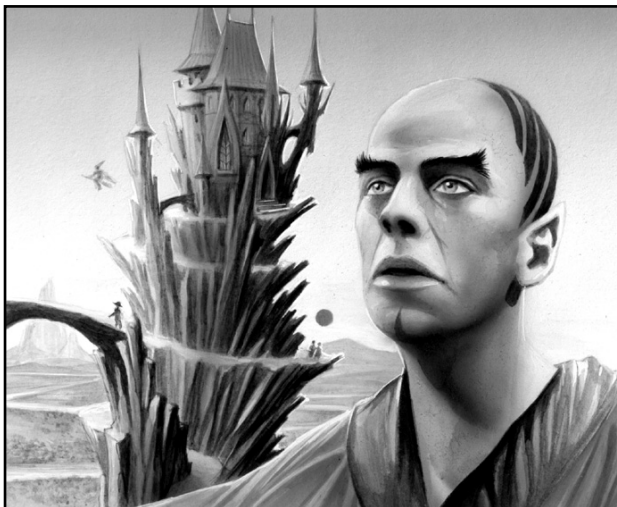
Ám a győzelem Augurt is megviselte, elemészette minden erejét. Ájultan rogyott a földre, s lázálmai kegyetlenül meggyötörték. Azt képzelte, hiába pusztítja el Haarkon megidézett lényeit, azok újra meg újra visszatérnek...

Augur hajnaltájt utcakölykök találták meg, és csodák csodájára nem ölték meg és rabolták ki, hanem titkos bűvőhelyükre vitték, és felgyógyították annyira, hogy a férfi gondoskodni tudjon magáról... Augur elborzadt, mikor magához térve körülnézett: koszos, ótvaros gyerekek vették körül, akiknek ruhája szinte mozgott a tetvektől. Amikor étellel kínálták, csaknem elhányta magát, hiszen azt, amit ők megszoktak, a rothadásnak indult zöltségeket, zöldülő húst, nem vette be a gyomra. Azonban a kölykök csillogó, okos szemei elfeledtették vele az értelmes lényhez méltatlan körülményeket. Tudta, hogy szerencséje van, hiszen száz esetből kilencvenkilencszer a felkelő nap első sugarai csupán hűlő holttestét melengethették volna. Augur nem volt ostoba, mégis hitt a véletlen erejében, s úgy vélte csodálatos életben maradása egyfajta jelzés a felsőbb hatalmak részéről. S ahogy a körülötte álló fiúkra és lányokra nézett, már tudta, merre induljon, hogyan változtassa meg a saját, s főképpen mások életét.

Augur először egy többszintes házat vásárolt a város szélén, berendezte a legszükségesebbekkel, majd elment újra az utcakölykökhöz. Meglepetésére nem aga-

zán lelkesedtek azért, hogy ismét civilizált körülmények között éljenek. Túl régen szakadtak el a társadalomtól, túl sok gyűlölet halmozódott fel bennük. Augur tehetetlenül állt velük szemben, s már csaknem elment, amikor egy kislány megrángatta a köpenyét és arra kérte, hogy mutasson neki valamit. A varázsló először nem értette, aztán mutatott neki egy-két apróbb trükköt. A kölykök szájtátva figyelték és Augur immár biztos volt abban, hogy hamarosan el fognak jönni hozzá. Nem is tévedett, háza hamarosan benépesült, sőt nemsokára kicsinek bizonyult.

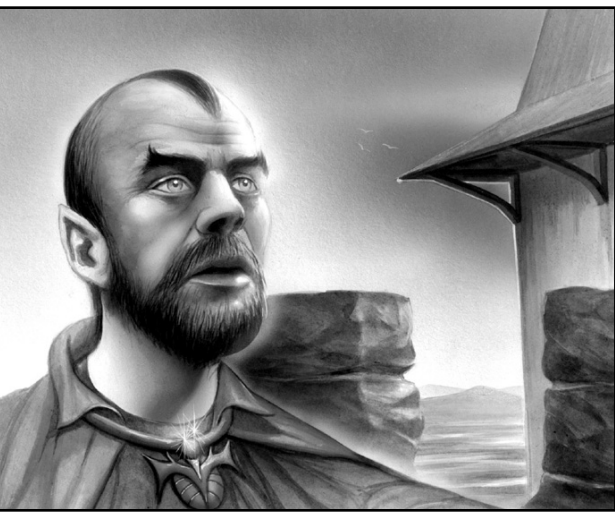
Augur tehát elérte célját, otthont teremtett a nincstelen, árva gyerekeknek. Ám hiába adott fedeleket, napjában háromszor ételt nekik, valami mégsem stimmelt, valami



hiányzott... Hogy micsoda, arra aznap reggel jött rá, amikor megfigyelhetett egy gyereket – azt a kislányt, aki a trükkök bemutatására kérte – amint elszántan próbálkozik egy varázslat létrehozásával. És ami még ennél is csodálatosabb volt, sikerült is neki, a lány határozottan tehetségesnek tűnt. A mágus még aznap elkezdte tanítani a gyerekeket, megpróbált célt adni életüknek. Szinte azonnal kiderült, hogy elgondolásába becsúszott egy aprócska hiba: az utcakölykök jó részének sem tehetsége, sem kedve nem volt a mágia tudományához. Volt viszont más gyerekeknek, akik egyedül jöttek vagy szüleik hozták el őket, akik féltették gyermeküket – vagy talán magukat – a babonás tömeg haragjától. Augurnak hirtelenjében ki kellett fejlesztenie egy módszert, amellyel egyszerre több embert is taníthat, s mire észbekapott, már Ghalla első mágusiskoláját vezette.

Augur persze azokat sem bocsátotta el, akik semmilyen érdeklődést nem mutattak a varázslás művészetére: házból művészek és tudósok sora került ki. Volt

köztük egy, aki bejárta egész Ghallát zsákjában váltásnyi fehérművel és néhány hangszerral. Minden kocsmában szívesen látták, hisz zenéjével, dalaival megvidámította, megváltoztatta életüket. Azonban gyakran járt harcosok nyomában is, dalaival lelkesítette őket, megsiratta a halottakat és vigasztalta hozzátartozóikat. Azt mondják, szavára felkeltek még a haldoklók is, újra csatába indultak, hogy utolsó csepp véruket is feláldozzák valamely magasosztosnak vélt cél érdekében. Még ennél is csodálatosabb történeteket mesélnek egy ékszerészről, aki állítólag nemcsak csodálatos tehetségét, de életét is egy kristálytündérnek köszönhette. A férfi tanonc korában minden éjszaka egy sötét erdőn ment keresztül: egy örvöshöz járt, aki mestersége finomságaira oktatta. Egyik este a csillagtalán éj, a Bíborhold kísérteties fénye balsejtelemmel töltötte el az ékszerészt, s nem is minden ok nélkül: a sötétből egy noth szellem toppant elé, s még mielőtt bármit tehetett volna, lesújtott reá. A férfi összeesett, érezte mint száll el minden erő a testéből. A szellem lehajolt hozzá, hogy ellopja életét, de ekkor éles sikoltással egy gyönyörű, zöldeskék bőrű nő vetette közjük magát. Nem volt véletlen, hogy a lány éppen ott volt: minden egyes alkalommal, amikor a fiú erre járt, egy láthatatlan árnyék, egy kristálytündér követte útját.



Sose jelent meg előtte, hisz tudta, hogy szerelme teljesen kilátástalan: ember s kövek lánya sosem élhetnek együtt. Ám az életét feláldozhatja egyik a másikért, s a kristálytündér nem habozott, hogy megtegye. A noth szellem nem tudta megállítani ütését, talán nem is akarta. A csapás látszólag nem sértette meg a kristálytündért, de az ékszerésztanonc látta, hogy a belső fény, mely ragyogóvá tette zöldeskék színű bőrét, lassan kihuny. A noth szellem diadalittasan felülvoltott, ám sem a tündér, sem a fiú

nem törődött vele. Csak egymást látták, s az ékszerész megértette a néma kérést. Lehajolt a lányhoz és megcsókolta – ez volt az első és utolsó csókjuk. Ahogy ajkuk egymáshoz ért, a lány belső ragyogása még egy pillanatra felizzott, aztán örökre kihuny. A fiú némán, lehuny szemmel várta a végső, a halálos ütést. Ez azonban késett, és amikor a fiú kinyitotta a szemét seregnyi apró lényt látott, akik elkeseredett dühvel támadták a noth szellemet. A szörny először úgy rázta le magáról őket, mint kutya a vizet, de hamarosan elgyöngült apró szúrásaitól, és eltűnt, elenyészett. A kicsi, kőszínű emberkék körbeállták a kristálytündért, szemükből patakzott a könny: megannyi apró drágakő. A manók felkapták úrnőjüket és elvitték, eltűntek az erdő mélyén. Könnyei azonban ott maradtak, s az ékszerész állítólag ezekből készítette csodás erejű remekműveit: az umbatari karkötőt és a zafir erőövet.

Ám mindezek ellenére Augur tanítványai közül mégiscsak a mágustanoncok váltak leghíresebbé, ha a kezdetek kezdetén ez a hírnév nem is volt egyértelműen pozitív. Augur azon utcakölyköket, akik mutattak némi tehetséget a mágia tudományában, egy városszéli kis tornyocskában gyűjtötte össze, különítette el a külvilágtól, hogy teljes mértékben a munkára koncentrálhassanak. A

tornyocska azonban nem volt annyira kint a városból, hogy a polgárok ne szerezhessenek tudomást arról, mi folyik a falakon belül. Különösen félték az ajtóra festett hatalmas ezüst-csillogtól, amikor elmentek előtte, mindig összekulcsolták mutató és középső ujjukat, hogy elriasszák vele az ártó szellemeket. Rémisztő pletykák keltek szárnyra, miféle kísérleteket folytatnak odabenn, s valahányszor eltűnt egy ember a városban, megindult a pusmogás: egész biztosan a toronyban élő boszorkánymesterek veszejtették el. Persze amikor félig részegen találtak rá az illetőre a bűzös csatornában, vagy amikor látták, hogy csak öregedő asszonyát hagyta ott egy fiatalabbért, a szóbeszéd elhalált, de sohasem tűnt el egészen. Aztán egy nap egy gyönyörű tízéves kislányt keresett hiába az anyja, s a gyermek nem került elő sem másnap sem harmadnap. Az anyja fájdalomtól félőrülten átkozódott a varázslótorony kapuja előtt, s hiába próbálta Augur csitítani, őrvjögése nem hagyott alább. Mind több városi csatlakozott

hozza: öklüket rázták a varázslók felé, s a tömegben felűntek az első fegyverek is. Augur tehetetlenül nézte, ahogy a csőselék harci kedve tetőfokára hág, és a zeddvedett had megkezdte a torony ostromát. Csak ekkor hívta össze tanítványait, és okította ki őket a védekezésre: szigorúan meghagyta nekik, hogy egyetlen olyan varázslatot se alkalmazzanak, amelynek halál lehet a következménye. Ami ezután következett, joggal nevezhetnénk a történelem legbékésebb összetűzésének, hiszen egyet-

len csepp vér sem folyt. A városiak elkábultak, elaludtak vagy egyszerűen csak elfelejtették, hogy miért jöttek: értetlenül nézték kezükben a fejszékét, dorongokat. Augur maga is hitetlenkedve nézte, milyen hatékonyan hárítják el a támadást a mágustanoncok. Külön-külön egyikük sem volt erős, hiszen tanulmányaiknak csak az elején jártak, ám együttes munkájuk megdöbbentő hatását volt.

A csetepaté azonban nem lehetett olyan jelentéktelen, hogy ne figyeljen fel rá a városi őrség. Amikor egy csapata megjelent a torony előtt, Augur intett tanítványainak, hogy hagyják abba a varázslást, az őrség eltakarítja majd a támadókat. Legnagyobb meglepetésükre az őrség átmasírozott a városiakon és egyenesen feléjük tartottak. A varázslók már elszánták magukat, hogy a katonákkal szemben is megvédik magukat, ám Augur meg rázta a fejét. Ha szembeszállnak az őrséggel, végképp nem lesz maradásuk a városban. A volt utcakölykök tehát hagyták, hogy elfogják őket, egyetlen reménységük az maradt, hogy Augur majd megmenti őket. A mágus azonban eltűnt, s valamennyiüket elfogták és a vár pincébörtönébe zárták.

Augur természetesen nem hagyta cserben tanítványait, egyenesen a királyi palotába teleportált, hogy az uralkodótól követelje szabadonbocsátásukat. A varázsló nem egyenesen a trónterembe érkezett; ahhoz, hogy a király elé jusson át kellett haladnia egy hosszúkás alakú termen, amelynek falait festmények borították. Alaposabban szemügyre véve a képeket, Augur rájött, hogy nem múzeumban, hanem egy királyi arcképcsarnokban jár. Válságos helyzete ellenére a férfin csaknem erőt vett a nevetés. A képek egy része közönséges hamisítvány volt: a méltóság teljes királyok és királynők, akik nyilván jól és kegyesen kormányozták birodalmukat valaki másnak az ősei voltak, nem a város uralkodójáé. Csak az utolsó néhány festmény volt eredeti: még az erősen idealizált ábrázolásmód sem tudta eltüntetni az arcokról a vad, könyörtelen mohóságot. Augur nem tudta megvetés nélkül nézni őket. Elképzelte, hány ártatlan emberen gázoltak át, hogy pozíciójukat megszerezzék és megtartsák. Az utolsó képen a jelenlegi uralkodó ült a trónon, háta mögött ott állt az örökös, s mindkettejük tekintetében ahogy a szemlélőre, Augurra néztek, gőg és egyfajta primitív ravaszság tükröződött. Augur felhorkant, s már-már odébbesétált, amikor a festmény bal sarkában megpillantott egy fiúcskát. A király kisebbik fia a trónhoz vezető lépcső legalsó fokán ült, s úgy nézett Augurra – pontosabban a festőre –, mintha rajtakapta volna valamin. Nem félelem volt a szemében, inkább jól megfontolt óvatosság. Összeszorított térdei közül egy könyv csücske lógott ki, talán azt titkolta olyan elszántan. Mert az elszántság ott rejtőzött a vonásaiban, makacsul összezárt szájának vonalában, szemében, görcsösen ökolbe szorított kezében. Augurnak tetszett a kölyök, bár neki nyilvánvalóan megvolt mindene, mégis a tanítványaira emlékeztette a mágust. Ez volt az a pillanat, amikor Ghalla



történelme új irányt vett: Augur már nem azért ment a királyhoz, hogy számon kérje a városi őrség viselkedését, azért ment, hogy alkut kínáljon neki. Orgz, a király perse nem volt alkudozós kedvében – egy idegen betetőt a tróntermébe, ráadásul ki sem tudja kergetni, hiszen testőrei képtelenek a közelébe menni. Az energiafal védelmében Augur kívárta, amíg csillapul a város urának dühe, aztán megtette az ajánlatát, amit a férfi perse képtelen volt visszautasítani. Orgz először csak nevetett, olyan hihetetlennek tűnt, hogy Augur a Ghalla feletti uralmat kínálta neki másodszüllött kölykéért cserébe. Aztán a mágus megmagyarázta és a király arcán a vigyorgást az a fajta mohóság váltotta fel, amit Augur az ősei arcán látott. Ezután már minden gyorsan történt: az ősmágus tanítványai percek alatt kiszabadultak a börtönből. Ők lettek a fegyver, aminek a köröttük élő apró királyságok nem tudtak ellenállni – a mágia, amely oly sokáig tiltott volt, elsöpörte a kardokat és a nyilakat. Augur tanítványai sokáig ezüst csillagot viseltek köpönyegükön, talán hogy emlékeztesse őket arra, hogy a babonás nép bármikor ellenük fordulhat újra. A csillag aztán nemsokára eltűnt, ám a név rajtuk maradt. Mindenki úgy hívta őket: az Ezüstmágusok. Augur eközben a jó uralkodó kötelességeire oktatta Namrot – így hívták Orgz sosem szeretett

**Február 12-én este, a Magic Shopban eltűnt a kék HKK mappám. Aki bármit tud róla, kérem írjon az alábbi címre! Köszönettel: Haidegger Tamás
Budapest, Bartók Béla út 57., ☎: 165-8550**



hatalmas volt, hogy a hercegségek önként behódoltak nekik. Augur segítségével Namr lassan konszolidálta folyton növekvő országát, a parasztnak végre nem kellett félniük a háborús adóktól, a férfiakat nem hurcolták el többé katonának. Az Ezüstmágusok kiváltak a hadseregből, inkább csak tanácsadó szerepet tölthettek be a királyi helytartók és persze maga az uralkodó mellett. Sosem felejtették el, hogy honnan jöttek, ez óvta meg őket, hogy zsarnokká váljanak vagy zsarnokot teremtsenek. Bár... Azt mondják, egy-két évszázada kivételes tehetség tűnt fel közöttük, Nord. Az Ezüstmágusok minden titkát eltanulta, a mágia minden csínját-bínját magáévá tette aztán eltűnt, hogy Ghalla új isteneként bukkanjon fel újra...

A Namír birodalom – a név alig egy évszázad alatt torzult könnyebben kimondhatóvá – azonban nagyon sokáig virágzott, a rendről az Ezüstmágusok gondoskodtak, a központi hatalomról pedig neveltjük, a mindenkori uralkodó. Persze nem volt minden tökéletes, a mágia sem maradt a jószándékú Ezüstmágusok birtokában; nem, ez nem volt boldog aranykor... Mégis több volt annál a véres korszaknál, amelyet Augur és az Ezüstmágusok feltűnése, az Ezüsthajnal szakított meg.

második fiát – anélkül, hogy a legkisebb esély is mutatkozott volna arra, hogy a fiúból király legyen. Aztán mégis úgy hozta a sors, hogy egy véres csatában mind Orgz, mind elsőszülöttje elpusztult – ostoba dolog volt, a királynak tudnia kellett volna, hogy egyszerre nem kockáztathatják életüket. Ezután már alig kellett harcolniuk az Ezüstmágusoknak: hírük oly nagy és Namr birodalma oly



Egy lemezűjsága fantasy
és a sci-fi szerepjátékok rajongóinak!

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

Egy kis ízelítő az eddigi témakörökből:

Túlélők Földje • Káosz Galaktika • AD&D • Earthdawn
Cyberpunk • Shadowrun • Magic: the Gathering • Rage
Csillagok Háborúja • Star Trek • White Wolf

Kínálunk folyamatosan bővül egyéb játékokkal.

Olvashattok novellákat, kártya- és könyvismertetőket, klubinfókat, kalandmodulokat és tippeket. Keresd a CD mellékleten, az interneten és a barátainnál!

Levélcímrünk: 1537 Budapest Pf. 453/397

E-mail: pergamen@elender.hu

CYBER WORLD

PC CD-ROM, és kártyabolt

Down Town Üzletház

1055 Budapest, Kossuth Lajos u. 17.

☎: 118-5003, 118-9481

Nyitva: hétfő-péntek 10-18 óráig,
szombat 10-14 óráig

Alapplik, kiegészítők
bevezető áron
Laponkénti árusítás (HKK, Magic,
Star Wars, M.A.G.U.S. stb.)

Fantasy és Sci-fi regények
nagy választékban

CD-ROM játékok
otthoni kipróbálásra

Nézz be hozzánk, és nálunk mindent
a legolcsóbban vásárolhatsz meg!

VERSENYBESZÁMOLÓK

Csapatverseny – Budapest

A Beholder Kft. legutóbbi versenyén 3 fős csapatok vehettek részt. Minden csapat kapott 3 alappaklit, 3 Létsíkot és 3 Isteni szövetség kiegészítőt. Ezekből kellett összerakni mindhármójuknak 1-1, legalább 40 lapos, legfeljebb négy színű paklit. A nevezési díj csapatonként 6000 forint volt, talán ez okozta, hogy a szokásosnál kevesebben indultak ezen a rendkívül érdekes versenyen: mindössze 13 csapat nevezett. A játékosok a verseny végén természetesen hazavihették a lapokat, jól járt pl. az a csapat, amelyik Illúziósárkányt bontott. Viszonylag csöndesen, kevés vitával sikerült a lapokat elosztani, minél erősebb paklikat kialakítani.

Az első helyen papírfirma-eredmény született: a *Sass Tamás–Holtzinger Dániel–Korányi Tibor* összeállítású csapat megérdemelten győzött (érdekes módon az eddigi csapatversenyeken váratlan eredmények születtek). Sass Tamás hordajjellegű paklival játszott, tetszetős kombója volt a Királygyík + Oriásérő, amellyel sorban irtotta a tartalékban levő lényeket. Használt Zoloboo sámánt, Szekértábort és Ördöglakatot is. Tamás az idén minden beholderes versenyt megnyert eddig! Holtzinger Dániel főleg Dornodonra és Leahra alapozott, varkaudarokkal, orkokkal támadott, Khör földjével, zsoldosaival és A halál maszkiájával. Korányi Tibor kalandozópaklijának erőssége 3 Dupla szintlépés volt; Pelegrint, Energiafolyamot és Smaragdgyűrűt is használt.

A második helyezett csapat összeállítása: *Kis Borsó Csaba–Neumann Róbert–Bartha Brigitta*. Kis Borsó Csaba Leahra és a kalandozókra épített, használt Örök élet forrását, Áldozati máglyát, Varkaudar mérnököt is. Neumann Róbert főleg Sheran lényeit egészítette ki Fördővel, Szekértáborral, A falak erejével. Gyakran bosszantotta ellenfeleit Zarknod familiárisával. Bartha Brigitta Sötét kastplomos hordát rakott össze, Sötét földdel, Quwargokkal, Orkokkal. A harmadik a *Kovács Ákos–Rusznayk Ádám–Máté Gergely* hármas lett.

Érdekességek a versenyről:

- ✦ Korányi Tibor egyik meccsén 4 ÉP-ben energiafolyamozott, és nyert. Másik mérkőzésén szintén megpróbálta ugyanezt, de egy Tükörpajzs kivégezte.
- ✦ Máté Gergely és Szabó Viktor összecsapásán Villám-szimbólum állt szemben Gemina amulettjével.
- ✦ Kis Borsó Csaba egy Félelemjárója 5 lényt tartott fel körökig, utána a Varkaudar mérnöke 3 épületet pusztított el.
- ✦ Rusznayk Ádám Pökvadása Hamupókot evett.
- ✦ Várnai Péter Sheran oltárral, Szörnyek évadjával, Nümenati laboratóriumával és A közösség erejével kombinált.

MAKÓ BALÁZS

Hatalomkorlátozás – Pécs

Nem tudni minek köszönhető, de viszonylag kevesen, szám szerint 18-an indultak a versenyen. Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehetett használni. A paklik elég változatosak voltak, hengerpakli alig akadt. Volt viszont, nagylényes, tüzes, vizes, pszis, sötét kastplomos, függőhidas, pénz szentélyes, szóval majdnem minden, ami elképzelhető. A verseny helyezettei, mindannyian pécsiek:

1. *Fenyvesi Krisztián* – úszó paklival
2. *Palotai Péter* – nagylényes paklival
3. *Valler Krisztián* – tűzlehelő paklival

Az első hely csak a legutolsó fordulóban dőlt el, és egyetlen pakli sem tudott végig veretlen maradni.

FENYVESI KRISZTIÁN

Színek kavalkádja – Nyíregyháza

A tavasz közeledtét jelezte a cím. 1998. március 28-án került megrendezésre a verseny. A játékosokat nem terhelte a színkorlátozás, így akár mind a nyolc színt használhatták a paklijukban. A tizenöt versenyző öt fordulóban mérhette össze a tudását. A mindvégig szoros küzdelmet *Bányai Péter* nyerte meg 100 %-os teljesítményével, ami a fordulokat illeti, persze csatát ő is vesztett. Második helyezet lett *Bíró Gábor (Bobby)*, aki csak a győztestől kapott ki a második fordulóban. Róla még annyit érdemes megemlíteni, hogy mind a két tesztelt pakliját otthon felejtette, és egy cserelapokból összeállított paklival indult. A harmadik helyezet *Boros Péter* úszó paklija lett, a negyedik helyen *Bárkányi Imre (Birka)* végzett visszataszító Mirg, Orzag bilincse, Teljes fordulat paklival.

JAKAB ZSOLT



ÚJ VERSENYEK

MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN

ISTENI SZÖVETSÉG

Pénzdíjas HKK verseny

Időpont: 1998. május 16. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Háromjátzmás, svájci rendszerű verseny, ahol csak kétszínű paklikkal lehet indulni (a szintelen és Bufa lapok nem számítanak), és ultraritka lapokat nem lehet használni. A verseny érdekessége még, hogy minden induló egy véletlenszerűen választott Chara-din visszatér ritka lapot kap ajándékba. Ismét lesz junior kategória a 16. évüket még be nem töltött játékosok részére.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: A senior verseny pénzdíjas: I. díj 30 000 Ft, II. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft IV. díj 5 000 Ft. A junior kategóriában kártyadíjak lesznek.

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

FELSŐBRENDÜSÉG

Időpont: 1998. május 23. 11 óra (nevezés 9-től)

Helyszíne: Hollótyána (Budapest, VII. ker. Rumbach Sebestyén u. 8.).

Szabályok: Hatfordulós, háromjátzmás egyéni verseny, melynek érdekessége, hogy minden lap aminek rajzán szerepel legalább egy „nő” (elég valamilyen testrésze amiről el lehet dönteni), annak a lapnak idezési költsége eggyel kevesebb, ha lény, akkor kap +1 EP-t, és a kihozási feltételnek nem kell teljesülnie. *Tiltott lapok: Enciklopédia Fantasia, A mágia létsíkja.*

Nevezési díj: 450 Ft (tagoknak 400 Ft).

Díjak: Ultraritka lap, paklik, egyéb ajándékok.

Érdeklődni lehet: a Hollótyánán.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

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

Helyszín: Szarvas, Vajda P. u. 26., Vajda Péter Gimnázium B. épülete (régí Úttörőház). *Megközelíthető a vasútállomástól a Vasút utcán, az autóbusszállomástól a Szabadság utcán.*

Szabályok: Háromjátzmás, hagyományos egyéni verseny. Ultraritka lapokat nem lehet használni. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

Nevezési díj: 400 Ft, szövetségi tagoknak 350 Ft.

Díjak: ultraritka lap, alap- és kiegészítő paklik. **Érdeklődni lehet:** *Albel Tamás*, 5540 Szarvas, Szabadság út 6-10. ☎: 66-313-053, *Babák Zsolt*, 5540 Szarvas, Vajda P. út 16. ☎: 66-313-413.

ELSŐ TAVASZI HADJÁRAT

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

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

Szabályok: A verseny hatfordulós, háromjátzmás svájci rendszerű lesz. *Tiltott lapok az Alkalmazkodás, A mágia létsíkja, Csillaghullás és az Olimpiai játékok. A Tiltott Mágia csak a kiegészítőkben lehet. Minden játszma a Kalandozók városában kezdődik, minden pakliban minden játszmaiban kell lennie legalább 5 kalandozónak. A játszma között kártyaárverés. A verseny után „Hadizsákmány”-küzdélem lesz, ahol minden játszma végén minden játékos a TULAJDONOSÁVÁ válik az ellenfele gyűjtőjében található lapoknak. Ezen a versenyen az egyetlen tiltott lap a Rius kacagása.*

Nevezési díj: 450 Ft (Fidesz- és Fidelitas-tagoknak 350 Ft).

Díjak: ultraritka lap, kártyacsomagok és paklok.

Érdeklődni lehet: *Balogh Ákos* ☎: 92-364-487 (hétköznap esténként és hétvégén), email: akos@linux.zsagyari.c3.hu.

VAKÁCIÓ!

Kvalifikációs HKK verseny az Ifi Centrumban

Időpont: 1998. június 27. (nevezés 9,30-ig).

Helye: Nyíregyháza, Váci Mihály Művelődési Ház, IFI CENTRUM (Megközelítés az állomásról a 7-es busszal a Korona Szállóig.)

Szabályok: Svájci rendszerű hagyományos verseny. A krónikában megjelent listán szereplő tiltott lapok nem használhatóak. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a II. Nemzeti Bajnokságra.

Nevezési díj: 400 Ft, lánynoknak ingyenes.

Díjak: Az első három helyezett pénzdíjazásban is részesül! A díjak a nevezők számának arányában változhatnak.

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy Könyvesbolt (Nyíregyháza, Bethlen G. u. 44., Tel: 42 310-809).

AZ ELYSIUM HKK VERSENYEI

május 17. hagyományos (indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra).

május 30. nincs szinkorlát, minden lapból csak egyet lehet használni.

június 14. hagyományos

június 27. hagyományos

A versenyek helyszíne:

Elysium kártya- és szerepjáték klub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.

Nevezési díj: mindegyik versenyre 450 Ft (tagoknak 400 Ft).

Minden verseny hatfordulós, háromjátzmás verseny a szokásos tiltott lapokkal.

HA ELJÖN AZ EZÜSTHAJNAL

Az új HKK kiegészítő előversenye még megjelenés előtt!

Időpont: 1998. június 7. vasárnap, 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye három csomag Ezüsthajnalból, az új HKK kiegészítőből, egy héttel a megjelenés előtt. A versenyen résztvevők nem indulhatnak. Csak korlátozott számú nevezőt tudunk elfogadni, ezért előre jelentkezni lehet levélben és e-mailben a lenti címeiken. Jelentkezési telefonon nem fogadunk el! Június 13-án, a TF- és KG-találkozó nem lesz kártyaverseny!

Nevezési díj: 2300 Ft, tagoknak 2200 Ft (a paklik árával együtt).

Díjak: I. díj két gyűjtődoboz Ezüsthajnal II. díj egy gyűjtődoboz Ezüsthajnal III.-IV. díj 10 csomag Ezüsthajnal V.-VIII. díj 5 csomag Ezüsthajnal IX.-XVI. díj két csomag Ezüsthajnal, az első három helyezett ultraritka is kap. **Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 és e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

FÓNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

május 3. M.A.G.U.S. Kiválasztottak

május 10. HKK speciális örület (kvalifikációs verseny a Nemzeti Bajnokságra)

május 17. Magic Standard (Type II) verseny DCI sanctioned

május 24. Star Wars tournament sealed deck verseny

május 31. Kiválasztottak/Észak lánghi bontatlan paklis verseny

június 14. HKK új kiegészítő bontatlan paklis verseny

június 21. Star Wars

június 28. Battletech verseny DCI sanctioned

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

Nevezési díj: 600 Ft/verseny/fő

(Ez az összeg bontatlan paklik esetén változik). Minden általunk rendezett verseny hivatalos ranglistapontok szerhezetőek (hatalompont, DCI, Decipher ranglista pont), és a versenyek eredményeit a kiadóknak jelentjük. Hamarosan indul a Magic the Gathering Aréna liga! Csatlakozz te is. Részletesebb információit a versenyekről 215-9035-03 telefonszámon, személyesen a Camesloban, vagy az Interneten a www.alarimk.net/camelot címen találhatsz. **Nevezéskedések:** 10 órától. (A változtatás jogát fenntartjuk.)

KVALIFIKÁCIÓS HKK VERSENY

Időpont: 1998. május 23. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Pásztó, Telesi László Művelődési Ház. Az állomáson rendezők várnak.

Szabályok: A verseny normál svájci rendszerű, maximum hétfordulós viadal, körönként két győzelemig. *A verseny győztesei indulási jogot szereznek a '98-as HKK Nemzeti Bajnokságra.*

Nevezési díj: 400 Ft, lányoknak ingyenes.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergelytől
☎: 06-32-360-881.

KVALIFIKÁCIÓS HKK VERSENY

Időpont: 1998. június 6. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szeged, Indóház tér 2. (a szegedi nagyalloamas ebédője). Büfé a helyszínen.

Szabályok: Hagyományos, háromjátszmas verseny. *Tiltott lapok az Alkalmazkodás és A mágia létsíkja, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.*

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

Díjak: ultraritka lap, alap- és kiegészítő paklik.

Érdeklődni lehet: Csukonyi Zoltán, Csillagvég könyvesbolt, Szeged, Gogol u. 15., ☎: 06-20-693-934.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

A Világok Háza klub rendezésében

Időpont: 1998. június 7., vasárnap 10 órától.

Szabályok: Hagyományos svájci rendszerű verseny. *A versenyen a paklikon és az ultraritka lapon kívül indulási jogot lehet szerezni a '98-as nemzeti bajnokságra.*

Helyszín: Debrecen, Kőlcsey Művelődési Központ, Csonkai terem.

Nevezési díj: 500 Ft.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: 1998. június 6., szombat 11 óra (nevezés 10 órától).

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

Szabályok: Svájci rendszerű verseny, a versenyen csak gyakori és nem gyakori lapok használhatóak.

Tiltott lapok: Sötét kastplom, Tudatturbó.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: 1537 Budapest, Pf.: 453/397.

EZÜSTHAJNAL

Időpont: 1998. június 20., szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagyományos, háromjátszmas, svájci rendszerű verseny, ahol már lehet használni az Ezüsthajnal lapjait is. Ismét lesz junior kategória a 16. évüket még be nem töltött játékosok részére.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: Ultraritka, sok-sok kártya.

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

A SÍKOK KORLÁTOZÁSA

Időpont: 1998. május 24.

Helyszín: Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III./303.

A szabályok: Hagyományos hatfordulós, háromjátszmas, svájci rendszerű verseny. Minden fordulóra 70 perc áll rendelkezésre. *Tiltott lapok: mindenféle sík, Alkalmazkodás, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.*

Nevezési díj: 500Ft, lányoknak ingyenes.

Érdeklődni lehet: Fenyvesi Krisztián ☎: 72-253-055/3320.

PÁROS VERSENY

Időpont: 1998. június 13. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szeged, Indóház tér 2. (a szegedi nagyalloamas ebédője). Büfé a helyszínen.

Szabályok: Páros verseny, a szabálykönyvben leírt páros szabályokkal. *Tiltott lapok az Alkalmazkodás és A mágia létsíkja, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.*

Nevezési díj: 1000 Ft (páronként).

Díjak: alap- és kiegészítő paklik.

Érdeklődni lehet: Csukonyi Zoltán, Csillagvég könyvesbolt, Szeged, Gogol u. 15., ☎: 06-20-693-934.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. június 6., szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Nyíregyháza KPVDSZ Művelődési Ház Szarvas u. 95.

Szabályok: A verseny normál svájci rendszerű, maximum hatfordulós viadal, körönként két győzelemig.

Nevezési díj: 400 Ft, lányoknak ingyenes.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergelytől
☎: 06-32 360-881.

FÁJDALOMDÍJ

Időpont: 1998. június 27., szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Pásztó Telesi László Művelődési Ház.

Szabályok: A verseny normál svájci rendszerű, maximum hétfordulós viadal, körönként két győzelemig. A verseny különlegességét az adja, hogy minden forduló után, a vesztes ajándékba kap egy ritka lapot, amit véletlenszerűen kibontott paklikból veszünk ki.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergelytől
☎: 06-32 360-881.

PERGAMEN KUPA 5. ÉS 6. FORDULÓ

Istenek harca

Időpont: 1998. május 2., szombat 11 óra (nevezés 10 órától).

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

Szabályok: Svájci rendszerű verseny, a versenyen csak egyszerű paklikkal lehet játszani, amelyben szerepelhetnek színtelen és Bufa lapok is.

Tiltott lapok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 400 Ft

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: 1537 Budapest, Pf.: 453/397.

MTG TYPE II.

Időpont: 1998. május 17. 10 óra.

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

Szabályok: Type II.

Nevezési díj: 600 Ft.

I. Díj: 1 display box.

Szervező: Camelot (Delta Vision Kft.).

MTG 3. NEMZETI BAJNOKSÁG

a Beholder Kft rendezésében, az Elysium támogatásával

Időpont: 1998. május 23-24., 10 óra.

Helyszín: Elysium 1132 Budapest, Csanády u. 4/b.

Nevezési díj: 1500 Ft + a döntősöknek a sealed deckek ára.

Díjak: I. 30 000 Ft, II. 15 000 Ft,

III. 10 000 Ft, IV. 5 000 Ft.

Formátum: Az első napon (szombat) type II, svájci rendszerben. A második napra a legjobb 16 jut tovább, akik Tempest/Stronghold draftban mérkőznek meg egymással. *A 8 legjobb kiutazhat a július 10-12-en Belgiumban megrendezésre kerülő Európa-bajnokságra, illetve a 4 legjobb kijutási jogot nyer a világ bajnokságra, amely augusztusban lesz, Seattle-ben.*

MTG EXTENDED

Időpont: 1998. május 31. 10 óra.

Helyszín: Elysium, XIII. Budapest, Csanády u. 4/B.

Szabályok: Extended verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

I. Díj: 10 000 Ft.

Szervező: Cyberworld Bt.

MTG TYPE 1.5

Időpont: 1998. június 6. 10 óra.

Helyszín: Pécs, Szivárvány Gyermekház.

Szabályok: Type 1.5-es verseny.

Nevezési díj: 500 Ft

Érdeklődni lehet: Hegyi Gábor ☎: 72-443-243 vagy 20-231-582; e-mail: hega7msc@ktkstud.jpte.hu.

MTG EXODUS PRERELEASE

Időpont: 1998. június 7. 9:30 óra.

Helyszín: Elysium, XIII. Budapest, Csanády u. 4/B.

Szabályok: Sealed deck (az új kiegészítőből, az Exodusból, 2 héttel megjelenés előtt).

Nevezési díj: a booster áratól függő (kb. 4 000 Ft).

Díjak: 3 Display box Exodus.

Szervező: Beholder Kft.

TEMPEST/STRONGHOLD CONSTRUCTED

Időpont: 1998. június 21. 10 óra.

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

Szabályok: Tempest/Stronghold constructed

Nevezési díj: 600 Ft.

I. Díj: 1 display box.

Szervező: Camelot (Delta Vision Kft.).

MTG TYPE II.

Időpont: 1998. június 28. 10 óra.

Helyszín: Elysium, XIII. Budapest, Csanády u. 4/B.

Nevezési díj: 800 Ft.

I. Díj: 10 000 Ft.

Szervező: Cyberworld Bt.

KOMBÓK

Sötét erők támadása

Már régóta panaszkodik sok játékos amiatt, hogy nem elég erősek a lényes paklik. Én vitába szállnék ezzel az állítással, és egy olyan lényes koncepcióról szeretnék írni, ami versenyen is megállja a helyét, sőt versenyt is lehet vele nyerni.

Az Isteni Szövetség megjelenése után megrendezett bontatlan paklis versenyeken hamar kiderült, hogy van egy új remek lénytápoló lap, a Sötét kastplom. Ha valaki ilyen lapot bontott sealed deck versenyen, és voltak hozzá megfelelő lényei, nyugodtan bent érezhette magát a legjobb tízben. A kérdés ezek után csupán az volt, hogy hagyományos versenyeken is életképes-e ez a lap. Nos, bátran állíthatom igen. Ez idáig a legjobban sikerült templom. De a kastplom nem az egyetlen erős épület a kiegészítőben. Itt van például a Kínzókamra, mely kellő számú lényvel kiegészítve igen hatékony lénypusztítás, vagy az Áldozati máglya, amivel egyaránt írthatjuk a lényeket és a tárgyakat. Ha a régi épületeket gyengének találjuk (azért régebben is akadtak erős épületek) ezekkel a lapokkal már el lehet gondolkodni egy építkezős paklin.

Tapasztalataim szerint az emberek félnek épületekkel játszani, mert nehéz felépíteni őket. A sok kis lény ugyan hamar felhúzza őket, de akkor nem tudunk mivel ütni, ha viszont nagy lényeket használunk, azok nem elég gyorsak, így mire építkezhetnénk azt vesszük észre, hogy már csak védekezni tudunk, és már semmi esélyünk sincs rá, hogy kirakjunk egy épületet. Eddig az épületek nem nyújtottak akkora előnyt, hogy érdemes legyen használni őket. Ezen a helyzeten változtatott a kastplom. Használhatunk nullát vagy egyet ütő egy-két ÉP-s lényeket, mert ha felépül a Sötét kastplom, bármelyik lényünkől ház nagyságú szörnyeteget kreálhatunk. Először úgy gondoltam, hogy ez a lap csak a quwargok mellé fog beférni kiegészítőnek arra az esetre, ha nem jönnének ki a bolyok. Tévedtem. Igaz, hogy a quwargokat érdemes használni a kastplom meg a Kínzókamra mellé, de a pakli teljesen átalakul quwargos pakliból annyira, hogy a bolyokat talán be sem érdemes tenni. (Azért a régi quwargos paklikba bátran ajánlom mind a kastploomot mind a Kínzókamrát.)

Most akkor következzen a pakli részletes elemzése: Első kérdés, hogy a deck tartalmazzon-e varázslatokat. Ha igen, akkor szükség lesz valamire, hogy megvédjük őket, ez lehet Destabilizátor vagy ellenvarázslat. Destabilizátorból ötnél kevesebbet be-

rakni nem érdemes, mert úgysem fognak kijönni, de mivel túl sok varázslatot úgysem tehetünk be (kell a hely az épületeknek és az építkező lényeknek) emiatt nem érdemes öt, szinte teljesen felesleges lapot berakni. A counterekkel már jobb a helyzet, mert ezeket védekezésre is használhatjuk, de mi van akkor, ha az ellenfél meg destabokat vagy esetleg Földanya amulettjét használ? A legjobb megoldásnak ezéért mégis az tűnik, hogy egyáltalán ne használjunk varázslatokat, így az ellenfélnek mind a destabjai, mind az ellenvarázslatai csak a helyet foglalják a paklijában. Gyakran ezek a felesleges lapok döntik el a játszmát.

Vegyük sorra még egyszer az épületeket. A legfontosabb a Sötét kastplom, enélkül nagyon nehezen tudunk győzni (bár nem lehetetlen). Mindenképpen hármat használjunk (sajnos többet nem lehet)! A Kínzókamrára addig van szükség, amíg a kastplom fel nem épül. Két-három lényvel, no meg persze a Kínzókamrával megállítjuk a lényhordákat, ebből is hármat használunk. Az Áldozati máglya már kevésbé fontos eleme a paklinak, főleg a nagylényes pakli ellen tudjuk használni, de mivel a versenyen most még ezek a legesélyesebbek használunk ebből is hármat.

A pakli igen lényeges elemei a lények. Fontos, hogy kis lényeket használjunk, megfelelő legyen a színük (Leah, Dornodon, Chara-din) a kastploomhoz, és nem árt ha van valami speciális képességük. Nézzük az építkező lényeket. Quwargok. Olcsón jönnek és sok van belőlük, az alap quwargokat mindenképp használjuk. Nagyon jó építkező lény a Quwarg felderítő is, hiszen repül, így már a második körben fel tudunk húzni egy épületet. A felderítőhöz hasonlóan remek a Lebegő gomba, mivel ez is repül, tegyünk be ilyenből is hármat.

Visszakanyarodva a quwargokhoz, nehogy kifelejtjük a Quwarg szabotőrt, hiszen remek képességével (3 VP + feláldozásával képes megakadályozni egy olyan varázslatot vagy hatást, amely quwargokat küldene a gyűjtőbe) kivédhetjük a tömegpusztító varázslatokat (Kontármunka, Deja vu, A halál csókja) és hatásokat (Tol-



mokov kóttél). A Quwarg szamuráj se hagyjuk ki, mert számtalan bűbáj van ami megkeserítheti az életünket: Influenza, Sztatiki orkán, A szírének éneke, hogy csak néhányat említsek. Ha már ilyen sok quwarg van a paklinkban, rakjunk be még három Quwarg harcost, neki sem elhanyagolható a képessége, valamint a quwarg pakli egyik őstápját az Élőholt quwargot (a játék kezdeti szakaszában nem igazán tudjuk használni, így csak egyet tegyünk be belőle). A varázslatok ellen nincs jobb lény mint Maigner Lopotomos, mellesleg ő is Chara-din szintű, így ha nincs más őt is felhízlalhatjuk. Lénypusztítónak kiváló Chara-din lény az Árnyékrája a kettes mérgezésével. Számoljuk csak össze ez már huszonhét lény, el ne felejtünk berakni két Nothermathit.

Tárgyakat is rakhatunk a pakliba, van elég lényünk amit föláldozhatunk komponensért. Igen erős isteni szövetséges lap az Ördöglakat. A sok apró lény annyi VP-t termel, hogy az sem okoz sokszor nagy problémát, hogy hét-nyolc lapot lelakotjunk. Mivel még csak három színt használtunk, befér egy negyedik is, ez legyen Sheran, az Antimágikus ballaszt miatt. Mi nem használunk varázslatokat az ellenfél meg had szívjön, és az sem elhanyagolható, hogy leszedi a Szörnybűvölést és A szírének énekét.

Az ellenfél síkjai nem nagyon zavarhatnak minket, de azért így is érdemes sítot használnunk. Néha előfordul, hogy vagy nem húzunk elég lényt, vagy egyszerűen lelővik őket, és nem tudunk építkezni. Ezt védi ki A föld síkja, ha ezt fel tudjuk húzni már nem jelentenek gondot az épületek. Sötét földből is rakjunk be egyet, mert ha az ellenfél nem játszik síkkal, szinte biztosan nyerni tudunk vele, és a Nothermathit is hízlalja.

A pakli tehát összeállt, így most néhány szót ejtsünk arról hogyan játszunk a paklival. Először is alaposan keverjük meg. Minél jobban szétkeveredik, annál kisebb a valószínűsége, hogy csak épületeket meg tárgyakat húzzunk. Ha tehetjük, és az ellenfél nem hordával játszik, már a játék elején áldozzuk meg egy lényt, és tegyük ki az Antimágikus ballasztot! (Jól figyeljük meg milyen képet vág az ellenfél). A későbbiekben ne felejtjük el használni, lehetőleg az ellenfél körében az első cselekedete után! Horda ellen a Kínzókamrárt építünk föl először, majd ha marad elég lényünk a kínzásra, csak akkor kerítünk sort a kastplomra! Ha áll a Kínzókamra, jó taktika, hogy egy-két nagyobb lényt (Quwarg szamuráj, Árnyékrája) betolunk az őrszobta. Ezeket az ellenfél általában csak két lényvel tudja leütni, nekünk csupán csak annyit kell tennünk, hogy a tá-

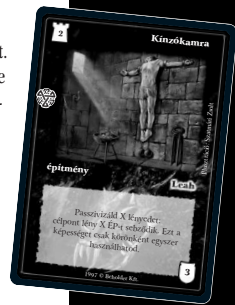
madók kijelölése után lekínózzuk az egyiket. Nagylényes pakli ellen is jó ez a taktika, de ebben az esetben sok lényt csak úgy pakoljunk le, ha meg tudjuk védeni Lopotomos-szal vagy szabotörrel, különben inkább Áldozati máglyát építünk. A kevés lényvel működő paklik ellen érdemes felépíteni a Föld síkját, mert így az Áldozati máglyát akkor is tudjuk használni, ha összes lényünket kilövik, és nincs kivel építkezni. Ha felépül a kastplom, ne egy lényünket hízlaljuk fel, hanem apránként két-három jelzőt adva egynek lehetőleg minél többet, így nem veszítünk sokat, ha az egyiket esetleg az ellenfél lekaparja az asztalról. A legvérengzőbb az Árnyékrája, ha már legalább két jelzőt pakoltunk rá. Őt ÉP-jével és a kettes mérgezésével szinte minden lényt le bír szedni anélkül, hogy leesne. Arra figyeljünk, hogy a kastplom képessége életmentő hatásként is működik, ezért mindig tartalékoljunk 6-9 VP-t. Ha nem húzunk kastplomot, vagy leszedik valamivel, nyugodtan toljuk be védekezni a kis lényeket, majd ha lejön Nothermathi, fordul a kocka. Ha az ellenfél nem játszik síkkal, érdemes kikeresni a Sötét földet, mert a körönként termelődő fattyak mellett a legerősebb horda is csak nagy vérvesztések árán tud beütni. Nem beszélve a lény nélküli koncepciókról, elvégre a pusztítás egyszerű folyó.

A paklit egyébként nem is olyan nehéz összerakni, hiszen a két Nothermathit leszámítva (amit most még elég könnyű beszerezni, mert még kapható a bak Csillagképek kiegészítő) nincs is benne ritka lap.

Néhány gondolatot a cserepakliról. Ezt persze mindenkinek az adott versenytől függően a saját szájíze szerint kell összeraknia, azért én javaslok egy összeállítást. Ha az ellenfél destabokkal játszik nyugodtan tehetünk be mi is varázslatokat, például remek kiegészítő lap a Quwarg rajzás, és mivel olcsó lapokkal dolgozunk, a Sheran lázadása. Nagylényes pakli ellen használjuk az Acéldarazsat és Baghart. A sok tömegpusztítást alkalmazó ellenfelek ellen Planetáris őrdémonokat rakhatunk be. A taumaturgiás, agyonlövős paklik ellen remek lap az Északi druida (őrző képessége van). Ha cseréléskor ki tudjuk szedni a ballasztokat a pakliból bekerülhet egy új szín Tharr. Innen a Moák fénykorát erősen ajánlom, mert a paklink az épületekkel dolgozik. Hasonló paklik ellen a Varkaudas mérnök a remek fegyver.

Jó játékot, és sok győzelmet kívánok mindenkinek!

HOLTZINGER DÁNIEL



ÉPÜLETEK:

- 3 Sötét kastplom**
- 3 Kínzókamra**
- 3 Áldozati máglya**

SÍKOK:

- 1 Sötét föld**
- 1 A föld síkja**

LÉNYEK:

- 5 Quwarg**
- 3 Maigner Lopotomos**
- 3 Quwarg szabotör**
- 3 Quwarg szamuráj**
- 3 Quwarg harcos**
- 3 Quwarg felderítő**
- 3 Lebegő gomba**
- 2 Nothermathi**
- 3 Árnyékrája**
- 1 Élőholt quwarg**

TÁRGYAK:

- 2 Ördög lakat**
- 3 Antimágikus ballaszt**

CSEREPAKLI:

- 2 Moák fénykora**
- 3 Északi druida**
- 2 Baghar**
- 3 Planetáris Őrdémon**
- 2 Quwarg rajzás**
- 3 Sheran lázadása**
- 3 Acéldarázs**
- 2 Varkaudas mérnök**

II. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

170 000 Forintos összdíjazással!

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (július 17): *Tiltott mágia*
2. nap (július 18): *hagyományos verseny.*
3. nap (július 19): *az első két nap összetételéből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).*

I. díj: 80 000 Ft
II. díj: 40 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V-VIII. díj: 2 500 Ft
IX-XVI. díj: 1 500 Ft

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük meg (Budapest, Kondor Béla sétány 8.), Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik meagállónál kell leszállni.

ÍZELÍTŐ A PROGRAMOKBÓL:

- Novák Csanád és a Valhalla Páholy
- Tihor Miklós, Makó Katalin és a Beholder Kft.
 - Nyulászi Zsolt
- Zsilvölgyi Csaba kiállítása
 - Warhammer bemutató
 - Élő szerepjáték
- Szerepjáték-bemutatók, majd mesélnek az előadók
- Kiktől retteg Gallia, avagy a Keeper szerkesztősége
- Érdekes előadások fegyverekről, régi és modern harci taktikákról
- 24-én M.A.G.U.S., 25-én Magic, 26-án HKK kártyaverseny
- Valamint még sok érdekes előadó, játék, verseny

Ugye te sem szeretnél lemaradni?

Sárkányszív Roham

Győri szerepjátékos találkozó - 1998. július 24-26.

HOGYAN CSINÁLJAM



A legtöbb beküldő helyesen fejtette meg a márciusi számunk feladványát, alig volt egy-két rossz megoldás. Kaptunk azonban olyan leveleket is, miszerint megfejthetetlen a rejtvény, nos számunkra most bebizonyítom, hogy van megfejtés. A bizonyítás előtt ismét fel szeretném hívni minden olvasónk figyelmét, hogy a megfejtéseket **külön lapon** küldje be, és a lapon mindenképpen szerepeljen a **neve és a címe**, nem elég, ha ezek az adatok csak a borítékon szerepelnek. Azok a megfejtések, amelyek ezeket a minimális követelményeket nem elégtük ki, nem vesznek részt a sorsoláson.

1. A megfejtéshez fontos, hogy észrevegyük: hiába van az ellenfélnek sok ellenvarázslata, a *Destabilizátorok* miatt nem tudja őket kijátszani. Első lépésként *Bérmunkával* utasítom ellenfeletem, hogy mindkét orkja használja a képességét. Így nem marad VP-je semmire. Először az inkvizítor leszedi az átszínezett *Destabilizátor*, majd a zászlós erősíti az orkokat.

(-3 = 11 VP)

2. Mivel már egy *Destabilizátorral* kevesebb van, így „meg tudom merényelni” a zászlóst, szabaddá téve az őrszpotot.

(-9 = 2 VP)

3. Kírákom a *Ragaszkodást*, és a zászlósból kapott komponensből a *Földanya amulettjét*.

4. Az amulettet feláldozva eldobatom ellenfelem reakciólapjait, így a *Ragaszkodás* miatt sebződik egyet. (-1 = 4 ÉP)

5. Ezután beütök a két *Degradátorral*, sebzek kettőt, és mivel nincs VP-je, ezért kénytelen eldobni két lapot, ami a *Ragaszkodás* miatt újabb két sebzés. Nyertem. (-2 -2 = 0 ÉP)

A rossz megfejtések beküldői általában ott hibáztak, hogy először nem bérmunkáztak. Ha bármi mást cselekszem először, akkor az el-

lenfelem használja a *Villámszimbólumot*, így nem marad VP-je a *Destabilizátor* leszedésére (az inkvizítorral), és két destabil mellett már nem elég a VP-m a *Merényletre*. Hasonló okok miatt – nem lesz elég a VP-m a *Merényletre* – nem lehet bérmunkázni a *Villámszimbólumot*. A *Kürtszó-Hatalom örülete* kombináció sem jó, mivel az ellenfelem a *Villámszimbólummal* el tudja költeni a *Kürtszóval* kapott VP-t. A *Ragaszkodással* kapcsolatban egy megjegyzés: a *Ragaszkodás* csak egyet sebez akkor is, ha egy hatás vagy varázslat eredményeképpen több lapot dobok el a kezemből. Vagyis az amulettel való dobás csak egyet sebez, hiába dobattam el több lapot is, de amikor a két *Degradátorral* beütök, és az ellenfelemnek dobnia kell egy-egy lapot, az már két külön hatás (mindkét *Degradátor* dobása egy hatásnak számít), így ekkor már kettőt sebez a *Ragaszkodás*. Még egy fontos dologra szeretném felhívni minden jövőbeli megfejtő figyelmét: az ellenféllel nem úgy kell játszani, hogy ez vagy az a logikus lépése, hanem olyan megoldást kell találni, aminél az ellenfelem bármit csinál, mindenképpen nyerek. Még ha az ellenfelem pontosan tudná is, hogy hogyan akarok nyerni, akkor is tehetetlen legyen.

Szerencsés nyerteseink ezúttal: *Matuzricz Iván*, *Jancsár János* és *Medgyaszai Sándor*. Nyereményük egy-egy csomag Isteni Szövetség. Gratulálók!

Új feladványunkat ismét egy régi feladványszerzőnk, Kis Borsó Csaba készítette. A feladat egyszerű: van 4 ÉP-d, 12 VP-d, nincs szörnykomponens, az ellenedednek 107 ÉP-je, 13 VP-je és 8 szörnykomponense van. Nem játszatok a négy szín-szabályt. Most kezdődik a köröd, amelynek a végéig meg kell nyerned a játékot.

Beküldési határidő: 1998. június 10.

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

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Fairlight trükkje (F)
- A halál maszka (L)
- Királygyík (R)
- Szigony (T)
- Őrült Trax (L/D)
- Temető (L)
- Auralátás (E)
- A szaporaság jutalma (C/D)
- Embrevő (T)

A PAKLIDBAN LEVŐ LAPOK SORRENDJÉN:

- Árnyrém (L)
- A szaporaság jutalma (C/D)
- Vízhulla (L)
- Fordulat (F)
- Isteni színjáték (-)
- A pusztítás botja (D)
- Kandeláber (D)
- Tűzszövetség (D/R)

JÁTÉKBAN LEVŐ LAPJAI:

- Mutáns csontváz (L)
- Öreg varázsló (R)

(Mindkét lényed a tartalékban van, nincs lap a gyűjtődben.)

ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Isteni közbeavatkozás (R)
- 2 db Diuretikus kráken (E)

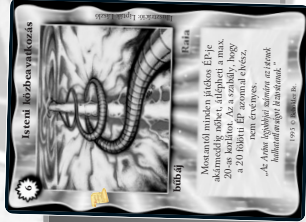
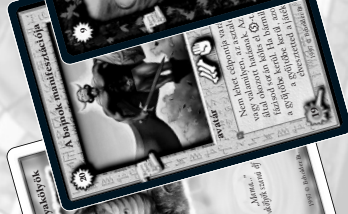
ELLENFELED PAKLJA SORRENDJÉN:

- Azt mondtam nem (E)
- Gömbvillám (R)
- Illúziósárkány (E)
- Deja vu (S)
- A bajnok manifesztaációja (-)
- Burástyakölyök (E)
- Kísértetkölyök (E)
- Ragyás burástyá (E)

Nincs lapja sem a kezében sem a gyűjtőjében. Mindkét krákenje az őrszpotban van.

DANI ZOLTÁN

Ellenfeled paklija



Ellenfeled kijátszott lapjai

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 107 ÉP, 13 VP, 8 SZK



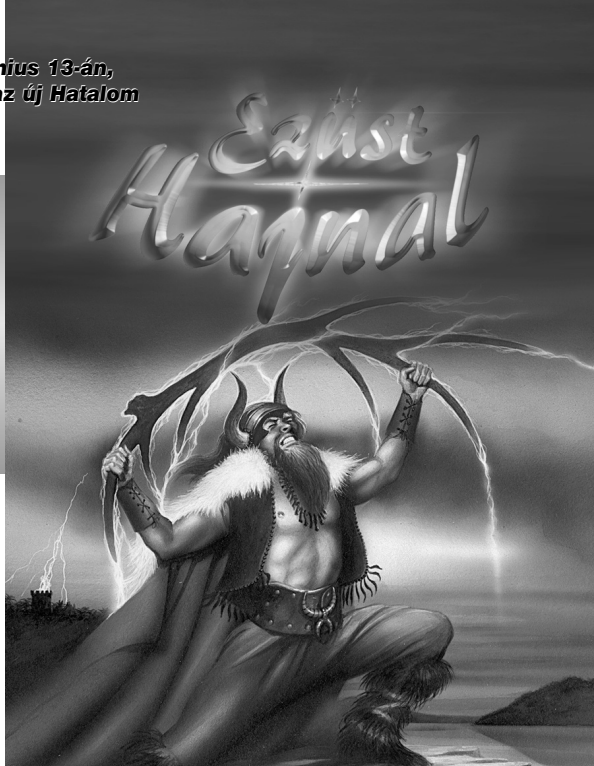
Ellenfeled öröszítja

**Június elején – egészen pontosan június 13-án,
a TF és KG találkozón – jelenik meg az új Hatalom
Kártyái kiegészítő, az Ezüsthajnal.**

Új HKK kiegészítő

Az Ezüsthajnal kiegészítő kisebb lesz az Isteni Szövetségnél, kb. 170 fajta teljesen új lapot tartalmaz, és 27 lapos csomagokban lesz kapható. A játékosok kérésére nagyobb lesz benne a ritka lapok aránya, a Létsíkoknál és az Isteni Szövetségben egy 26 lapos csomagban két ritka lap volt, itt a 27 lapban három ritka lap lesz. Az Isteni Szövetség után sok panaszt kaptunk arra is, hogy a játékosoknak nincs idejük összegyűjteni a lapokat, mivel túl gyakran jelennek meg a nagy lapszámú kiegészítők. Ezért azt tervezzük, hogy az új kiegészítők továbbra is félévente (lehetőleg júniusban és decemberben) jelennek meg, mivel így rendszeresen lesz újdonság, változik egy kicsit a játék, viszont lapszámuk a Hőskorszakéhoz lesz hasonló, azaz kb. 160 fajta új lap jelenik meg bennük. Az ezzel kapcsolatos véleményeket továbbra is szívesen fogadjuk a Beholder Kft. postacímére vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címre.

E rövid kitérő után nézzük ismét az új kiegészítőt. Az Ezüsthajnal – nevéhez illően – Ghalla régmúltjában játszódik, amikor még a világ fiatal, és az Ezüst Mágusok Rendje még csak kezdő mágusok kis gyülekezete volt. A történelmi háttérrel Makó Katalin novellájából részletesen megismerhetitek, most inkább a kártyákról írok. Nincs új kiegészítő új szabály nélkül. A legérdekesebb új szabály az úgynevezett lapáldozási költség. Ez egy új erőforrás, amellyel lapokat idézhetünk le, azaz az ilyen kártyák kijátszásakor, a szokásos



VP, SZK vagy építő helyett (vagy gyakran mellett) a gyűjtőbe kell dobnunk asztalon levő, már kijátszott lapjaink illetve jelzőink közül annyit, amennyi a lap idézési költségében szerepel. Már voltak hasonló lapok (pl. Mutánszók, Éjszarkány stb.), amelyek kijátszásakor fel kellett áldozni egy-egy lapot, azonban eddig ez kijátszási feltételnek minősült, és egy lapnál többet soha nem kellett áldozni, az Ezüsthajnalban viszont a lapáldozás az idézési költség része, és gyakran több lapot is fel kell áldozni. Még mielőtt sokan elkeselednének, hogy ezek teljesen használhatatlan lapok lesznek, megnyugtatom mindenkit: a lapáldozásnak számos előnye van a korábbi „kijátszási feltételű” lapokhoz képest. Először is a lapáldozást beleszámítottuk az idézési költségbe, azaz ezek a lapok jóval kevesebb VP-be vagy SZK-ba kerülnek. Másodszor itt nem csak egy típusú lapot, hanem bármilyen lapot, sőt nem lapra rakott jelzőt is feláldozhatsz. Nézzünk egy-két ilyen lapot! Valószínűleg az élőholt paklik alap-



ja lesz a Zombi mester, egy 3/3-as lény, melynek speciális képessége, hogy ha előhírtat játszol ki a kezedből, húzhatsz egy lapot. A Zombi mester nem kerül VP-be, kijátszási költsége, hogy két lapodat fel kell áldoznod. A vegyes idézési költségére jó példa a Totális agyomosás, amely 1 VP-be és három áldozásba kerül, hatása pedig, hogy minden játékosnak el kell dobnia minden lapot a kezéből. Természetesen a kiegészítőtől nem hiányoznak azok a lapok sem, amelyek segítik az áldozós lapok kijátszását, vagy erősen kombóznak velük, ilyen a jelzőket gyártó Haarkon darazsai, amit a tesztelők szívesen használtak az áldozós pakliba, vagy az áldozás-költséget csökkentő Áldozómester.

A másik érdekes szabályt az úgynevezett szabálylapok alkotják. Ezek a játék egy-egy apró szabályát megváltoztató lapok, amelyeket a játék elején mindenféle költség nélkül ki lehet rakni, semmilyen módon nem lehet őket leszedni, mindkét játékosra egyformán hatnak, viszont aki szabálylapot használ, az eggyel kevesebb lapot húz a játék kezdetekor. Egy-két példa a szabálylapokra: Életenergia (a játékosok 30 ÉP-vel kezdenek), Teljes front (az őrszostok mérete nincs korlátozva), Korlátozás (minden játékosnak a köre végén maximum hat lap maradhat a kezében).

Az előbbieknél talán kisebb jelentőségű, de a kiépülős paklikat segítő, és a pusztítókat hátráltató új szabály: a büntetés. Egyes asztalra rakható lapokon titokzatos szövegek szerepelnek, például „büntetés: 3 ÉP”. Ez azt jelenti, hogy az a játékos, aki varázslattal vagy hatással a gyűjtőbe küldi az adott lapot, három ÉP-t sebződik. Ha egy lényeddel harcban ölsz meg egy büntetéses lényt, vagy lényekkel rombolsz le egy büntetéses épületet, akkor nem sebződsz a büntetés miatt, az ÉP-vesztés szigorúan csak varázslatokra és hatásokra vonatkozik. Főleg olyan



lapok kaptak büntetést, amik egy kicsit drágák voltak az erejükhöz képest, de ha egy VP-vel olcsóbbak, akkor már túl erősek, például az Ébenvitéz vagy a Varázslótanonc; azok amelyek kihozatala sok erőforrást emészt fel, például A holtak szelleme, amelyhez négy lapot kell feláldozni, viszont jelenleg a „legnagyobb” lény a HKK-ban (7/7-es); illetve azok amelyek a pusztító és a varázslatpaklik ellen készültek, például a varázslatokat drágító lény, az Aurafaló vagy a varázspontpusztítás kiváló elenszere, a Zarknod pecsétje.

Persze az új szabályokon kívül rengeteg érdekes lap található a kiegészítőben. Van rengeteg varázslatellenes lény és lap a már említett Aurafaló mellett, például a Mágiafaló (nem lehet azonnali varázslatokat kijátszani), a Mösze uralkodó (beépített Mágiaforrással), vagy a Mágikus pulzans (drágítja a varázslatokat). Van sok kis (1/1-es) lény, guszustalan képességgel, ilyen a Fairlight bankár (bármikor aktivizálható Életpajzs), az Udvari bolond (kézbe lehet vele lapokat visszavetetni), vagy a szinte bármilyen lényt megölő Katonai tanácsadó. És hogy mik lesznek a legkedveltebb lapok? Biztos vagyok benne, hogy lesz közöttük több áldozós lap, például a már említett Holtak szelleme; a quwargpaklik koronázatlan királya, az Ősquwarg; a célozhatatlan lények ura, a Drakolder testőr; az állandó sebzésforrás, a Gépezet; vagy az ötös villámokat dobáló Viharóriás. A nem áldozós lapok közül szinte biztos befutóra tippelem az azonnali Gömbvillámot: a Haarkon dühét; Molgant, ami annyira guszustalan a gyűjtőben, hogy megölni sem érdemes; az Orzag bilincsel vetekező erejű Orzag managömbjét; a már a nevével sokat mondó Pszi-őselementált; és a fattyas pakli új remekét: a Fattyak létrehozását.

Remélem kelően felcsigáztam minden HKK játékos! Találkozzunk az Ezüsthajnal előversenyén június 7-én.

DANI ZOLIÁN

MAGIC The Gathering™ Los Angeles

pro tour

A legutóbbi Magic Pro Tourt március 6–8. között, Los Angelesben tartották. Először is néhány szót a Pro Tourról azoknak, akik keveset tudnak róla.



legjobb 96 jutott be, a harmadik napon pedig a 8 élen álló döntőzött. Az első két nap 14 körös svájci rendszer folyt, az utolsó nap egyenes kiesésben mérköztek a legjobbak. Némi elemzés és igencsak elégtelen tesztelés után arra a következtetésre jutottam, hogy a versenyen a gyors lényhordák fognak dominálni, különösen a vörös szín lesz nagyon hatékony, hiszen a Tempestben rengeteg olcsó és rugalmasan használható vörös lény van, nem szólvá a lövésekről, a gyors kiterülő pedig fontos a Tempest legerősebb lapja, a Cursed Scroll számára. A kék-fehér kontroll deck lassúnak bizonyult a vörös ellen, míg a fekete-kék Corpse Dance/Battle Gnome pakli a lassú paklitól kapott ki. Én egy fehér hordával indultam, amely a hordákat igencsak megakasztó Battle Gnome-okkal, Staunch Defenderekkel és Orim, Samite Healerekkel kivédekezte magát, amíg a gyors shadow lények kivégezték az ellenfelet. Persze én is 4 Cursed Scrollal játszottam, és 4 Disenchanttal, hogy az ellenfélnek ne legyen Scrollja. A számításom beavált az első nap, szinte végig gyors hordák álltam szembe, és majdnem mindent meg is vertem. Az első ellenfelemtől kaptam ki, aki egy Living Death-re épített kombó paklival játszott, és egy nagyon erős enchantment írtással megtámogatott vörös paklitól. Akiket megvertem: két vörös-zöld, egy vörös és egy fekete horda (ez utóbbi 5. helyen végzett!). Az utolsó ellenfelemmel döntetleneztem, hogy biztosan bejussunk a másnapi fordulóra (nem kellett volna, mert vörössel játszottam, és könnyen megvertem utána).

A Pro Tour a Wizard of the Coast által szervezett versenysorozat, amelynek versenyei minden második hónapban kerülnek megrendezésre. A Magic világbajnokság is egyike a Pro Tour eseményeknek. Mint a neve is mutatja, ezek profi versenyek, azaz komoly pénzdíjjal jutalmazták az eredményes résztvevőket. Kb. 150 000 dollárt oszтанak szét az első 64 helyezett között, amiből 25 000 szokott jutni az elsőnek. A Pro Touron nem indulhat el bárki, szükséges, hogy meghívják, vagy mert jó helyezést ért el egy korábbi Pro Touron, vagy előkelő helyen áll a DCI ranglistán, vagy pedig részvételi jogot nyert egy Pro Tour minősítő versenyen. Minősítő versenyeket világszerte tartanak (Magyarországon is). Bár a Pro Touron sokat lehet nyerni, sokat lehet veszteni is, ugyanis azokban az országokban, ahol kevésbé jó üzlet a Magic (pl. nálunk) az utazást és a szállást is a játékosnak kell fizetnie, és egy Pro Touron általában 300-400 résztvevő van, abból pedig csak 64 kap pénzt.

A szerencsém másnap véget ért, elszörnyedve láttam, hogy az asztalok többségét a fehér, kék és fekete színek és lassú paklik dominálják. Jelentősebb hányadot képviselt még a nagyon-nagyon gyors, agresszióra kioptimalizált tiszta vörös pakli is. A paklim nem volt annyira gyors, mint egy vörös horda, és nem volt védelmem a Winds of Rath (minden lényt elpusztít, amin nincs enchant creature lap) és a Whispers of the Muse által termelt lapelőny ellen. A 7 körből összesen csak kétfőben tudtam nyerni, és így a 85. helyen végeztem.

A Los Angelesi verseny formátuma egészen újszerű volt, olyan versenypaklival kellett játszani, ami kizárólag Tempstes lapokból állt. A háromnapos verseny második napjára a

A verseny nagy meglepetése a Living Death volt. Adam Katz elégedetlen volt a paklijával, és a versenyt megelőző este lemásolta Darwin Kastle Living Death pakliját. A pak-

li erősségére jellemző volt, hogy Katz úgy juttott be a döntőbe, hogy „időnként azt sem tudta, hol van”. Hibát hibára halmozta, könnyedén vert végig mindenkit, vitte a pakli és a hihetetlen szerencséje. A pakli megalkotója, Kastle nem volt ilyen szerencsés, bár nyilván sokkal jobban játszott a paklival. A többi döntős pakli: négy, csak néhány lapban különböző vörös horda, egy fehér/kék/fe fekete Living Death pakli, egy fekete horda és egy fehér horda! Ez utóbbi azért jócskán különbözött az enyémtől, nemcsak creature enchantmentet használt a winds ellen, hanem neki is volt bent Winds of Rath. A bajnok végül az egyik vörös horda lett.

A versennyel kapcsolatos tapasztalat: a jártéktudásnak minimális jelentősége volt, a legtöbb játékos nem hibázott, kizárólag a pakli döntött, és bizony néhány lap különbség is számított. Természetesen nem kis szerepe volt a szerencsének, aki kettőnél többször halt manát balfék módjára, az már csomagolható is. Nekem is volt egy érdekes meccsem a második nap, az egész meccs alatt csak Plainecket, Disenchantokat és egy darab Cursed Scrollt húztam (kb. 18 lapból). A vörös hordákon kívül azt hiszem, a döntősök jórészt a szerencséjüknek köszönhették, hogy pont ők kerültek be, emlékszem, pl. a fekete horda ellen mindkét játékban leraktam a Light of the Dayt, és már vesztem is, nem

4 Mogg Fanatic
4 Mogg Conscript
2 Mogg Raider
4 Jackal Pup
4 Fireslinger
4 Canyon Wildcat
2 Giant Strength
4 Kindle
4 Stone Rain
4 Cursed Scroll
4 Scalding Tongs
4 Wastelands
16 Mountain

tudom, hogy verte végig a fehérrel játszó kontroll paklikat.

Az igen következetesen működő vörös horda a középben látható módon nézett ki. Amikor teszteltünk, kipróbáltam a fenti koncepciót, eljutottam odáig, hogy a Scalding Tongs jó kontroll paklik ellen, de használtam Lightning Blastot, és nem mertem egy színnel játszani, használtam Disenchantokat, nem ítélem elég jónak a Mogg Raidereket és a Stone Raint, és a Giant Strength eszembe sem jutott. Az a verzió elég jó volt, de nem elég jó. A Giant Strength sikerét a népszerű Winds of Rathnak, a kevés lényirtásnak és a vörös-vörös elleni párvíadalban való hatalmas előnyének köszönheti. A pakli lemondott a Disenchantról és a Lightning Blastról azért, hogy következetesebben játszhasson kevesebb földdel és így több aktív lappal. A Mogg Raider kiváló lap a Living Death ellen, gyakran feláldozhatunk szinte minden lényt reakcióképp a Living Deathre. A 4 Stone Rain és a 4 Wasteland a kontroll paklikat a 20 pontnyi sebzés beviteléig 5 föld alatt tudta tartani, ami kritikus, hiszen minden veszélyes varázslat (buyback Corpse Dance, Winds, Staunch Defenders, Living Death) 5 manába kerül.

Sovány vigasz volt, hogy a későbbi próbajátékok során a fehér paklim a fenti verziót is meg tudta verni.

TIHOR MIKLÓS

Camelot

Tavaszi árhullám

Ezen hirdetés egyszeri felmutatásával kedvezményesen juthatsz hozzá kedvező kártyáidhoz, a következő fantasztikusan olcsó árakon:

HKK alappakli:	650 Ft.
Létsíkok:	470 Ft.
Isteni szövetség:	470 Ft.
Csillagképek:	150 Ft.
M.A.G.U.S. Kiválasztottak:	800 Ft.
Magic the Gathering alappaklik:	1800 Ft.
Magic the Gathering kiegészítők:	600 Ft.

További információk a Camelotban
 Budapest 1196 Ferenc krt. 33 Tel./Fax:215-9035,
 vagy az Interneten a www.alarmix.net/camelot címen.

A kedvezmény a következő Alanori Krónika megjelenéséig érvényes.

MAGIC The Gathering™

Stratégia

type 2 (standard) paklik



A Magic „bőskorszakában” rengeteg időt töltöttünk paklik kitalálásával, megtervezésével, a versenyeket meg lehetett azzal nyerni, hogy valakinek egy jól kitalált, eredeti paklija volt. Manapság a helyzet alaposan megváltozott, minden olyan decket, ami versenyt nyer, játékosok tömege kezd analizálni, kicserélnek benne néhány lapot, maximális hatékonyságúra optimalizálják, és az eredmények azonnal elérhetőek az interneten a magicezők több százeres táborára számára. Ha manapság valaki versenyt akar nyerni, nem elég kitalálni egy jó paklit, be kell tanulnia előtte az összes netes paklit, összerakni, tesztelni ellenük. Ma már az eredményes versenyzők 95%-a egy-egy netpakli csak néhány kártyában eltérő változatával indul a versenyeken, legfeljebb a kiegészítő paklit módosítja a helyi izléseknek és elvárásoknak megfelelően. Hibázni azért viszont senkit sem lehet, hiszen nagyon nehéz olyan paklit összerakni, ami jobb ezeknél a számos versenyt nyert, sok-sok éljátékos közös munkája nyomán összeállított „topdeckeknél”. Kicsit olyan ez, mint a sakki: aki nemzetközi eredményt akar elérni, annak már nem elég, ha zseniális intuitív játékos, bizony be kell magolnia egy csomó megnyitást és játszmat.

Azért, hogy a mezőnytől ne maradjon nagyon le az, akinek esetleg problémát okoz a nethez való hozzáférés, leközlőjük néhány type II-es (jelenleg ez a leggyakoribb) pakli főtípusát, a mezőny nagy részét ezek variációi jelentik. A type II persze minden kiegészítő megjelenésével változik, de azért a stílusirányzatok maradnak.

STEEL NECRO

- 4 Stupor
- 4 Agonizing Memories
- 3 Funeral Charm
- 4 Diabolic Edict
- 4 Drain Life
- 2 Spinning Darkness
- 4 Necropotence
- 4 Steel Golem
- 4 Nevinyrál's Disk
- 2 Snake Basket
- 3 Mind Stones
- 4 Quicksand
- 1 Stalking stones
- 17 Swamps

SIDEBOARD:

- 3 Perish
- 3 Dread of Night
- 3 Touchstone
- 2 Coercion
- 2 Spinning Darkness
- 2 Phyrexian Furnace

STEEL NECRO

A Necropotence újra tombol, részben azért, mert a type II a powerlapok kiirtásával kissé belassult, részben pedig mert rengeteg első osztályú gyógyuló lap van. A játék még mindig a lapelőnyről szól, és a különböző dobásokkal és tömegpusztításokkal kombinált Necropotence ebben elsőrangú, mondhatni az outpost/glaciers kiirtása óta utolérhetetlen.

A Steel Necro rengeteg lényirtással működő változat, Steel Golemmel, Snake Baskettel és Drain Life-fal öl. Tiszta fekete, de az artifactek és Quicksandek miatt nem jelentenek problémát a feketétől védett lovagok.

Hogyan játszuk: A dobató lapok mindig elsődleges prioritást élvezzenek, nehogy egy visszatartott Disenchant vagy Counterspell romba döntse terveinket. A Nevi Disk minden szempontból kulcslap, ha nem tudjuk megvédeni és használni, könnyen veszíthetünk. A legtrükkösebb, amit meg kell tanulnunk, hogy mikor rakjuk le a Necrót.

Hogyan játszunk ellene: A leghatékonyabb a fehér és a vörös pakli. A fehér számos artifact irtásával (1-2 Aura of Silence teljesen lebéníthatja a Steel Necrót), a Karmával és az Aramageddonnal sok problémát okozhat. A Necro lassan kiépülő pakli, a Necropotence használatával további életpontot áldoz, ezért egy 4-5 kör alatt ölt vörös pakli is le tudja lőni, ha rosszul húz.

WISDOM NECRO

Ez a verzió a Drain Life-ok helyett Gerrard's Wisdommal szerzi meg a Necrót, azához szükséges életpont-pluszt. A Nevi Disk helyett Wrath of Goddal pucolja az asztalt. A Wrath of God sokkal kevésbé sebezhető, mint a disk, viszont csak a lényeket viszi, ezért a paklit ki kell egészíteni fehér artifact/enchantment-irtással. Mivel kétszínű pakliban nem jó a Drain Life, ennek a paklinak lényekkel kell nyernie. A Staunch Defender és a Bottle nemcsak különösen jó hordák ellen, de mellesleg még gyógyít is.

WISDOM NECRO

- 4 Stupor
- 4 Diabolic Edict
- 3 Necropotence
- 2 Corpse Dance
- 1 Infernal Tribute
- 4 Wrath of God
- 2 Gerrard's Wisdom
- 3 Staunch Defenders
- 4 Bottle Gnome
- 3 Nekrataal
- 3 Disenchant
- 2 Marble Diamond
- 2 Charcoal Diamond
- 4 Reflecting Pool
- 2 Scabland
- 9 Swamp
- 9 Plains

SIDEBOARD:

- 3 Aura of Silence
- 3 Perish
- 1 Dread of Night
- 4 Warmth
- 1 Gerrard's Wisdom
- 2 Coercion
- 1 Phyrexian Furnace

Hogyan játsszuk: Itt jóval kevesebb a lényirtás, mint a Steel Necronál, a Wrath of Godokat jól meg kell becsülni, nem ellőni minden pite lényre. A Bottle Gnome-okkal kényszeríthetjük az ellenfelet, hogy több támadót hozzon le, aztán mehet a WoG. Ez a pakli jóval nehézkesebben viszi be a halálos csapást, mint a Steel Necro, viszont sokkal hatékonyabban tud gyógyulni, az 50-60 ÉP mindenkit demoralizálni szokott.

Hogyan játszunk ellene: Sajnos itt az artifact-irtással keveset érünk, és a WoG miatt nem lehet olyan agresszívan játszani 1 Aurával az asztalon, mint a Steel Necro ellen. Az Armageddon sem olyan hatékony, hiszen 5 manával már elég jól elvan a Wisdom Necro. Mivel kevés benne a dobátás, egy kék horda valószínűleg képes megszakítani a kulcslapokat, és gyorsan nyerni. A földirtással (Wasteland, Stone Rain) megtámogatott vörös horda egyetlen feladata, hogy 5 mana alatt tartsa ezt a paklit, amíg a 20-at besebzi.

SLIGH

A sok kis vörös lény és vörös lövés hosszú ideje már a leggyorsabb paklinak számít, gyakori az 5. körös győzelem, ha az ellenfél nem csinál közben semmit. A vörös pakli nagy vonzereje, hogy következetes, a lapok alacsony idézési költségűek, ezért nem halsz manát, emellett könnyebb vele játszani, mint más paklival. Egyetlen hátránya, hogy nehéz meglepni vele az ellenfelet, és mindenki elég alaposan fel van rá készülve.

Hogyan játszunk: Agresszíven. Gyorsan, kis lényekkel, a védekezéssel nem törődve próbáljunk kb. 8 sebést bevinni, mert onnan már valószínűleg le tudjuk löni az ellenfelünket. A gyors sebészekozásban fontos a Ball Lightning, ne kótyavetyéljük el egy Quicksanden a 3. körben, lehet hogy a következő körben ellenfelünk kitappel. Minden döntésnél azt vedd fontolóra,

hogy hogyan tudsz több sebést okozni. Az Incinerate-et lödd egy védő lényre, ha ennek köszönhetően be tudsz ütni, de ne pazarold így el, ha már látható, hogy az ellenfél lényeit úgysem tudod kiirtani. Általában ha nem nyersz gyorsan, nem nyersz sehogyan.

Hogyan játszunk ellene: Defenzíven. Ha választhatunk, hogy lecseréljük a lényünket, vagy inkább mi is beütünk, mindig az előbbit választjuk, mert lőtávolba kerülünk. A fehér általában kivégzi ezt a paklit, egy Empyrial Armorral felszerelt Soltari Priest megoldhatatlan feladat a Sligh számára. Ezenkívül a gyorsan lejövő nagy zöld lényekkel sem igen tud a Sligh mit kezdeni.

FEHÉR HORDA

Talán a legklasszikusabb Magic pakli, egyszerűen játszható és mindig hatékony, mivel a fehérnek nagyon jó kis lényei vannak, a Disenchant és az Armageddon pedig minden nem-lény eredetű fenyegetést megold. A fehér horda nagy hibája szokott lenni, hogy leveri az ellenfelet néhány életponttra, és innen nem tud nyerni. Mivel a vörösnél valamivel lassabb (nincsenek 1 manáért 2-t ütő lények), és nem igazán tud lapelőnyt termelni type II-n, ezért ritkán jut be a döntőbe.

Hogyan játszunk: Agresszíven, de ne ész nélkül. Ha ellenfelünk Wrath of Goddal vagy Earthquake-kel játszik, ne rakjunk le túl sok lényt egyszerre, mert ha 3 vagy több lényt szed le egy lappal, akkor nagy valószínűséggel vesztettünk. A vörös hordával ellentétben, a fehér elhúzódó játékban is tud nyerni lassabb paklik ellen a Disenchant és az Armageddon miatt. Szóval ne pánikolj, ha az ellenfeled még a 8. körben is él, tartogass lényeket a WoG utánra is. A Gloom és a Dread of Night nagyon gusztustalan fehérszivató lapok, mindenképp javaslok legalábbis a kiegészítő pakliba néhány Sleight of Mindot.

SLIGH

- 4 Mogg Fanatic
- 4 Jackal Pup
- 4 Mogg Conscripts
- 4 Mogg Flunkies
- 4 Ironclaw Orcs
- 2 Viashino Sandstalker
- 4 Ball Lightning
- 1 Goblin Vandal
- 4 Incinerate
- 4 Fireblast
- 4 Cursed Scroll
- 4 Sulfurous Springs
- 1 Cinder Marsh
- 16 Mountain

SIDEBOARD

- 4 Pyroblast
- 3 Shatter
- 2 Perish
- 3 Forsaken Wastes
- 3 Bottle Gnomes

FEHÉR HORDA

- 4 White Knight
- 4 Soltari Priest
- 3 Soltari Monk
- 4 Warriors en-Kor
- 4 Order of the W. S.
- 3 Priest en-Kor
- 4 Tithe
- 4 Disenchant
- 4 Empyrial Armor
- 4 Mana Leak
- 3 Armageddon
- 13 Plains
- 4 Adarkar Wastes
- 2 Thalagos Lowlands

SIDEBOARD

- 2 Freewind Falcon
- 3 Aura of Silence
- 3 Sleight of Mind
- 3 Warmth
- 2 Karma
- 2 Light of the Day

STOMPY

- 4 Rogue Elephant
- 4 Llanowar Elves
- 4 Quirion Ranger
- 4 Wall of Blossoms
- 4 Muscle Sliver
- 2 Harvest Wurm
- 2 Fallow Wurm
- 4 Jolrael's Centaur
- 3 Uktabi Orangutan
- 4 Stomping Wildebeests
- 1 Overrun
- 4 Giant Growth
- 4 Cursed Scroll
- 16 Forest

SIDEBOARD

- 3 Tranquil Domains
- 1 Emerald Charm
- 3 Choke
- 1 Uktabi Orangutan
- 2 Scragnoth
- 2 Whirling Dervish
- 3 Lifeforce

FISH

- 4 Rootwater Diver
- 3 Manta Rider
- 3 Lord of Atlantis
- 4 Tidal Warrior
- 3 Sea Scryer
- 4 Man-o'-War
- 2 Tradewind Rider
- 4 Mana Leak
- 4 Counterspell
- 2 Dissipate
- 3 Legacy's Allure
- 3 Winter Orbs
- 2 Undiscovered Paradise
- 2 Svyelunite Temple
- 16 Island

SIDEBOARD:

- 4 Chill
- 2 Meekstone
- 2 Hurkyl's Recall
- 2 Steal Enchantment
- 2 Disrupt
- 3 Suq'Ata Firewalker

Hogyan játsszunk ellene: Nagyjából minden versenypakli, ami normalis mennyiségű lényirtást tartalmaz, könnyen el tud bálni a fehér hordával. Problémája lehet a kombópakliknak (a sok fehér enchantment/artifact-irtás miatt), az egyszínű vörös és fekete pakliknak (erős fehér színszívató lapok, és jó fehér protection-ös lények). A zöld horda számára a shadow-k jelenthetnek gondot, mert ezeket sehogy sem tudja leszedni.

STOMPY

Régi közmondás, hogy a Magicben csak 4 szín van, mert a zöld használhatatlan, nincsenek benne lényirtások. Emiatt a legutóbbi kiegészítőben egyre jobb és jobb zöld lényeket adtak ki, amiből végül borzalmasan erős zöld hordapakli kerekedett ki. A Stompy népszerűségét taccsra tette a (ki tudja miért?) kiadott fekete Perish, amely 3 manáért az összes zöld lényt kiirtja. Ennek ellenére, szerintem még mindig nyugodtan el lehet indulni Stompyval, könnyen lehet, hogy az egész versenyen 1-2 Perishnél többet nem játszanak ki rád, és akkor nyertél. A Stompy nagy előnye, hogy az abszurd mód kevés mana miatt több aktív lapot fogsz húzni, mint az ellenfeled.

Hogyan játsszunk: Agresszívan, de azért 1 mana mindig maradjon a Giant Growth-ra (akkor is, ha nincs a kezünkben). A Stompy még a Sligh-nél is brutálisabban tud nyitni, nem ritka az 5. körös ölés, csakhogy itt ha kifogy a gőz, nincs direkt sebzés. Vigyázzunk a tömegpusztításokra, tartsunk vissza lényt, ha ilyentől tartunk, egy WoG vagy egy Perish biztos vereség.

Hogyan játsszunk ellene: A lények, és főként az elsőkörös manalények irtása elsődleges prioritású. A sebző varázslatokkal a lényeket mindig a saját körünkben öljük meg, hogy az esetleges Giant Growth ne jelentsen még +3 sebződést is. Általánosságban, ha nem rendelkezel tömegpusztítással, akkor a Stompy ellen veszteli fogsz, mert az ő lényei jobbak.

FISH

Emlékszem, Zoli, lapunk főszerkesztője annak idején nagy Merfolk rajongó volt, de én sosem hittem, hogy lehet verseny-

képes Merfolk paklit építeni. Pedig íme itt van! Sikerét annak köszönheti, hogy egyre újabb és újabb használható Merfolkokat adtak ki. Már jó ideje építenek egyre jobb és jobb kék hordákat, ahogy egyre jobb kék lények jelennek meg. Igaz ugyan, hogy ezek legtöbbje nem ér fel a vörös és zöld lényekkel, viszont a kéknek ott van a counterelés. A kék nemet tud mondani a tömegpusztításoknak és egyéb kulcslapoknak, és ezért a lassabb paklik ellen hatékonyabb, mint a többi horda.

Hogyan játsszuk: Mint minden kék paklinál, itt is arany szabály, hogy legalábbis a 3-4. körtől kezdve (hacsak nem egy nobrainer horda ellen játszol) hagyj állva 2 manát, akkor is, ha nincs counterelésed. Az emberek a kék ellen sokkal óvatosabban játszanak, félnek a megszakításoktól, gyakran haboznak, és ez egy gyors kék paklinál kritikus hiba lehet. Az egyik legnagyobb ellenség a vörös, a Chill-lel alaposan befűthetünk neki.

Hogyan játsszunk ellene: Agresszívan, mint mindig kék ellen. Ha mi ütünk először, mi ütünk nagyobb, akkor választhat a kék, hogy vagy tartogt manát counterelésre, és akkor meghal, vagy ő is agresszívan játszik, és akkor a megszakítások használhatatlanul ülnek a kezében. Itt a vörös a leghatékonyabb, általában le tud rakni egy ütő lényt az első körben, és tud ütögetni, míg a lényeket lövi. Ezenkívül a második meccsőt már a vörös is tud counterelni Pyroblasttal.

COUNTER HAMMER

Ez a pakli azóta létezik, amióta a Hammer of Bogardan. A kék szín kontroll elemeit egyesíti az univerzális vörös irtással. Az artifactekre, enchantmentekre és egyéb problémás asztalon maradó lapokra a Nevi Disket használja, hiszen neki úgyszincs semmilyen asztalon maradó lapja. Ez a pakli lassan öl, de akkor biztosan.

Hogyan játsszuk: A játék elején nincs más feladatunk, csak elhárítani az ellenfél mindenfajta próbálkozását. Azokat a lapokat kell csak counterelni, amelyek veszélyesek lehetnek ránk, és nem tudjuk leszedni (pl. Armageddon), vagy lapelőnyt adnak az ellenfélnek (pl. Necropotence). Próbáljunk minél nagyobb lapelőnyt termelni az Earthquake, Disk,

Dismiss és Whisper segítségével. Amikor már domináljuk a játékot, megkezdődhet a Hammerezés. Nagyon óvatosnak kell lenni, hogy minden fenyegetés ellen a legmegfelelőbb megoldást használjuk. Pl. ha van egy Incinerate-ed és egy Quicksanded, és a White Knightot Quicksandedel ölöd meg, akkor problémád lehet, ha lejön egy Soltari Priest és nincs éppen counterelésed.

Hogyan játsszunk ellene: A counter hammer kemény ellenfél, nincs igazi ellenpaklija, mert a kék-vörös párosításnak mindenre van megoldása. Általában egy gyors paklival csak akkor tudjuk megfogni, ha a hammer pakli rosszul húz, és nekünk optimálisan jön. Ilyenkor egy vörös hordának van a legtöbb esélye. A Counter Hammer igazi ellenfele inkább egy olyan pakli lehet, amely semlegesíteni tudja valamilyen módon a lapelőnyét, illetve le is tudja abban előzni (pl. Steel Necro).

PROSPEROUS BLOOM

A valaha létrehozott legocsmányabb kombó pakli, továbbra is él és virul type II-n. A párizsi Pro Touron hatalmas meglepetés volt, és csak azért nem dominálja a versenyeket, mert az emberek azóta is alaposan készülnek rá. A másik probléma, hogy a pakli nagyon sok ritka lapot tartalmaz, ezért nehéz összegyűjteni, ezenkívül jó sok gyakorlást igényel, hogy valaki nagy biztonsággal tudja használni.

Hogyan játsszuk: Gyors paklik ellen a kombót akkor érdemes kezdeni, ha úgy látod, hogy a következő kört esetleg már nem éred meg. Lassú pakliknál vagy akkor, ha az ellenfél kitappal (pl. a Power Sinkünk miatt), vagy ha egy Abeyance-szel nyitva kezdetünk kipakolni. Ha már elkezdted csinálni, a dolog elég olajozottnak megy, nem nagyon lehet belebukni. Optimális játék: 2. kör Scander, 3. kör Natural Balance, és indul a szekér. Amire ügyelni kell: maradjon a nagy Prosperity-re kék mana, és ha leszdedik közben a bloom-ot, akkor reakcióképp még tegyünk félre manát.

Hogyan játsszunk ellene: A Prosperity paklit elég könnyű megfogni, ha megfelelően sok enchant-irtással és/vagy countereléssel játszunk. Szerintem a legkiválóbb ellenpakli az ötszínű zöld, Emerald

charm, Tranquil Domain, Disenchanted, Mana Leak, Pyroblast olyan arzenál, ami ha jól jön, a Prosperity nem sokat tud tenni. Általában bármi, ami Emerald Charmokkal és Pyroblastokkal dolgozik, meg tudja állítani, mert ezekből több kijátszható egy körben 3 manánál is.

Helyhiány miatt sok, jelenleg népszerű pakli nincs itt felsorolva (de ezek közül néhány már szerepelt korábbi Krónikákban). De úgy vélem, ha tesztelni akarsz, bőven elég a paklidat az itteni 8 pakli ellen tesztelni, a jobb paklik többsége ezek variációja lesz a versenyen. A teljesség igénye nélkül egy felsorolás: ötszínű zöld (Winter Orb, sok kis zöld lény, Maro, Incinerate, Mana Leak, Terror), ötszínű fekete (fekete horda, Man-o-Warral, Uktabi Orangutannal, Incinerate-tel), zöld-vörös (nagy zöld lények, vörös lövéssel megtámogatva), Big Blue (kék pakli közepes és nagy lényekkel, sok counterrel), Prison/Trap (lény nélküli lock pakli), Living Death (Buried Alive-val és óriási lényekkel).

TIHOR MIKLÓS



COUNTER HAMMER

- 1 Power Sink
- 4 Counterspell
- 3 Dissipate
- 3 Dismiss
- 4 Impulse
- 1 Capsize
- 4 Whispers of the Muse
- 4 Nevinyrral's Disk
- 4 Incinerate
- 3 Hammer of Bogardan
- 2 Earthquake
- 1 Fireball
- 3 Quicksand
- 1 Undiscovered Paradise
- 4 Reflecting Pool
- 7 Mountain
- 11 Island

SIDEBOARD:

- 2 Suq'ata Firewalker
- 2 Earthquake
- 4 Hydroblast
- 4 Pyroblast
- 2 Shatter
- 1 Steal Enchantment

PROSPEROUS BLOOM

- 4 Cadaverous Bloom
- 4 Prosperity
- 4 Natural Balance
- 4 Squandered Resources
- 4 Infernal Contract
- 4 Impulse
- 4 Vampiric Tutor
- 2 Meditate
- 1 Drain Life
- 3 Power Sink
- 2 Abeyance
- 2 Mox diamond
- 4 Gemstone Mine
- 3 City of Brass
- 1 Plains
- 5 Swamp
- 5 Forest
- 4 Island

SIDEBOARD:

- 2 Abeyance
- 2 Emerald Charm
- 2 City of Solitude
- 4 Sea Sprite
- 1 Power Sink
- 2 Interdict
- 2 Elephant Grass



Köszöntök minden olvasót a vadonatúj logo alatt. Először is bemutatkoznék, hiszen lehet, hogy még nem találkoztunk egymással sem személyesen, sem így írott formában. A nevem: Somlói Ferenc (gall művésznév: Írix), és én követtem el a Gallia szerepjátékot. Elég hosszú ideje foglalkozom a szerepjátékokkal, hogy elmondhassam: láttam a hőskort, valamennyire részt is vettem benne, és a mai napig nem csökkent a lelkesedésem a szerepjátékok iránt. A Gallia a nem túl komoly kategóriába tartozó írásaim közé tartozik, de kortalansága, poénossága miatt igen közel áll a szívemhez. Így rögtön az elején engedtessek meg nekem egy rövid történeti áttekintést a Gallia sorozatról és magáról a koncepcióról.

1995-ben a ma már kultikusnak számító Keeper magazin hasábjain megjelenik az első írás. Irgalmatlan mennyiségű levél, észrevétel érkezett, így a folytatás sem maradt el. A reakciók teljesen meglepőek és pozitívak voltak, így az egyszerű poénkodás egy teljes rendszerré nőtte ki magát, s 1996. júliusában napvilgot látott a GALLIA alapkönyv. Ez a könyvecske volt az első a sorban, amely már magán viselte a jellegzetes Gallia jegyeket. (Vida László nagyszerű, egyedi ízű grafikái, poénos, ironikus, gyakran a mai kor élményeit is felhasználó írás, A/5-ös méret, képregényszerű borító, könnyen emészthető, egyszerű szabályrendszer.) A koncepció pedig egy nagyon egyszerű elgondoláson alapszik, miszerint

minden a sorozatban megjelenő Gallia könyv önálló szabálykönyv, tehát mindegyik játszható a többi alapkönyv ismerete nélkül. No persze azért a gyűjtőszendevély, és egyebek...

A szerepjáték csak hatoldalú kockát használ, és a játékméchanizmus lényege, hogy bizonyos célszámokat kell megdobni, túldobni a képességek kockaértékével.

Nagyon fontos, hogy a Gallia szerepjátékban halál nincs, csak jókora pofonok és „flemmek”, amelyekből azután szépen felépülnek a karakterek.

Azt is érdemes még elmondani, hogy a játék hangulatát nagymértékben ihlették az oly népszerű ASTERIX füzetek.

Az első könyv egyébként szinte beszerezhetetlen, ám arról tudomásom van, hogy a Silverland szerepjátékboltban még fellelhető pár példány.

A következő dátum már 1998-ra tehető, mégpedig január-ra, mivel kényyszerű okokból szünetelt a sorozat. A második kötet nem más mint az: Ó, RÓMA... DICSŐ RÓMA. Csak úgy mint elődje ez is egy önmagában is játszható rendszer, a nagy különbség az, hogy ebben római karaktereket lehet alakítani, s megízlelhetjük, hogy milyen is Róma dicső oroszlánjának lenni.

A játszható karaktertípusok a legionáriustól a rabszolgakereskedőig minden olyan életformát felölelnek, amely valaha is létezhetett a nagy Római Birodalomban.

1998. április: megjelenik a KUKUCSKAFAL, vagyis a



Gallia paraván, amely egy helyen csoportosítja a játék szempontjából fontos táblázatokat, adatokat. További meglepetésként pedig gall, római, brit papírból összehajtogatható stratégiai figurákat tartalmaz, amelyekkel a harci köröket lehet könnyedén modellezni.

1998. május: erre a hónapra várható a sorozat harmadik kötete a: *Britannicus Suttyszav avagy Ótórái tea és kenőmájás*. Talán az eddigi legőrültebb Gallia játékkönyv várható, hiszen az aktuális indítható, játszható karakterek (futballjátékos, bujdosó, bobby, kocsmáros, idegenvezető stb.) mellett olyan történetekről lehet itt „hiteles” értesüléseket olvasni mint: Mer’Lin és Artúr Pentaton kalandjai, Sherlock-Hol’ms és Brrrr Vagoci története, vagy éppen a legendás Beátnéz folklór zenekar pletykái. Egyszóval örület a köbön. Elvégre ez a harmadik könyv!

1998. május vége – június eleje: *Gallia kártyajáték*. Az apró lapokon életre kelnek az örült rajzok, és végre látványosan is szétrittyenthető az ellenfeled hátsó fertályát. Az alappakli közel 300 féle lapból építkezik, így igen komoly és igen poénos stratégiákra nyílik lehetőség.

Amennyiben a jövőről beszélnek feltétlenül említeni kell az 1998. július 15–20. között megtartandó Aaargh IV szerepjáték tábor, amely az első hivatalos Gallia tábor is egyben. Ugyanis itt lesznek az első országos, nemzetközi és egyéb világ? kategóriákban megrendezendő szerep- és kártyajáték versenyek. A táborról info kérhető: Keeper szerkesztősége. 2901 Komárom, Pf.: 76 Hilyák Norbert.

Most pedig következze egy kis ízelítő a Britannicus Suttyszav oldalairól:

Valamikor régen, egy kővekkel körülvett különlegesen spirituális területen:

– *Te láttál már ilyen bazi nagy kőveket? Vajon ki, és milyen célzattal borbhatta őket ide egy halomba?*

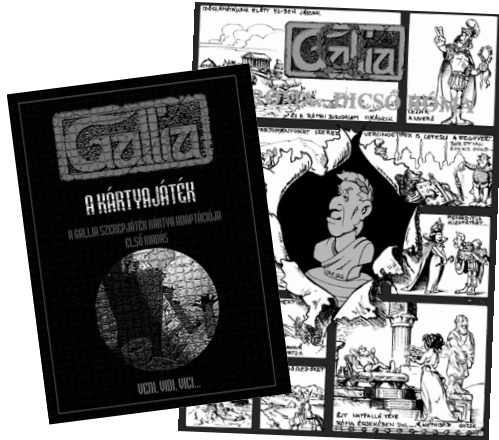
– *Ááá a Te zsihbadt skót agyad rögtön a miérteket kutatja. El sem tudod képzelni, hogy valakinek fontos volt így feltornyozni ezeket?*

– *Persze valakinek fontos volt. Mint például neked. Tessék, azt mond meg, hogy miért pont ide gyöttünk azal a gyerekkel? És különben is: hogy a jó életbe lehet ilyen bárgyú, hülye nevet adni egy gyereknek?*

– *Kikérem magamnak. Ennek a gyereknek nincs hülye neve.*

– *Niincs? Hát akkor mi az, hogy Lin. Mér’ pont Lin?*
– *Mer’ Lin és kész.*

No igen, hát ennyire egyszerű volt az eljövetele a kor legnagyobb elméjének, múlt és jövő látójának, sorsok elrendelőjének, annak aki már az idők kezdete óta úton van, csak állandóan megáll pibenni ezért nem ér oda sebova időben. Szóval Ő volt Mer’Lin, aki rengeteg dologba ütötte bele az orrát annak idején, s nem áttallott jó viszonyba lenni a természet nagy sárkányával, az idő



nagy sárkányával, és ha igazak a legendák, akkor az anyósával. Ráadásul nem csak ilyen szűk ismeretségi körben mozgott, hanem még az olyan illusztris és ritkán látható személyekkel is találkozgatott, mint a Tavak asszonya, a Hegyek őriása és a Felbők vándora.

Azokban az időkben az egész szigetországot harcok, villongások rázták (mint krisztus a vargát), és bizony kemény, nehez sora volt a bríteknek. Hogy kik azok a brítek? Nos természetesen azok, akik Britanniában, mármint a szigeten éldegéltek. Egészen pontosan ők azok, akik a tőkükkel jöttek. Na nem, azért ez így nem teljesen pontos. Hehyesen így hangzik: volt a brítek között egy csoport, akik mindenféle csodás tetteket bajtottak végre, és nekik nem volt lovuk, így tőköket ütöttek össze, keltvén ezáltal a patadobogás hangját, és minde mellett gyaloggaloppa’ közlekedtek. No ők voltak a kerrekszalt lovagjai. De álljunk csak meg! Egy pöttyet előre szaladtunk. << REWIND, STOP, >PLAY

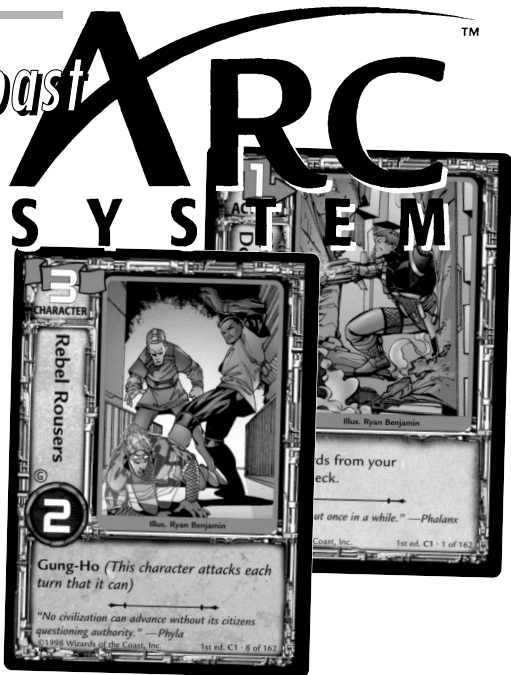
Remélem, hogy ízelítőül ez is megteszi. Találkozunk a következő hónapban, amikor is konkrét ötletekkel és trükkökkel szolgálok a Gallia szerepjátékhoz.

Addig is info kérhető:

DREAMLINE FUTURE LINE
2800 TATABÁNYA, SÁRBERKI U. 88.
SOMLÓI FERENC



a Wizards of the Coast új játékkendszere



A gyűjtögetős kártyajátékok népszerűsödésével a WotC új játékkendszert mutat be, az Arc Systemet, amely gyakorlatilag egy nagyon leegyszerűsített Magic (a Portalhoz hasonlatos) szabályrendszer. Egyszerre három különböző játékot is piacra dobnak, amely ezt a rendszert használja. Ezek: a C/23 nevű képregénysorozatra, valamint a Xena és Hercules c. fantasy tévésorozatokra alapulnak (ezek ugyan kissé bárgyúak, de elég látványosak, én személy szerint sajnálom, hogy nálunk még nem adják őket).

A játékok elsődleges célja, hogy szélesebb réteget célozzanak meg a leegyszerűsített, könnyen érthető szabályokkal, és így terjesztése is szélesebb körben fog történni, pl. supermarketekben is (no, nálunk azért nem lesz a közértekben). A játékban csak három különböző színű mana van, a lényeknek nincs időzési betegsége, és



Megnyílt!

ORÁKULUM

kártya- és szerepjáték klub
Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.
Hatalom Kártyái, Magic, M.A.G.U.S.,
Star Wars laponként is.
Egyéb kártyajátékok, szerepjátékok,
sci-fi és fantasy könyvek nagy
választékban.

életpont helyett ellenfelünk pakliját kell fogyasztani, minden egyes okozott sebzés hatására az ellenfél eldob egy lapot a paklija tetejéről. A lényeknek nincs külön sebzése és védekezése, erejüket egyetlen szám jellemzi. Ha egy nagyobb erejű lény harcol egy kisebbel, akkor a kisebb a tetetőbe kerül, egyenlőség esetén mindketten elpusztulnak. Egy lény csak egy lény védhet. A falak olcsók és erősek, de ha védenek valakit, leesnek. Itt is vannak azonnaliként kijátszható lapok, amelyekkel meglepetést okozhatunk ellenfelünknek, keresztülhúzhatjuk velük számításait. Persze ebben is vannak különböző ritkaságok, kiegészítők jelennek majd meg stb. A játékok kompatibilisek (ha vegyes paklit nem is építhetünk), aki akarja, összezeresztheti az úrtankokat a gyíkharcosokkal. Érdekesség, hogy ha nem húzunk fel az elején legalább 2 földet, akárhányszor újramezhetünk. Azt hiszem, ezzel itt nemigen lehet visszaélni (például összesen csak két földdel játszom), hiszen két kis lény nem tud egy nagyot kivédeni, tehát mindenképp szükség van a nagyobb lényekre.

A játékszabályok néhány perc alatt megtanulhatóak, ezért ajánlom akkor, ha van olyan ismerősöd, családtagod, aki elriadt az eddigi gyűjtögetős kártyajátékoktól, viszont rá lehet venni egy rómi- vagy pókerpartira. Az egyetlen probléma persze, hogy a játék mélységét itt is a lapokra írt különböző speciális hatások adják, tehát aki nem tud angolul, azt ezzel a játékkal sem leszel képes beoltani.

-TM-

Kedves familiárisom

Katherina büszke volt hosszú, aranszín hajára. Valamikor régen a tűzvihar előtt – szülei így mesélték – az ősidők elfjei tudhattak ily pompázatos fejdísz magukénak, ám Katherina emberlánynak született, és az övéi körében ez az árnyalat különlegességnek számított. Ápolta is ezt az „ékszer”, mellyel Sheran anya ajándékozta meg, és ha csak tehetette, hagyta, hogy az arany hajzuhatag dúsan omoljon vállára. Néha ugyan szükségét érezte, hogy a harcok során vassíak alá bújtassa ékességét, ám a városok utcáit járva sosem rejtegette el a csodáló tekintetek elől. Aranszín hajához a vasnál jobban illett az a szépen megmunkált bronz fejpánt, mire a huertoli fegyvermester üzetében lett, és bár tudta, hogy nem igaz, mégis szívében őrizte a titkot, melyet a törpe kovács osztott meg vele miután túladdott portekáján.

– Egykor Lady Olívia hordta utazásai során – súgta fülébe, és Katherina számára ez a kis titok egyfajta mágikus erővel ruházta fel a tárgyat.

Most is ezt a bronz fejpántot viselte, mikor Libertan városába tartott keletről, a Nagy Csatorna messzeségéből. Ahogy az erdei csapásról ruganyos léptekkel ráért a kitaposott útra, hajába lágy szellő kapott és hirtelen összeborzolta szeme előtt az aranszín szálatkat. Kezét emelte, hogy kifésülje arcából a kusza függőnyt, de lába önkéntelenül is tovább lépett és csizmájával puha testbe rúgott. Fájdalmas kis nyuszítás hangzott fel odalentről, és a lány félig vakon botladozott pár lépést, míg vissza nem nyerte elvesztett egyensúlyát.

– Momojka! Mindig láb alatt vagy! – kiáltott fel haragosan, miközben hátrasímtotta haját. – Hányszor mondtam, hogy ne a talpam alatt bóklássz?!

Az apró lény az út szélén csücsült és panaszosan hüppögött. Kiegyenesedve talán ha Katherina combjái magasodhatott fel, de most két kis patás lábát maga alá húzta, és karmos mancsával átfogta térdét. Fekete-lilás bundája a feje búbján, két hegyes, elálló füle között megsűrűsödött, amolyan kis hajpamacsot kölcsönözve

így neki első pillantásra. Arca – vagy inkább pofája – hasonlított a bolhakutyák ábrázatára, ám tekintete jóval több értelemről árulkodott, mint amazoké.

A lány pár szívdobbanásig dühösen méregette az állatkát, de hirtelen jött mérge gyorsan elillant, amint a szomorúan vádló, barna szemekbe nézett. Odasétált a kicsiny teremtményhez, letérdelt vele szemközt, és fejét odahajította a másik buksijához.

– Jaj, Momojka! Mennyi baj van veled! – sóhajította, miközben mutatóujjával gyöngéden megvakarta a lény nyakát. – El sem tudom képzelni, mit fogsz művelni, ha majd megszállunk a Csupasz Sünmedvében. Szerintem a fogadás az első nap után kirakja a bundádat, velem együtt. Ha tudnál beszélni, Sheranra mondom, szavadat venném, hogy nem fogsz semmi galibát okozni.

Mi tagadás, amióta a különös gnóm megtanította neki a varázslatot, százszor is elátkozta a percet, hogy megidézte magának az állatkát. Hányszor, de hányszor jutottak eszébe Kragoru figyelmeztető szavai:

– Türelem kell hozzá, végtelen türelem. Még maga Rughar sem tudta mindig kordában tartani, pedig ő volt az első aki familiárisának fogadta.

Az első nap az apró teremtmény, akit Momojkának nevezett el, megrágtatta a vízestömlőjét. Másnap reggel arra ébredt a vadonban, hogy az aranyai – mind a negyven – hosszú sorban kigyóznak egy közeli gallopbokorig, melynek természetét nagy buzgalommal falta a kis jószág. Negyednapra eltűnt két zöld üvege, egy pár szürke bőrkesztyűje és négy gyöngymangója, amiért kizárólag újonnan szerzett kedvencét okolhatta.

Mindezek ellenére nem volt szíve elzavarni Momojkát, mert azon túl hogy valami érthetetlen okból jelenlétében könnyebben jutottak eszébe a varázsszavak, az állatka beopta magát a szívébe. Beszélni ugyan nem tudott, de kicsiny bundás testét gyakorta befészkelte Katherina ölébe és igényelte a törődést, simogatást. Ha pedig rossz fát tett a tűzre, barna szemével oly bánan és



bocsánatkérően tudott nézni, hogy a lány képtelen volt haragudni rá.

A familiáris túltette magát a sértődésen, vékonyka karjait a lány nyaka köré fonta, majd felkapaszkodott annak vállára. Elhelyezkedett odafent és patás lábcsakáit vidáman lóbálni kezdte.

– No, gyérünk te kis improvizátor – egyenesedett ki Katherina. – Így legalább nem vagy láb alatt, míg a fogadóba érünk.

A küzdelem olyan szoros volt az aranyszín hajú lány és a fekete bőrű alakváltó férfi között, hogy néhányan felálltak az asztaloktól és kezükben sörösorsóval közelebb sétáltak a dartozőkhoz. A leesett, vagy félredobott ubuk dobónyilakat egy fekete-lila bundás kis lény gyűjtötte össze nagy odaadással, majd gyorsan a játékosokhoz szaladt és csillogó szemmel nyújtotta fel nekik a tárgyakat. Az este folyamán, a Csupasz Sünmedve vendégei lassan hozzászoktak a szapora „kipp-kopp” léptekhez, ahogy az apró teremtmény végigügetett a fogadó deszkapadlóján.

– Köszönöm Momojka, de azt hiszem mára befejeztük – nézett le rá Katherina.

– Momojka? – mosolyodott el a fekete alakváltó, kivillantva hófehér fogaikat. – Érdekes név egy familiárisnak. Mikor én megidéztem egyiküket, csak Rughy-nak szólítottam.

– Rughar volt az első aki segítőtjének hívta – bólintott a lány, visszaemlékezve Kragoru szavaira. – Nem tiszteletlenség ezzel a névvel...

A férfi hanyagul megvonta a vállát.

– Amúgy sem állhattuk sokáig egymást. Lépten-nyomon elhányta valamilyen varázskomponenset, bár igaz maguk a varázsszavak könnyebben jutottak az eszembe, ha ő is velem volt. Legvégül, mikor a főtéren belejette a szókókúba egy újonnan vásárolt varázstekercsemet, visszaküldtem oda ahonnan jött.

– Hozzám nagyon ragaszkodik, – mondta Katherina. – Nem tudnám csak úgy, egyszerűen elzavarni.

– Ó, ragaszkodott az is – legyintett az alakváltó. – Ilyenek ezek mind.

Kicsatolta grákó alkarvédőjét egy pillanatra. A hűsben mély, hosszú forradások látszottak, elcsúfítva a férfi bőrt és a lányt egyszerre kirázta a hideg, amint az egykori fájdalomra gondolt.

– Ezt a familiáris csinálta, annyira kapaszkodott belém mikor visszaküldtem a saját létsíkjára. Ha tetette volna, még engem is magával ránt a túloldalra. Szerencsére azóta más társat sikerült kerítenem helyette.

Katherina kérdően felvonta szemöldökét, mire a fekete bőrű kalandozó rejtőköpenye egyik belső zsebébe nyúlt és egy ijedt kis lényt szedett elő, aki riadtan kapaszkodott a férfi csuklójába. Fekete gombszemével zavartodtan pislogott, és tompa orrával bele-beleszagolt az ivó füstös levegőjébe. Két, tömzsi lábcsakájával a levegőben kalimpált, míg végül feltornázta magát az alakváltó nyitott tenyerére. Ott felegyenesedett, karjait összefonta maga előtt és bosszúsan szemlélte gazdáját. Kinézetre olyan volt, akár egy játékmecve. Mielőtt a lány megkérdezte volna, hogy vajon mi haszna – ha van egyáltalán – az apróságnak, a férfi gyorsan körbejáratta tekintetét az teremben és hangját suttogóra fogta.

– Ez egy Tgachi-állatka, amit a napokban idéztem meg. Rettenetesen odavan a virágmézért, ami nem is csoda, hiszen ahonnan származik, szinte ez az egyetlen élelem. Akitől először hallottam róla, azt mondta a *fytrók* esküdt ellensége, mert előszeretettel dézsmálja meg a nektárkészleteiket. Bár az idézés komponenseiért igen sokat kellett kutatnom Erdauin-szerte, összehasonlíthatatlanul kezesebb, mint az előző segítőm.

– Komponensekért? – kérdezte csodálkozva a másik.

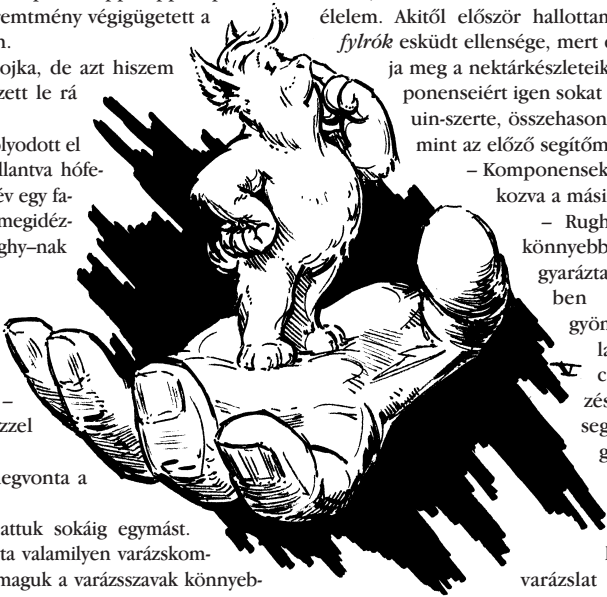
– Rughar familiárisát a legkönnyebb Ghallára csalni – magyarázta az alakváltó, miközben köpenye zsebébe gyömöszködté vissza az állatkat. – Ám azoknak a csatlósoknak a megidőzéséhez, akik komolyabb segítséget adnak, szükségeltetik a karmuk, foguk, irhájuk egy darabja, egyszóval valamilyen személyes részük. Enélkül a varázslat nem tudja átrántani őket a mi világunkba és szolgálatunkra

kényszeríteni.

– És hol lehet efféle komponenseket beszerezni? – kíváncsiskodott Katherina.

– Hát nem a vegyesboltban, az egyszer biztos – vált rideggé az alakváltó hangja, majd köpenyét szorosabbra vonta maga körül és elindult a padlásszobák irányába.

A lány csak későn döbönt rá, hogy ez volt az a kérdés amit nem kellett volna feltennie. Minden kalandozónak voltak saját titkai, melyeket még a legközelebbi barátjával sem osztott meg szívesen. Olyan dolgok, helyek, ösvények és zugok, ahová az illető keserves úton



jutott el vagy szerezte meg azoknak ismeretét. Ezt a tudást pedig csak úgy egy ismeretlen elé vetni – döresség lenne.

A fogadó emeleti különszobájában először furcsa volt az ágy, Erdauin szabad ege és kemény földje után.

Katherina tágra nyitotta az ablakot, hogy az esti levegő szabadon járhassa át a szobát, végül szégyenszemre a deszkapadlón heveredett le. Álmában kicsiny állatkák vették körbe, és ő boldogan játszott velük, fésülte csillogó, fekete bundájukat.

Leginkább a kalandozóösztön ugraztotta talpra a hajnali órákban, mikor nehéz csizmás lábak dübögtek végig a fogadó folyosóján és álltak meg szobája előtt. Lánckesztyűs kéz csapott az ajtóra, majd érdes férfi bariton kontrázott rá kintről.

– Nyissák ki, a Helytartó nevében!

– A Helytartó? – pislantott fel a lány, miközben tunikájára kapta utazóruháját. Hátrasímitotta hosszú, aranszín haját és kítarta az ajtót.

– Mit akarnak?

Két katona és egy varázslóforma egyén várakozott odakint türelmetlenül. A fegyveresek a helytartói palota belső őrségéhez tartoztak, ez első pillantásra lerítt ruházatukról. Lánckesztyűt és bronzvértet viseltek, oldalukon bronzpenge, és bár most nem volt kezük ügyében, de a lány könnyedén el tudta képzelni a nehéz bronzpajzsot, ami szükség esetén kiegészítette felszerelésüket. A varázshasználó – egy dús szemöldökű, szakállas férfi – valamilyen ismerősnek tetszett Katherina számára, míg végül az emlékei közt rábukkant az arca. A libertani Fekete torony lakója volt ő, a város mágusa.

– Egy tolvaj nyomát követve jutottunk el szobádig, ifjú hölgy – hajolt meg a varázsló. – Ma éjszaka valami ismeretlen lator elbitorolta a palotából Helytartónk hatalmának jelképét, a jogart. A nyomok a fogadóig, pontosabban nyitott emeleti ablakodig vezettek, így kérlek engedd meg, hogy bepillantsunk szobádba.

– Hogyan? – kérdezte Katherina, majd hitetlenkedve beletúrt hajába. – Csak nem gondolják, hogy tolvajt rejtegetek?

– Csak egy pillanatra ifjú hölgy – szólt az egyik katona és mielőtt a lány ellenkezhetett volna, belépett a szobába. Tekintete végigszaladt a bútorokon, a nyitott ablakon, majd megállapodott a fal mellett álló ágyon, melyen egy kicsiny, bundás lény aludt, szorosan magához ölelve valami fényesen csillogó tárgyat. A helytartói jogar volt, melyet az állatka éjszakai kóborlása nyomán

„talált” a városban.

– Momojka! – döbönt meg a lány. – Ez nem lehet igaz!

A mágus is belesett odakintről és a familiáris láttán megértően mosolyodott el. Bölcs ember volt,

nagy tapasztalattal, és a lány igaz döbbenete valamint a tárt ablak láttán nem esett nehezére összerakni a történeteket.

– Ostobaság volt, nyitott ablaknál aludnod,

ifjú hölgy. A város nem a vadon és egy ilyesfajta kis jószág kétakora felfordulást tud okozni a házak között,

mint egy tucatnyi varkaudar. Bár a fáma nem szól róla, de maga Rughar sem állhatta két holdhónapnál tovább, így én is csak azt tudom javasolni, hogy ha továbbra is a város vendégszeretét kívánod élvezni, mielőbb szabadulj meg tőle.

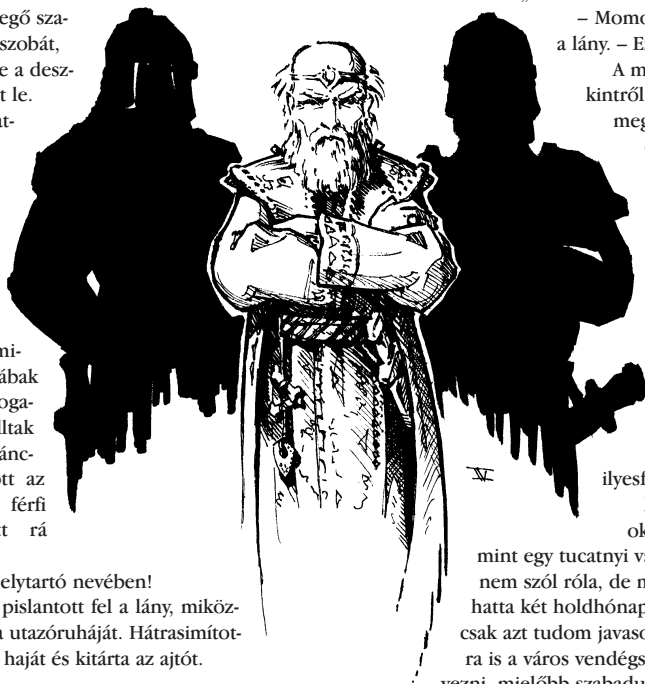
Elhallgatott és rövid ideig mindannyian azt nézték ahogy a katona finoman lefejtette a kicsiny lény karjait a jogarról. A familiáris szinte meg sem rezdült, úgy aludt tovább.

– Mielőbb szabadulj meg tőle – ismételte a varázshasználó és elindult a folyosón, lefelé az emeletről. A lépcsőfordulóból azonban még egyszer visszatekintett a lányra és szinte atyai jó tanácsként tette hozzá:

– Legjobb lenne most azonnal...

„Azonnal” – dohogott magában Katherina, miközben betette az ajtót a hajnali látogatók után. Pontosan tudta, mit is akart ezzel mondani a mágus – ha még napkelte is nála lesz a familiáris, a városi őrző fogja Libertan határáig kikísérni, és könnyen megeshet hogy neve felkerül a nem kívánatos személyek táblájára, amellé a hírhedt árnymanó mellé.

Másrészről viszont, az ő számára is kezdett egyre terhesebb lenni Momojka társasága. Most, hogy a fekete bőrű alakváltó megmutatta a picike maci-lényt, Rughar egykori familiárisa már nem is tűnt annyira pótolhatat-



lannak. Katherina biztos volt benne, hogy ha kapna pár napot, akkor el tudná bolondítani annyira a másik kalandozót, hogy az megossa vele a Tgachi-állatka megidézésének titkát. Ehhez azonban Momojkának mennie kell... most azonnal.

Leült az ágy szélére és szomorúan végigsimította az állatka bundáját.

– Te kis bolondos – mosolyodott el –, jobb lesz neked is, ha visszatérsz a teied közété.

A familiáris, mintha csak megérezte volna, hogy valami nagy változás készülődik, álmosan a lány ölébe mászott és ott összekucorodott. Pici mancsaival magára húzta Katherina aranszín haját, mintha az csak egy pokróc lenne. Erősen szorította, akár bármely ember ha rossz álmok gyötrik és takarójában remél biztos támaszt saját képzelete elől.

– *Yar summon alg...* – kezdett bele Katherina a varázrsformulába, mely visszaküldi majd az állatkat saját síkjára.

Hallatán a familiáris szemei rémülten nyíltak tágra, és csak még inkább kapaszkodott a hajzuhatagba. Elke-seredetten húzta, csimpaszkodott az aranszín szálakba, hogy a lány szemébe könnyek gyűltek a fájdalomtól, és az utolsó szavakat már szinte síkítva ejtette ki. Aztán az egyik pillanatban még az öléből figyelt rá Momojka szomorúan vádló szemekkel, a másik pillanatban pedig egy rándulás jelezte, hogy markában egy tucatnyi hajszállal az állatka eltűnt Ghalla világáról. Katherina éleset kiáltott fájdalomában, majd arcát kezébe temette és szipo-gott párat. Így kellett lennie. Bármennyire is ragaszkodott hozzá Momojka, Erdauion nem volt igazán megfelelő hely számára.

Oldalra dőlt az ágyon és megpróbált elszenderedni. A napkeltéig még jó három óra volt hátra, és reggel meg kell majd keresnie a fekete bőrű alakváltót is. Vajon mit tudhat a Tgachi-állatka, és rá tudja majd bírni a kalando-

zót, hogy elárulja megidézésének titkát? Miféle komponens szükségesetetik hozzá, és merre lehet azt meglelni?

Kicsiny, fekete-lila bundás állatkákról álmódott. Le-hettek vagy két tucatnyian és mind Katherina combja kör-ül nyüzögtek. Patás lábaikkal néha finoman rátapostak csizmájára, majd bocsánatkérően néztek fel fekete szemekkel. Nem lehetett rájuk haragudni, és a lány kedve-sen hajolt le, hogy megcirógassa szőrös buksijukat. Szeretnivalóak voltak, igényelték a simogatást.

Körülnézett. Égbe tornyosuló rőtörös fák, na-rancsszín levelek, magasan feje fölött méregzöld égbolt, körötte pedig az állatkák, kik szakasztott olyanok voltak mint Momojka. Néha egy közülük elügetett a vörös tör-zsek közé, hogy aztán pár másik társával térjen vissza. Csodálni jöttek őt.

Fura egy álmom, hogy ennyire tudatában volt annak mit is csinál. Mintha valóságos lenne, mintha *bívták* volna, hogy jöjjön játszani velük. Ostobaság – gondolta Katherina –, én meg tudom idézni őket, de ők erre nem lehetnek ké-pesek. Netán valamilyen *komponens* szereztek meg belő-lem? Ez már végképp nevetségesen hangzott egy álomban és a lány mosolyogva nyitotta ki a szemeit.

Kicsiny, fekete-lila bundás állatkák vették körül. Egyi-kük mancsában néhány hosszú, aranszín hajszál csillo-gott, lengedezett.

– De jó, hogy itt vagy velünk – mondta Momojka paj-kos tekintete. – Annyi sok játékot ismerünk és itt nem fog zavarni minket senki.

– Jössz velünk gubacsot görgetni? – figyelt fel a lány egy izgatott kis hangra maga mögül. Bármennyire is szer-rette volna, egyszerűen képtelen volt nemet mondani rá.

FORTAMIN (#2977)



Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 május

E-MAIL ÉS FAX KALAUZ

A szabálykönyv elkészülte óta több fontos újítást vezettünk be a Túlélők Földjén és a Káosz Galaktikában, többek között az e-mailes és faxos UL-küldést. Sok játékosunk jelezte, hogy nem ismerik ezeket a lehetőségeket, így most röviden összefoglaljuk az ezzel kapcsolatos tudnivalókat. Mindenki olvassa végig alaposan ezt az ismertetőt, mivel sok bosszúságtól kíméli meg magát is és minket is, ha megfelelő módon küldi az e-mailes vagy faxos UL-jeit!

UL KÜLDÉSE INTERNETEN

Először is tisztázzuk, hogy milyen UL-eket lehet a neten keresztül küldeni. A beérkező UL-eket 3 csoportra osztjuk: problémás, sorbanállós, nem sorbanállós.

Problémás UL-ek

Mi is az a problémás UL? Minden UL ebbe a kategóriába esik, amelyen az UL, JL, EXT, SZL spec. kódokon kívül bármilyen üzenet van a játékevezetőnek (beleértve a címváltozást stb.). Jelenleg a rendszer nem teszi lehetővé a problémás UL-ek neten keresztüli küldését. Ez alól egyetlen kivétel van: az elveszett fordulók. Elveszett fordulóval kapcsolatos reklamációt mind a Beholder home page-ről (<http://www.bppiac.hu/holder>), mind e-mailen keresztül lehet küldeni. A küldés pontosan megegyezik a normális UL küldésével, az egyetlen különbség az, hogy be kell kapcsolni az elveszett forduló jelzésére szolgáló kapcsolót. Ha ilyen UL érkezik, akkor a konvertáló program a fordulósorszám alapján eldönti, hogy az UL-t betáplálta-e már, vagy sem. Ha nem, akkor minden pont úgy megy, mintha rendes UL-t küldtél volna. Ha egyszer már betápláltuk azt az UL-t, akkor a fordulót újra elküldöd, neked pedig e-mailben jelezzük, mi történt. Ha nem az utolsóként betáplált fordulót reklamáltad, akkor a program jelzi neked, hogy ezt a fordulót már nem tudjuk kinyomtatni.

Sorbanállós UL-ek

Sorbanállósoknak az olyan UL-eket nevezzük, amelyeknél fontos, hogy egy bizonyos sorrendben legyenek betáplálva. A sorbanállós UL-eknél fontos az operátor felügyelete, ő dönti el, hogy a sor későbbi tagjai be lehet-e táplálni. Az interneten keresztül érkezett UL-nél az operátor ezt a feladatot nem tudja ellátni. Ebből következik, hogy a Beholder Kft. nem támogatja a sorbanállós UL-ek netes küldését, illetve hogy nem tudunk felelősséget vállalni a megfelelő sorrendben való táplálásért. Ennek ellenére van rá lehetőség, hogy ilyen UL-eket küldj (már csak azért is, hiszen tiltani úgysem tudnánk), azonban fontos, hogy néhány követelményt betarts. A sorbanállós UL-eknél akkor támad probléma, ha a sor valamelyik tag-

ja valamiért nem táplálható (nem stimmel a fordulósorszám; nincs lemaradása, és éppen nem léphet; elfogyott a zseton a számlájáról stb.), ilyenkor a mögötte állóknak meg kell várni, amíg a probléma megoldódik. Ha interneten keresztül küldesz sorbanállós UL-eket, akkor nincs lehetőség a várakozás biztosítására. Tehát pl. az általa 4-esnek sorszámozott UL akkor is betáplálásra kerül, ha az előtte álló valamiért nem volt betáplálható. Eppen ezért, ha mindenképpen sorbanállós UL-eket szeretnél küldeni a neten, a legfontosabb dolog amit meg kell tenned, meggyőződnöd arról, hogy a sor minden tagja egészen biztosan azonnal betáplálható. Ha nem vagy biztos benne, akkor inkább levélben küldd be az UL-eket, mert – mint már említettem – a neten keresztül érkezett UL-eknél, nem tudjuk garantálni ezt az ellenőrzést, tehát kizárólag a Te felelősséged, ha nem valamelyik UL-t lehetett betáplálni. A sorbanállós UL-ek speciális esete, amikor egy karakter többet lép egyszerre. A legfontosabb tudnivaló, hogy a program nem engedi, hogy egy karakter egy nap többet lépjen. (Kivéve, ha az operátor táplálja a UL-eket, aki felülbíráhatja a gép döntését.) Ezért interneten keresztül egy karakternek egy nap csak egy fordulót küldhetsz! Fontos, hogy a sorbanállós UL-eket abban sorrendben küldd el, amilyenben tápláltatni szeretnéd, a feldolgozó progij ugyanis érkezési sorrendben fog fordulót csinálni az UL-ekből.

Nem sorbanállós UL-ek

A nem problémás, és nem sorbanállós UL-eket minden korlátozás nélkül lehet a neten keresztül küldeni.

AZ UL-ÉK FELDOLGOZÁSA

A neten érkező UL-eket egy progij fogadja, és konvertálja át olyanra, hogy a TF program fel tudja dolgozni. A konvertálás előtt a program ellenőrzi, hogy a beérkező UL-en megfelelően van-e kitöltve a karakterszám, számlaszám és a fordulósorszám. Ha hibát talál, akkor e-mailben értesítést küld az UL feladójának. Ezt az értesítést a progij arra a címre küldi, ami az UL-t tartalmazó levélben szerepel. Tehát ha valamelyik [www-s UL-tápláló](http://www.s-UL-tápláló) helyről küldöd, akkor a bönge-szövegben beállított címre, ha más programmal elkészített UL-t küldesz e-mailben, akkor a levelezőprogramban beállított címre.

Ezután az így konvertált UL-eket kapja meg a TF program, elkészíti a fordulókat, valamint egy listát arról, hogy mely fordulókat kell visszaküldeni, és milyen címre (ebbe a listába kerülnek azok a „kézrel” betáplált UL-ek is, amit neten kért vissza a feladójuk). A listába természetesen az a cím kerül bele, amit te megadtál nekünk e-mail-címként. Tehát, még egyszer: a visszajelzés az UL-t tartalmazó le-

veledben szereplő címre megy, a visszakért forduló pedig a mi adatbázisunkban szereplő címre. Ezért ha változik az e-mail-címéd, akkor azt meg kell írnod nekünk, csupán abból, hogy máshonnan küldted az UL-t, nem vesszük észre. Ha nem adtál meg e-mail-címét, akkor a fordulódat plusz két zseton kezelési költség felszámításával postán küldjük el. A listában szereplő fordulókat egy újabb program konvertálja web-böngészővel megnézhető formába, és elküldi a megfelelő címre.

A helyes kitöltés, ellenőrzés

A neten küldött UL-ek esetén a fordulósám kitöltése kötelező! Mind a webes verzió, mind az e-mailes verzióhoz írt program tud ellenőrzőszámot számolni. **Figyelem!** Az ellenőrzőszám itt saját magad ellenőrzésére szolgál, ha már több UL-t is betápláltál magadnak, meg fogod érteni, miért erőltetjük a használatát. (A KG-s **www UL nem** számol ellenőrzőszámot!)

A biztonság és egyéb infók

Az interneten túl könnyű csalni, ezért mindenképpen szükséges valamilyen biztonsági intézkedés. Ahhoz, hogy a neten UL-t küldhess, egy jelszót kell kérned. A konvertáló progij első dolga ellenőrizni a jelszót, ha nem stimmel, az UL nem lesz betáplálva. (Természetesen erről is küldünk e-maiban visszajelzést.) Jelszót nem kérhetsz e-maiban, csak írásban. A jelszót a forduló „Játékvezető üzenete” részében kapod meg, és lehetőleg ne mutogasd másoknak. Minden számlaszámhoz egy jelszó tartozik, azaz ha több karakterrel játszol, nem kell mindegyiknek jelszót kérned! Ha játszol mind a két játékban, akkor nem kell kétszer jelszót kérned, ugyanaz lesz a jelszavad a TF-en és a KG-n is!! Bármely formáját is választod az UL-küldésnek, végül is egy e-mail címre érkeznek majd meg. Az UL-eket általában mindennap kétszer töltjük le: reggel 9 óra körül, és du. 3 óra körül. Ha egy parancs üzenetet tartalmaz (pl. ÉP, KÖTL stb.) akkor azt **ékezet nélkül** kell beírni. Az ellenőrzőrendszerek erre figyelmeztetnek is, de hát azokat meg lehet kerülni.

UL javítása

Korlátozott mértékben lehetőség van a már elküldött UL javítására. A teendőd mindössze annyi, hogy ugyanazzal a fordulószámmal minél hamarabb újra elküldöd az UL-t. A javítás akkor fog sikerülni, ha a hibás UL még nem került letöltésre.

UL A WWW-N

A **www-s** UL használata igen egyszerű. A mezők között TAB-bal lehet mozogni, minden mezőnél egyértelmű a feliratokból, hogy mit kell beírni. A formban egy Javascript elvégző bizonyos ellenőrzéseket. Ezek a következők:

- A karakterszámnak 1001-5999 között kell lennie.
- A számlaszámnak 1000-9000 között kell lennie.
- A parancsokhoz csak betűket lehet írni.
- A paraméterekhez csak számokat lehet írni.

(A két utolsó ellenőrzést CSAK a TF-es UL form végzi el!)

Ezeket az ellenőrzéseket minden mező kitöltése után azonnal elvégzi a script, és figyelmeztet, ha hibát talál. Nem kell hozzá nagy ügyesség, hogy az ember otthagya a hibás mezőt, azonban ez már mindenkinek a saját dolga. Az UL ellenőrzése gomb megnyomása még egyszer ellenőrzi a fejléceket, és szól ha valami hibát talál (akkor is, ha a fordulósám, vagy a jelszó hiányzik), ezen kívül kiszámolja az ellenőrzőszámot, és jelez, ha nem stimmel. Az UL postázása gomb megnyomásával lehet az UL-t elküldeni. Ha több UL-t szeretnél küldeni, akkor a postázás után a töröl gombbal csinalhatsz magadnak üres UL-t. A fenti ellenőrzések csak akkor működnek, ha az általad használt böngésző ismeri a Javascriptet. (Netscape 2.0-tól.)

UL E-MAILBEN

Ha valamiért nem tudsz rendszeresen eljutni a home page-re, akkor lehetőség van e-maiban is UL-t küldeni. Ehhez le kell töltened a Beholder home page-en található kis progit, ami megfelelő formátumba tud elmenteni egy UL-t. A progij DOS alatt fut. A részleteket a read.me file-ban megtaláljátok. A progij által gyártott UL fájlt e-maiban kell elküldeni hozánk. Egy e-maiban tetszőleges számú UL küldhető. Nagyon fontos, hogy ne piszkálj bele az UL fájlba, mert ha a konvertáló program valami hibát talál, akkor visszalöki az UL-t. A küldésnél figyelni kell arra, hogy a levelezőprogram még véletlenül se kódolja base64-gyel, uuencode-dal vagy valami hasonló csalafintasággal az UL-t, mert a konvertáló program az így kapott UL-t **nem** fogadja el. Néhány tipp, amivel ezt elkerülheted:

- Ne attach-old a file-t, hanem valamilyen módon olvassd be a levelező progij levezérszo részébe. (Ha másképp nem megy, akkor clipboard-on keresztül ha Windows-t használsz.)
- Netscape Mailnél működik az attach is, csak előtte az UL-file kiterjesztését meg kell változtatni txt-re.

Mind a TF-es, mind a KG-s UL-eket a ul@beholder.datanet.hu címre kell küldeni! Kérjük, hogy **csak** UL-eket küldj erre az e-mail címre, mert csak egy konvertáló „olvassa” az idejövő leveleket, és visszaküld mindent, ami nem UL. A szükséges programokat letöltheted a Beholder Kft home page-éről.

FORDULÓ MEGKAPÁSA E-MAILBEN

1. Ahhoz, hogy ilyen fordulót kaphass, a következő dolgokra van szükséged:

- Egy darab e-mail cím, ahova a fordulókat kapod.
- Olyan progij, ami uuencode-olt, vagy base64-gyel kódolt levelet vissza tud kódolni. Aki Netscape Mailt használ, annak pl. könnyű dolga lesz, mert az a base64-es levelet automatikusan visszakódolva menti el. De tudtommal több levelező progij is képes ilyesmire.

- Egy darab kzip, mert a forduló zippel van.
- Egy darab Java applet futtatására alkalmas böngésző, pl. Netscape. Ezzel lehet megnézni a fordulót. (Ehhez már nem kell internetes kapcsolat!) A fordulók megnézéséhez szükséges képeket és java classokat a Beholder Kft home page-éről lehet letölteni. Itt található olyan segédprogramok is, amelyek segítségével akkor is meg tudod nézni a fordulóidat, ha a böngésző nem képes Java applet futtatására.

2. E-mailes fordulót a következő spec. kódokkal lehet kérni: Net: U, Net: U+, Net: B, Net: B+. Ezek értelemszerűen a következőket jelentik: az U uuencode-olva, a B base64-gyel kódolva kéri a fordulót. A + jel azt jelenti, hogy hagyományos nyomtatott fordulót is kérsz. Lehetőség van arra, hogy megadjj úgynevezett állandó netkódot. Az állandó netkód a számládon levő összes karakterre vonatkozik. Ha megadtál ilyen állandó kódot, attól kezdve nem kell a minden UL-nél a netes visszakérését külön bejelölni, minden fordulót úgy kapsz meg, ahogy az állandó kód meghatározza. Ha időnként ettől eltérő módon akard megkapni a fordulókat, akkor nem kell megváltoztatni az állandó kódot, hanem elég az UL-en feltüntetni az arra a karakterre érvényes kódot. Ez felülbírálja az állandó kód hatását. Ha van állandó kódod, és valamelyik fordulót csak postán szeretnéd kapni, akkor használnd a P netkódot! A TF és a KG karaktereidnek **külön kell** meghatározni a netkódot! Az állandó netkódot e-maiban adhatod meg (beholder@mail.datanet.hu címen subject: NETKOD – TF ill. NETKOD - KG). Ha változtatni akarsz, akkor is ide írj. Ne felejtse el a **számlaszámodat** megadni! Az

állandó netkód csak az interneten keresztül érkezett UL-eknél érvényes. Ha postán vagy faxon küldesz UL-t, akkor továbbra is minden UL-nél jelölnöd kell a netes fordulókérésit!

3. A fordulód arra az e-mail címre megy, ami a játékos-nyilvántartásban megtalálható. Aki tehát így szeretné kérni a fordulóját, az ne felejtse el először a címét megadni. (Ezt lehet e-mailben is a beholder@mail.datanet.hu címen. A számlaszámodat **ne** felejtse el megadni!) Ezt az e-mail címet kapják meg más játékosok ha a karaktereitek találkoznak.

4. A böngésző progvial ki is lehet nyomtatni a fordulót, ha szükséges. A nyomtatás előtt a megfelelő opcióknál érdemes a fontméreteket kisebbre venni, mert különben nem minden táblázat fér ki a lapra. (Figyelem! A java applet által gyártott képek nem látszanak a kinyomtatott fordulón!)

5. Mennyibe kerül? Ha csak e-mailben kéred a fordulódát, akkor az 4 zseton lesz, ha postán + e-mailben, akkor az 6 zsetonba fog kerülni. Ha postán elveszett fordulót e-mailben kérsz újra, akkor az 1 zseton lesz. (1 zseton jelenleg 50 Ft.)

UL KÜLDÉSE FAXON

Ahhoz, hogy ez a szolgáltatásunk zökkenőmentesen működhessen, kérjük, hogy az alábbi kéréseket feltétlenül tartsátok be:

1. Kérjük, hogy amennyiben lehetőség van rá, az eredeti UL-t faxoljátok, ha ez nem megy, akkor csináljátok egy **üres** UL-ről fénymásolatot, azt töltsétek ki és azt faxoljátok el.
2. Kérjük, hogy az UL-t **fekette** faxoljátok!
3. Amennyiben fénymásolatot küldtök, **ne** küldjétek el az egész A/4-es lapot, vágjátok ki belőle az UL-t!
4. A fénymásolás során **ne** nagyítsátok fel az UL-t, és **ne** is kicsinyítsétek le!
5. Az UL-t úgy töltsétek ki, hogy az a faxolás után is olvasható legyen, tehát **semmiképpen sem** ceruzával, és **ne** túl vékonyon fogó tollal!
6. Amennyiben a faxotokon van FINE, vagy SUPER FINE (illetve egyéb minőségjavító opció), akkor használjátok azt!
7. Faxon mentális üzenetet küldeni **nem** lehet!!

Ha a fax olvashatatlanul érkezik, akkor postán visszaküldjük a feladónak, amennyiben meg tudjuk állapítani, hogy kié volt. Ezért 1 zseton kezelési költséget számítunk fel. Telefonon, illetve faxon visszajelezni nem áll módunkban. A fax száma: 291-14-38. (Ezen a számon csak fax készülék üzemel!) A szám időnként hosszabb időn keresztül foglalt lehet, mert ezen a vonalon keresztül küldjük ki az internetes fordulókat is!

**Figyelem: a fordulókat faxon
visszaküldeni nem áll módunkban!**

EMLEKEZTETŐÜL

Beholder homepage (UL-tápláló hely, friss információk kiadványokról, eseményekről, letölthető adatok): <http://www.bppi-ac.hu/holder>

A Beholder Kft. e-mail címe (minden ami a Kft-vel kapcsolatos – és nem UL – azt ide küldheted): holder@mail.datanet.hu

TF-es és KG UL-ek e-mail címe (ide csak netes UL-t küldj – más e-maillre hibáüzenetet fogsz kapni): ul@holder.datanet.hu

A Beholder Kft. fax száma (Csak UL-t küldj faxon!): (06 1) 291-14-38

Teljesítő

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

Al felkes trollok sorra döntik meg Ödönke magasság-rekordját. Ylmor, a gyilkos után még többen jelentkeztek 260 és 262 cm közötti magassággal. Írt Kelögem is, aki 263 cm, jelentkezett Crassus 264 cm-rel, de a rekordot jelenleg Pirosmackófelső tartja 265 cm-rel.

Dlmor súlyrekordja sem volt hosszú életű, először Bunkós Baxi jelentkezett a maga 493 kg-jával, majd CH'Diablo (#5718) 499 kg-gal (aki várja a nála nehezebb kalandozók mentális jelentkezését). De a pálmát Pirosmackófelső és Spartacus közösen vitte el tekintélyes 505 kg-os testsúllyal. Spartacus mellel „csak” 255 cm, így méltán nevezhető Ghalla legkövőbb alakjának. (Lapzártá előtt futott be Metshu Zorba üzenete, aki 506 kg. A magasságát nem írta meg.)

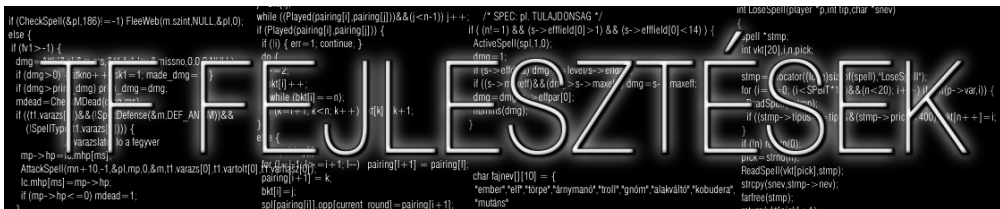
Kerge Kugli, az árnymanó szerencsétlen tagja fajának, vagy egyszerűen csak tehetségtelen tolvaj. Ugyanis csak a 9. fordulójában sikerült először lopnia, 19. kísérletére, pedig ekkor már 3-as lopása volt. A hatalmas zsákmány: egy bunkó. (Bárcsak minden árnymanó hasonlóan sikeres tulajdonátrendező volna!)

Nem vesztegeti az idejét Gyilkos Mókus, Sheran követője. Még csak 16 éves, még csak nemrég érkezett a kiégett földről (11. Forduló), de már azt vette észre, hogy terhes. Az eset pikantériáját fokozza, hogy a „kislány” troll, míg a két szóba jehető apajelölt egy gnóm és árnymanó. (Azt hiszem, hogy ebben az esetben erőszakkal szó sem lehet.)

IX. El-Maharadzsa most tanul mászni. Hogy mi ebben az érdekes? Az, hogy mindezt a 109. fordulójában teszi.

Megdöntötték Desertus anti-nyomkövetés rekordját (1. GN43). A tettes Wallecei-el-Ralban, akinek a 23. fordulójában nőtt meg kettesre a nyomkövetése. Először a 12. fordulójában talált nyomot, majd legközelebb a 22.-ben. Ralban egyébként Kerge Kuglit is utánozza, mivel a 19. kísérlet lopási kísérletéből csak ket-tő volt sikeres, és mindez 44 forduló termése volt.





VÁLTOZÁSOK

Az elmúlt hetekben módszeres hajtóvadászatot indítottam az utóbbi időben felgyülemlett apró, de bosszantó programhibák ellen, nem szólván néhány lehetetleni tápolási lehetőség eliminálásáról, és a dolog még most is folyamatban van. Ezzel kapcsolatban szeretnék mindenkit megkérni, hogyha bármilyen anomáliát, a program helyes működésétől eltérő dolgot észlel, akkor mindenképpen szóljon, még akkor is, ha a dolog számára hasznos (pl. elköltök egy TNO-t, és megmarad, hogy egy légből kapott példát vegyünk). Ezzel hosszútávon nemcsak a játék érdekeit, hanem a sajátját is szolgálja, nemcsak erkölcsi szempontból: a hiba felfedezését becstelensége miatt mindig honoráljuk. Különösképpen vonatkozik ez az újabb és újabb KT képességekre, amelyek közül sok a 10. különböző módon csinálja ugyanazt, mint kilenc társuk. De mivel egy kicsit más, új kód kell hozzá, ami programhibát eredményezhet. Ha véletlenül hiba kerül ebbe, kérem a KT tagok támogatását a hiba felderítésében.

A legnagyobb csótányfészket a támadást, sebzésbónuszt és védekezést számoló algoritmusok jelentették. Kisebbségi hibák miatt ezek az értékek sok embernél eltértek kis mértékben a normálistól. Első lépésben kiirtottam az összes olyan, még nagyon farumaci módon előidézhető hibát is, amely ezeket hibássá teheti, második lépésben írtam egy programot, amely mindenkinél újraszámolja ezeket az értékeket, és visszarírja. Ezért történetesen, hogy a támadásod illetve védekezésed megváltozott. Sajnos az újabb és újabb KT képességek felkavarhatják a „csótányfészket”, ezért ezt a programot a jövőben is időről időre le fogom futtatni.

A szó szoros értelmében nem volt hiba, de tápolásra adott lehetőséget, hogy a teleportálások a térkép újraíródik, így egy körben egy szörnyfészekre többször ráteleportálva ugyanazzal a szörnyrel többször lehetett harcolni. Ez a lehetőség megszűnt.

INFORMÁCIÓK

Kevésbé közismert dolog, hogy egy emberen egyszerre maximum 10 kör végéig tartó, és 10 egyéb varázslat lehet. Ez utóbbi kategóriába tartoznak pl. a harc végéig, a következő kör elejéig és a megújítandó varázslatok. Egy rád rakott, harc végéig tartó varázslatnak számít az is, ha kapsz egy vakító fényt! Általában ez a 2x 10 hely elég szokott

lenni, de nem árt, ha tudjátok, mi történik, ha mégsem: a legrégebben rád rakott varázslat kerül törlésre.

Példa: egy karakteren van vámpirizáció, áldomás, óriás-erő, mentális pajzs, láthatatlanság, láthatatlanság észlelése, varázspáncél, tulajdonságpajzs, erópajzs. Ebből az utolsó kettő kör végéig tartó varázslat, viszont a másik 7 táborozásig tartó ill. megújítandó. Tegyük fel, hogy ez a karakter találkozik egy őrjarrattal, és rendre elrontja a mentődobását az izomernyesztés, a puha ütés, a vakító fény és az agybénítás. Mivel mind a 4 varázslat harc végéig tartó hatás, ezek is az első 10-es varázslatscsoportba kerülnek, és így a legrégebbi (esetünkben a vámpirizáció) varázslat törölődik. A fenti egy igencsak extrém példa, de elméletben előfordulhat. Aki kevésbé tudományos magyarázatra szorul, az tekintse úgy, hogy az őrjarrat egyik mágusa mellelleg letörte róla a vámpirizációt. Ha a későbbiekben ez a probléma általánossá válik, akkor megnövelem ezt a 10-es korlátot.

JÁTÉKFILOZÓFIA

Valaki megjegyezte, hogy a csatorna túldoldalán sorozatos FU-k után sem esett teherbe. Amikor az első karakterek keltek át a csatornán, rémült játékosok fordultak hozzám, hogy „ugye a túldoldalon nem gyárthat magának rabszolgát az ember?”. Ha valaki újszülöttet indít a túldoldalon, annak két oka lehet. Az egyik az, hogy rabszolgát akar. Hallottam persze ellenérveket, hogy ez mennyire nem jó dolog, mert az ilyen rabszolgának úgyis kevés TVP-je lesz stb. Ühüm. A másik ok lehet, hogy valaki a csatorna túldoldalán akar indulni. Namármost ha igaz az az, hogy újszülött úgyis életképtelen lenne a túldoldalon, akkor meg mi értelme a dolognak? Tegyük fel, hogy mégiscsak életben marad az az újszülött némi szülői támogatással. Nem tartom etikusnak, hogy amikor valaki rengeteg energiát öl csak abba, hogy átjusson a csatornán, és kihasználhassa az odaát levő tápokot, másnak megvan a lehetősége, hogy egyszerűen onnan induljon.

Itt üzenem a csatornán átkelt karaktereknek, hogy az aktuális árverési listát és persze a LIC parancs ismeretét most már az alanoi és egyéb vávarósi palotákban is meg lehet kapni a BE <épület> 1 parancssal.

Regin sikeresen beadózott Chara-dinnak, és megkapta első isteni küldetését. (Ugye mindenki tisztában van azzal, hogy Regin a saját tesztkarakterem, és egyelőre csak a saját gépemen létezik Chara-din, mint nyolcadik isten. Nemsokára azonban bekerül a rendes programba is.)

THOR MIKLÓS

KALANDOZÓK VÁROSA

Tisztelt Kalandozótársaink!

Mint a Városi Tanácsok tagjai kérésrel fordulunk hozzátok. Mint tudjátok, az utóbbi hetekben-hónapokban valamennyi helytartói városban nagyarányú építkezések kezdődtek. Először csak mindegyik városban egységesen a vegyesbolttól délre eső mezőn találkozhattunk nyomaival: a csatorna túloldaláról érkező munkások hatalmas erődítmények falait emelték egyre magasabbra; majd az erődítmények előrehaladottabb készültégi fokán megjelentek az azokat őrző, szállásul használó katonák. Mi tanácstagok, kalandozók tetszéssel vagy nemtetszéssel, de mindenképpen érdeklődve figyeltük erőfeszítéseiket, a be nem avatkozás politikájához tartva magunkat. A helytartói városokat Borax király építette, s mivel bölcsen és nagylelkűen annak idején azok kivételével lemondott minden csatornától keletre elterülő pusztáról-hegységről, nem gátoltuk alattvalóit tevékenységükben.

A katonaság létszámának növekedésével egyre szaporodtak az atrocitások: a duhaj királyi fegyverek békés kalandozókba kötöttek bele; felszerelésüket szétdobálták, őket magukat pocskondiázták, válogatott módon megalázták. Túléltek a világegést, megtanultuk a fegyverek használatát, új szakértelmeket sajátítottunk el, alkalmazkodtunk a megváltozott világhoz, de mindenre mi sem vagyunk képesek. Legyőztük az elenitünk támadókat, megtanultuk a magya misztériumait, de nem akarjuk eltérni, hogy közülünk való terhes nőket meztelenre vetkőztessenek magukat a jog szerinti uralkodó katonáinak valló... teremtmények. Vértünkkel és verejtékünkkel küzdöttünk meg földünk minden négyzetmérföldének megismeréséért, méltóságunkat megőrizni harcoltunk a szörnyekkel és szereztük meg a tudást; aranyainkkal tartottuk és tartjuk el a boltosokat, bankárokat, s most a mi aranyainkból fizetik a királyi adószedők pompás felszerelését és a közénk tartozó túlélőkkel kegyetlenkedő katonákat.

Társaink! Mérjünk csapást a legérzékenyebb pontjain a birodalomba: fosszuk meg a kincstárát jövedelmétől! Gyertek, építsük fel a kalandozóvárosok vegyesboltját, fegyverboltját, fogadóit, mágustornyait, fegyvermesterének gyakorlóteremt! Örizzük meg méltóságunkat, ne támadjuk meg a felénk valaha jóindulatú uralkodó embereit – éljünk azzal a joggal, melyet a valaha tisztelt uralkodó is jóváhagyott: a helytartói városok kivételével miénk egész Ghalla. Fokozatosan vonuljunk ki a helytartói városokból és építsük ki hozzánk méltóvá a kalandozóvárosokat! Erőnket összpontosítandó a következő építkezésekben kérjük segítségüket:

BIZTOSRÉV

- építsd a 134:61 mezőt az ÉP 398 <TVP> parancsral, ahol a TVP 20-al osztható
- ha e mezőt már felépült városmezőnek látod (lehet, hogy már most is az), adj ki ezen a mezőn egy F 399 parancsot, ezzel feltalárod a házat, s megtudod, hogyan kell építeni
- ha már városmezőnek látod a 134:61 mezőt és ismered a házat, adj ki egy ÉP 400 TVP sorszám parancsot, ahol a TVP 50-el osztható (amíg csak egy épület épül a mezőn, sorszámot nem kell beírnod)

FEHÉR BÉRC

- építsd a 72:59 mezőt az ÉP 398 <TVP> parancsral, ahol a TVP 20-al osztható
- ha e mezőt már felépült városmezőnek látod (lehet, hogy már most is

az), adj ki ezen a mezőn egy F 399 parancsot, ezzel feltalárod a házat, s megtudod, hogyan kell építeni

- ha már városmezőnek látod a 72:59 mezőt és ismered a házat, adj ki egy ÉP 400 TVP sorszám parancsot, ahol a TVP 50-el osztható (amíg csak egy épület épül a mezőn, sorszámot nem kell beírnod)

Az említett mezőkön elsőként vegyesboltot és fogadót fogunk felépíteni, ezt követően pedig a szavazataitok alapján folytatjuk.

Ha támogatód tervünket de nincsen elegendő TVP-d vagy túl messze vagy s még nem tudsz akkorát teleportálni, hogy bejuss a kalandozóvárosokba, kérjük adakozz a kalandozóvárosok bankszámlájára a PBE arany 1 parancsral. A befolyt pénzből a közösségi épületek építését fogjuk támogatni. Minden adományt köszönettel fogadunk!

(Tájékoztatlunk, hogy épülő városmezőre is lehet telepörtálni, s innen minden további nélkül át lehet lépni már felépült városmezőre, ám épülő városmezőre nem, mert annak olyan batása van, mintba ki lépnel a városból. Tebát építkezéshez is tudsz telepörtálni!)

A TANÁCSSTAGOK

További felvilágosításért a következőkhöz fordulhatsz:

EDWARD A KIVÁNCSI (#4415)

1135 Budapest, Forgách köz 16. ☎: 350-4884

GWENDOLEN (#5642)

1104 Budapest, Szőlőhegy u. 8. III/11 ☎: 260-0195

IX. ALANORI OLIMPIA

Közírrre tétetik!

Mi VI. Borax ezennel kihirdetjük, hogy a nagyhirű Alanori Olimpia ismét megrendezésre kerül. Felhívjuk minden fegyverforgatásban, küszásban, mászásban jártas kalandozó figyelmét, hogy kezdje meg a felkészülést. Az olimpiai hírnökök minden érintettet időben felkérnek, és tájékoztatnak a részletekről.

1998. június 13-án 10 órától a Láng Művelődési Házban ismét olimpiával egybekötött JF- és KG-találkozót rendezünk.

Figyelem! Vándor Gábor segítségével a találkozóra tablótokat készítünk a JF-k és szövetségek saját újságaiból, valamint a játékosok JF-es és KG-s rajzaiból. Kérünk minden JF-t és szövetséget, hogy amennyiben nem titkos a belső lapjuk, küldjék el a legutolsó példányukat Gábor címére (2120 Dunakeszi, Föti út 32/6)! Ugyanerre a címre várjuk a felfkes, rajzolni szerető játékosok rajzait is.

ÁTADÓ KARAKTER

☐ Átvennék karakter(ek)e)t alantas célokra. Sürgős!
Fejrecsontó (#3517)
& Vik-Xan-Tor (#5016)

☐ Új tulajdonosára vár egy 17. szintű, jó jellemű (277) kobudera férfi. Sok varázstárgya és pénze van (bankban). Eddig 164 fordulót játszottam vele. Nagy lemaradása, és extrafordulója van. Rengeteg tárgyat ismer (320+). Tulajdonságai 22 felett vannak, arányosan lettek fejlesztve a képességei is. Érdeklőket a 27-316-959-es telefonszámon várom. **Balázs**

BORAX

☐ Most aztán tényleg morcos vagyok! Békésen sétálgatok (VI 6 3 30) Libertanban, amikor hirtelen rám támad egy csapat őrjáratkozó katona. Egy semlegesre! A harc részleteivel senkit nem akarok untatni, de kegyetlentől elpáholhat. Nem őket hibáztatom, a katona mindig parancsot hajt végre. De kiét? Numpet Zaks! Te is katona vagy, de vak. Ez megbocsáthatatlan. Ezennel párbajra hívlak! Gyere, és védj a zsarnok „becsületét”! Bár nem vagy méltó Wartause helyére, de ha mégis sikerült valamit elmeselned tőle, elfogadod a kihívást. Várlak!
Mediron con Sirius (#5206)

☐ Nekem mindegy, hogy ki jön. Borax-álBorax, tők mindegy. Megütök mindenkit, aki az utamba kerül. **Fürgeujjú Elendyl (#3017)**

APRÓK

☐ Annnyiféle nézetet hallani, hogy Borax így. Éjmágus úgy, meg ehhez hasonló, hogy az fantasztikus. Ahelyett hogy a szátokat járatnátok, inkább keressétek ti is Boraxot. Bárhol lehet, hisz Erdauinon mindenki szabadon járhat, akár a lágyszellő a virágok között. Hogyan keressétek? Hát először is kell hozzá, hogy ismerd Boraxot (#4999-es kalandozó), és kell hozzá egy KUT parancs. Ugye megvan mindenkinek? Aztán csak annyit kell tenni, hogyha keresni akarod, add ki te is a KUT 15 4999-et. Ennek örömére a tartózkodási helyeden széténezel kissé, nincs-e ott Borax is. S ha sikerrel jártál, és megtalálad, mint törvényes uralkodód, valószínűleg meg fogja hálálni/köszönni. Sok sikert mindenkinek a keresgéléshez. Sok szeretettel:

Leona Lethendina (#3409)

Ui.: Ez nem az én karakterszámom, de ha valaki írni akar nekem, ide tegye, meg fogom kapni. No, puszi a homlokotokra, és viszlát!

☐ Mindenkéhez! Ezzel a klasszikus kezdéssel szölok most hozzátok, kedves barátaim, ellen-segeim és ismeretlen kalandozók. A minap

bement az egyik barátom Huertolba azért, hogy találkozzon egy ismerősével, és üzleti ügyekben tárgyaljanak. A piactértől nem messze megállította az őrjárat, és rátámadtak minden felszólítás nélkül. Szegény Elf Pillát sajnos már nem értem a városban, ugyanis az őrjárat jóvoltából Leah magasztos fensége elé került. Remélem a Túlvilág Fejedelme ad neki még egy esélyt. Ugyanílyen orvtámadások érnek mindannyiunkat. A Tudatom több tagját, és sok más barátomat érte már ilyen inzultus. Legyen már elég abból, hogy minden alkalommal beleköpnek a levesünkbe! Álljunk végre a sarkunkra! Fogjunk már végre össze! Tegyétek zsájkaitok melyére az ellentéteket! Legalább egy kis időre. Söpörjük el az útból a szemetet, takarítsuk ki végre, hogy ez itt a mi játszóterünk! Ezen a téren pedig rajtuk kívül senkinek semmi keresnivalója. Aki érdekelt ebben az ügyben, keressen engem vagy bármelyik Inkvizítort. A sors legyen kegyes hozzátok! Tisztelettel:

Acid el Sinistre (#4706)

☐ Kedves kalandozók! Észrevettétek már mi folyik újabban Erdauinon? Az erődítmények a városokban már felépültek (488-as építmény) vagy jórészt elkészültek. A városokban őrjáratok cirkálnak, megtámadva a kalandozókat. Akit nem támadnak meg, azt megszegyenítik. Rádásul egyesek vitorlákat láttak a csatornárn. Persze távcsővel. Szóval nyakukon a zűr. Mások Shaddar környékén jóvialis

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOŁ:

- ♦ találkozhatok a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz
 - ♦ nem hívják a zsarnokot, ha Shadowrunozni kezdesz
 - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
 - ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
 - ♦ leginkább használhatod kártyagépjteményedet,
 - ♦ TF-es és KG-es infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
 - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen
 - ♦ rendszeres KI találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
 - ♦ szinte mindent megtalálász, ami a jó játékhoz kell
- EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMES BENÉZNI.**

*ELYSIUM:Semleges,
fegyver- és
hárcmentesnek nyilvánított terület.
(Vampire the Masquerade)*



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

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**

mikroszockóval találkoztak, ami köztudottan csak nyitott dimenziókapuk közelében fordul elő. Szóval már Chara-din kapui is újra megnyitáltak. Nem gondoljátok, hogy itt a cselekvés ideje? Jó lenne talán Boraxot előkeríteni végre. Hogyan? Keresni kell. Méghozzá a KUT 15 4999 37 paranccsal. Ettől elkezdted keresni azt a druidát vagy papot, aki tudja merre van Borax. Mert a palotában nincs. Ez bízom. Akinek nincs meg Borax infója, az próbálja beszerezni ismerősökön keresztül. Sok sikert a keresésnél! Hajrá! Az istenek áldása és a Barátság Szelleme kísérje utatokat! Sok szeretettel:

Sötét Orlan (#3409),

az alakváltó, az Igaz Barátok Szerzetesrend tagja, Elenios Úrnő leendő híve, a jó

BUNYÓ, FENYEGETÉS

Üdvözlét mindenkinek! Most minden kalandozóhoz, de főleg a nagydarab, hájas, ostoba bunkó, nem vasaltbunkó, hústömeg, okoskodó, árnymanóellenes alakokhoz szólok. (Ugye, akinek kell, az magára ismert?) Már kezd eldurvulni az árnymanó és ... faj (lásd fent) háború. És miért támadtok minket szegedy, árva, gyenge, bátoratlan, szende, csendes népet? 1. Mert lopunk? Hát az lehet, de ki nem lop? Ha jól utánanézték, akkor megtudjátok, hogy a tolvajok fele nem közülünk való. Őket miért nem szadizták ti tohonya baromok? 2. Mert kisebbek vagyunk? Ez is igaz, de a kisebbel, a gyengébbel a legnagyobb bunkó (vasalt bunkó) sz...r alak is el tud banni. Ha nagyon vérengzeni akartok, üssétek a veletek egykoriákat és nagyméretűeket! 3. Vagy mert rájöttetek , hogy milyen elkorcsultt senkik vagytok? És „ha jobb nálam, akkor pusztuljon” elv miatt? Ezekre a kérdésekre nem tudom a választ, de ha tudjátok, vagy más verziókra, akkor írjátok meg nekem! Ha hozzászólnivaló van, írj! Most biztosan legtöbbször agyában (agy? ha-ha-ha) felmerül ez a gondolat: „Hű, megkeresem azt a kis fajgyűlölő korcst, és szétverem a fejét!” Állok elébe; még csak kezdő vagyok, de ha ilyen nagy legények vagytok, hát gyertek! Ha sikerül is megölnötök (és nem DEM-ezek el vagy bújok el stb.), akkor is visszajövök a halálból, és folytatom áldásos tevékenységemet. Most már abba hagynom, mert sok erősen és egyébe vár. Ügyhogy megyek. Üdvözlét mindenkinek.

Ramshíd Uchbar a bátor (#3842),

Klapka Páter, ☎: 56-350-933

Mezőtúr, Szabadság tér 25. II. ép. II. em. 6. Uj. Elnézést kérek mindenkitől aki nem troll (no végre kimondtam), és ha az is, de nem forgat a fejében árnymanóellenes dolgokat. Árnymenők, még egy év, és számíthattok rám, persze ha lesz számomra még helyetek.

☐ Kalandozók! A napokban nézelődtem a Beholder Kft. honlapján, és egy igen bosszantó, etikátlan, undorító stb. dologra lettem figyelmes. Valaki az én nevemben írkal mindenféle baromságot a vendégkönyvbe. A legutóbbi írásom (amit tényleg én követtem el) pár TF-es vicc volt a GN 49-ben, melyekért még egyszer elnézést kérek minden trolltól, nőtől, árnyma-

nótól. Ezzel szemben a vendégkönyvben február óta szerepelnek a nevemben írt, isteneket pocskondíázó, Chara-din híveinek hadat üzenő, kalandozókat becsmérlő förmedvények. Kedves(?) ismeretlen, aki ezeket a gatzetteket elküvette! Saját érdekében ajánlom, hogy adj hírt magadról valamilyen formában (apróhirdetés, mentális üzenet stb.), különben - Tharr nevében esküszöm - a föld alól is előkerítelek, és megköstoltatom veled a csontszabályom élet! Valamint üzenem Mr. Johnsonnak, a Megbízónak, hogy az ellenem meghirdetett hajtóvadászat helyett inkább a „nagyfajfű jóakarómra” tüzözzön ki védőját, garantálom, hogy több sikerrel fog járni (mivel én magam is segíték a gazember kézre kerítésében). Orkpusztító lovagársam! Most mellettem állsz, vagy te is ellenem vagy? Ez az etikátlan víckömajom, aki „volt bátor” visszaélni a nevemmel, a becsületembe gázolt. A lovagi erények ilyenfajta sárba tiprójá nem élhet sokáig büntetlenül! Téged kérlek hát, hogy segíts bajtársadon (rajtam), hogy kiállhassak az igazam mellett, és újból méltó lehessen a nevemre!

Sir Gilbert Erail,

aki mostegyáltalán nincs tréfás kedvében ki: Chara-din híveivel továbbra sem szimpatizálók! Tisztelt névtolvaj úr! Szeretném, ha ez a vitánk szigorúan a szerepjáték keretein belül zajlana. Ha esetleg összefutnánk valahol a kis hazánkban, ne fájuljon kölcsönös anyázással a dolog. (Ki tudja, még haverok is lehetünk!)

☐ A Kvazárszikkák Tours csoportos utazását szervez árnymanók részére. Most akciós árban. Megtekinthető nevezetességek: Lombard talpa (alulról), egy vasalt bunkó közelről történő analízisa, séta a friss ködmanócsérjék között, bujkálás a sötét motyogók elől, lehet árnyékrája is. Bármikor jelentkezhet sz bármely véres csatábólót nyolagot trollnál.

Fejrecsentő (#3517)

& Vik-Xan-Tor (#5016)

☐ Új Kf alakul(na) Repülés Szerelemsei néven, ha alakulna. Csak ugye ez macerás, és hosszú folyamat. De!!! Azok az elfek, törpék, stb., akik engem keresnek, és sikerrel megtalálnak Warginban a küldetéseknel, illetve utána Vangorfnál. Szóval mindenki jöhet, aki akar... Bár ez a repülés nem az a repülés, amit Macfly ígért, de garantáltnan nem felejt el a drow virtust. Sőt! Meg az igaz Istennel, Le-ahhal is találkozhatsz, ha ügyes vagyok.

Faithful Tanthalas (#3429)

☐ Kedves kalandozóztársaim! (Kivéve árnymanó árnymanók.) Írjon aki meghalt, és az árnyékvilágból visszatért, mert ha az lehetséges, a kivégzett árnymanóimnak javasolom. Egy árnymanó többször is meghal - még Treemnek is leesik az álla, sőt még novellának is megírom: Egy árnymanó öt fejfája.

Razul (#4185)

Uj.: Irtsátok az árnymanókat! Alakváltók vigyázzatok!

☐ Te sötétben bujkáló nálam nehezebb lény! Reszkess!

Csontzúzó (#1817)

(a leghájasabb)

☐ Bravó öcsém, jól nyomod! - szólt az Ősi Troll istenség. Jutalmad nem marad el (+10 max. ÉP +20 max. VP, +1 IQ), kapsz tőlem egy mágiát, mely minden troll állma: árnymanóntás (ld. enc.). A küldetés helyett kapsz egy újabbat, és továbbra is feladat számodra a másik kettő: 1. Ől meg egy kék szemű árnymanót! 2. Mérd le, hogy mennyi üstestől fekszik meg egy árnymanó! 3. Fejleszd a vágófejtver szakértelmedet: darabolj fel egy árnymanót! Most menj! A troll elindult: meg- rakta árnymanó málháját, felpattant árnymanója hátára, és elvágatott az oszlásnak induló árnymanó tetemek között.

Fejrecsentő (#3517)

& Vik-Xan-Tor (#5016)

☐ Tisztelt árnymanók, és u.m.a.! Olvastam az írásotokat a troll skalporlól. Én kezdek megjedni! Ha te, hős, dicső stb. u.m.a. ilyen bátor legény vagy, hogy a táborozásod alatt hármással megszűröl a lóborost. De en gyenge kis kvazárszikkák táptalan halálraítelt troll, szívesen kiállnék ellenetek, ha meg is kell halnom. Szóval indulok vissza Vangorfhoz (talán mire a hirdetés megjelenik már ott is leszek), és várlok ott. Amúgy úgy tünik követjük a törpe KT példáját: éljen a kihívás! u.m.a.! Ugye tudod mit jelent ez neked? 50-es gyógyítást...

Scatman a troll (#1731)

Uj.: Givange! Igazad van: éljenek az árnymanók (két percig, kenyéren és vízen, vasra verve stb.)

HUMOR

☐ Autentikus vámpír a csatamezőn:

- Mi van, itt mindenki kidől? Egyedül csak én szedek Véres cseppet!

Sir Ballantines (#2003)

☐ Egy elf lány a pirolámpás ház előtt ordíbal:

- Kisvirágot tessék, kisvirágot tessék! Odamegy hozzá egy troll, és ezt mondja:
- Na most beviszlek a dutyiba! Mi a neved?
- Kis Virág.

Phum-Pha (#2698), a humoros

☐ Egy részeg troll bemegy egy fogadóba, odamegy a fogadóshoz, és azt mondja:

- Boldog új évet kívánok!
- A kocsmáros:
- De hiszen már húsvét van!
Erre a troll a fejéhez kap, és így szól:
- A francha, az asszony le fog szólni, ennyit még sohasem késtem.

Hogy hívják az öltözős árnymanót?

- Vádlott, álljon fel!

Bon-Less (#3530)

☐ Hé, te haver! Figyelj haver! Nem tuggya valaki nekem megmondani, ki az a Nyám nevezetű valaki? A múlt héten találtam egy nyílvesztőt, s rája volt írva „Nyám nyila”. Ja, ha már itten tartunk, azt is mondjátok meg miszósöz állat az a Pszicho, mertet miko eztt a nyilat felől kérdeztem valakit, aztat mondta, hogy a homlokára kapott, s lenézett a földre, s montta aztat, ho Pszicho pata. Osztat én is né-

zek földet, és látok patanyomokat, na akkor milyen állat ez a Psziho, me még nem látam. Üdvözöllek Graham, a háromfogú, megismerem, most vettem fel veled újból a kapcsolatot. Támogatom a BAT-ot. No nyali mindenkinek:

II. 17.

Bang-Bang, a troll

□ Milyen az árnymanó csodafegyver? Meggyújtod, eldobod, és 30 méteren belül mindent ellop.

Trollok egymás között:

- Anyuu, az miiii?
- Egy sullár.
- Hooool?

#4046

□ *Íme egy régi trollvicc, a trollok kedvéért kicsit megváltoztatva:*

Két árnymanó bemegy a kocsmába, és zagnőziumpálinkát rendelnek.

- Elfogyott. Pechetek van fiúk.
- Jó, akkor kérünk két pecheteket.

Az elmaradhatatlan aranyhal vicc:

A Fairlight pap kifog a csatornából egy aranyhalat. Az egyszer csak megszólal:

- Ha visszadobsz, teljesítem egy kívánságodat.

Ezen ne múljon, visszadobja.

- Hát akkor legyen nyolcvanezer... nem, nem, inkább kilencven... a fenét, legyen kerek szám... Óóóó!

A földesúr bajnoka rettenetes állapotban tér vissza a kastélyba. Páncélja összehorpadva, sisakja kettérepedve, fegyvere kicsorbulva, tetőtől talpig sebek borítják.

- Mi történt veled, derék hívem? - szalad elébe az úr.

- Uram, hőiesen harcoltam ellenségeiddel, és visszakergettem őket keletre.

- Keletre? Hiszen keleten nincsenek is ellenségeim!

A bajnok elszemöldököl, majd gondterhelten összehúzza a szemöldökét.

- Most már vannak.

A hős mentális üzenetre ébred: a szép hercegnőt elrabolták, és egy sötét toronyban tartják fogva. Több se kell a dicső kalandozó-nak, hanyath-homlok, éjjel-nappal vágat, amíg a toronyhoz nem ér. Igen ám, de a toronyt szörnyű mély szakadék veszi körül mindenfélől. Hősünk fejét vakargatva körülnéz, mit ad Tharr, az egyik fatuskón ott ücsörög egy öreg varázsló. Trollunk rögtön rá is förmed:

- Hé öreg, csinálj itt egy hidat!

- Nincs az az isten! Túl öreg vagyok én már az ilyen...

- Száz aranyat kapsz, ha csinálsz itt egy hidat!

- Ki van zárva. Késő van már, meg fáradt is vagyok...

- Ezer arany

- Na jó.

Az öreg nagy nehezen föltápászkodik, és botját a hős kezébe nyomja.

- Megpróbálom, de ha elesnék, kapj el!
- Hmmm... jó, jó csak csinálj már!
- No lássuk! Jaaj a derekam...

Oriza Triznyák (#2888),

a mókamester

Ui.: Először én sem értettem.

□ Újabb rekeszizomszaggató erdaui viccek Sir Gilbert Erail tollából:

Kalandozók egymás közt:

- Honnan ismered fel, hogy hazudik egy árnymanó?

- Mozog a szája.

Két troll kalandozó járja a vadont. Az egyikük talál egy tükröt az egyik bokor alján. Belenéz:

- Hű, de jóképű troll!

A másik kirántja a kezéből a tükröt, és ő is megnézi.

- Hülye, ez én vagyok!

Miért visz a troll lisztet a hátizsákjában? Hogy legyen sütnivalója.

Miért laknak az orkok kerek szobában? Hogy ne lehessen őket sarokba szorítani.

Miért rak az okos kalandozó a tisztás közepén tüzet? Hogy központi fűtése legyen.

Sir Gilbert Erail (#3481)

Ui.: Trollok, árnymanók, bocs!

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ A nevem Huruska, a Nolde. Aki hallott valamit egy Ravasz Cugel nevezetű fickóról, az keressen fel!

Huruska (#4502)

□ Chara-din hívei írjatok! Valószínűleg isteneknek áldozok, de csak igen kevés konkrét információm van róla! Üdv:

Csibirka (#2737) - Baktai István

3400 Mezőkövesd, Mátyas kir. út 205.

☎: 49-312-676

Ui.: U.M.A.-nak igaza van a gonoszszággal kapcsolatban.

□ Keresem azt a kalandozót, aki Ipari áram ellen lopási versenyt hirdetett, és azt a kalandozót, akit Ipari Áram megölt vagy megtámadott. Mi van veled Ipari Áram, nagyon csöndben vagy? Talán túl sok ellenséget szerztél a gízdasággoddal? Leah türelmesen vár rád te gané! Egyszer minden véget ér, a te életed is.

Grox (#2513)

Ui.: Ha van még bőr a pofádon, válaszolj! Látod, én értesítelek arról, hogy meg akarlak ölni, sőt!

□ KOBUDO-sok írjatok! Címem: Szabó István, 3060 Homok út 10.

Mediron con Sirius (#5206)

Ui.: Xorora! Te vén málnaszörpkaivaró! Jelentkezz!

□ Leah hívó (gnóm?) levelezőírásokat keresek! Címem: Mároki Ádám: 2600 Vác, Széchenyi u. 38. **IX. El-Maharadsza (#2039)**

□ Monori túlélők és kapitányok jelentkezését várom, laza, kötetlen baráti kapcsolatra. Infós és tárgycsere stb. Jelentkezni a 30-665-768-as telefonszámon lehet. **#5053 III. 1.**

□ Szasztko kalandozók! Egy leendő Dornodon hívó szól hozzátok. Szeretnék minél több kalandozóval levelezni, és nem csak gonoszokkal, hanem semlegesekkel is. Jókka! soha! Egyébként ha Dornodon nem égette volna fel Ghallát, akkor mi most nem lennénk itt. Gonoszok írjatok! A kezdőknek egy kis „bátorítás”: én már találkoztam olyan demontéttel, ami nem halt bele 8 ÉP sebzésbe. (Hehe!) Mr Szakértő írj! Tisztelettel:

Sercegő Serpex (#4766) a hős gnóm,

címem: 5400 Mezőtúr, Földvári út 45.

□ Százhalombattai játékosok jelentkezzetek! **Phum-Pha (#2698)**

SZERELM

□ Ezennel hitvesemil fogadom a nőt (két és fél esztendő), a Psychétet (#2842). Osztán, ha bárki ezenütl aká egy ujal is meguij... izé, kiéle... akarnám mondogatni hozzája nyúl, akko fizessen is! Ügyfól fogadás: Thord. Hőj Pucás! Móg a többi nőstényi! Nálam jók vagytok. Én lenni erős troll fény. Nem akartok ti nekemnek társaim lennei? Temérdek kanca kellene! Hőj Leia (#1700) Tő má kelletted magadat éneletöm. Ha még akarod én lenni benne!

Thord, a Pusztító (#1343)

□ Ezúton tudatom Ghalla összes lakójával, hogy szeretem Lánghajú Árvést, és aki bántani merészei, az számíton haragomra, és megvetésemre. **Ivli Doer (#5429)**

SEGÍTSÉG

□ Kedves természetkedvelők! Egy rövid útmutatót szeretnék nyújtani azoknak, akik Sherannak szeretnének beáldozni. Tártyák: szárnyas hernyó, róka farkok, móri gyümölcs. Móri cserjét bárhol talál az ember, rát-fát szintén. Ez utóbíról mászókarom segítségével lehet szárnyas hernyót gyűjteni. A mászókaromhoz szükséges tigriszlánfogakat természetesen tigriszlánból lehet kiszedni, Gatin környékén két fészék is van (36, 97) és (38, 95). A róka farkok a tazunkaróka kellek, e lény főleg dombvidéken él. Róka farkok, mászókarom, sőt szárnyas hernyó is kapható a boltokban. (Gatin: 44, 98, Qvill: 45, 62 Shaddar: 28, 42) Pénz szerezhető a város háza küldetéséből, tárgyak eladásával. Rúnakó-koordinátákat csak Qvill és Gatin környékén tudok mondani: (43, 62), (41, 71), (58, 75), (50, 85), (34, 92), (38, 95). Oltárépítésre alkalmas hely legkönyebb a városok között találni. Sok sikert, leendő Sheran hívők! Közi az infót Descio! Üdv:

Hasfelmetsző Jack (#5191)

Ui.: Ez a hirdetés nem mindenkinek szól. Csak azoknak, akik hű hívei lennének a Földanyának. Csak a varázslatok miatt ne válaszd Sherant! Neki igazí druidákra van szükség. Inkább egy mindenre elszánt természetvédő, mint száz tápért áldozó.

□ A segítséget kérő hirdetésemre mindössze egy ember vette a fáradságot, hogy válaszoljon. Az ő neve: Hela. Köszönöm neked Hela! Nagyon sokkal tartozom neked.

Ivli Doer (#5429)

□ Fairlight és Tharr papok! Kérlek küldjétek infót az isteneikről, a küldetéseikről, a beal-dozásairól! Illetve arról is, hogy miért választottad istenedet, és mit kaptál tőle. Köszönettel:
Dezsnya-Dözi-Rex (#2801)

□ Kalandozóársaim, ha valamelyikőtök tud Gatín és Qvill közt holtat, kérem jelentkezzen az alábbi címre, ugyanis szeretnék beszélgetni veled (a holttal). **Surugó Guzmó (#4430)**

□ Már nem kell több infó! Aki küldött, annak köszönöm! Tisztelettel:
Phum-Pha Ui.: Magasabb szintű kalandozók! Ha már nem kell pár tárgy, és ingyen ideadnátok egy kezdőnek, nagyon megköszönném. Valahogy rejtsétek el!

□ Olyan koordinátákat keresek, ahol van barátság szent tüze (#484). A Libertan feletti tatufszéken biztos van egy. Előre is közi az infót!
Fejrecsentő (#3517)

□ Sziasztok! Most érkeztem Ghallára, és Scatmannak igaza van. Mindenki ama. Kéne pár infó! Aki tud, keressen fel mentálisan!

Phum-Pha (#2968) Ui.: Scatmannak tényleg igaza van. Ja! Uma, dögölj meg!

□ Üdv túlélők! Nemrég érkeztem ide az Új-Világba. Nagyon lehangolt amit Dornodon csinált, de az Új Világ felvidított. Am még sehol nem találtam bányát. Pedig mennyire szeretném hallani újra a csákány csattogását, a munkadald csengését, érezni a kőper szagát. Segítsétek! Aki akar segíteni egy kezdő törpének, az írjon mentálisan vagy az alábbi címre: Hamvai Bence, 6723 Szeged, Juharás u. 4/a! Előre is köszönöm! Most búcsúszom. Üdv!
III. 13. **Köpcős Tormar (#5185)**

SZÖVEZÉSEK, KT-K

□ Acél Öklök és Sziklaöklök! Kobuderák! testvéreim! Én szólok hozzátok: Nardaal, a Róka. Bár nem csatlakoztam hozzátok a faji KT-tokba, azért izzig-veig testvéreknek érzem magam. Csak azt szeretném mondani, hogy bárhol, bármikor találkozzak akármelyikőtökkel, szívesen fogadom táborüzemnél. (Sherana esküszöm!) Kivéve egyet közülétek. Vele nem szívesen szívok/szívünk egy levegőt, mivel megsértett mint kobuderát, és megsértett mint igazihitű druidát. (Erre is nyugodtan megesküszöm a Földyana nevére!) Bocssáskatok meg ezért nekem, testvéreim! Sheran legyen veletek!
Nardaal, a Róka (#4279)

fekete druida
□ „Női KT” kalandozónők részére. Igen! Hosszú idő után valami igazán eredeti ötlet. Hajrá! Én legalábbis támogatom, annak ellenére, hogy férfi vagyok – tetőtől talpig. Sok sikert kívánok minden harcoss amazon-hölgyeknek!
Nardaal, a Róka (#4279)

fekete druida
Ui.: Mint azt magatok is látjátok hölgyeim, nem mindenki férfisoviniszta.

□ Félsz a gonoszoktól? Védelemre vágyasz? Szeretnéd magad biztonságban érezni? Fordulj hozzánk, mi biztosan megvédünk!
Naplovagok (#9108)

□ A Lordok nem felejtétek! Jól jegyeztétek meg!
Dur Yazil Abbad (#2424)

Ui.: Még nem késő megtérni. Chara-din és a Káosz Lordjai várnak. Chara-din eljön, és valószínűleg KT leszünk, ne habozzatok!

□ A Naplovagok KT-ban minden eddiginél nagyobb és sikeresebb változások mennek végbe! Kíváncsiak vagytok, ugye?

Sir Werzuio Muerte (#5533),
Naplovagok (#9108) KT

□ Elfek! Örülök, hogy egyre többen keresitek fel a „csillogó szemű obszidiánpok” jelvényű drowkat! Nem lehetne azonban lemondanotok arról, hogy az ellenségeinktől való rettegéseket(!) miatt nem mertek belépni közeink? Nem gyávaóság, amit csináltok, elismerem, hanem elővigyázatosság. De ha egyszer semmi nem okozhat túl nagy gondot a TF szabályai miatt, akkor minek a túlzott elővigyázatosság? Ah, hogy hallottál Quadrone esetéről? Ugyan. Tanulj belőle, és te sosem leszel majd skalp. (Egyébként ne hídd, hogy én nem figyelek az ellenségeinkre! Az életőzön alapotv kötelelésnek révén én is a több D.E.M.-mel rendelkező kalandozók egyike vagyok, VIK 5-tel.)
III. 7.

Nehwon (#1657)
a ... Mélysőtét Vándorai KT

□ Ez az üzenet azoknak szól, akik azt tervezik, hogy a MAFFIA (#9124) tagjai köze szeretnének lépni. A tavalyi év végén én is úgy határoztam, hogy belelépek. A kapcsolatfelvétel után 1997. december 18-án a beajánlás megtörtént. Azóta folyamatosan arra várok, hogy a KT vezető beléptessen. Most, 1998. március 10-én arra az elhatározásra jutottam, hogy ebből elég. Belépek egy másik KT-ba. Leendő gonoszok! Tanuljátok ti is a hibáimból! Gyertek az Ördögi Körbe ti is!
III. 10.

Valefar Zepar (#2730)

□ Itt az első női KT-(tervezet). Éppen ideje volt már, hogy a hölgyek is észbe kapjanak. Deianeira és társai! Sok szerencsét kívánok nektek, és ne feledjétek: rám mindig számíthattok.

Nox (#2407)

aki nem hímsoviniszta

□ Jártas vagy a fegyverforgatásban? Elkötelezt magad Raia mellett? Tökéletességre törekedsz? Vonzódsz a lovagi életformához? Akkor ez a Te NAGY LEHETŐSÉGED! Jelentkezz közeink, a Naplovagok KT tagjai sorába, s itt megtalálod életed értelmét! A három szabad hely egyike a TIED lehet, ha írsz egy mentális üzenetet Edward a kíváncsinak a #4415 karakterszámra! Harcra fel és írj, hogy Te legyél a győztes!
III. 2.

Edward a kíváncsi (#4415)

□ Következő ajánlatunk NEKED szól, ha többre vágysz és napszimbólumot viselsz nyakadban; tetszenek a lovagi eszmények és életforma s ráadásul kész vagy keményen dolgozni magadért és társaidért. Csatlakozz hozzánk, az egyetlen ghallai lovagrendhez, a Naplovagok KT-hoz és legyél egyike a tökéleteseknek! Harcra fel, és írj, hogy elnyerd a két türes hely egyikét!
III. 8.

Edward a kíváncsi (#4415)

□ Magányosnak érzed magad? Úgy érzed mindenki utál? Kérülnek mint egy leprás? Már csontot kötöttél a hajbadba, csak legalább egy bolhahutya szóba álljon veled? Egyetlen jó megoldás létezik a bajodra: Akaszd fel magad!
Üdv:
U.M.A. (#5569),
az Árnymenő, a „jó”

Ui.: De ha árnymanoád vagy, ajánlanék egy másik alternatívát. Gyere és jelentkezz az Árnymenők közé, amíg még van hely. Még több teli erszény! (Meg KT tagot.)

□ Minden igaz(Raia)hitű kalandozót kérek, hogy a Naplovagok KT-ba belépéssel kapcsolatban ezúttal engem keressen.

II. 4. **Edward a kíváncsi (#4415)**,
a Naplovagok KT új nagymestere

□ Minden igaz(Raia)hitű kalandozót örömmel tájékoztatunk, hogy megjelent a feny isteneké ghallai hívei készítette újság, a „Napilap” legújabb száma. Érdekel? Szeretnéd elolvani? Keresd a Naplovagokat vagy az Aranysárlány KT tagjait! egy igazihitű (Nap)lovag

□ Minden igazihitű, istenünk tanításait hűen követő kalandozót vár a Vervörös Légio (#9128). Jelentkezni lehet Alir Nautheernél (#1953), LAD-nál (#2131) vagy bármely más tagnál, aki az utadba kerül.

Vervörös Légio (#9128)

□ Mindenkinek, aki még nem QUWARG! Még nem késő, lépj közeink!

Nightwolf (#3492) a QUWARG

□ Női KT-ról vélemény. Mint játékos jónak tartom, mert tovább színesíti a játékot, és még jó poén is lehet, csak ki kell játszani. És szeretted, kedves ócsarló, a TF női karakterei közül mennyi az, ami tényleg lány irányít? Közégszer körbe a TF talin, és láthatod, hogy mi vagyunk többségben. Van néhány ismerősöm, aki női karaktert visz, és nekem is van női karakterem. Ez a játékos vélemény. Tanthalas szerint viszont vigyáznai kell ezzel a KT-val, hiszen ott rondot el a harcot, mikor ellenfeledet alábécsülöd. Én tudom, hogy mit jelent egy női KT, ezt ellenzem is, hogy a nők olyan hatalomhoz jussanak, mint amit én is a KT társaim már egyet, a tűzvihar előtt átélünk. Ugye hallottad már a drow nőkről? Vezessen beneteket a félelem!

Faithful Tanthalas (#3429)

□ Ördögi Körösök! Egy fanatikus dornodonista mutáns nő szeretné felvenni veletek a kapcsolatot. Egyetlen címen hűen szolgálja Ghalla leghatalmasabb istenét, Dornodont. És ehhez egy dornodonista KT tud leginkább hozzásegíteni. Ha szeretnétek felvenni velem a kapcsolatot, erre a címre írjátok: Faragó Sándor, 5055 Jászládány, Erzsébet utca 7.

II. 23. **Sexy Mackiller (#2141)**

Ui.: Dornodon áldása szálljon sötét lelkiünkre!

□ Örömmel értesítünk minden igaz(Raia)hitű kalandozót, hogy a Naptanács hivatalos kiadványának, a NAPILAP-nak megjelent az első száma. Kíváncsi vagy rá? A Naplovagok már olvassák.

II. 4. **Edward a kíváncsi (#4415)**,
Naplovagok KT

☐ Rohamra indul mind, ki bátor!

Vérvörös Légió (#9128)

☐ Szeretnél olyan okos lenni, mint egy gnóm? Szeretnél olyan erős lenni, mint egy troll? Szeretnél olyan egészséges lenni, mint egy törpe? Szeretnél olyan szép lenni, mint én? Szeretnél olyan gyors lenni, mint egy elf? Tudom a választ! Légy QUWARG! De siess, mert mindjárt betelik a 60 fő.

Nightwolf (#3492) a QUWARG

☐ Szeretném felvenni a kapcsolatot törpe, Tharr, semleges és általános KT-kal. Közel három éve érkeztem a Türelők Földjére, s bár egy ideje „KT-érett” vagyok, most érzek csak annyi elszántságot magamban, hogy saját érdekeimet alárendeljem egy közösségnek, ha kell. Ami vezérel: Becsület, Hűség, Barátság, Erő. Várom leveleteiket. **Gandar (#4933)**, Szabó István, 3060 Pásztó, Homok út 10.

☐ Szerintetek melyik Közös Tudat ünneplő négyéves megalakulását június elején?

Silver Arrow (#1449)

☐ Tisztelt kollégák, kereskedőtársaim! Egy bizonyos Neril Arnan (#1650) nevű úr az AK 22. számában írta, hogy kereskedőknek, elsősorban Fairlight hívőknek, kellene egy kereskedő KT-t alakítani, és az ebben érdekeltek nevéket írjanak neki. Nos, én üzentem Neril Arnannak, ő azonban válasza sem méltó, és nem pazarlom a helyet azzal, hogy bizonyos jelzőkkel illessem, azonban ti, aki benne vagytok ebben a szerítem rendkívül szükséges lépésben, ti, akik szintén Ghalla jólétét akarjátok megteremteni, és végül de nem utolsósorban, ti, akik tevékeny ifjú- és vagyonos, kényelmes öregek artok, kérlek írjátok meg a KT-val kapcsolatos terveiteket, ötleteiteket. Várom üzeneteiteket.

III. 6. **Csukonyi a Kalmár (#4853)**

☐ Üdvözlöm Erdauinon a nemrég alakult „quwarg-barát” közös Tudatot! Írjátok már magatokról! Lenne egy-két kérdésed

II. 2. **Little Negro, (#5578)**, a hős

ÜZLET

☐ Eladó egy Deus ex Machina. Cserébe varázslatkomponenseket (főként kaktusztüskéket) kérek, de a kazmárgyökér is számításba jöhet. Qvill környékénél vagyok, de hamarosan a helytartói városok felé veszem az utamat (Libertan?). Írjátok bátran, aki többet tud adni, az Erdauin talán egyik legjobb varázstárgya!

IX. El-Mahardza (#2039)

Mészáros Ádám, 2600 Vác, Széchenyi ú. 38.

☐ 1-1 db nekrofummedált, vámpírtört és pszil-követ keresek. Fizetségy aranyban, részletekben. Arany papi karkötő is érdekel.

Ghurk (#3030)

Kovács Pál ☎: 117-1041 (8-16 óráig), 221-0768 (18 óráig)

☐ Eladnám vagy elcserélném a következő tárgyait: lánccing, lánccesztyű, obszidián karkötő, réz papi karkötő, moa rubin, raptor-szablya és umbatari karkötő. Várom az ajánlatokat.

II. 3.

Nin-Eisu (#4409)

☐ Eladó egy fantasztikus moa gyémánt, továbbá 2 db lánccesztyű és néhány pular kristály. Keresek smaragd védőgyűrűt.

Chlovía (#4371), Tamás ☎: 82-494-454

☐ Gatin és Qvill közt ragasztó eladó vagy elcserélném tárgyra.

Surrogó Guzmó (#4430)

☐ Hö! Nekem kéne pirkít meg smaragd védőgyűrű! Úgy hogy adjatok! Most még fizetek érte, de ha senki nem akar üzletelni, reszkeszettek, mert FT smaragd védőgyűrűért. Én már túl profi vagyok oda visszamenni.

Csontzúzó (#1817) (a hájas)

☐ Akármilyen papi karkötőt (akár rezet) is vennék Xantroxban, esetlegesen nagy vaspajzs is érdekel. **Mitras (#4040)**, II. 27.

6327 Állampuszta III. u. 20.

☐ Kedves vándorok! Ha lenne egy kis felesleges drótszörítők, arany papi karkötők, avagy pirkítetek, adjátok el nekem!

Signy Mallory (#2500)

☐ Zöld üveg, bronzhegyű nyíl, sallankkarom, magszimbél, drótször eladó. Főleg arany vagy réz és őn érdekelne, de más tárgyak is szóba jöhetnek. A Valhalla hegység lejtőin táborozom. Jöjjetek és vegyetek!

Sercegő Serpix (#4766) a hős gnóm, cím: 5400 Mezőtúr, Földvári út 45.

VERS

☐ *Az istenek jövője*

Egyszer majd...
A Kőosz kitisztul,
A Szem megvakul,
A Nap kialszik,
A Villám szétfoszlik,
A Kard kicsorbul,
A Denevér elpusztul,
A Virág elszárad,
De a Halál örökre megmarad.

#4899

EGYÉB

☐ 20 éves troll férfi várja a borvirágos orrükomákat beléptetés és italozás miatt. Lenne egy kis hozzáfűznivalóm a katonái megszállásról. A legtapasztaltabbak már a túldalolon vannak. Ha Borax seregei ideérnek, könnyebben levernek bennünket. Mindenki kezdje meg a felkészülést az esetleges háborúra! Tharr csak most örül igazán.

Rasty Buraghia (#1783), Mészáros Ádám, 1139 Budapest, Szepesi út 8. II/14.

☐ Harcművészek! A küzdelemben a stílus a legfontosabb. A harcra ne ügyetlen, összevissza csapkodással vívjon ellenfeled, hanem a végtelenségig kifinomult ki segítségével, szemet gyönyörködtető tánc kíséretében győzzön. Ezért kihívok bármely olyan harcművészt, aki benn van egy barátságos, a hagyományokat felelevenítő párbajban. Semmi távfegyver, semmi sebző varázslat. A cél nem a győzelem, hanem az intelligens ellenféllel vívott harc öröme. Várok minden jelentkezőt! A részletekről személyesen: III. 16.

Sirrus D'Albo (#5321)

A sörfeszítvél

Hajnalodott. A troll hiába fektet egy asztal alatt, bent a sátorban, a napfény utat talált a ponyva résein keresztül, s éles késként vajt bele az agyába. Legalábbis ő így érezte. Ha például azt az árnyamatól kérdeznék meg, aki a merevrészeg kalandozókat fosztogatta nagy lelkesen, biztosan azt mondaná: Tünelmes napnak indul ez a mai. Szeretem a Sörfeszítvált! No, de térjünk vissza ama bizonyos trollhoz, aki most személt próbálta rábírní arra, hogy ugyan nyíljának már ki, de be kell, hogy valljam: nem túl nagy sikerrel. Hájas hasa megremegett annak eredményeként, hogy megpróbált felülni. Az asztallal viszont úgy döntött, inkább pihenjen egy egy kicsit, s a troll sajgó homlokából hanyatlott vissza a porba. Viszont sikerült kinyitnia a bal szemét. Óvatosan körülnézett, de fekvő testhelyezete nem biztosított nagy kilátást. Látszott rajta, hogy azt sem tudja hol van. Fejét oldalra billentette, hátha így felfedez valami ismerőst. Arcán tenyérnyi vigyor jelent meg, mikor megpillantotta a félig telt söröskupa mellett levő padon. A gondolatot megelőzte a tett, és megint megpróbált felülni, de az asztallal arra készítette, hogy újra elhaló nyögéssel dőljön vissza. Tekintetét a nedűre függesztette, majd karjait mohány lödította a kupaért. A bonyolult mozdulatsor nem teljesen úgy sikerült, ahogy eltervezte: mindössze annyit ért el, hogy felborította a padot, és a sör kiömlött a földre. A troll meglepő fürgeséggel kúszott oda, és igyekezett felnyalni a még menthető. Miután befejezte, elégedett szuszogással nézett körbe. A sörátorban minden csendes volt – egy-két halkan hortyogó alakot kivéve. Már az árnyamató is ellilant. A troll úgy döntött, vége a tivornyának, s dülöngélve elindult kifelé. Odaikt szikrázó napütés és friss tavaszi szellő fogadta. Tüdeje csordultig telt a tiszta levegővel, itt aztán nyoma sem volt a pálinkaszagnak. Úgy hogy fordult is meg, és ment vissza a sátorba, vissza ivócimborái közé, vissza új otthonába. Itt nem jöttek szörnyek, itt nem akartak megtámadni semmilyen fehér aurájú a de-nevérszimbóluma miatt. Itt mindenki olyan volt, mint ő: boldog, s nem utolsósorban részeg.

Thord, a Pustító (#1343)

☐ Helló mindenkinek! Volna itt egy ötlet: sok nő panaszodik arra, hogy milyen rossz a szépségsverseny, mert rájuk nem szavazott senki (ugyebár ez a lényeg). Nos, én kitaláltam valamit, amivel szép és nem annyira szép nők, na meg férfiak is egyaránt szorakozhatnak. Lehetne csinálni ez férfiszépségsversenyt. A dolog ugyanúgy működne, mint a női változat, csak itt a nők választanák meg Ghalla legdögösebb pasijait. És ez a mezőny nagyobb lenne, hiszen sokkal több férfi van Ghallán, mint nő. A versenyt megszervezhetnék a Feminí Galéri (leendő) tagjai. Na milyen? Nőnem irányítóm (inkább másik énem) szerint talán van esély arra, hogy néhány nőnek megtegyük a dolog. Szóval gyertünk lányok, gondolkodjatok el rajta!

II. 12.

Nox (#2407)

□ Kedves leendő Tharr hívők! Tudatnám vételek, hogy Shaddar főtérén nincs tűzbokor, mivel úgy látom ezen gyakorolta valaki a bon-sai-zsobrász szakértelmét. Na, na! Most miért néztek ilyen morózusan rám? Ez most nem én voltam, becstelenszavamra mondom. Én már rég elértem a gonoszság azon fokát, mi- kor már nem számít az ilyesmi. Azért a nek-rofutnak, az álomváriának és a szent tölgynek valahogy nem tudok soha ellenállni. Pedig próbáltam megfogadni Tuk Peregin tanácsát. Oda mentem a smirglibokorhoz, nézegettem. Mondtam is: Milyen szép vagy te bokor! De így sokkal szebb leszel! – felkiáltással kitéptem, és gyökereivel felfelé visszaraktam. Na, ez van. Ami nem megy, azt ne erőltessük. Bár mostaná-ban erőteljes visszaesést konstatáltam pár „aranyos” pikkelly miatt. Aprópó, pikkelly! A semlegeseket miért nem veri az isten evvel a nyavalyával? Tegye nekik is tönkre a halhatatlanság féle vezető utat, és gonoszkodjanak ök is szorgalmasan a „jótékony” hatás ellensú-lyozása végett. Még hogy a szopókó a leg-rosszabb, amit kaphat az ember! Visszatérve a tűzbokorra, szerintem az az aljas és pénzsó-vár gnóm boltos irthatta ki, hogy mindenki tő-le vegye a fáklyát, ha valakit netalán emiatt kár érne, verje le rajta nyugodtan. Még több teli erszényt! Üdv:

U.M.A. (#5569), az Árnymenő Ui.: Scatman ecsemét testvéremmé, és tiszte-letbeli Árnymenővé fogadom. Még szerencse, hogy vannak ilyen felfogási trollok is. Csak az- tán nehogy nehezményezzék a társai, hogy árnymanókkal konspirál.

□ Hogy miért büdösek a trollok, magam sem tudom. Hogy ez a tényt elemezzük, régi esz-mefuttatásokhoz kell visszanyúlnom. A troll faj, mely alsórendűbb a többinél, a ragyás bu-rástya és a biborgőreny szentségtelen párosá-dása révén látta meg a napvilágot. A nagymé-terű büdösséget anyai ágról, a biborgőrenytől örökölte. A ragyákat pedig a burástyától. Hogy az agyterefogat csökevényesedése, amire jó példa Scatman, a troll (#1731) miért fi-gyelhető meg még napjainkban is, arra a Gnom Kutatóállomás sem tudna választ adni, de a mérések és vizsgálatok alapján arra kö-vetkeztethetünk, hogy ez a lebegő gomba spó-rajának és a trollok sajátos agysejtjeinek kü-lönös összjátéka. A trollok zsír párnáinak nagymértékű növekedése, mely emberi, sőt Ghallai mértékekkel már nem is jellemezhe-tő, a túlzott humor-pióca és gonyolék fogyasz-tásnak tudható be. És hogy mért találkozh-at valaki az Árnyékvilágban trollokkal? Erre a t-ökéletes árnymanó faj adhatja meg a választ.

Prof. Chan'De Francon (#3060)

□ Hé túlélők! Nem tudom, mi a bajotok U.M.A.-val. Szerintem rendes. Igaz ír néhány olyan dolgot, amivel nem értek egyet, de attól még rendes. U.M.A.! Ne hagy abba az iro-gatást! Én bírlak. A trollokat nem utálom, de azt igen, hogy az árnymanókat lenézik. Nos, amit mondtam megmondtam. Most búcsúzom. Üdv! **VII. Zsebfelmetsző Jack (#5404)**

□ Kedves Sheran hívő! Szeretnék néhány ta-nácsot adni, hogyan áldozhatsz be Sherannak. Először is ami jó, hogy semlegesnek kell len-ned, ez nem támaszt nehézséget. Mielőtt azonban beáldoznál el kell döntened, hogy tényleg Sheran hívő akarsz-e lenni. Itt nem kapsz olyan varázslatokat, amivel a harcot tá-pólnád, olyat sem amivel növényeknek árthat-nál, sőt olyat sem, amivel más kalandorokkal cseszhatsz ki. Sherantól jobbára csak mások számára értelmetlen varázslatokat kapsz pl. gyógyműgő, esőedezés, revitalizáció, melyekből közvetlen hasznod nincs. Csak akkor légy She-ran hívő, ha teljesen elkötelezed magad a ter-mészet és a rend védelmében. Ha ezek után még mindig kitartasz, akkor ime az ígért segít-ség: 1. keress rúnakövet! (Koordináták a cikk végén.) Itt be kell áldoznod az AL parancsnak. Eléggyé TYP igényes, de megkapod a virágszim-bólumot, amit ha a nyakadban hordasz +2 előzséget kapsz. Az AL (áldoz) parancsnak három paramétere kell, hogy legyen. Ez She-rannal a mörigyümölcs (116), szárnyas her-nyó (69), róka farkok (124). Hogy lehet ezeket megszerezni? Mörigyümölcsöt mörícserjéről tudsz szedni, de jó ha van nálad tartalék, mert vannak jószágok, akik beléd petéznek, és ez-zel tudsz tőle megszabadulni. Szárnyas her-nyót rát-fárol tudsz szedni mászókkal, de általában boltban is kapható (4 arany). Ró-ka farkokhoz tazunkarókat kell legyőződnöd, bolt-ban általában hiánycikk. Ha ez megvolt, meg-kapod az első feladatot: építs oltárt. Hűzós, mert 240 TYP, így jó, ha többen építitek, vi-zszont TP jár érte. Alacsony szinten (4–5) jól jön az a 180 TP. Ha nem említettem volna, a beáldozásnál 200 TP-t kapsz. Az ígért rúnakö-koordináták: Shaddarnál (északon): (33, 27), (48, 29); Qvillnél (középen): (43, 62), (48, 58); Gattinnál (délen): (45, 96), (47, 92). Ha a továbbiakban még van kérdésed, keress meg! Sheran óvjon! Üdvözlök mindenkit!

Ymmor-Thal (#5738)

□ Hmmm, Ghalla Szépe verseny. Ez egy jó öt-let. Tényleg jó ötlet. Kár, hogy csak nőkre lehet szavazni. (Nem, nem vagyok nőellenes, sőt!) Jó lenne, ha a nők is szavazhatnának! Például a lovagjainkra, kedvesükre, „férjeikre” stb. Mi-ért nem adjuk meg az esélyt a „gyengébbik” nemnek is? Nekik is joguk van szavazni, nem? Én támogatom az ilyesfajta kezdeményezést. (Főleg, ha én is kapok majd néhány szavaza-tot. Hi-hi-hi!) Maradok tisztelttel!

Nardaal, a Róka (#4279) fekete druida

□ Agynkból előtör gondolataink higitatlan veleje Testünk s szellemünk tiszta érzélelem lelhelé tele Épp ezért érdekes saját létünk megannyi perce S épp ezért ne pazaroljuk loptói időzetekre.

Vörös Leo (#5802)

Ui.: Mi ér tőböt? Az intellektuális vagy az in-tuitív tudás?

□ Nagy meglepetésemre szolgál látnom azt, hogy vannak még olyan emberek, akik hoz-zám hasonlóan értelmetlen írományokkal próbálják megöltetni eme virágzó közkin-csünket. **Graham Treefrog (#4788)**

□ Leah papok! Remélem nem tojtatok be Halálhozó Leoford (#3833) süketelésétől! Leah csak fekete aurát kár, nem gonoszszágot! Az, hogy aztán fekete aurádnak megfelelően cselekszel vagy sem, rád tartozik. Miért lenne gonosz a halál? Hisz csak a feladatát végzi, ami nem jelent egyben élvezkedést is. (Itt most úgy a nekrofilóriára gondolok.) Ügyhogy csak úgy játsszátok, ahogy akartok, ne dőlje-tek be az ilyen dumának. Remélem, hogy Leo-ford, nem tettél túl zabos azért, hogy csak úgy leugat egy látványt! De hát én egy szabadelvű drow vagyok. Más: „Kedves” U.M.A. (a megfe-lelő nagy betűkkel írva)! A '97-es júniusi talál-kozon közölte, hogy szívesen olvasom a „hülyeségeidet” is. Remélem, nem akarsz megfosztani megjegyzéseidtől! Van, aki Gráha-mért nyíval, én inkább a te humorodot díja-zom. Végül: kiállok minden Árnymenő mel-lett. (Bár nekik is megvan a maguk esze, amivel kicsinálnak néhány kalandozót.) Üd-vözlötlet:

Nehvon (#1657)

□ Kalandozók! Tudjátok milyen jó érzés, mi- kor nem kell ölni, hanem békésen elszétál-hatsz egy másik lény mellett. Én egy békésen kérézőző hadroszaurusz mellett mentem el tők nyugisan anélkül, hogy el kellett volna bú-jnom, vagy le kellett volna mészárolnom, sőt jól megbámultuk, megcsodáltuk egymást. Sokszor azt se tudod, hogy mit pusztítasz el. Kár lenne, ha e békés kérézőzők kihalnának, egyszer nézd meg őket közelről, agresszivitás nélkül, s rájössz, hogy nem egy vérengző fene- vad, hanem eddig te támadtál rá, s ölted le az ártatlant. A megoldás: VI X 2 X.

Death Knight püspök

Ui.: Ismerd meg önmagad, hogy megérthess másokat! Ismerd meg a környezeted, hogy tudj mitől foszod meg a világot! Értékelj ki mások cselekedeteit is, hogy megértsd a saját-jaidat!

□ Tisztelt illetékesek! Ezúton szeretnék tiltko-zni azon katasztrófális viszonyok ellen, amelyek a kisvárosi börtönökben uralkodnak. Néhány hónappal ezelőt egy félreértés miatt letartóztattak Qvillben, és bezártak egy éjsz-akára. A cella nagyon kicsi volt, két embernek is szűk, ennek ellenére egy háromtagú kobu-dera társasággal együtt csuktak be oda. A fic-kők tők részegek volta, közbotrányokozás vagy valami ilyesmi volt a vád ellenük. Egész éjjel ordibáltak, „énekeltek”, és ráadásul minden-áron verekedni akartak velem. Az egyik oda-hányt a sarokba. Borzalmas éjszaka volt, egy szenvednyást sem aludtam. Amikor másnap tisztázódott az ügy, és elengedtek, hiába reklá-máltam, egyszerűen elzavartak. Nos tegnap este újra lecsuktak. Ugyanabba a cellába zárt-ak, és a sarokban még mindig ott volt a há-nyás. Ez több mint felháborító. Nem elég hogy lopással vádolnak, még nem is takarítanak.

#2398

□ Közlemény! Mostantól nevetem Laura Nightwíndról Nightwíndre változtatom. A régit felejtétek el! **Nightwind (#3132)**

□ Mindenki! Végre itt egy igazán jó ötlet. Hogy mi? A bajvivés. Csak egy apróska változtatásra gondoltam, miszerint a kihívót visszautasíthatja a kihívást anélkül, hogy mindenféle negatív jelzőt ragasztanának rá, de csak akkor, ha: 1. nem azonos „súlycsoportban” van a kihívójával 2. fizikai állapota nem teszi képessé egy párbajra (mondjuk most tért vissza az árnyékvilágból). Ilyenkor a kihívó megvárhatja míg ellenfele képes lesz megküzdeni vele. (Jelentős szinkronizáció esetén persze legokosabb lemondani a párbajról. Persze kiadhat egy T-t is, de ez esetben te kinthető gyávának, egy gyengébb ellenfél legyőzése nem nagy dicsőség.) De elgondolkozhat azon is, hogy tényleg annyira szükséges-e a bajvivás (mondjuk vallási vita esetében – hiszen verekedéssel nem lehet igazságot tenni), vagy meglehet oldani az ügyet békésebb úton is (egy „láncfalas az anyósom, azt mondatd?”-típussal sértés miatt nem kockáztattam az életmet.) Szóval szerencsés kalandozás, és támogassátok Lady Hammerstrake-ot!

Nox (#2407)

□ Vége. Meguntam... Nem akartam beleszólni a kis pubertások vitájába, de elegem lett. Tisztelt Nardaal (#4279)! Dornodon papja vagyok, és eddig két növény szárad sívár lelkem. Nem is fog több, ha istenen nem kéri. Azt hiszem be kell bizonyítanom neked a „senkiházi” hatalmát! Tisztelt Negat (#4879)! Serény Múmia révén hiszek a káoszban. De ha Chara-din visszatér, csökken istenen hatalma. Ezért adtam ki rád és KT-dra az FT-t. (Viszont azóta nem találkoztam egy Lorddal sem.) Ha igazán kaotikusak lennétek, követnétek a példám: VIK 5, VI 5 8 30, T férfi, T nő. De te publik vagytok istenkétekkel együtt. Tisztelt Fekete Lótusz! Tudom, hogy te és KT-d nagyon erősek, felsőbrendűek vagytok hozzámm, szerencsétlen kis árnymanóhoz képest. Ezért ha szánának rám egy kis időt (csak amíg lemeztsem a skalpotokat), annak nagyon örülnék!

Fürgeujjú Elendyl (#3017)

Ui.: A fent említett kalandozókra és KT-kra kiadtam az FT-t.

□ Üdv nektek Ghalla lakosai, kalandozó! Ramshid Uchbar vagyok, az árnymanók csodálatos népéből. (Most biztosan azt gondoljátok: „Na egy újabb kicsi, korcs tolvaj!”) Hát igazatok van, de azért korcs nem vagyok. Szóval nemrég érkeztem, de nagyon tetszik itt minden. Úgy döntöttem itt maradok, és tevékenykedni fogok. (Úgy tudjátok mire gondoltam?) Úgyhogy erszényekre, zsakokra, mindenre nagyon vigyázzatok! Hát igen, mostanában nagyon ragadós a kezem! Na csá!

Ramshid Uchbar, a tolvaj

Ui.: Majd megpróbálom mindenkinek írni, de ha írsz, szívesen segíték (ha tudok), és biztosan válaszolok.

□ Ezúton szeretnék minden kedves kalandozótól elnézést kérni, akinek leveleire nem tudtam válaszolni. Üdvözlettel:

Mortifer Mattheus (#1810)

□ Árnymanó rabszolgát vennék rabláncsal! Akinek van és eladna, az úzenjen! Csak szobatizta érdekel, bepislós (Eszti, Alex, Deuce, Zsebspizok) nem kell. Fizetség aranyban vagy tárgyakkban. Ha különlegesen ritka árnymanót tudsz adni (tud járnai vagy mondjuk beszélő pl.: U.M.A., Givangel), akkor cserébe odaadom Setét Patkányt. Remek példány, be is van időmítva. Várom az ajánlatokat:

III. 16. Thord, a Pusztító (#1343)

Ui.: Ha nincs rablánc, jó lesz poráz is.

□ QUWARG News, channel 1. A QUWARG invázió újabb áldozatokat követelt azok körében, akik még nem jötték rá a valóságra. Sport hírek. A kisebb QUWARG istenség már az első körben kiütötte ellenfelet Betonfalt. Congratulations. Kisebb QUWARG istenség – Betonfalt-1-0. Az istenség interjú ígért, amit a következő mérkőzéssel együtt élőben próbálunk közvetíteni. Időjárás. Borongós idő várható, ugyanis a napot QUWARG feldefoltok rajai takarják el. Eső nem várható. Nightwolfot hallották.

Nightwolf (#3492)

a QUWARG tudósító

□ Üdv túlélők! Szeretnék egy kis versenyt rendezni. A verseny mottója: Adj nekik! A verseny célja: a lehető leghamarabb megőlni egy tolvajt. A nyeremények: moa smaragd, zafir, obsidián. Mindenki esélyes, aki bizonyíthatóan megölt egy őt kifosztani készülő vagy kifosztó tolvajt. Ha valaki csapdájába halt bele a fickó, akkor is van esély. Mostantól számítva az első három egyén kapja a díjakat.

III. 17. Fun Da Mental (#4228)

a Rend Öre

□ Elnézést kérek minden kalandozótól, aki írt nekem a Tharr templom építése miatt, és még nem válaszoltam. Azt hittem, már nonsokára megkapom a templomépítés küldetését, de sokáig nem tudtam elfogni azt a k...a ragyas bursztyát. A másik probléma, hogy mindenki a másokra vár az IM 1 paranccsal, mert sajnálja a 30 TVP-t. Ha esetleg valaki keresett már templomhelyet, az mielőbb jelezze, ha nem, majd én keresek. Hittársaim, munkára fel!

II. 2. Little Negró, (#5578), a hős

□ Jók! Reszkessetek, mert jön hozzátok Ghalla leggonoszabb kalandozója, Sötét Orlan – a Pusztítás Démona! Most majd végre titeket fog jó alapon lejártni. Ha van egy csöpp eszetek, nem engeditek be magotok közé! Egyébként az hallottam, Orlan kegyetlen bosszút forral a Leah hívők ellen: ki akarja herélni a Halál Urát! **Abdomen (#2665)**

□ Ezt nem értem. Hogy bírja el a süllár a fél tonnámát? **Csontzúzó (#1817)**

□ Héllő Sheran-hívők! Olyan Libertan környékén tartózkodó Sheran hívők jelentkezését várom, akik elérték már a tanítványi fokozatot, és küldetésük egy Sheran-templom megépítése, ugyanis templomot szeretnék építeni. Várom a Szent kulacs beszerzésével kapcsolatos infókat is.

II. 15. Enyveskező Leila (#5788)

☎: 52-430-674 (Enikőt kér)

□ Éljenek a Kerekorsók és a Sörfeszítvá! **II. 2. Graham (#4788)**

□ Gondolkozom, tehát vagyok. Csak tudtam minék. **#4046**

□ Ha kell valakinek hórómat Tyrexcsont, az felveheti a (122,55)-ös koordinátán a FV 280 3 55 paranccsal. Tök jó nehezék helyett! Más. Szükségem lenne smaragd védegyűrűre. Elsősorban aranyat adnék érte. (Kétyű kalandozó város környékén.) **Alyr Fomoin (#5955)**

□ Hatalmat akarsz, miközben tisztában vagy vele, hogy körülötted csak koldusok vannak? Azt kérdezed, hogy szerezheted meg könnyen? Úgy van kitalálty: pénz! És ki segíthetne ebben a legkönnyebben? Megint vár az eszed: Fairlight! **Csukonyi a Kalmár (#4853)**

□ Megjöttem, és nem szándékozom távozni! Se nevem (Nightwolf Jr.), sem kalandozószámom (#3495) nem összetévesztendő a jó(?) öreg(!)apám nevével (Nightwolf) és számmával (#3492) **Nightwolf Jr. (#3495)**

□ Mindenkinek üdvözlöttem küldöm! Emlekezteni (leírni) szeretném, hogy minden kalandozó által Leah egyre erősebb lesz. Gondoljunk csak arra, hogy mennyi lélek került a birodalmába, és kinek köszönhető ez?

IX. El-Maharadzsa (#2039)

□ Örvendjetek kalandozótársaim! Apa lettem! A boldog mama pedig Ghalla leggyönyörűbb elf asszonya, Lánghajú Arwen! Bár gyermekem még nem született meg, de mire a hirdetés megjelenik, már biztos.

II. 22. Ivil Do'er (#5429) a boldog apa □ Scatman hírdetési egyetemlenség bizonyítja azt az árnymanó elméletet, miszerint a trollok a gormbillák közvetlen leszármazottjai! Sajnos egyes példányok azonban még ezek előtt rekedtek meg a törzsfejlődésben!

Csibirka (#2737)

□ Templomepítő brigád kerestetik, illetve csatlakozni, Libertantól keletre. (Lehetőleg Raia hívők jelentkezzenek!)

II. 2. Graham Treefrog (#4788)

□ Tharr templom építésébe beszállnék. Jelenleg a csatamezők környékén vagyok, de szinte bárholnem megyek építkezni. Ha valaki tud építendő templomot, az keressen már fel! **Fejrecsontó (#3517),**

Lukács Péter ☎: 76-351-471

□ Tisztelt örök ellenségek! Árnymanók és trollok. Nem gondolkodtatok azon, hogy Leah keblén ugyanolyan testetlen lelkek vagytok? Itt az idő gondolkodni fiúk, lányok!

Richard Trap (#1462) az elmélkedő

Ui.: Habár a ti hullátokból sosem elég.

□ Figyelem! Megkérek mindenkit, hogy aki Warpjin és a Csatorna között az Ördögi Kör bármely tagjával találkozott, keressen meg telefonon vagy mentálisan! Érdekelnek az illető koordinátái, karakterszáma és faja. Keresek mestertolvajokat közös, körellenes akciók végrehajtásához.

III. 5. Ronel, a Kíméletlen (#1509)

Tolvajok Rendje, MAFFIA (Szabó Áron: 175-4649)