

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Csak most vettem észre, hogy a szerkesztői üzenetben lassan már hagyománnyá válik ez a köszöntés. Itt a Beholder Kft.-nél vegyes érzelmekkel vágnak neki az új évnek. Egyrészt sajnáljuk, hogy árat kellett emelni a TF-en és a KG-n (gondolom, ti még jobban sajnáljátok ☺), másrészt boldogok vagyunk, hogy a Krónikánál erre nem került sor. Örülünk annak is, hogy az előző év végén meghirdetett kedvezményes könyvvásárlási akciónk sikeres volt, ezért állandósítani fogjuk. A feltételek egy kicsit változnak, igazodva a január 1-től megemelkedett postaárakhoz, de terveink szerint nem csak a mi könyveinket, hanem a Möbius Kiadó kiadványait is megrendelhetitek, sőt, a közeljövőben valószínűleg még más kiadók könyveit is. A könyvvásárlásról a részletes tájékoztatót megtaláljátok az újságban.

A borítón ezúttal Gögös Károly festménye, *Leab halállovagja* látható.

Egy újabb sikeres év reményében búcsúzom mindenkitől. Jó olvasgatást!

Dani Dolter

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 1. szám (1999. január) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Frei Ágnes

Grafikusok: Fisher Tamás, Mayer László, Lipták László, Vida László

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

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

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

Lapzártá: december 16. **A februári szám lapzártája:** január 22.

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 basználk kéziratoskat nem örzünk meg, és nem küldünk vissza.

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

VIRTUÁLIS VALÓSÁGOK 2.0	2
Shadowrun kiegészítő	
LÉGIPARADÉ ELŐTT ÉS UTÁN	7
Játékevezetői értékelés	
JM KALANDJAI AZ LP-N	12
JM = Jaq Mirror	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	14
Ellenfél-lista, hírek, aprók	
KOMBÓK	18
A trollok ereje	
KÉRDEZZ-FELELEK	20
HKK továbbképzés	
HATALOM LIGÁJA	22
Helyszínek, pontok	
ÚJ VERSENYEK	24
Februárban	
VERSENYBESZÁMOLÓK	26
Árnyékhold bemutató	
HOGYAN CSINÁLJAM	27
HKK feladvány	
A MAGIC TÖRTÉNELME	30
Bemutatjuk az összes kiegészítőt	
TYPE 2.	34
Pakli-elemzések	
A SÖTÉT KIRÁLYNŐ ÁRNYÉKA	38
Részlet egy új Feist regényből	
BEHOLDER ÁRULISTA	40
Könyvrendelés 1999-re	
KERESZTÜL-KASUL	42
Keresztretjvény	
GHALLA NEWS	44
STATISZTIKA	44
X. TF-TALÁLKOZÓ	45
TF-FEJLESZTÉSEK	46
ISTENI KÖNNYCEPP	48
ERŐD STATISZTIKA	50
APRÓK	51

Virtuális Valóságok 2.0

Az alábbiakban a Virtuális Valóságok 2.0 c. Shadowrun kiegészítőről olvashattok egy kis bemutatót. Minden Mátrix rajongó számára kellemes hír, hogy az itt ismertetett könyvet kiadjuk magyarul is. Várható megjelenése: 1999. második fele.

Amióta a **Shadowrun** először megjelent 1989-ben, a játékosok és játékmesterek megapulatszámra küldték vissza észrevételeiket és javaslaikat a kiadónak. Ezen visszajelzések nagy része a **Shadowrun** Mátrix játékszabályaira, azoknak bonyolultságára vonatkozott. Rengeteg idő kellett ahhoz, hogy a játékmester Mátrix rendszereket tervezzen és a játékosok feltérképezzék azokat. Ennek megfelelően született meg a **Virtuális Valóságok 2.0 (VV 2.0)** és ez lett a **Shadowrun** hivatalos Mátrix szabálykönyve. A VV 2.0 egészen új szemszögből, teljesen átgondolva közelíti meg a fenti problémákat.

A VV 2.0 új, gördülékeny szabályokat biztosít Mátrix rendszerek feltérképezéséhez, dekkék megépítéséhez és bővítéséhez, kibertéri harc lebonyolításához, JG-khez, segédprogramokhoz – gyakorlatilag mindenhez, amire egy Mátrix vadászathoz szükség van. A VV 2.0-ban ráadásul teljesen új szoftverek, sebzi szabályok, programozási trükkök is felbukkannak, ezenkívül megtudhatjuk belőle, kik azok a titokzatos otakuk, a Mátrix legtökösebb dekásai. Külön szabályokat találhatunk otaku karakterek generálására és játzsására is. Mindezen új szabályok fényében a Mátrix sokkal használhatóbb – és keményebb – világgá változik.

A könyv első fejezetének címe: **Légy üdvözölve a Mátrixban**. A fejezet egy kitalált dekás párbeszédet ír le, és csak egyike a könyvben itt-ott felbukkanó szórakoztató részeknek, melyek nem szabályokat és leírásokat tartalmaznak, hanem megpróbálják felvázolni, megcsillantani a dekások és a Mátrix világának hangulatát. Az első szabályfejezet a **Mátrix 2.0**, amely leírja az alapvető szabályokat és elveket, a **VV 2.0** új Mátrix-megközelítését. Ide tartoznak a hálózat/szerver kapcsolatok kezelésével, a rendszer-és dekkszintekkel és rendszerbiztonsággal kapcsolatos alapszabályok. A **Hálózatok és szerverek** című fejezet új lehetőségeket kínál fel a különféle hálózatok és szerverek közötti közlekedéshez, valamint megemlíti néhány új biztonsági megoldást is.

A **Jelenlégtató programok** c. fejezet tökéletesen lecsereéli a JG-kről eddig megszokott (és megszeretett) sza-

bályokat. Néhány újabb, sokkal veszélyesebb jégtípus is felbukkan. A **Mátrix térképek** c. fejezet két új eljárást ír le ahhoz, hogy a játékmesterek gyorsan tervezhessenek Mátrix rendszereket, amibe a biztonsági szintek és esetlegesen az ún. „formázott rendszerek” is beletartoznak. A **Dekások** c. fejezet leírja, hogyan kell az új 2.0-ás szabályok szerint dekás karaktert és perszonát létrehozni. Két új dekás archetípus is szerepel a könyvben. A **Kiberdekk** c. fejezet dekkék és perifériák építéséhez és bővítéséhez ad útmutatót, ezenkívül bevezet egy új kapcsolattípust, a dekkmestert (nem összetévesztendő a bábfilmből megismert, mindenhez „létó” kecskés), a dekások által oly gyakran látogatott dekkboltok üzemeltetőjét. A **Programok** c. fejezet szabályai új kiberdekk programok írására vonatkoznak. A **Rendszer-műveletek** rész arról szól, a dekások hogyan hajthatják végre a megszokott tevékenységeiket a Mátrixban, a **Kiberharc** fejezet pedig feljavított, kibővített és új harci szabályokat mutat be.

A **Hackerek háza** a legújabb hardverekről és szoftverekről szól, a **Mátrix-jog** pedig a **Shadowrun** világának kibertéri jogszabályozásának irányvonalait mutatja be. A **Mesterséges intelligencia** fejezet új szabályokat vezet be a félautomata következtető programokkal (FKP) és a mátrixbeli mesterséges intelligencia esetleges más előfordulásaival kapcsolatban (vajon tényleg létezik a híres-hírhedt Szellem a Gépben?). Az **Otakuk** c. fejezet segítségével lehetővé válik, hogy a játékosok olyan karaktert alkossanak és játsszanak, aki dekk nélkül képes használni a Mátrixot. A legutolsó fejezet, a **Mátrix tűzfészek** pedig három, „azonnali fogyasztásra előkészített” Mátrix-rendszert tartalmaz arra az esetre, ha a játékosoknak igazi kihívásra van szükségük, vagy ha a játékmester egy olyan alapot szeretne, amelyből kiindulva megtervezheti a saját rendszerét. A **VV 2.0** végül egy játékmesterek és játékosok számára egyaránt hasznos, táblázatokkal és adatlapokkal telletömött **Függelék**-kel zárul.

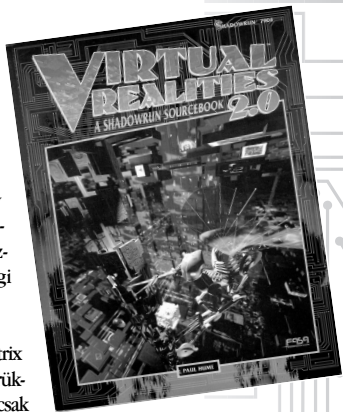
Ennyit rövid összefoglalóként. És most nézzünk meg néhány étvágygerjesztő részletet:

A Mátrix rendszereket leíró alapvető paraméterek nem sokat változtak. Egy rendszert a biztonsági kóddal (ez egy szín), és egy biztonsági értékkel (ez egy szám) jellemezzük. A biztonsági kód a rendszer veszélyességi fokát jelzi, a biztonsági érték a rendszer erejét. Szín szerint léteznek kék, zöld, narancs és vörös rendszerek, valamint a dekás szóbeszéd ultrabolya rendszerekről is beszél, de kevesen vannak (ha vannak egyáltalán), akik láttak ilyet és túl is élték a tapasztalatot.

A lényeges szabály-egyszerűsítések ezután jönnek. A fenti két adat mellé 5 másik számérték tartozik. Ezek az alrendszer szintek, ezek fejezik ki a rendszer ellenállóképességét a dekás által végzett műveletekkel szemben (hogy milyen műveleteket végezhet a dekás, az is szabványos mederbe van terelve, de erről később). Minél magasabb egy alrendszer szint, a szerver annál jobban kereshet be tesz a dekásnak egy adott művelet elvégzésében. Ez az 5 szint az alábbi: Belépés szint, Irányítás szint, Keresés szint, Adat szint és Működtetés szint. A rendszer a Belépés szintjével „védekezik”, ha a dekás be akar hatolni. Az Irányítás szint akkor lép akcióba, ha a dekás olyan jellegű beavatkozást végez, amely a rendszer szoftver működését befolyásolja (pl. rendszernaplózás letiltása stb.). A Keresés szint az adatok és indexhalmazok közötti keresést nehezíti meg, az Adat szint a fájlok olvasását, dekódolását, letöltését, stb. A Működtetés szint a Mátrixból irányított perifériák „dekás uralom alá vonásának” áll ellen (pl. robotok, biztonsági kamerák, stb.).

Ha a dekás valamit csinálni akar, rendszerpróbát kell dobnia valamelyik alrendszer szint ellen. Ez a próba dönti el, hogy a tevékenység sikerült-e vagy sem (sikerült-e letölteni a kívánt fájlt, vagy jöhet az újabb próbálkozás). Ha a dekás nem jár sikerrel, annak nyilvánvaló következményei lehetnek. Ha viszont sikerült rákényszerítenie az akaratát a rendszerre, akkor sem teljesen biztos a dolgában. A játékmester ugyanis titokban nyilvántartja a rendszer próbák során elért sikereket (mármost a rendszer sikereit). Ezek a sikerek összeadva a mindenkori „biztonsági priuszt” alkotják. Amikor aztán ez a halmozott priusz elér egy bizonyos szintet (és a dekás SOSEM tudhatja, hogy ez mikor történik meg), a

rendszer automatikusan végrehajt valamilyen védelmi tevékenységet: riadó jel, elindít egy JG-t, stb. Mondani sem kell, hogy egy kibertéri harcban legyőzött JG szintje is hozzáadódik a biztonsági priuszhoz.



A WV 2.0-ban a Mátrix rendszerek is egy kicsit trükkösebbek lettek, nem csak hevernek és várják, hogy a dekások kényükre-kedvükre kihasználják őket. Csak néhány példa, hogy milyen arzenált „vetnek be” a behatolók ellen:

– Kezdetben alacsony biztonsági kódú a rendszer, de ha a dekás biztonsági priusza elér egy szintet, a rendszer azonnal „színt vált” és magasabb biztonsági kódúvá válik. A dekás meg csak kapkodja a fejét.

– A rendszerbe gyűjtőpontokat építenek be, ezek olyan szűk keresztmetszetek, amelyek igen magas biztonsági besorolásba tartoznak, és rajtuk keresztül vezet az út az értékes adatokat tartalmazó szerverekhez.

– Szerephez jutnak az úgynevezett „eltűnő RECS-ek”. Ezek olyan rendszer elérési csomópontok, amelyek csak egy bizonyos ideig (mondjuk 10-20 másodpercig) vannak nyitva. A hivatalos felhasználók természetesen ismerik ezeket az időpontokat, az idegen dekások számára viszont a RECS a nyitvatartási időn kívül egyszerűen nem is létezik. Ebbe a kategóriába tartoznak azok a RECS-ek is, amelyek egy előre megadott algoritmus szerint változtatják a HTH címüket: a Mátrixban köszülő dekás számára ez azt jelenti, hogy az egyik pillanatban még Malaysiában van a RECS, a másik pillanatban már egy oslói rendszerből lehet belépni, megint később Seattle a kiindulópont. Ember legyen a talpán, aki ezt követni tudja (a legális felhasználók természetesen ismerik az algoritmust).

– Bevezetésre kerül a virtuális gép fogalma. Ez egy óri-





kéletes virtuális valóságot produkálnak az ASIST interfészen keresztül, de ezt olyan áron, hogy az elterjedtebb, kommersz dekkek nem is tudnak bejelentkezni ezekbe a rendszerekbe. Kerüljétek őket!

– Szó esik az úgynevezett formázott rendszerekről. Ezek olyan rendszerek, melyekben a virtuális valóság mutatta képek és hangok egyetlen, központi metafora köré szerveződnek és a rendszerben mozgó dekásoknak tanácsos eszerint a metafora szerint viselkedniük, ha összhangban akarnak maradni a rendszerrel. A Beholder kiadásában megjelent, Robert N. Charette által írt *Hatalom titkai* trilógia második kötetében (*Jól válaszd meg az ellenséged*) Svindler, a tünde dekás éppen egy ilyen formázott rendszerben kalandozik: a rendszer központi metaforája Camelot, a programok és adatok szolgálk, lovagok, stb. formájában rohangálnak egy nagy középkori várban.

Muszáj szólni néhány szót a jegekről is. A szokásos jegekben kívül néhány újabb vendégváro finomság is megjelenik a palettán. A fekete JG a VV 2.0-ban akár maradó sérülést is képes okozni. A dekások ezután kétszer is meggondolják, hogy hová dugják be az orrukát. Vége a „bedekázok, a varázslónk ügyis felgyógyít” típusú megközelítéseknek, hiszen egyik játékos sem szeretné, ha kedvenc karaktere valami permanens idegzavart (esetleg bénaságot, vagy ilyesmi) szerezne.

A nem halálos JG-hatások között is léteznek eléggé gusztustalanok. Kiváló példát szolgáltatnak erre a oszihotrópikus JG-k. Ezek az alábbi, permanens hatásokat képesek okozni: kiberfóbia (a dekás lelke legmélyéig rettegni kezd a Mátrix egy bizonyos részétől vagy a Mátrixtól egészében), Júdas-effekt (a dekás tudat alatt, akaratlanul áru-ló nyomokat hagy el a Mátrixban, melyekről saját magára, illetve társaira lehet következtetni), ámokfutás (ha nem kötözik meg, a dekás vakon nekítámad akárkinek, akít megpillant a közelében), illetve pozitív kondicionálás (a JG valamilyen szuggesziót táplál a dekás tudatába: „Csakis Fuchi terméket vásároljon!”, „Kerülje el nagyívben ezt és ezt a HTH-t”, stb.).

A jegek taktikai érettsége is megnőtt. A VV 2.0-ban léteznek erősödő jegek: ezek, ha nem találják el ellenfelüket kiberharcban, akkor újabb rendszer erőforrásokat foglalnak le, ezáltal a szintjük megnövekszik. Ismerünk szakértő rendszerjegeket, ezeket egy adott feladatra (pl. támadás) készítették, cserébe más területeken gyengébbek, mint az átlag. A JG-k csoportba is állhatnak és tehetik ezt nem együttműködve, csak egymás tulajdonságát kiegészítve, de tehetik ezt „JG-konstrukció” formájában is. A JG-konstrukciókat kifejezetten együttműködésre programozták. Ha a játékmester gonosz hangulatában van (és miért ne lenne?), akár veszélyességi szintet is adhat egy JG konstrukciónak.

Jelentősen leegyszerűsödik az a folyamat is, ahogyan a játékmester megalkotja azt a Mátrix rendszert, amelyet

ási ötlet: a szervert számítógép egy olyan programot futtat, amely teljes egészében szimulálja egy másik (nyilván kisebb teljesítményű) számítógép működését. A dekás (hacsak kifejezetten nem gyanakszik) semmit nem vesz észre az egészből, viszont bármit tesz, a virtuális gépen végzett műveletek nem érintik az igazi szervert és az igazi adatokat. A virtuális gépeket ráadásul egymásba is lehet ágyazni: a dekás azt hiszi, hogy egy ártatlan Zöld-4 szerveren turkál, de mivel ő tőkös gyerek, gyanakodni kezd és kideríti, hogy ez csak egy virtuális gép, ami egy Narancs-6 szerveren fut. Ezek után megnyugodva tovább turkál, és nem tudja, hogy ez is csak egy virtuális gép, amely igazából egy Vörös-8 szerveren fut, és ami felhígtott, hamis információhoz juttatja a valódi sajrét szimatoló behatoló.

– Léteznek UV szerverek is, de ezek baromi ritkák. Tö-

a játékos dekás(ok)nak majd fel kell törni. Többé nem kell részletes térképet rajzolni, aminek a kilencven százaléka még csak érinteni sem fognak a játékosok. A rendszer tervezésénél elég a következőket előre kitalálni:

- Milyen más rendszerekhez csatlakozik az illető hálózat?
- Milyen biztonsági intézkedések vannak érvényben (pl. virtuális gép, vész esetén megnövekvő biztonsági kód, stb.)?
- Mik a számszerű priusz küszöbök és mi az adott priusz szint elérésekor bekövetkező reakciója a rendszernek?
- Milyen jegekre lehet számítani?

Ez igazából nem sok. A lusta játékmestereknek pedig még az a segítségük is megvan, hogy véletlen kockadobással határozhatják meg a fenti adatokat. A tapasztalat azt mutatja, ezek a táblázatok elég jól össze vannak állítva, viszonylag kicsi az esélye, hogy értelmetlenség jön ki belőlük.

Természetesen nem csak az „ellenség”, hanem a „jó fiúk” eszköztára is bővül a VV 2.0-ban. A dekások ezentúl változhatnak a különféle dekk üzemmódok között. Ezek megfelelnek a szakértő rendszer JG-k működésének. Egy speciális dekk üzemmódban a dekk erősebb lesz egy bizonyos területen, cserébe gyengébb lesz egy másikon. A dekásé a választás, hogy az illető helyzetnek megfelelően állítsa be a dekkjét (természetesen lehetséges „alap” üzemmódban is futtatni a dekket, ilyenkor a dekk tulajdonságai maradnak olyanok, amilyenek voltak).

Bevezetésre kerül az ún. SOTA (State of the Art – szó szerinti fordításban ez a „művészet jelenlegi állását” jelent, gyakorlatilag a technika mai állására kell gondolni rajta) opcionális szabály is. Ez megpróbálja híven tükrözni a dekkék és kibernetikumok elavulásának villámgyors folyamatát is. A régi Mátrix-szabályok szerint, ha ma megvetél egy 5-ös szintű harci segédprogramot, az akár 4 év múlva is 5-ös szintű harci segédprogramnak számított. El tudjátok képzelni, mire jó egy négy éves program ma? A legegyszerűbb jég is úgy félresöpri, hogy még csak észre sem veszi, hogy valaki szembeszállt vele. A SOTA szabályok pontosan ezt az avulást követik és azzal a kellemes mellékhatással járnak, hogy a dekásnak folyamatosan pénzt kell költenie ahhoz, hogy szinten tartsa az eszköztárát, ideértve hardvert és szoftvert egyaránt.

Jelentősen kibővültek a dekkekre vonatkozó szabályok is. Elképzelhetők, hogy nem tetszett a dekás játékosoknak, hogy csak a szabálykönyvben szereplő néhány dekk típusból lehetett válogatni? Elképzelhető, hogy saját dekket szeretett volna összerakni, de nem igazán tudta, hogyan fogjon hozzá? Nos, a VV 2.0-ban részletes szabályok szólnak a dekkék építéséről, ideértve a programozást, az alkatrészek beszerzését és összerakását, a feji kibernetikumok építését. Szó esik róla, hogy milyen

szerszámok és alkatrészek szükségesekek a munkához, hogyan lehet a meglévő komponenseket upgrade-elni, szó esik a boltban kapható PIMP és perszóna programokról, az ASIST interfészről, a készen vásárolható, ún. „a” la carte” dekkokról. A szabályok ez esetben inkább realizisztikusak, mint egyszerűek, de hát ez a játéknak az a része, ami nem valós időben zajlik. Az igazi dekás karaktert alakító játékos boldogan haza fogja vinni a szabályokat és örömmel fogja beleásni magát a dekképítés rejtelmeibe, hogy a következő játékra egy újabb és sokkal tökésebb (és feltehetően baromi drága) dekkal álljon elő.



A programok sem olyan egyformák, mint a régi szabálykönyvben voltak. Bevezetésre kerül egy rakás újfajta segédprogram. Részletes szabályok szólnak a házi programfejlesztésről: mennyi időt vesz igénybe a dolog, milyen eszközök kellene hozzá, mi történik, ha egyszerre több dekás dolgozik ugyanazon a programon, stb.

De nemcsak új segédprogramok kifejlesztésére lesz lehetőség, hanem a meglévő segédprogramokat is lehet módosítani, tuningolni egy kicsit. Íme egy (nem teljes) lista a különféle segédprogram opciókról:

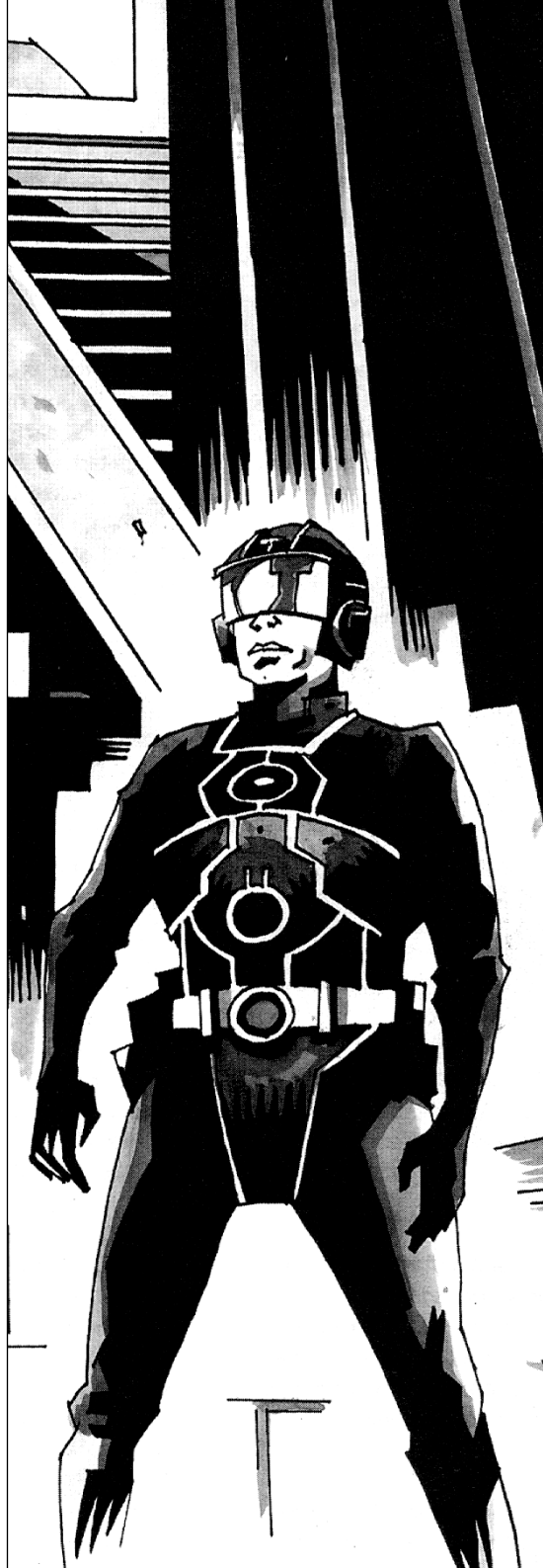
- Területre ható: YESSSS, most már nem csak egyetlen jéget lehet gyapálni, eljött az ideje a Mátrixos tűzlabdáknak.
- DEDO: ez nem azt jelenti, amire először gondolna az ember. A betűszó a „dekás a dobozban” kifejezés rövidítése. A DEDO opcióval ellátott segédprogram képes a kvázi „önálló” ténykedésre, nem szükséges, hogy közvetlenül a dekás irányítsa. Úgy viselkedik, mintha saját kis számítógép szakértelme lenne.

- Korlátozás: a segédprogram csak egyfajta típusú célpont-ra hat, igaz, hogy arra sokkal masszívabban.
- Egyszer használatos: olcsó, kevés helyet elfoglaló, gyors programka, amit egyetlen használat után el is lehet dobni.
- Optimalizált: ezek drága programok, mert a kódjukat külön odafigyeléssel írták meg és a rendelkezésre álló hardverre optimalizálták. Ennek eredménye kisebb méret és gyorsabb futás.
- Önkicsomagoló: ilyenek már most is vannak. Könnyű betölteni őket, mert tömörítve vannak, viszont futtatás előtt időbe telik, amíg „kicsomagolják” magukat az eredeti, futtatható méretükre.
- Keret: a dekás számára a keret ugyanaz, min a JG-k számára a konstrukció. Lehetőség van egyszerre több program „csapatba szervezésére”, az így létrejött programkeret nagyobb funkcionalitást biztosít és erősebb is.

Korábban már szoltunk róla, hogy a rendszerben történő tevékenykedést a VV 2.0-ban szabványos keretek közé szorították. Tették ezt azért, hogy lerövidüljön a játékidő és a samurájok se unják el magukat nagyon, amikor a dekás „odabent” jár. Saját személyes tapasztalatom az, hogy amikor először kezdtünk játszani az új szabályok szerint, rettentően dögögős volt a dolog (igaz, akkor láttuk először a VV 2.0-t és állandóan lapozni kellett). A második alkalommal kábé fele annyi idő kellett a dekázáshoz, a harmadik és negyedik alkalommal pedig már villámgyorsan ment az egész. A szabályrendszer szerintem NAGYON jó.

Az alábbiakban felsorolom a dekás által végezhető rendszer-műveleteket (magyarázat nélkül, de azt hiszem, a műveletek neve már önmagában hordozza a magyarázatot is): szervervizsgálat, JG-vizsgálat, ikonvizsgálat, biztonság vizsgálat, alrendszer-vizsgálat, működtetés, applikáció kilövése, szerver lefagyasztása, csalikészítés, hozzáférés dekódolás, fájl dekódolás, kiszolgáló dekódolás, vírusmentesítés, adatletöltés, naplólisztázás, fájl editálás, kiszolgáló editálás, finom kijelentkezés, jelszó érvénytelenítés, RECS-keresés, dekás keresés, keretkeresés, fájlkeresés, JG-keresés, szajrékeresés, kiszolgáló keresés, bejelentkezés szerverre, bejelentkezés HTH-ra, bejelentkezés RTH-ra, telekomhívás, kiszolgáló monitorozás, üres tevékenység, adatnyom átirányítás, átképzés, ikon szkennelés, memóriacsere, telekomhívás lehallgatás, adatfeltöltés, jelszóérvényesítés.

Ennyit egy szuszra a **Virtuális valóságok 2.0**-ról. Ha engem kérdeztek, nagyon jól átgondolt, sok tapasztalat alapján megírt, jól sikerült szabálykönyvről van szó. Ha már elhidegültetek a **Shadowrun szabálykönyvben** leírt béna szabályok miatt a dekázástól, itt az ideje, hogy így szint vigyetek a játékokba!



Légiparádé előtt és után



Az eddigi hagyományokhoz bűen a téli KG-TF találkozóhoz csatlakoztunk is Mikulás környékén, egész pontosan december 5-én rendeztük meg. Bár az előző napi „váratlan” – decemberben teljességgel szokatlan – hóesés miatt nyilván sokkal nehezebb volt a közlekedés, azért nagyon sok játékos tisztelte meg jelenlétével az eseményt.

Az LP-n szintén nagyon sokan, 387-en indultak, közülük 84 flotta alakult meg. Először röviden a találkozó eseményeiről: az immár szokásos trivia – itt enciklopédiák, adatok alapján kellett kitalálni tárgyakat és hajókat – után ismét megrendezésre került a csapatverseny. Én elvileg nyolcban akartam maximálni a csapatok számát – lejjebb majd kiderül, miért –, vagy legalább páros számú résztvevővel indítottam volna a versenyt, de egyik sem sikerült. Tizenhárom – főként szövetségi alapon szerveződő – csapat kezdte meg a versenyt, amelynek első feladata – amelyben egy szektort kellett bejárni minél kevesebb hiperugrással – még könnyedén lezajlott. A következő feladat azonban időigényesebb volt, s bár élvezetesnek bizonyult, elvitte a többi feladatra szánt időt. A résztvevők mindegyike kapott egy témát, amelyben vitakoznia kellett egy másik csapattal. A szerencse döntötte el, hogy valaki a Napkereszt Egyháza mellett vagy ellen érvelhetett, a Birodalmat támadta avagy védenie kellett azt. Bár minden csapat csak három percet kapott érvei kifejtésére, a játék érthető módon eltartott az aukcióig. Szemmel láthatóan mindenkit lelkesített a szerepjátékos feladat, de meg kell említenem Cramble Laevigata megformálóját, Bernáth Balázst, aki szinte mindenkit meggyőzött arról – engem is beleértve –, mennyivel jobban mennének a dolgok, ha a Birodalom helyett ő venné kezébe – vagy kacsába, lévén karnoplantusz – az ügyeket.

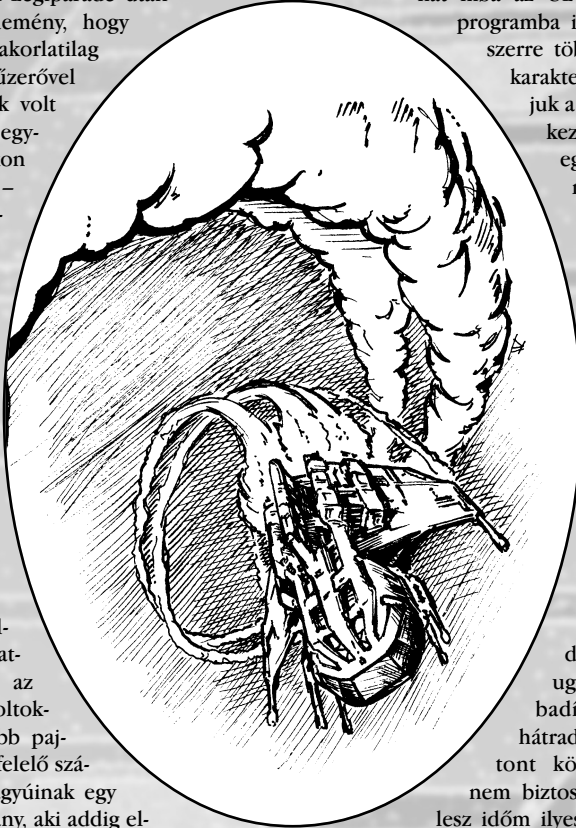
Az aukción újra horribilis összegek röpködtek, bár a tárgyak sem voltak mindennapiak: Mega-Pho

Beam ágyú (4 500 000 IG&), Troxx 4.2 Full pajzs (4 000 000 IG&). Az egyéni aukció után következett a szövetségi aukció, ahol szektorugró hajtóművet, bázison tanyázó javítórobotot (11 200 000 IG&) és kórházegységet lehetett szerezni. Állandó program volt a találkozón az úgy nevezett párbaj, vagyis egy szimulátor, ahol bárki bárkivel légi csatát vívhatott. Kinn volt egy számítógép és egy nyomtató, az operátornak megadhatta a játékos a saját karakterszámát és azokét, akikkel párbajozni akar, és ott helyben lezajlott a csatájuk, amely azonnal ki is nyomtatódott, mint egy speciális forduló. Zargok, mezonok, NPC kalózok számát is meg lehetett adni. A nagy sikerre való tekintettel elgondolkodtam azon, hogy a program flottás változatát vajon nagy nehézségekbe ütközne-e megírni...

Két órakor kezdődött a IV. Légiparádé osztása. Mielőtt az eredményekre térnék, először arról, hogy mi változott a rendszerben. Az ügyességi versenyben szinte semmi, mindössze a pszi került be a versenyztetett képességek közé. Az egyéni és a flotta pontozása azonban gyökeresen más lett. Az egyéni-ben 10 meccspont oszlott szét az ellenfelek között. Ha valaki lelőtte a másikat és életben maradt, akkor 10 pont járt neki. Ha mindketten robbantak vagy mindketten életben maradtak, hat pontot kapott az, aki többet sebzett, négyet az ellenfele. A flottaversenyben 2 pont járt minden kilőtt hajóért, kettő minden hajóért, amelyik a saját csapatban életben maradt, és további kettő a több sebzésért. Ez a pon-

tozás megfelelőnek bizonyult, nem hiszem, hogy a továbbiakban változtatni kellene rajta.

A pontozásnál is fontosabb, hogy kissé megváltoztattam a Légiparádéhoz való harci modult. A hajók közelebből támadtak egymásnak, ezért kevesebb volt az üres, sebzés nélküli kör. Sokkal jobban számítottak a képességek, egy kiváló manőverezésű és nehézfegyverzetű kapitány kisebb tüzérvél is hozhatta azt a sebzést, amelyet egy rosszabb képességekkel rendelkező csak jelentősen több ágyúval volt képes. A Légiparádé után elhangzott olyan vélemény, hogy csak Full Fire – gyakorlatilag pajzs nélküli, óriási tüzérvél rendelkező – hajónak volt esélye nyerni. Nos egyrészt a nyertes hajókon elég sok pajzs volt – bár szinte kivétel nélkül régebbi LP-s nyemrény vagy klántárgy, amelyek kimondottan jónak, sőt táposnak számíthatnak –, másrészt az én külön légiparádés tesztelésemet kicsit mást mutatott. Vettem egy igen jó képességű kapitányt, akinek kimondottan Full Fire típusú hajója volt, és kissé átszereltem. Az előző LP-s adatbázist használtam, s az akkor elérhető – boltokban kapható – legjobb pajzsokat raktam rá megfelelő számú generátorral az ágyúinak egy része helyett. A kapitány, aki addig elvéve került a legjobb három közé, egyszerűen igen esélyes lett helyezésre, sőt győzelemre is. A titok nyitját már említettem: mivel jó képességei voltak, kevesebb panelon hozni tudta a kívánt sebzést, a maradékra felfért annyi pajzs, amennyi néhány csatában – természetesen nem minden – megmentette a szétrobbanástól. Ennyi elég volt a jó helyezéshez. A mostani adatbázis esetében nem volt időm ilyen átszerelgetésre, ezért egyszerűen megnöveltem egy nem Full Fire típusú hajó legény-



ségének képességeit. A teszt eredménye ugyanaz lett. De figyelem: nem javaslom a következő Légiparádén a sok pajzsos felszerelést olyanoknak, akik nem biztosak abban, hogy a legjobbak közé tartoznak a harci képességek terén – ők jobban járnak a nagyobb tüzérvél.

Még az eredmények előtt következzen néhány kérés, ami főleg nektek lenne jó. A légiparádés jelentkezéseket ne az utolsó pillanatban adjátok le, még akkor sem, ha neten járszotok. Becsúsz-

hat hiba az UL összeállításában és a programba is. Ne adjatok fel egyszerre több UL-t ugyanannak a karakternek úgy, hogy mondjuk a negyedik UL-en jelentkeztek a parádéra. Elég egy elhibázott hiperugrás, egy robbanás, ami után egész máshol – a klónozás helyén – tértek magatokhoz, és a tuti felszerelésnek ismét fuccs. Figyeljete jobban a zsetonokra és arra, hogy mikor léphetek. A Légiparádé előtt kb. 10-en voltak olyanok, akik az említett problémák miatt csúcsultak a feldolgozóban – itt várakoznak a valamilyen okból fel nem dolgozható UL-ek. Én ugyan mindegyiket kiszabadítottam, ideiglenesen hátradátumozva illetve zsetont kölcsönözve nekik, de nem biztos, hogy legközelebb is lesz időm ilyesmire. Nemcsak magatokkal szúrto ki, hanem flottatársaitoknak is kellemetlen perceket szerezhettek.

És most lássuk, kik voltak a legeredményesebbek a IV. Légiparádén! Az ügyességi verseny első helyén Oroszlánszágú Rihárd cerebrita kapitány, a JMU tagja végzett, díja egy Személyzeti kabin volt. A kabinnal egygel nagyobb számú legénységet tarthat, mint egyébként a hajója Agya szerint lehetséges lenne. Tőle mindössze három perccel maradt le Heron tri-ciplita és Lord Bowlington ember kapitány, akik egy-

egy III. Raktérbővítőt kaptak. Az előbbi szintén a Jégmosoly Uszonyy tagja.

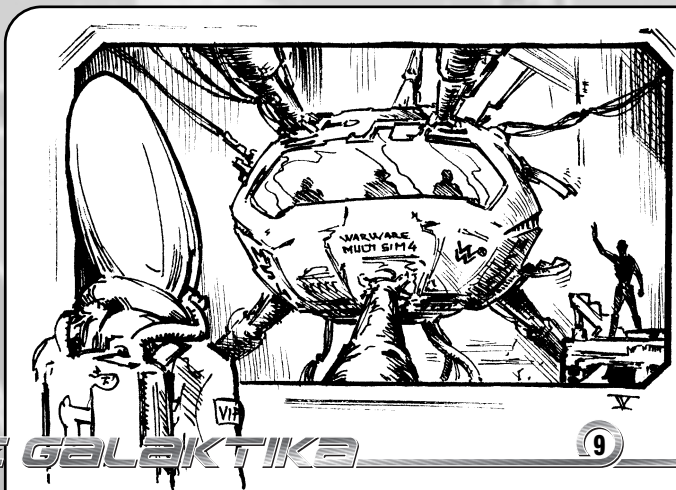
A kevesebb, mint húsz fordulók közül a legjobb eredményt a cerebrita kapitány K'UK'Ukan és Pan Cholo inszektoid kapitány érte el. A következő kategóriát Dirty Lowe cerebrita kapitány nyerte. A kevesebb, mint hatvan fordulók közül Regős Bendegúz ember kapitány teljesítette leghamarabb a feladatot, a kevesebb, mint nyolcvan fordulók közül ez Vilhelm von Kartadnak sikerült. A következő kategória első helyezettje Kug Lee triciplita kapitány lett.

Az egyéni verseny ismét hajóagy szerinti kategóriákban került megrendezésre. Az egyes Agyú hajók küzdelmében Fimbria inszektoid kapitánynő szerezte meg az 1. helyet. Tőle 4 ponttal maradt el Tekno Eor Uelet triciplita kapitány. Ugyanennyi volt a különbség közte és a harmadik helyezett Dorothy cerebrita kapitány között. A kettes Agyú hajók versenyében toronymagasan Madame K ember kapitánynő győzedelmeskedett, huszonnégy ponttal előzte meg a második helyezett W'll'am Snak'spear' inszektoid kapitányt. Győzelmében igen nagy szerepet játszott Leo Gatwick, hiszen 13 LG Mirro Beam virított a panelján. Gomesa Crispa karnoplantusz kapitány viszont mindössze két ponttal maradt el a másodiktól és lett harmadik. A hármas Agyú hajók helyezettjeinek felszerelését viszont a Pocket illetve a Birodalom szponzorálta, hiszen az első helyezett Ákos-Mákos ember kapitány panelján 18 W+S Giga Pho feszített. A másodikként végzett Fekete Uszony úrcápa kapitánynak be kellett érnie 14 W+S Giga Phoval, cserébe a pszi segítségével négyes Agyú tárgyakat használt. Voluman a Kalóz ember kapitány maradt a jó öreg W+S Giga Beameknél, mondván, hogy a lézer is megteszi. Igaza is lett, ezt bizonyítja harmadik helyezettje. A helyezettek között 4-4 meccspont döntött. A négyes Agyú hajók esetében a triciplita Ixion kapitány, a Káosz Galeri tagja lett a győztes, ismét csak rengeteg Giga Phoval. Mőgötte végzett Cetvadász Tharkas úrcápa kapitány 16 ponttal lemaradva. Ő a Csillaggárda jeles képviselője. Az ő panelján mindössze 3 Giga Pho volt, viszont 6 MIB Ares. Közte és a harmadik helyezett Baljós Fodrozódás, a Gyémántklán tagja között csak a másodlagos pontok döntöttek. Az ötös Agyú hajók versenyében 1. helyen végzett az úrcápa Harr Darr Sharrkan. Neki igazán változatos volt

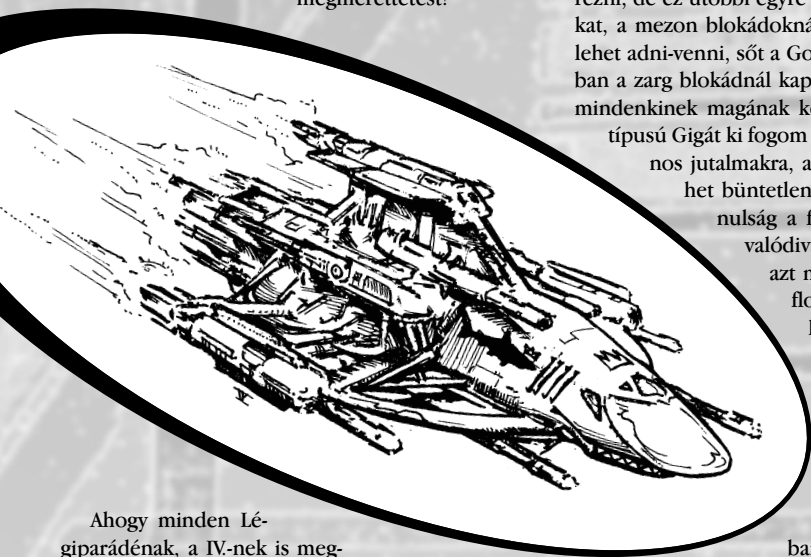
a felszerelés, az 5 MIB Ares mellett voltak rajta légi-parádés nyeremények és klántárgyak is. A második helyezést elért Dallas ember kapitány ismét csak a W+S Giga Pho Beamekben bízott, a harmadikként végzett az ember Plannie L. Wingo a lézerben bízott 5 Giga Beam-et és 5 Mastodon XR12-t rakott fel. Plannie L. Wingo a HAL-álmadárkák tagja, az első két helyezett a Csillaggárdába tartozik. Pajzsok csak a negyedik-ötödik kategória hajóin voltak, azok is elsősorban LP-s nyeremények vagy klántárgyak, bár előfordult sima Aztec pajzs, bár ezek szintén különleges tárgyak voltak. A három első helyezett hajója különböző hajótípushoz tartozik, amely azt mutatja, hogy sikerült kiegyensúlyozni a hatos agyú harci hajókat. Sha'zo Wax kapitány szerezte meg közülük az első helyet Viharszárny típusú hajójával. Második lett Prostatikus Jeltz az úthengerével, akarom mondani egy Tűzszekérrel. Harmadikként végzett Eriokróm Fekete T, aki egy Fullánkot vezetett. Sajnos itt becsúszott egy pontszámítási hiba, és Mermalior kapitány emiatt hivatalosan csak negyedik lett, ám a pluszponttal feljött a második helyre és őt is ugyanolyan elismerés illeti. Az említett kapitányok mind úrcápák és a Jégmosoly Uszonyy tagjai.

A flották versenye szintén az ő győzelmüket hozta, a Szazo' Wax, Asimono Zark és Eriokróm Fekete T kapitányok alkotta flotta mindössze 20 pontot vesztett a lehetséges 126-ból.

A második helyre érdekes módon egy alacsonyabb kategóriában nevezett flotta veredte be magát. A csapat tagjai Red Mortimer Jr., Harr Darr Sharrkan és Cetvadász Tharkas voltak, mindannyian a Csillaggárda kötelékébe tartoznak. Jó helyezésük ellenére a nevezésük miatt a kategóriájuknak megfele-



lő díjat kapták. Plannie L. Wingo, Stormy Gravel és B. J. Ranker végzett mögöttük. Az alacsonyabb kategóriájú flotta kiesése miatt a harmadik helyre jöttek fel a szintén a JMU-ba tartozó emberek: Awari Győző, Kelly Mycobi és Jim Turner. Minden nyertesnek és helyezettnek őszintén gratulálok, de elismerés illet minden kapitányt, aki vállalni merté a megmérettetést!



Ahogy minden Lé-giparádénak, a IV-nek is meg-voltak a maga tanulságai. Jelenleg szinte száz százalékgig biztos vagyok benne, hogy a következő versenyen nem lehet légiparádés nyereményeket használni. Ezek nagyon erős tárgyak, és túlságosan megnövelik a nyerési esélyt az illető kapitány tényleges képességeitől függetlenül. Néhányan felvetették, hogy semmilyen speciális tárgyat se lehessen használni – tehát MIB Arest vagy Giga Beamet, Giga Phot se –, csak boltban vásárolható, de nekem ez nem igazán tetszik. Egrészt fennáll a veszélye a sok egyenhajó keletkezésének, hisz mindenki megvásárolná a legjobb cuccot. Bár itt is lehetne ízlésbeli különbség illetve a pajzsos-óriási tüzérső taktikaközi különbség is nyilván megnyilvánulna. A másik okot én súlyosabbnak tartom. Képzeljünk el egy kapitányt, aki állandóan harcol, zarg vagy mezon blokádot irt, és a Birodalomtól megkapja a maga jutalmát. Zárjam ki a versenyből azokat a tárgyakat, amelyekre sok ezer TVP-t elköltött? Ha én lennék ilyen helyzetben, nekem igencsak megkeserdedne a szám íze... Vegyünk egy másik kapitányt, aki épp csak annyit harcol, hogy a képességei növekedési keretét kihasználja, utána roncsolják vagy kereskedik. Meg-

szerzi a pszit, a tanuláspontokból képes arra a képességszintre hozni a manőverezését és a nehézfegyverzetét, mint egy valódi harcos. Ha csak bolti tárgyakat lehetne használni, akkor mindkettőjüknek azonos esélyük lehet az LP-n a győzelemre. De biztos, hogy jó lenne ez így? Tudom, hogy a jó fegyverzetet meg lehet vásárolni és rabszolgázással is meg lehet szerezni, de ez utóbbi egyre kevésbé igaz. A klántárgyakat, a mezon blokádnál kapható jutalmakat nem lehet adni-venni, sőt a Gollamban vagy az Oronikosban a zarg blokádnál kapott díjat sem. Ezeket tehát mindenkinek magának kell megszereznie. Mindkét típusú Gigát ki fogom cserélni olyan teljesen azonos jutalmakra, amelyekkel szintén nem lehet büntetlenül kereskedni. A másik tanulság a flottaverseny kategóriáinak valódivá alakítása. Eddig mindig azt mondtam, hogy túl kevés a flotta ahhoz, hogy külön-külön meccseket játsszanak. Fél év múlva azonban a mostani legmagasabb kategóriában is lesznek elegendő, s feltételezve, hogy nem lesz szükség újabb kategóriára, valószínűleg minden csoportban lesz elég induló. Ha valóban így lesz, akkor talán lesz

értelme az igazi kategóriáknak. Az LP azonban nemcsak tanulságokat, hanem kérdéseket és problémákat is felvetett. Akinek van hozzáférése a netes KG-listához, az pontosan tudja, miről van szó, de ők vannak kevesebben. Az egyik dolog a rabszolgázás, és ezzel kapcsolatban a lemaradások korlátozása. Azzal, hogy több lehetőség van a KG-n, bizony bővült a rabszolgázás köre is. Ezt igyekszem megakadályozni a fent említett elővásárlási joggal. De van, amikor ez egyszerűen nem lehetséges, mert magát a kalandot ölné meg. Itt vannak az IT tárgyak, vagyis a zarg és mezon alkatrészekből tudósok által készíthető cuccok. Ha ennek meggátolom az eladását vagy kiterjesztem rá a Birodalom elővásárlási jogát, akkor az egésznek nincs értelme: a roncsoló mihez kezd egy tuti mezon ágyúval? Szóval bármilyen fájdalmas, időnként választani kell: vagy megcsinálok egy érdekes kalandot, amellyel valamennyire lehet rabszolgázni, vagy nem csinálom meg, és a nem rabszolgázó karakterek érdeke sérülnek. Én szívem szerint az előbbire szavazok, fáj a szívem minden klassz ötletért, ami nem kerülhet be a

HÍRBÖRZE

ÉRDEKES ESETEKET, TÖRTÉNEKET,
REKORDOKAT TARTALMAZÓ ADATBÁZIS

A hitelességet kezeséget vállal az összeállítója:
Anonymus

Úgy látszik, a KG játékosokkal vagy nem történik semmi érdekes, vagy csak lusták megírni. (Én az utóbbira gyanakodom!) A szeptemberi AK-ban megbírdetett új rovatba, a „KG-s Elképesztőbe” eddig alig néhány érdemleges bír érkezett.

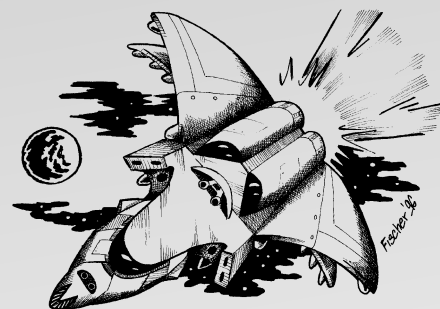
Az elsőt Öreg Sam, a fiatal csempész kapitány küldte. A frissen szerzett, csillogó-villogó Galeon Silverjét teletömte LPS fűvel (a teljes 120 konténernyi rakteret) gondolván, hogy jó áron megszabadul tőle egy másik bolygón. Igen ám, de amikor leszállt, jöttek a vámosok és töviről-hegyire átvizsgálták a hajóját. Azonban vagy vakok voltak, vagy Öreg Sam a szokásosnál is jobb diplomáciai érzékel van megáldva, de a 120 konténernyi LPS fűből csak hármat foglaltak le.

David Freement, az ember kapitány már másfél éve repkedett az űrben, mire egy kalóznak sikerült elfognia. A Sir Francis Drake Jr. zsákmánya nem mindennapi dolog volt: egy pulzar kristály.

Valószínűleg Dorothy az a kapitány, aki pályafutása során a leghamarabb bukkant rá egy nagy roncsra. Még szinte alig szállt fel ez első útjára (1. forduló), máris ilyen kincset érő roncsot talált.

Döbblet pedig véleményem szerint a legprimitívebbel találkozott azok közül a kódok közül, amikkel a roncsokban összeakadhat egy „gyűjtőgép” életmódot folytató kapitány. A kód a következő volt:

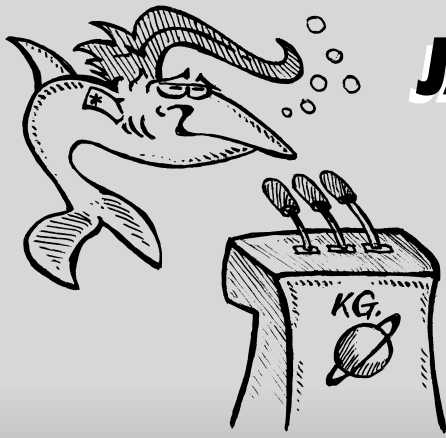
1 : 9 > 8, 7 : 3 > 4, 6 : 3 > 3, 4 : 7 > 3, 7 : 7 > 0, 6 : 6 > ? (Na, ki tudja megfejteni?☺)



játékba, bár színebbé tenné azt. És mindig azt remélem, hogy a játékosok nem hazudnak maguknak azzal, hogy meg nem érdemelt szerzőkkel szaladgálnak. Ha képesek felfogni, akkor rájöhetnek, hogy a saját játékokat is tönkreteszik. A rabszolgázással kapcsolatos a lemaradás korlátozása. A neten javasolták, hogy maximáljam mondjuk negyven fordulóban. Szerintem ez nem csökkenti a rabszolgázás lehetőségeit, hisz több karakter átvételével, indításával ugyanolyan hatékonyan lehet csinálni. Viszont gátolja a nem rabszolgázó karaktereket, akik szeretnének csatlakozni a nagyokhoz, a játék elején indultakhoz, vagy egyszerűen csak folytatni a játékot, amelyet mondjuk másfél éve hagytak abba. Felmerült olyan megoldás is, hogy a századik forduló elérése után maximáljam a lemaradást. Kíváncsi vagyok a ti véleményetekre is. (Mielőtt még cinikusok arra gondolnának, hogy a Kft. bevétele miatt ellenzem a lemaradás korlátozását, akkor közlöm, hogy nekem nagyon jól jönne a dolog. Nem kerülnék többé olyan helyzetbe, mint mondjuk a pszivel, hogy valaki fél év alatt elér a 18. szintre, mert szinte naponta lép, én meg találhatom ki az újabb meg újabb képességeket.) A másik nagy téma a netes KG-listán a szerepjáték és a KG túltápoltsága volt. Valóban sok jutalom van. De nem csupán egyfajta stílushoz kapcsolódnak, nemcsak a vadászokhoz, hanem a kereskedők, kalózok is megtalálják a maguk igényeinek megfelelőit. (Azzal együtt, hogy elismerem, a kereskedők fordulóit színesíteni kell.) Olyan kalandot, amelynek a végén nem várna a kapitányra valami jól megérdemelt jutalom, attól félek, nagyon kevesen csinálnák meg. Ilyen volt például a flottás szektorugrás, amelyet kifejezetten egy szövetség kérésére csináltam. Nem volt táp, sőt rá kellett fizetni, de jó ötletnek tűnt, interakciós lehetőségnek a szövetségek között. Senki sem használta, pedig jó ideig elszöszmötöltem vele. Feleslegesen dolgozni viszont nem szeretek.

Az elmondottak ellenére próbálok megtalálni a módját, hogy szerepjátékosabb legyen a KG. Például egy szövetség hittérítő droidot akar csináltatni, ami pénzbe kerül, de nem jár táppal, a szövetségnek legfeljebb az ismertsége növekszik. Nagyon jó szerepjátékos ötletnek tartom, amit érdemes hamar megvalósítani. Bár a találkozón elsoroltam jó néhány, a közeljövőben megvalósítandó ötletemet – földi klánok, katonai akadémia, földi vámszedés –, előbbre fogom venni ezeknél a bolygók egyéniesítését, a szerepjátékos ötleteket. Ez utóbbiakkal kapcsolatban várom a ti javaslataitokat is.

MAKÓ KATALIN



JAQ MIRROR KALANDJAI A LEGIPARÁ-

Nos, drága feleim, most nem a láma klónom apró-cseprő csatározásairól olvashattok, hanem én magam, a nagy és méltán világhírű Jaq Mirror foglalom össze nektek tömör részletességgel, milyen is egy Légiparádé a maga mivoltában. Már ha esetleg nem tudnátok. Meg talán megláthatjátok

azt is, hogy milyen is az igazi cápa virtus

Mint réndes cápa, az illik, a Légiparádé előtt egy döntőben, tisztára mosatom a hajót, és minthogy Vigan – kedvenc pilótám – éppen szerelmi életének mélypontján járt, így tőle nem remélhettem segítséget – többszöri testi fenytéseim ellenére sem –, útba ejtettem egy hangárt, ahol vállalnak hajómosást. Nagy meglepetésemre kiderült, hogy nem is az álca-szürke a hajóm eredeti színe, hanem neonzöld (vettem fekete festéket, így ha Vigan feléptül, nem fog unatkozni), és az oldaláról sem kopott le a „Jég vedl!” felirat.

Pompázatos hajómmal – jól nevelt cápához illően – már a rendezvény megkezdése előtt negyed órával megjelentem, hogy nagyobb feltűnés elkerülésével furakodhassak a sor elejére. A még így is hosszú időt igénybe vevő bejutásért bőven kárpótol az a rengeteg érdekes program, amit a szponzorok és persze a rendező cég – ami a közhi-eedelemmel ellentétben nem a MIB, hanem – a BERodalom Kft. tervezett az ide látogatók számára. Az engem és Uszonyomat magasztaló plakátok elhelyezése után alaposan szétnéztem, mivel is üthetném agyon az időt.

A szemem először – mint oly sokaknak – a szabadon hozzáférhető szimulátorgépeken akadt meg, melyeken felhívás hirdette, itt bármely mezonnal, zarggal, vagy akár kapitánnyal összemérhetem erőmet. Nem tévováztam hát, beültem, és gyorsan – találomra – elkezdtem bepötyögni néhány ismertebb kapitány karakterszámát. Egyeseken vadonatúj fegyverek virítottak, mások pajzsarszenáljukkal próbáltk nyálcsgatásra bírni. Ám minden hiába, az eredmények egyértelműen arról árulkodtak...

... hogy hibás az a nyüves gép! Végül pár zarggal és mezonnal vigasztalódtam. A kedvencem a darázs volt, amit háromszor is lelőttem, hogy önbizalmam ismét a megfelelő magaslathoz emelkedjék. A szimulátorszoba után utam a szabad kapitányoknak fenntartott szűkös, de

meghitt ordibálással teli terembe vezetett, ahol éppen kezdetét vette az immár hagyományos Trivia verseny, ahol a tervezők halovány információmorszákat csöpögtetve várták, hogy a kapitányok kitalálják az érintett tárgy vagy űrhajó nevét. Magam is beszéltam a neves versengésbe, tekintettel a helyes megfejtésekkel járó fejpénzre (2 zseton), és a legtöbb helyes megfejtést produkáló kapitánynak járó 3 extra felszállási engedélyre.

A versengés végeztével egy szusszanásnyi szünet következett, amit természetesen utolérhetetlenségem azonnal izgalmas riporttal próbált színeznem. A riportalany a JMU volt, a riportert pedig a többi kapitány. Sajnálattal vettem észre, hogy a JMU válaszol programban a kapitányok egy jó része lányos zavarában nem egészen tudta, mit is kérdezzem, így aztán inkább úgy tett, mintha ügyet sem vetne ránk. No mindegy, a következő Parádéra is tervezzünk ilyet, reméljük, hogy addigra tán eszetekbe jut némi kérdés.

A szünet után a programok sora a KG csapatversennyel folytatódott. Ezen szinte minden szövetség képviseltette magát egy-egy hatfős csapattal, melyek ezúttal nem csak a navigációs, stratégiai, illetve kombinációs készségükkel jeleskedhettek, de retorikából is alapos leckét adtak egymásnak. Sajnos a kihangosítás hiányosságai miatt nem állt módomban minden eszmecsere végigkövetni, de azért Cramble Laevigata alakítása a Birodalom ellenzése terén – az, ahogy indáit a nyomatékosítás kedvéért lóbálta, és főleg fordítógépének monoton orhangja – azt hiszem, sokakban hagyott maradandó emléket. Magam is vitába szálltam volna a kalózkodás védelmében, de sajnálatos módon nagybecsű társam, Dick Dastardly előbb kapott szót, és ő nincs hozzászólván, hogy bárki is közbeszéljen, amikor beszél. Később az alantas

tricipliták azt akarták elhitetni velünk, hogy magasabbrendű faj vagyunk. Még ilyen! Azazhogy...

A verseny végeztével a szabad kapitányok több mint százfős – gyalogos, ám így is pusztító – flottája az aukciós terembe vonult. Az ügyes kikiáltóhölgy oly remek meggyőzőkészséggel kínálta áruit, hogy szinte minden áron felül kelt el. Persze a szabad kapitányok dúskálnak a pénzben, miért is ne szórják. A repkedő milliók hallatán sokaknak égnék állt a haja, mások pedig lezser közönnnyel tornázták feljebb és feljebb az árakat. A legdrágább cikk végül egy Mega-pho Beam fotonágyú lett, mely több, mint négymillióért kelt el. Én pedig egy Orgonovot vettem meg, neveltséges 3,1 millióért. Az ezután következő szövetségi licit újdonság volt a Légiparádék történetében. A szövetségek a szövetségi bázisra felszerelhető – a szponzorok által felajánlott – különféle kiegészítőkért versenghettek. Az Uszony ebben a licitben nagylelkűségéről adott tanúbizonyságot, és hagyta érvényesülni a többi szövetséget. A Csillaggárda licitálta a legnagyobb összeget, amikor is egy javítórobotot több, mint tízmillióért vihettek haza, de három másik szövetség is jelentős pénzekért jutott hozzá a többiek számára elérhetetlen cumókhoz.

A licit után vette kezdetét neveltséges kis klónjaink ügyességi versenye, ahol bebizonyosodott, hogy az eredeti egy klón soha sem közelíti meg, hiszen Jaq-2 – így neveztem el „ikremet” – csupán 26. helyet tudott szerezni az ügyességi versenyben. Az egyéni harcokban végül már arra kezdtem gyanakodni, hogy a klónmintát sem tölem

vették, olyan boldogan rohantam – vagyis rohant ő – a lézer-, foton- és ionsugarak ösztüzébe. Szerencsére a flottaversenyen nem vehettem részt, így a felgyülemlett indulatomat a legújabb fegyverek és pajzsok nézegetésével, kiértékelésével vezettem le. Az LP végeredménye egyébként ismét kedvező volt az Uszony számára, ám több másik szövetség is villantott valamit csillogó tudásából, s úgy tűnik, a jövőben sem kell egyhangú győztesgárdától tartanunk. (Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy gratuláljak a győzteseknek, és tudassam legyőzőimmel, az eredeti nem lenne ilyen könnyű falat.)

Miután mindenki kellőképpen kiörülte, vagy kisért magát klónjának szereplése kapcsán – akitől azért a legtöbben elvárták, hogy rövidke életük során valami hasznosat hajtsanak eredetijüknek –, arról halhattunk neves előadótól, hogy milyen meglepetések várhatnak még ránk ebben a kaotikus világban. Sajnos ezen a megbeszélésen nem tudtam jelen lenni, mivel ekkor kezdődött el szövetségi gyűlésünk. A szövetségi gyűlések egész nap zajlottak, a szövetségek fél-egy óra időtartamra bérelhettek ki egy kisebb termet, ahol tapasztalataikat, céljaikat egyeztetették. Mindezalatt az aukciós teremben azt a nyereménysorolást bonyolították, melyen az LP belépői szolgálták sorsjegyül. Itt is sok értékes ajándékot osztottak ki a szponzorok. Az est közeledtével pedig ki haza indult (ők általában távolabbi szektorból érkeztek), ki pedig barátai társaságában indult az éjszakába megbeszélni ennek a sűrű napnak tapasztalatait.

FELHÍVÁS MINDEN SZABAD KAPITÁNYNAK!

Ezúton szeretnénk Önökkel tudatni, hogy a Testvériség családtagjai a két éve gyümölcsöző működésük ünneplésével egybekötött nagyszabású versenyt hirdetnek a Galaktika minden kapitánya részére fajtól, kortól és nemtől függetlenül:

„Az adakozás a lelket nemesíti” jeligével.

A verseny győztese az a kiváló szakmai talentummal megáldott kapitány(nő) lesz, aki az adott időszakban a legtöbb kalandozót vámolja meg sikeresen.

Az első helyezettnek járó díj: **1 000 000 IGE**

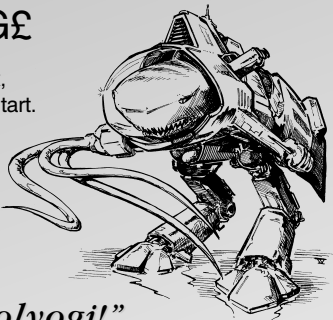
A verseny földi időszámítás szerint január 30-án kezdődik, és a következő Légiparádét megelőző hónap utolsó napjáig tart.

Részvételi díj nincs, de a rendezőség senki testi épségét nem garantálja.

A fair play szellemében a Testvériség tagjai csak mint megfigyelők vesznek részt a versenyben.

Mindenkinek kiváló szórakozást és jó vámolást kíván
a Testvériség (#906)

„Lassíts, adakozz és mindig mosolyogj!”



ELLENFÉL LISTA

Több mint egy év telt el azóta, hogy a játékosok örömeire közöltünk egy táblázatot az akkori ellenfelekről és azok adataitól. Azóta természetesen bővült a játék, újabb ellenfelek jelentek meg, most ezekkel az „újakkal” ismerkedhettek meg közelebbről.

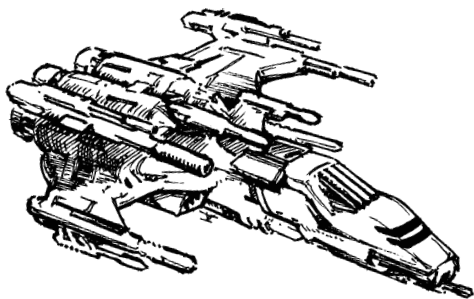
#N	tipus	név	szint	páncélzat	méret	max□ber□	ált□ber□	lézer	foton	ion	anti.	rakéta	fejpenz
103	zarg	AZO Vipera	4	80	7	44	34	14	0	0	0	20	5500
104	zarg	Zarg Démon	6	350	10	142	100	22	22	18	0	38	32500
105	zarg	AZO Romboló	5	100	8	62	47	21	0	0	0	26	10000
106	zarg	AZO Pöröly	5	150	10	82	57	22	9	0	0	26	13500
107	zarg	AZO Szellem	4	80	8	65	50	24	0	0	0	26	8000
108	zarg	AZO Szonda	1	10	7	14	12	2	0	0	0	10	1250
109	zarg	AZO Kaktusz	6	200	10	133	117	22	0	0	0	95	25000
110	mezon	AMO Acélpille	3	35	8	44	28	28	0	0	0	0	4000
111	katonai	Sasfiók	5	90	5	120	84	84	0	0	0	0	0
112	katonai	Szamoráj	6	110	5	144	100	56	44	0	0	0	0
113	mezon	AMO Sakál	4	80	8	80	52	44	8	0	0	0	9000
114	mezon	AMO Sánta	4	70	10	76	50	10	40	0	0	0	7750
115	mezon	AMO Sikoly	5	110	10	87	63	63	0	0	24	0	15500
116	mezon	AMO Tigris	5	120	10	82	56	42	0	14	16	0	12000
117	mezon	AMO Dúvad	6	210	10	121	81	55	0	26	16	0	21000
118	zarg	AZO Táncos	3	80	11	48	32	32	0	0	0	0	5500
119	zarg	AZO Hiúz	4	110	8	76	44	22	22	0	0	0	7000
120	zarg	AZO Ragadozó	5	130	15	114	66	33	33	0	0	0	7500
121	zarg	AZO Tornádó	6	180	10	108	77	28	22	27	28	0	24500
122	zarg	AZO Szikra	3	70	9	44	25	16	9	0	0	0	5500
123	zarg	AZO Sebész	6	120	15	108	64	11	33	20	0	0	7000
124	kalóz	Dracus Delta	6	140	8	135	86	16	70	0	16	0	10000
125	kalóz	Uhuru X9	6	160	8	124	79	16	0	63	16	0	10000
126	kalóz	Scarabeus XV-7	6	150	8	160	106	106	0	0	16	0	11000
127	kalóz	Dragonstorm	7	210	8	152	100	46	40	14	16	0	12000

VEGYES PAJZSOK A KG-N

Egy sajnálatos hibáról kell tájékoztatnunk a KG-s játékosainkat. Rosszul működött az az algoritmus, ami a tárgyak enciklopédiája végére beírta a tárgyak paramétereit, ezért a vegyes pajzsoknál mindig a lézer elleni hatékonyságot adta csak meg. Természetesen vannak olyan vegyes pajzások, amik nem egyformán hatékonyak a különböző típusú fegyverek ellen. Most közöljük a vegyes pajzások helyes hatékonyságát, de mindenki újra megkapja az általa ismert vegyes pajzások helyes enciklopédiáját.

Pajzs neve	lézer	foton	ion	plazma
Aztec 6. MLF	3	2		
Castle MLF	3	3		
Dark Eagle	3	3	2	
Delaware	1	1	1	
Fulmour	2	2	2	1
Paxx 1.0 Full	3	3	2	
Paxx 2.0 Megafull	3	3	3	1
Torinel lézer-foton	3	2		
Trox MLF	1	1		
Trox 4.2 Full	2	2	2	

Manőverezőképesség:	12
Alaptípus:	Viharszárnny
Páncélzat:	130
Panel:	63
Energia:	155+70/kör
Maximális sebesség:	140
Átlagos tüzerő:	217



Sh'a'zo Wax, a Jégmosoly Uszony érdemes tagja eddig még sosem nyert egyéni Légiarádét, de mindig ott járt a csúcs közelében. Mindenkor esélyességét jelezte, hogy sokan fogadtak rá régebben is, és most is. Az Antarctica teljes mértékben az LP-re felkészített hajó. Se a panelon, se a raktérben nem maradt hely, ha mezonokkal harcolna, még egy Herepiumot sem tudna felvenni. A rakteret 3 Émocell foglalta 6 Pluto és Mars generátor társaságában, ezek biztosították a viszonylag sok energiát a hajó számára. Pajzsainak száma elhanyagolható volt, de nem úgy minőségük. A Paxx 1.0 Full pajzs és az Acélsasok által adományozott Dark Eagle megfelelő védelmet nyújtottak. A három pajzs együtt 9-es lézer- és foton védelmet adott, és 6-ot szedett le minden lövedésként. A felszerelésre egyébként is jellemző a klánok befolyása: az említett pajzs mellett Shazo Wax használt Purplion ion- és Lighting Steel fotonágyút, valamint Red Ring Antimiss pajzsot is. A fegyverek derékhatá W+S Giga-Pho Beamek alkották, szám szerint 17 darab. Ezt 3 MIB Ares ion-bénító egésszítette ki. A szabad kapitányok között szinte egyöntetű a meggyőződés, hogy nem éppen szerencsés sokféle ágyút felrakni, különösen ha csak egy-egy van belőlük. Sh'a'zo Wax tapasztalatai – és legkiválóbb eredménye – ellentmondanak ennek a felftevésnek, hiszen négyféle ágyút használt, és kettő magányosan árválkodott a panelon. Persze hogy mindezt felrakhassa a paneljára, szüksége volt egy I-es panelvitrére is. Azonban a felszerelésen túl volt még egy lényeges tényező, amely Sh'a'zo Waxot győzelemre segítette: 15-os manőverezés és 20-as nehézfegyverzet szakértelme.

Az új sikerrecept tehát: érij a magas rangot a klánoknál, katonádat és pilótádat gyakorlatoztasd halálra, irtsd a mezonokat és a zargokat – vagy legalább vásárolj néhány ágyút azoktól, akik ezt tették. (Azt már nem teszsem hozzá, hogy lehet-egyszer nyerni az LP-n valami tápos pajzsot, mert a szabályok változása ezt szükségeltelenné teszi.) Végül is könnyű utancsinalni, nem?

HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

!!! Kedves Cautson (na jó, Caution) Templar! Levedlre nyíltan szeretnék válaszolni, mert úgy gondolom, ez mindenkire tartozik. Látom, ügyesen csavarod a szót („én nem foglalkoztam rabszolga-kereskedelemmel, csak némi pénzért leadom dolgozni őket a jó meleg bányába...”), de nem értelek. Szét akarod verni a kereskedelmet? Ennél már csak Freemannak volt jobb ötlete „a birodalom helyére állítsuk az egyházat” címszó alatt. De végül is igazad van. Minek ide úrhajókatrész? Dobjuk ki az egészet a fotonba! És nektek, kalózkodnak is milyen jó volna, hisz egy hajó sem foglalkozna többé áruszállítással!

Iván Treszkutyinó (#4047)
alias Vank Antal

!!! Kedves Szenes Judit! Miután harmadik levelemre sem válaszoltál, ezért drasztikus módszereket fogok bevezetni ellened.

Iván Treszkutyinó (#4047)
alias Vank Antal

!!! Kapitányok, gondolkoztatok már azon, hogy a Légiarádén miért veszik el az „elhasznált” rakétáinkat, amikor csak szimulátorral játszunk? Nagyon egyszerű: a Swath Military új burkolatot ad nekik, és saját rakétaként árulja. Felhívom a fegyvercéget is, hogy lépjenek fel! Mi is besegíthetünk, ne vásároljunk Swath cuccokat, mert ha ez megtörténhet, akkor a következő lépés az „újrafelhasznált rakéták” lesz, amelyet csak csúszliba lehet majd használni.

Dave (#1915)

!!! Üdv kapitányok! Aki úgy érzi, hogy a földön is nagylegény (nem csak az űrben), azzal szívesen összemérném erőmet földi harcban. A győztes díjazásában megegyezünk. Jelentkezőket az 1806-os pecnet számra várok (igyekezzetek, mert a katonám ujja már viszket a ravaszon), én jelenleg a Formato I. 121. csillagának környékén tartózkodom. Necrotech tagok előnyben. **William testvér (#1806)**

!!! Tisztelet Caution Templar! Mint kalóz, valószínű, hogy felkerültem már valakinek a „Különös elővigyázatossággal kinyírni” című listájára, de nem létezik olyan korrump kormányzat, hogy egy pszichopata gyilkos talpát nyalogassam. Kalóz vagy, ezért – ugyanúgy, ahogy nekem is – a mennyei ítélőszék előtt kell felelned. De te önmagad árulod el, és ez a legszörnyűbb árulás mind közül.

Hasit szet Aton (#2158)

!!! Ezúton szeretnék elnézést kérni Redő a Menő (#2659) és Buga Jakab (#4239) kapitányoktól, amiért az én hibából nem tudtak indulni a IV. Légiarádé flottaverenyén.

Mara Jade (#2223), Jade Tüze

!!! Xenók figyelem! Egy xeno szövetséget szeretnék létrehozni. Gyertek és csatlakozzatok hozzám! Mutassuk meg, hogy mit is érünk! A neve a szövetségnek Vasgárda lenne. Jelentkezzetek!

Kutyafejű tartár kapitány (#1341)

*** Tisztelt kapitányok, Jacques! Köszönöm, hogy megírtad véleményeddel, ha nem is értek veled egyet. Hiába van ugyanis a birodalomnak több ezer éves múltja, ha nem állja meg a helyét. A császárság sajnos ósdi vár, melynek ha betörök a kapuját, az egész összeesik. Visszaküldték ugyan a peremhercegeket, de anyagi támogatás híján ők sem tehetnek semmit. A háborúhoz ugyanis pénz kell, és ha a szabad kapitányokról van szó, még több. Az egyháznak viszont van fedezete (gondoljunk csak a kolonizálásra). Abban igazad van, hogy a birodalomnak kellene az idegeneket feltartóztatni, csak sajnos nem teszi, a napkereszt viszont „csak” az újjáépítést vállalta magára. Azt pedig teljesíti, nem úgy, mint az általad oly nagyra tartott formátum. Ha tetszik, ha nem, el kell ismerned, hogy az élet legtöbb területén az egyház vezető hatalom!

Dave (#1915)

*** Hé emberek és egyebek! A kalasnyikovot (AK) lapozgatva arra a következtetésre jutottam, hogy a mezonok és a MIB összejásztanak. 1. A MIB hajója magányosan átjut a hipertér-blokádon. (AK25) 2. Hónapokkal előre tudják, hogy kellene majd a napszelelcék. 3. A MIB bombahatástalanító minden bombát tud hatástalanítani, még a zargokét is. Honnét ismerik a zarg bombák működését? Lehet, hogy paranoiás vagyok, de... talán óvatosságnak kellene lenni a MIB gyártotta cuccokkal. Gondolodjatok el ezen!

Anastasius Focht (#1519)

*** Tisztelt elvtársaim, és mindazok, akik más véleményen vannak! Tudom, hogy ezzel az apróval kizorítottok egy másikat. Azt csak remélni tudom, hogy ez egy „kiirtom ezt a fajt, ütöm ennek a szövetségnek a tagjait” típusú hirdetés lesz. Sajnos az utóbbi időben elszaporodtak az ilyenek, pedig itt az intelligens eszmecsere a jellemző. Jó lenne, ha ez meg is maradna! Tegyük érte „normális aprókkal”!

Dave (#1915)

*** Tisztelt művészelőadó szabad kapitányok! A nevem Iván Treszkutyinó, és támadt egy remek ötletem! Miután olvasgatni szoktam a Ghalla Newst is, megirigyeltem az ott megjelent szebbnél szebb verseket. Ezért hirdetek meg egy úrközi poétamegmérettetést. Ezen minden olyan játékos indulhat, akinek van lajstromszáma, fajtól és fordulóktól függetlenül. Ismertetem a szabályokat. (Ha ezeknek a feltételeknek nem felel meg a pályámú, akkor nem indulhat.) Minimum 8 sor (lehetőleg rímbe), maximum 40 sor, A/4-es lapra, jól olvasható betűkkel, rajta a feladó lajstromszámával, valamint a játékos igazi és álnevével, elérhetőségével. Egyelőre díjak nincsenek (hisz nem a Beholder Kft. rendezi), így hát határidő sincs. Azért megpróbálok az AK-ba leközöltetni a legjobbakat. *(Leközöljük a szerk.)* Remélhetőleg a versenynek nagy sikere lesz, és sokan fognak írni. Felhívom az AK hasábjain oly nagyszájú kapitányok figyelmét (Dave Freemann, Lütjenes kapitány, Caution Templar stb.), hogy itt az alkalom! Sokkal nagyobb port kever egy rimes költemény (fenyegetés, felhívás), mint egy pár sor összefüggő izé. Szövegségek figyelem! Kezd elegem lenni az oly hosszú propaganda szövegekből („Ne feledd: Hal-álmadárkák!”, „Mindenki felett eljár az idő.”, „Új idő, új hősök.” stb.) Ha annyira odavagytok a puccos szövetségekért, akkor írjatok bővebb szövegeket, sőt, vers is jöhet! Ígérem, megfelelő számú ilyen stílusú költemény után külön kategóriába sorolom ezeket, mert kezd unalmas lenni a néha fél oldalt is alig betöltő hirdetésrovat.

Ahova a verseket küldeni kell: 1086, Budapest, Szerdahelyi u. 10. III/7. Várom a leveleiteket! Kellemes kalandozást kíván:

Iván Treszkutyinó (#4047)

alias Vank Antal

*** Hogyan udvarol egy karnoplantusz? Alulról szagolja az Ibolyát.

Iván Treszkutyinó (#4047)

alias Vank Antal

*** Tisztelt kapitányok! Nem vettétek észre még azt a galaktika méretű összekülvést, amelyik a Légiparádén folyik? Mindazok ellenére, hogy a harc egy szimulátorban folyik, a kilőtt rakéták elvesznek. Ez egy kicsit furcsa, NEM? Az AMATI és a Pocket az általunk már egyszer megvett rakétákat újra eladják! Ez felháborító! Úgy látszik, nincs messze az idő, amikor kereskedőket fogadnak fel, hogy a roncsokból összegyűjtsék a hulladékfémeket, és újrahasznosított ónt árulnak majd a tudtunk nélkül. Ne hagyjuk hát, kapitánytársaim, hogy packázzanak velünk! Mutassuk meg az erőnket, és ne vegyünk a két fent nevezett cégtől semmit!

Dave (#1915)

*** Keresem a Légiparádé nyertesait infócserre céljából. Ezenkívül ha valaki megválna a nyereményétől, kérem, írjon! Az árban megegyezünk (lehet szó cseréről is). Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes u. 21. tel.: 27-316-927.

SyZyGy kapitány (#1080)

a Cannibal Halocaut fedélzetéről

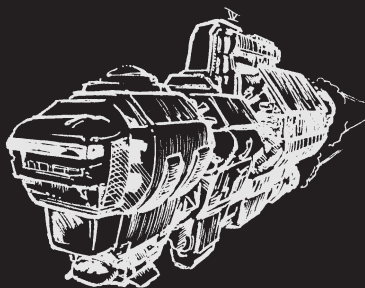
*** Üdv kapitányok! Az utóbbi időben a Kristály Légio vezetőjeként több szövetség tagjaitól is kaptam megírtak ajánlatokat (a Necrotech, a Csillagárda és a Káosz Galerix részéről) a fűzióra. Megelőzendő a további ajánlatokat, szeretném leszögezni: nem szándékoznak semelyik szövetséggel sem egyesülni, nem akarjuk már a hivatalos megalakulás előtt elveszíteni az önállóságunkat. Vannak szövetségek, amiket magunkhoz közelállónak érzünk (gondok elsősorban a Necrotechre), de a nyilvánvaló hasonlóságok mellett vannak jelentős szemléletbeli különbségek is. Ha nem lennének ilyen különbségek, akkor felesleges lenne megalapítani a Légio-t, akkor belépnénk valamelyik már létező szövetségbe. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem lehetne kialakítani szövetség szintű együttműködést. Sőt! Szívesen társulunk a különféle szövetségekkel a közös célok érdekében. Jó repülést!

Joess Kyss (#2606), Kristály Légio

BIRODALMI HÍREK

» A IV. Légiparádé után minden híradásban csak második hírként szerepelt a győztesek névsora, minden újság csak a második lapon hozta a listát...

A vezércikket és a vezetők híreket mindenhol a Császár elleni merénylet foglalta el. Sokan kételkednek a gyilkossági kísérlet valódiságában, egyszerűen



Birodalom melletti propagandafogadásként értékelik. Ezek a publicisták azonban nem veszik figyelembe, hogy IV. Heolhot szemlátomást váratlanul érte a dolog, és igen megviselte, hogy ott kellett hagynia az alattvalóit. Ráadásul Himeni Aoulus, a légiparádé eredményhirdetésének szervezője az esemény után nyomtalanul eltűnt néhány munkatársával egyetemben. A rossz nyelvek szerint alighanem a STAG vendégszeretét élvezik...

A merényletet – talán csak sikertelensége miatt – senki sem vállalta magára, de a beavatottak biztosra veszik, hogy a titkosszolgálat napokon belül megtalálja a tetteseket vagy a bűnbakokat...

» A Peremhercegek – és a peremszektorok közönséges lakói – sokáig aggódtak amiatt, hogy a mezonok az űr csillagaikat is elpusztíthatják. Mára látszik, hogy a félelmük alaptalan volt. A mezonok a már kész csillaggyűrűket védelmezik, és szemlátomást nem készülnek újabbak létrehozására. A mezonokon kívül azonban a zargok is ostromolják a Birodalmat, s mintha megosztóznának egymás között: nekik maradtak a külső szektorok. A szabad kapitányok hathatós közreműködésével néhány szektorban alig maradtak blokádok, és sokáig úgy tetszett, a zargok defenzívába kényszerülnek. Az idegenek gondolkodását elég nehéz kiszámítani, de néhány – a hivatalos berkekből kiszivárgott – információmorzsa alapján úgy tűnik, a Birodalom a zargok agressziójának növekedésére, netán új bázisok, halálcsillagok létre-

hozására számít. A korábbiakat – szintén a szabad kapitányok segédelmével – elpusztították, mielőtt igazán működésbe léphetettek volna. Azonban a zargok is tanulhattak tapasztalataikból: ha meggyorsítják az építkezést és útjára indulnak a Halálcsillagok... Reménykedjünk, hogy az egész csupán a Birodalom aggo-

dalmaskodó szakértőinek rémálma egy hosszú és nehéz vacsora után.

» A Pocket fegyvergyártó konzorcium már akkor is nagyon ideges lett, amikor a MIB kötött üzletet a Birodalommal, és űr szállíthatta a szabad kapitányoknak szóló jutalmakat a mezon csillaggyűrű rombolásával kapcsolatban. Egy futó, szinte jelentéktelennek tűnő bejelentés, amely a minap szinte mellékesen hangzott el a Birodalmi Koordinációs Bizottság elnökének szájából, már a cég alapjait is megrengetheti. Az elnök a sajtótájékoztató végén megjegyezte, hogy fontolgatják: nem újítják meg a W+S Giga Beamekre és W+S Giga-Pho Beamekre szóló szerződéseket a Pockettel. Arra a kérdésre már nem felelt, hogy a MIB-bel kötnek-e új szerződést, és ennek megfelelően új tárgyakat adnak-e a szabad kapitányoknak a blokádból kilőtt hajókért, de nem is kellett. Mindenki mérget venne az igenre. A Pocket azonnal összetrombitálta igazgatótanácsát, de nem tudtak érdemleges döntést hozni. Ipari kémjeik jelentése alapján megállapították, hogy a MIB termékei egy szemerkével sem jobbak, sőt, szinte a Gigák kopintásainak tönk-

nének, ha a megszerzett



KOMBÓK

A TROLLOK EREJE

Most következzen egy olyan pakli leírása az Árnyékhold tesztelésről, amely móka-paklinak készült, de a játékok során számomra is meglepően batékonynak bizonyult, akár versenyen is elindulhatsz vele.

Sok kedvencem közül az egyik az etnikum-paklik összerakása, tehát valamilyen fajta lények és azt segítő lapok alapján építeni a paklit (a legismertebb és leghatékonyabb ezek közül a quawrg pakli). Mivel már több olyan lap is kijött, amely kimondottan a trollokat segíti, most ezekre próbáltam alapozni. A tesztelésen mindig először az új lapokat veszem szemügyre, így a 3 *Óstroll agyaló* került be először a pakliba. Gyorsan, nagyot lehet vele ütni, ha nincs csont, jöhet VP-ből, nagyon megéri azt a körönkénti 1 VP-t. Ha már trollok lesznek, mindenképpen be kell rakni a troll KT-t, a 3 *Kvazárszikkák népét*.

Nagyon jó bűbáj, a +1 szinten kívül érdemes odafigyelni a mágikus támadásra, sőt a tárgy-átadási képességre is. Ez utóbbival könnyen meglephetjük az ellenfelet, pl. ha ő támad, és az egyik védekező trollom hirtelen megkapja társától az agyalót. Szintén speciálisan trollokra működik a 2 *Véres csatabárd*. Ebből némi próbálkozás után azért maradt csak 2 darab, mert az erős lenyes paklik ellen nincs sok haszna, viszont egy sok irtással játszó kontroll pakli ellen nélkülözhe-

tetlen (ezek ellen mindenképp rakjuk be a harmadikat is). Szintén jól működik a trollokkal a 3 *Ordítás szakértelem*. Minden harci fázisban egy trollomnak +2 sebzés 2 VP-ért, ez nem hangzik rosszul. Ha már van *Ordítás*, tegyünk be 3 *Troll csatakiáltást* is. Ez nemcsak szerepjátékos lap, hanem pusztításra amúgy is szükség van. Ez a lap alapból „csak” egy kicsit gyengébb *Tisztítóút*, ha viszont legalább egy *Ordítás* kint van, már sokkal jobb annál.

A pakli alapvetően lényesnek készült, úgyhogy most már ideje a trollokat előkeresni. Egy darabig könnyű: 3 *Lusta Gurbag*. Ez egy jó új lap, ha azonnal lelovik 2 VP-ért, akkor is csak 1 VP-t veszünk, ha pedig megéri a kör végét, 1/3-as lesz. Ez már elég masszív, sebzést meg majd kap a segítő lapoktól. Ha lehet, jópofa ezzel felhúzni a *Kalandozók városát* (egyből 2 szintet lép!). 3 *Troll Lady*. Ezen túl sokat nem kell magyarázni, az egyik legjobb kalandozó. A pakli kezd kicsit horda jellegű ölténi, és ha a lapok jól jönnek, lehet is hordázni vele rendszeren. 3 *Troll*. Jó masszív. 2 *Leab halállovagja*. Picit drága, de megéri. Nehezen leszedhető, erős lény, *Molgan* sem tudja visszavetetni. *Molganról* szólv: ha az ellenfél játszik vele,

fontosabb lényeinket érdemes „megvédeni” tőle egy-egy rátejt lappal. Itt kicsit elakadtam. Ez még csak 12 troll, ennél több kell, de nem igazán találtam optimálisakat. Végül a 3 *Tomboló Ovgar*, 3 *Leab szolgája* és 2 *Igor* mellett döntöttem. Az *Ovgar* 5-ért 2/3-as, ez egészen jó, és néha még a képességét is tudtam használni. Igorra mindez már korlátozottabban igaz, a *Leab szolgája* pedig inkább jobb híján került be, de legalább nem nagyon drága (persze, a tudásához képest igen...).

Mostanra kialakult 3 szín is: *Leah-Tharr-Dorodon*. A negyedik Raia lesz, a *Csoda* miatt (ld. később). Vége van 20 trollom, és még csak 33 lapnál járok! Jöhetnek kedvenceim, a legjobb szintlépés, a 3 *Glória*. Ez tovább segíti a trollokhoz méltó, kissé agyatlan, „nagyot ütök, de azt gyorsan” koncepciót. Ha már van 8 lényre tett lapom, a kedvencek sora a 3 *Csodával* folyta-



tódhat. Ingyen megmenteni nehéz munkával feltáptolt kalandozóinkat a csúnya irtásoktól jó érzés. **Tudatrombolás** vagy **Direkt kontaktus** után még meglepőbb. Úgyhogy tegyünk be az új lapok közül még 3 **Az istenek sóhaját** is. Az eredeti (teszt)verzióban ez még adott 1 VP-t is (az első lap lett volna, amelyik mínusz egy VP-ért jön!), akkor lehetett igazán jól használni, de azért így is erős. Beraktam 1 **Kalandozók városát** is, ez nem kötelező, csak szerettem Gurbaggal felhúzni, meg éppen sok síkot használtak a tesztelésen. Ne feledjük el, a Lady az anyaság öröme is megismerheti, ritkán, de jól jöhet. Még van egy kis hely, tegyünk be pusztítást, valami izmosat: 3 **Jégcsapás**.

Sajnos ez már 46 lap, pedig jól jönne még irtás, **Manacsapda**, esetleg lapleszedés, de hát mindent nem lehet. Az igazán trükkös paklik ellen majd jöhet a kiegészítő használata.

Itt most abba is hagyhatnám, de szerkesztőnk lelkelem kötötte, hogy írjak a pakli használatáról is, meg én is szeretek ilyeneket olvasni, úgyhogy tessék. Mint már írtam, jól lehet hordázni a paklival. Ilyenkor lehozunk valami masszív lényt (**Troll lady**, **Troll**, vagy **Gurbag**) adunk neki sok sebést (Ordítás, **Óstroll agyaló**), aztán ütünk. A védő lapok védik a lényt, ha egy lényt valamiért nem tud leütni, azt eltakarítjuk olcsó irtással. Persze, mivel nagyon kevés irtásunk van, ne szórjuk el feleslegesen őket, inkább üssük le, amit lehet. Épp ezért, ha az ellenfélnek van kint lénye, ami az a glóriás kalandozónk le tud ütni, de a sima nem, „csalogassuk be” az örposztba, aztán jöhet a **Glória** és bumm. Ha viszont sok irtással játszunk, főleg sebzéssel, sokszor érdemes egyből rátenni, hiszen az 5 ÉP-s lényt nem viszi el se a **Gömbvillám**, se a **Ha-arkon dübe**, és már csodázni is lehet. Azért a **Glóriára** figyeljünk, ÉP-be kerül! Ha rosszul állunk, inkább ne tartsuk fenn, mint hogy ezzel öljük meg magunkat. Egy komoly gond van, az Erős gyengéje (ez a mi paklinkba is befér, ha ki bírunk szórni 3 lapot). Ha az ellenfél ezzel játszik, vagy kockáztatunk, és elveszítjük kedvenc lényünket, így pl. 3 VP hátrányba kerülve, vagy várunk, és a hordázás csorbát szenved. Mindenesetre ilyenkor ne játsszunk ki a harmadik körben **Trollt**, mert 6 VP hátrány már végzetes lehet. Ha elhúzódik a meccs, akkor sincs nagy gond, ilyenkor jöhetnek a folyamatos tápok, első sorban a **Kvazárszklák népe**, de az **Ordítás**



és a **Kalandozók városa** sem rossz. Ha kicsit kiépülünk, már egy – egybéként kicsi és gyenge – **Leah szolgálja** is könnyen nehézségeket okozhat az ellenfélnek, **Leah balállövagjáról** nem is beszélve. Sajnos bűbajt, tárgyat nem tudunk leszedni, viszont jó hír, hogy a kalandozókra nem hat a **Szörnybűvölés**. Ha az ellenfél már tudja, hogy **Istenek sóhajával** játszunk, a sebző varázslatoknál (pl. **Jégcsapás**, **Illúziósárkány**) megkérdezhetjük, hogy „menyit sebzelt bele?”, akár van a kezünkben, akár nincs. Ha belegondol, milyen rossz lesz neki, ha mégis fennmarad a lény, könnyen lehet, hogy elkölt +2-t, s máris jól jártunk. Figyeljünk minden apróságra: a **Troll csatakiáltást** ne akarjuk Tharr lénybe löni; a KT képességeire; a **Csoda jó az Acéldarázs** ellen is; gyakran érdemes rátenni a lényre lapot, csak hogy **Csodázni** tudjuk, viszont a **Véres csatabárdal** sajnos nem működik sem ez, sem **Az istenek sóhaja**; a **Csodát** nehéz ellenvarázsolni; **Igor** és **Ovgar** képessége pedig, mivel ritkán használható, könnyen meglepheti az ellenfelet. Ha valamiért el kell költeni a VP-t (nekem volt ilyen), használjuk a **Troll Ladyt**, illetve **Leah balállövagját**. Egybéként, ha szint váltanánk (Raia és Dornodon is éppen csak benne van a pakliban), érdemes lenne kipróbálni a **Sörsátrat**. Ha a lényemet megmentem, kis probléma, hogy egy körig nem üt, és ha az ellenfél is használ kalandozót, ami mostanában előfordul, az ellenfél körének végén használva hátrány nélkül jó időre kivonhatjuk a forgalomból.

Mindenkinek jó agyalást!

MAKÓ BALÁZS

A PAKLI

- 3 Óstroll agyaló
- 3 Kvazárszklák népe
- 2 Véres csatabárd
- 3 Ordítás szakértelem
- 3 Troll csatakiáltás
- 3 Lusta Gurbag
- 3 Troll Lady
- 3 Troll
- 2 Leah halállövagja
- 3 Tomboló Ovgar
- 3 Leah szolgálja
- 2 Igor
- 3 Csoda
- 3 Glória
- 3 Az istenek sóhaja
- 1 Kalandozók városa
- 3 Jégcsapás

KÉRDEZZ – FELELEK

NATALUM KARTYAI

DANI ZOLTÁN

Ha az ellenfelem kijátszik egy Sötét balált, én ellenvarázsolom, ő feláldozza Maigner Lopotomosát és hatástalanítja az én ellenvarázslatomat, akkor kijátszhatok-e még egy ellenvarázslatot az ő Sötét balálára?

Igen. Ilyenkor még bármilyen reakciólapot ki lehet játszani az eredeti varázslatra. Sőt a következő trükk is működik: az ellenfél Sötét balált ellenvarázsolom, ő agybénítja, én ismét ellenvarázsolom, ő is ellenvarázsolja, és nekem már csak 2 VP-m és Manacsapdám van, ezért az agybénítást manacsapdázom.

Megtehetem-e azt, hogy Kisebb Zammal másolok egy Quwargot, és azt feláldozva kihozom belőle az Óriásférget?

Igen, mivel először megállapítom, hogy teljesül az Óriásféreg kijátszási feltétele, mert van zanom a játékban, ezután kijátszom a férget, és a gyűjtőbe dobom a Quwargá alakult Kisebb Zant.

Ha játékban van egy aktív Tüskés harci gromakom, és az örposztomban van öt kővéált lényem, majd az ellenfelem leszedi a gromakomat, mi történik a kővéált lényeimmel?

Ha az örposztod mérete kisebbre csökken annál, mint amennyi lényed benne tartózkodik, akkor a legközelebbi csere fázisodban ki kell hoznod annyi lényt, hogy az örposztodban ne legyen több lényed, mint amennyi megengedett. Természetesen a kővéált lényeket nem tudod kihozni, ezért azok benn maradnak. A kérdésben említett esetben tehát a lényeid az örposztban maradnak, amíg meg nem ölik őket. Viszont ezek után csak akkor tudsz lényt bevinni az örposztodba, ha ott már csak kettő vagy kevesebb lényed lesz, vagy ismét lesz egy aktív gromakod.

Bevezethetem-e a sebzést a Sziklozugból egy célozhatatlan lénybe?

Igen. A célozhatatlan lények nem lehetnek célpontjai olyan hatásoknak, amik – az adott lap szövege szerint – „célpont(ok)ra” hatnak. A Sziklozug képessége nem célpontra vonatkozik, hanem a Sziklozug gazdája választja meg, hogy melyik lény sebződjön a Sziklozug helyett. Hasonló okok miatt lehet leszedni a célozhatatlan lényeket Kholdenikus csapással és Helvirrel.

Ha Gandor képességeit átadom egy Dornodon lénynek, kegylap lesz-e ez a lény, és ha igen küllönbözőnek számítana-e Gandortól ilyen értelemben?

Nem lesz kegylap, mivel a kegy nem speciális képesség, hanem laptípus.

A Pozitív sík csökkenti a büntetést?

Igen, de csak a sebző büntetést. A büntetés egy hatás, és a Pozitív sík a sebző hatásokat is csökkenti. Értelemszerűen, ha a büntetés az, hogy VP-vesztés vagy lapot dobssz, azt nem befolyásolja a sík.

Passziválhatom-e a Királyi tanácsnokot reakcióképpen, amikor valaki kijátszik egy szavazásra felszólító politika lapot?

Természetesen igen, a képessége csak így használható. Ha nem játszik ki senki szavazásra felszólító politika lapot, akkor nem passziválhatod a tanácsnokot.

Jár-e komponens a feláldozásra kényszerített lényből (pl. Helvir; Éjjeli pusztítás)?

Igen, a kikényszerített áldozásért jár komponens, mivel ez egy újfajta lényirtás. A bevezetésének legfőbb célja volt, hogy a célozhatatlan, mindenre immunis lényeket is le lehessen szedni vele.



Megakadályozhatom-e *Quwarg szabotőrrel*, hogy *Végképp eltöröljék az Ósquamargomat*?

Igen. A gyűjtő és a Semmi szinte minden szempontból tökéletesen megegyezik, ha valami a gyűjtőbe kerülés-kor csinál valamit, azt a Semmibe kerüléskor is megteszi. Az egyetlen különbség a gyűjtő és a Semmi között, hogy a Semmiből semmilyen módon nem kerülhet vissza lap, sem a játékbá, sem a pakliba, kézbe vagy a gyűjtőbe.

Ki sebződik akkor, ha az ellenfelem belém lő egy *Gömbvillámot*, és én továbblévöm egy büntetéses lénybe, amelyik bele is hal?

Akár az enyém, akár az ellenfelem volt a büntetéses lény, mindenképpen az ellenfelem sebződik a büntetéstől, mivel ő volt annak a varázslatnak a kijátszója, ami megölte a büntetéses lényt.

Ha a *Megbocsátás apostola* és a büntetéses lap egyszerre kerül a gyűjtőbe, akkor létrejön-e a büntetés, vagy az apostol képessége még megakadályozza a létrejöttét? A büntetés létrejön, mivel egyszerre kerülnek a gyűjtőbe, és a büntetés a gyűjtőbe kerülés után lép érvénybe, amikor az apostol képessége már nem működik.

Az ellenfelem egyik lénye leütné a *Sziklozugomat*, de én átírányítom a sebzést a *Förtelemférgembe*, amitől az meghal. Elszenvedem-e a büntetést?

Igen, mivel a *Sziklozug* képessége is hatásnak minősül, és a féreg emiatt a hatás miatt kerül a gyűjtőbe.

Termelhetek-e fattyat *Sötét földdel*, ha *Tiltott mágiával* tiltotttát a *Chara-din fattyát*?

Nem, a *Sötét földdel* termelt fatty lapkijátszásnak számít, és a *Tiltott mágia* miatt nem lehet fattyat kijátszani. A *Templomi orgona* és a hasonló lapok szempontjából is lapkijátszás, olyan mintha a kezemből játszanám ki a fattyát.



A *Gépezettel* visszavehetek-e olyan lapot, aminek csak a gazdája vagyok (pl. szörnybűvölt lény)?

Igen, a *Gépezet* szövege hibás. A helyes szöveg a „Vedd vissza egy aktív lapodat az asztalról a kezébe” helyett a „Egy aktív lapod az asztalról visszakerül a tulajdonosa kezébe”. Ha elbűvölöm az ellenfél lényét, és azt használom a *Gépezet*hez, akkor a lény az ellenfelem kezébe kerül vissza.

Ha két *Quwarg kémmel* is megsebzem az ellenfeletem, milyen sorrendben kell tipelnem és megnézmem a lapokat?

Először az egyikkel, majd a másikkal. Vagyis ha az elsővel nem talátdat el, akkor a másodikkal biztosan el fogod találni. (Hacsak nem mondasz direkt más színt. ☺)

Hogyan módosul a *Pokolkövek* sebzése *Pozitív sík* mellett?

A *Pokolkövek* hatása egy robbanásnak számít, tehát az összes *Pokolkövek* sebzése eggyel csökken. Azaz, ha felrobbantok három követ, akkor azok összesen nyolcat sebeznek.

Életmentő hatás-e a *Pneumatikus amőba* képessége?

Igen, életmentő hatásként rakosgatható rajta a jelzőket. Vigyázat! A védekezési bónuszt nem lehet rajta pakolgatni, mivel az nem jelző.

Hátránynak minősül-e a kijátszási feltétel?

Nem.

Többen kérték az *Árnyékhold* és az *Invázió* neves és nem neves kalandozóinak listáját, íme:

Neves kalandozók: *Asylum, Harq al-Ada, Gandor, Guendolen, Helvir, Higany Hugó, Ifjabb Lord Kovács József, Kyra, Lusta Gurbag, Mantrion, Nord, Ommó, Orzag, Patkány Réno, Oriklix, Sir Tobiasz, Síkok Vándora, Sysania Selune.*

Nem neves kalandozók: *A megbocsátás apostola, A természet papja, A vadak ura, Bufa lovagnője, Chara-din károslovagja, Dornodon lovagnője, Elenios lovagnője, Fairlight állovagja, Királyi tanácsnok, Leab balállovagja, Megtiszult leány, Raia kereszteslovagja, Sberan békélovagja, Színati barcművész, Szellembarcos, Tharr barcos lovagja, Templom szolga, Zsarnokölő.*

Árnyékholdból:

A *balál bínóke* szövegében H szerepel az „élőholt” szó helyett. Az *Alvó szörny* szövegében „Minden előkészítő fázisban” szerepel a „Minden előkészítő fázisod” helyett. *Nord* képessége – a lap szövegétől eltérően – csak akkor aktivizálódik, ha sikeresen játszol ki zant a kezedből.



HATALOM LIGÁJA

Örömmel közölhetem mindenkivel, hogy lassan elérjük a 300-as határt, jelenleg 295 Liga-tagunk van. Ezúttal ismét csak az 1600 pont feletti rangsorát közöljük, a teljes ranglista és a december 31-ével lezárult első szakasz végeredménye és értékelése a februári Krónikában lesz olvasható, de a Liga-helyszínek is megkapják, és a Beholder Kft. honlapján is megtalálhatjátok. 1999. január elsejétől új sorozat indult a Ligában. Erre az új szakaszra minden játékosnak tagságot kell hosszabbítania, melynek során új igazolványt kap, de nem kapnak újabb sorszámot, az eredetivel játszanak tovább. A tagsági díj az újabb félévre változatlanul százötven forint. A Liga-pontjaikat természetesen mindenki tovább viszi a következő szakaszra. A június 30-ig tartó második szakaszban Tiltott mágiás paklikkal kell versenyezni, a meccsek továbbra is három játszmásak. Tiltott lapok: *A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szirének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gömbvillám, Griffónix, Haarkon dübe, Illúziósárkány, Kovácsceb, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi-elementál, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szörnybűvölés, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó,* és az ultraritikák. Sok sikert mindenkinek!

LIGAHELYSZÍNEK (hivatalos sorszámokkal) • AHOL BELÉPHETSZ ÉS JÁTSZHATSZ



1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ., Török Ignác út 1.
7. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
8. Orákulum Kártya- és Szerepjátéklub – Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 33.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használtkönyv-kereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátéklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. CyberWorld – Down Town Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 17.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
23. Dark Portal – Budapest, Vak Bottyán u. 75., a 85-ös busz megállójában
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.

- | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. 1788 Tornay Tamás, Gyöngyös | 19. 1648 Szaveljev Ádám, Eger | 37. 1616 Szemerényi Tibor, Budapest |
| 2. 1778 Szinay Péter, Budapest | 20. 1637 Panyik Zoltán, Budapest | 38. 1616 Koczur Ferenc, Debrecen |
| 3. 1770 Abbas Krisztián, Budapest | 21. 1636 Huszár László, Budapest | 39. 1616 Szabó András, Zalaegerszeg |
| 4. 1767 Muri Ferenc, Nyíregyháza | 22. 1634 Czine Sándor, Mátészalka | 40. 1616 Balogh Gábor, Budapest |
| 5. 1757 Sass Tamás, Budapest | 23. 1633 Kovács Péter, Szeged | 41. 1616 Nagy Gábor, Szeged |
| 6. 1737 Halmi Csaba, Cegléd | 24. 1633 Gulyás Gábor, Dunaharaszti | 42. 1615 Szabó Géza, Hajdúszoboszló |
| 7. 1728 Szabó Krisztián, Gyöngyös | 25. 1629 Németh Tamás, Siófok | 43. 1615 Skaliczy Dávid, Taksony |
| 8. 1712 Mező István, Gyöngyös | 26. 1629 Ludányi Ákos, Eger | 44. 1612 Halas Szilárd, Szederkény |
| 9. 1688 Kovács Sándor, Csemő | 27. 1629 Balogh Ákos, Egervár | 45. 1612 Steinhauer Róbert, Eger |
| 10. 1685 Farkas Attila, Dunaharaszti | 28. 1628 Baross Ferenc, Budapest | 46. 1611 Valler Krszitián, Pécs |
| 11. 1677 Csehí Miklós, Békéscsaba | 29. 1627 Pintér Noémi, Budapest | 47. 1606 Józsa Sándor, Debrecen |
| 12. 1676 Simon Dániel, Szg.sz.t.miklós | 30. 1627 Klotz Attila, Szeged | 48. 1606 Fodor Péter, Gyöngyös |
| 13. 1671 Csík János, Budapest | 31. 1627 Bíró Gábor, Debrecen | 49. 1605 Farkas Elvira, Hort |
| 14. 1666 Lipták Károly, Budapest | 32. 1627 Illés Péter, Siófok | 50. 1603 Kórosi Dávid, Pécs |
| 15. 1665 Mátyus Balázs, Pásztó | 33. 1625 Majnik Szabolcs, Kaposvár | 51. 1602 Bagi Sándor, Cegléd |
| 16. 1659 Marosi Márton, Budapest | 34. 1624 Szabó István, Pásztó | 52. 1601 Fábíán Balázs, Budapest |
| 17. 1657 Szigeti Balázs, Debrecen | 35. 1621 Opra Szabó Csaba, Budapest | |
| 18. 1651 Ordas Lajos, Nagyőros | 36. 1621 Klimisz Dezső, Csemő | |

III. HKK Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogarásták az III. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Az eddigiektől eltérően ezúttal augusztusban (20-22.) rendezzük meg a nagy eseményt, annak érdekében, hogy mindenkit időben értesíteni tudjunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik az 1999. június 30-án befejeződő 6. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezettje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 1999. március 1. és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 50 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 5 helyezett szerezhet indulási jogot a nemzeti bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. 1999-ban tehát a következő városok rendezhetnek kvalifikációs versenyt: Békéscsaba, Debrecen, Gyöngyös, Győr, Keszthely, Körmend, Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pásztó, Pécs, Szarvas, Szeged és Zalaegerszeg. Lehetőséget kap még Budapesten a Camelot, a Dungeon, a Cyber World és az Elysium, mivel ők rendszeresen szerveztek versenyt 1998-ban. A nemzeti bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 4. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé.

Remélem, a korábbiakhoz hasonló sikerű lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hírdetéseit.

ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN



HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. február 27.
10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Szentesi Ifjúsági és Mvelődési Ház, Szentos, Tóth József u.
Szabályok: Hagyományos, svájci rendszerű verseny a szokásos tiltott lapokkal. A verseny után lapelőcsáté játék.
Nevezési díj: 400 Ft (mindenki ajándék lapokat kap, lányoknak ingyenes).
Érdeklődni lehet: Havariák József, 6600 Szentos, Apponyi tér K/2. 3/12. tel.: 63-317-571.

GYŐZELEM JUTALMA

Időpont: 1999. február 13. szombat.
Helyszín: Gódió, Petőfi Sándor Mvelődési Ház.
Szabályok: Normál svájci rendszer maximum hat fordulóval. A verseny különlegességét az adja, hogy a forduló győztese egy ritka lapot kap ajándékba az Árnyékhold kiegészítőből.
Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 600 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen 500 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet krt. 37.) a versenyt megelőző napig.
Érdeklődni lehet: Mátyus Gergely 32-460-128, Dungeon Szerepjátékolt 351-6419.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: 1999. január 31., vasárnap
10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Zalaegerszeg, Ifjúsági Ház (Pázmány Péter u. 4., „Nagy Zöld Kapu”).
Szabályok: Ötfordulós verseny, a szokásos tiltott lapok mellett tilos az ultraritikák használata is. Minden pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek, plusz a szintelen és a Bufa lapok.
Díjak: ultraritka, paklik
Nevezési díj: 400 Ft
Érdeklődni lehet: Balogh Ákos, tel.: 92 / 364-487, e-mail: turulmadar@drotposta.hu

PÉNZDÍJAS TILTOTT MÁGIA

Időpont: 1999. február 28. vasárnap
11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Elysium kártya és szerepjáték klub, Budapest XIII. Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza u. felől)
Szabályok: Hagyományos hatfordulós verseny. Tiltott lapok: *A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítés, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Fantomsárkányok, Gómbvillám, Harkon duhe, Igazságtévő, Illúziósárkány, Manacsabda, Mágiafalo, Mentális robbanás, Molgan, Notermanthi, Orzag bilincse, Ördögi mentor, Pszi-elementál, Sötét kastpoln, Sötét motyogó, Szörnybővölés, T. Vlagyimir, Temető, Tiltott mágia, Transzformáció, Tudatrombolás, Tudatturbó* és az ultraritikák.
Nevezési díj: 666 Ft (tagoknak 500 Ft).
Díjak: 1 gyűjtődoboz Árnyékhold, ultraritka lap, az első helyezett számára 10 000 Ft.
Érdeklődni lehet: Cyber World, 1053 Budapest, Kossuth Lajos u. 17. Down Town üzletház 12. üzlet (az Astóriánál). Tel.: 318-5003, (318-9481/112 mellék 06-20-9818-670.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: 1999. január 30.
10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Bartók Béla Mvelődési Ház, Miskolc, Andrásy u. 15.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye egy alappakliból és Árnyékholdból. 45 lapos paklit kell készíteni, szinkorlát nélkül.
Díjak: ultraritka, paklik.
Nevezési díj: 2000 Ft, a paklik árával együtt.
Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy könyvesbolt, Miskolc, Telefon: (46) 411-528.

HKK VERSENY

Időpont: 1999. január 30. szombat
10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Körmendi Mvelődési Központ (a városközpont mögötti utcában). Telefonon útbaigazítás kérhető.
Szabályok: Hagyományos, ötfordulós verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: Ultraritka, paklik.
Az első 10 helyezett díjazzuk.
Érdeklődni lehet: Varga Márton, Körmend, Munkácsy u. 2. tel.: 94-411-665.

RÉGI IDŐK FOCIJA 1.

Időpont: 1999. január 30. szombat.
Helyszín: Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő ut 102.
Szabályok: Ez a verseny egy olyan versenysorozat első állomása, amelyben szeretnénk felidézni a HKK kezdeteit és az első versenyek hangulatát. Ezen a versenyen csak olyan lapokat lehet használni, amelyek a HKK 1. kiadásában benne voltak. Normál svájci rendszer, maximum hét fordulóval.
Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen 300 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet krt. 37.) a versenyt megelőző napig.
Érdeklődni lehet: Mátyus Gergely 32-460-128, Dungeon Szerepjátékolt 351-6419.

RÉGI IDŐK FOCIJA 2.

Időpont: 1999. február 14. vasárnap.
Helyszín: Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó, Fő ut 102.
Szabályok: Ez a verseny egy olyan versenysorozat második állomása, amelyben szeretnénk felidézni a HKK kezdeteit és az első versenyek hangulatát. Ezen a versenyen csak olyan lapokat lehet használni, amelyek a HKK 1. kiadásában és a HKK sorozat Kiegészítőjében benne voltak. Normál svájci rendszer, maximum hét fordulóval.
Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen 300 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet krt. 37.) a versenyt megelőző napig.
Érdeklődni lehet: Mátyus Gergely 32-460-128, Dungeon Szerepjátékolt 35- 6419.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: 1999. február 20.
11 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Békéscsaba, IFI ház, IFI kaszinó, Derkovits sor 2.
Szabályok: A frissen bontott paklik versenyének szabályai szerint 1 csomag 4. kiadású alappakliból és 2 csomag Árnyékhold kiegészítőből.
Nevezési díj: 2250 Ft (Ez magában foglalja a paklik árát is).
Nyeremény: A szokásos ígértetés. :)
Érdeklődni lehet: Gál Zoltán, 5600 Békéscsaba, Tavasz u. 27., tel.: 66-437-854, e-mail: gaze@arthur.bmk.hu



ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN

A MÁGIA HALÁLA

Időpont: 1999. február 6.
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín:

Elysium kártya- és szerepjátéklklub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.
Szabályok: A versenyen semmilyen varázslatot nem lehet használni, még a kiegészítő pakliban sem. A varázslatokon kívül nincs más tiltott lap.

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 375).

Díjak: Ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet:

Dungeon szerepjáték- és kártyabolt, 1077 Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban).
Tel.: 351-6419 vagy (20) 967-8936.

A verseny támogatói:

Camarilla Kft., Elysium, Beholder Kft.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: 1999. február 20. vasárnap
9 óra (nevezés 8-tól).

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

(a buszpályaudvartól 5 percre).

Szabályok: Tiltott lapok: *A gyenge pusztulása, A mágia lélikája, A szírének éneke, A szürkeálmomány aktivizálása,*

Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt

kontaktus, Dornodon szentéle, Elzárás,

Fantomársárgány, Gömbvillám, Griffnix,

Harkon dűhe, Illúzióársárgány, Kovácscéh,

Kódmangó, Manacsabda, Mágizataló,

Mentális robbanás, Molgan, Notermanthi,

Órdógi mentor, Pszi-elementál, Sötét

kastplom, Sötét motyogó, Szörnykövölés,

Tiltott mágia, Transzformáció,

Tudatrombolás, Tudatturbó, és az ultrariták.

Nevezési díj: 350 Ft.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás tel.: 37-314-447

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: 1999. március 20. vasárnap
9 óra (nevezés 8-tól).

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

(a buszpályaudvartól 5 percre).

Szabályok: A versenyen nem lehet ritka lapokat használni (AK-s, Csillagképek, Invázió és TF-találkozó lapokat sem).

Tiltott lapok: Sötét kastplom, Kínzókamra, a helyszínek és az ultrariták.

Nevezési díj:

350 Ft (a paklik árával együtt).

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás tel.: 37-314-447

HKK VERSENY

Időpont: 1999. február 27. szombat
Helyszín: Hatvan, Grassalkovich Művelődési Központ.

Szabályok: Nevezni két kategóriában lehet, 16 éves kor alatt a juniorban, 16 éves kor felett a seniorban. Normál svájci rendszer maximum hat fordulóval.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen 300 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet Krt. 37.) a versenyt megelőző napig.

Érdeklődni lehet:

Mátys Gergely 32-460-128,
Dungeon Szerepjátékbolt 351-6419.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: 1999. február 20. 10 óra
(nevezés 9-11).

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

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

Szabályok: Minden fajta lapból csak egyet lehet használni. Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelték és azok, akik 1998-1999-ben legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 550 Ft (tagoknak 400).

Díjak: A profi verseny pénzdíjazás:

I. díj 25 000 Ft, II. díj 10 000 Ft,

III. díj 5 000 Ft, IV. díj 3 000 Ft.

Az amatőr kategóriában kártyadíjak lesznek.

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

LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: 1999. február 14. vasárnap
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium kártya és szerepjáték klub, Budapest XIII. Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza u. felől).

Szabályok: Hagyományos hatfordulós verseny. Csak az Arnyékhold, Ezüsthajnal, Isteni Szövetség, Csillagképek, AK-s lapok, Invázió kiegészítő lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 550 Ft. (tagoknak 420 Ft).

Díjak: Ultraritika lap, paklik.

Érdeklődni lehet: Cyber World,

1053 Budapest, Kossuth Lajos u. 17.

Down Town üzletház 12. üzlet

(az Astoriánál). Tel.: 318-5003,

318-9481/112 mellék 06-20-9818-670.

PÁROS VERSENY

Időpont: 1999. február 13. szombat
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Győr, Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

Szabályok: Páros verseny, ahol csak gyakori és nem gyakori lapokat, valamint a szabálylapokat lehet használni.

Nevezési díj: 800 Ft páronként.

Érdeklődni lehet:

Hucker Szabolcs, tel.: 96-424-109.

ARNYÉKHOLD FRISSEN BONTOTT

Időpont: 1999. január 31. vasárnap

Helyszín:

Pécs, Esztergar L. út 19. III. emelet 302.

Szabályok:

3 pakli Arnyékhold kiegészítő kell összeállítani a 45 lapos, 4 színű paklit.

Nevezési díj: 2200Ft,

amiben benne van a 3 kiegészítő ára.

Érdeklődni lehet:

06-72 253-055/3320-as mellék.

Fábos Zsoltnál, vagy Fenyvesi Krisztiánál.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: 1999. február 6. vasárnap
9 óra (nevezés 8-tól).

Helyszín: Kolping Oktatási Központ, Gyöngyös, Török Ignác u. 1. (a buszpályaudvartól 5 percre).

Szabályok:

Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Arnyékholdból kell szinkorlát nélküli, 30 lapos paklitak összezerakni.

Nevezési díj:

1700 Ft (a paklik árával együtt).

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás tel.: 37-314-447

LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: 1999. február 14. vasárnap
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín:

Elysium kártya és szerepjáték klub,

Budapest XIII. Csanády u. 4/b

(bejárat a Kresz Géza u. felől).

Szabályok: Hagyományos hatfordulós verseny. Csak az Arnyékhold, Ezüsthajnal, Isteni Szövetség, Csillagképek, AK-s lapok, Invázió kiegészítő lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 550 Ft. (tagoknak 420 Ft).

Díjak: Ultraritika lap, paklik.

Érdeklődni lehet: Cyber World,

1053 Budapest, Kossuth Lajos u. 17.

Down Town üzletház 12. üzlet

(az Astoriánál). Tel.: 318-5003,

318-9481/112 mellék 06-20-9818-670.

ÚJ VERSENYEK

VERSENYBESZÁMOLÓK

ÁRNYÉKHOLD BEMUTATÓ VERSENY

Az Árnyékhold kiegészítő bemutatkozó frissen bontott versenyét november 29.-én, egy héttel a megjelenés előtt rendeztük. A versenyzők, akik között tesztelők nem lehettek, 3 csomag Árnyékholdból állítottak össze legalább 45 lapos, színkorlát nélküli paklikat. Minden meccs előtt tetszés szerint lehetett alakítani a paklit. Szomorúságot okozott, hogy a vártnál jóval kevesebben, 75-en próbáltak szerencsét (így is az első 8-at díjaztuk, az első helyezett például 40 pakli Árnyékholddal és egy új ultra-ritka lappal lett gazdagabb). Örömmel tapasztaltuk viszont, hogy a lapokról és kinézetükről egyértelműen pozitívák voltak a vélemények.

Most nem sok új szabályt kellett elsajátítani, a Semmi kezelése nem okozott problémákat, egyes trükkös lapok viszont sok kérdést felvetettek (sokan nem jöttek rá azonnal pl. a *Pneumatikus amóba* képességének erősségére). Egy lap bizonyult ebben a környezetben túl erősnek: az *Aranyló ugarbój*. Mivel ebben a szettben alig-alig lehetett leszedni (a következő kiegészítőknél erre jobban fogunk figyelni), és körönként csökkentette egy lény sebzését eggyel, eléggé be tudta fagyasztani a játékot, főleg ha 2-3 jött ki, vagy *Kürttel* segítettek be. Javaslatunk a versenyszervezőknek: frissen bontott környezetben egy lényen csak egy ilyen jelző lehet (a *Parittya* korlátozásához hasonlóan, bár az szerintem még erősebb). Vegyes típusú frissen bontott versenyen, ahol van gyakori tárgyleszedés, ettől el lehet tekinteni. A másik, talán még erősebb tárgy a *Bívös lant* volt, ez azonban ritka, és nehezebb is kihozni.

Az izgalmas, erős versenyben végül Korányi Tibor diadalmaskodott, megérdemelten. Ő ezt a kiegészítőt nem tesztelte. Paklijának legfontosabb lapjai: *Burástya*

királynő, Földbarc, Éjfélti pusztítás, Földanya ligete, Elszabadult indulat, Fogolycsere, Ugarbój, Óriás denevér, A mágia balála, Elenios és Raia lovagja. A második Simon Dániel lett, az ő paklijából a *Végképp eltörölnit*, a *Jégcsapást*, a *Kürtöt* és *Ugarbójat*, és a 3 *Hűtlen szolgát* érdemes kiemelni. Harmadik helyezett Neszvecskő Tamás lett, ő játszott *Pillanatnyi elmezávarral*, *Tömegbisztériával*, *Vadász burasztával* is, a negyedik pedig Sári Zoltán *Klonteknőccel*, *Patkány Rénóval*, *Higany Hugóval*, *Tomboló vibarral*.

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Nagy Balázs *Alvó szörnye* ébredése után 9 lényel végzett.
- Szemerényi Tibor *Középszer pusztulásával* 7 lapot szedett le.
- Abbas Krisztián *Quuware kéme* kettőből kétszer eltalálta a Leah szint (8 színű paklinál!) és 2 *Óriás denevért* dobott ki.
- Tóth Balogh Béla *Kyrával Szerencse pillanatát* lopott, kijátszotta, sikerült, 14-et beütve nyert.
- Révész Tamás *Zoloboo törzsfője* egyszerre kapott le egy *Aranyfecskét*, egy *Sírásót*, és egy *Halálmadarat*.
- Kovács Attila *Aranyfecskéjét* feláldozva 3 *Aranyló ugarbójat* rakott ki.
- Mező László 9 EP-ben volt, ellenfele 14-ben. Kihozott egy 8/8-as *Megtestesülést*, sikerült beütnie vele, majd *Fogolycserével* átadta az ellenfélnek, *Végképp eltörölte*, így még 8-at sebezve győzött.
- Jámbor András *Királyi tanácsnok* segítségével *Tömegmészárolt*.
- Vonnák Gábor *Sheran békelovagja* nevét meghazudtolva *Brakkarával* 10 szintet lépett, bár sebzését 9 *Ugarbójból* származó tinta csökkentette.

MAKÓ BALÁZS



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. február 12.



A novemberi feladványunk kicsit könnyűre sikerült, szinte az összes beérkezett megfejtés helyes volt, ráadásul több fajta megoldása is van a rejtvénynek. Nézzük most azt, amit mi elképzeltünk! (Persze a legtöbben másképpen fejtették meg.)

1. *Okulüpap robbanó gömbjével* leszedelem *Baghar fétisét*, mielőtt az ellenfelem megölné vele. (-2 = 15 VP)
2. Következik *A szírének éneke*: eldobom az *Árnyéktűz*et, a *Varázslatlopást*, a *Gyávaságot*, a *Tülélőlk Földjét*, a *Skorpiócsipést* és a *Bolbakutyát* megölve ezzel a *Szöröspók őrdémont*. (+2 = 17 VP; 1 SZK)
3. Elbűvölöm a *Planetáris őrdémont*, + 2 VP-ért a *Káoszmester* miatt. (-7 = 10 VP)
4. Ledobálom a *Káoszmestert* is, eldobom az elbűvölt lényt és *A szírének énekét*. (-1 = 2 SZK).

5. Az ellenfelem eddig nem tudta a *Gyenge erejét* kijátszani a *Káoszmester* miatt, de most már képes erre a dísznóságra, szerencsére a *Manacsapdám*tól még nem szabadtam meg. Lerakom a *Varázskövet*, felhasználom, és a *Trikornis hercegre* is rakok egy gyengülést jelzőt. (+6 + 1 = 17 VP)
6. Az *Átokmurgattyú* támadja az *Orkban Thait*, a herceg a *Pszí-elemént* tált, *A rettenet katonája* pedig az ellent. A katonán erősíték 17-et, így 18-at sebez, az *Átokmurgattyú* pedig további két sebzéssel bosszulja meg a halálát. Nyertem.

Hibákat most nem tudok írni, mert szinte mindenkinek jó volt a megfejtése. Talán annyit, hogy néhányan nem számoltak *A gyenge erejével* a *Káoszmester* leszedése után.

Szerencsés nyerteseink: *Szeitz Gábor* és *Józsa Csongor* Budapestről, valamint *Jancsár János* Nagykovácsról. Nyereményük két-két csomag *Árnyékhold*. Gratulálók!

Új feladványunkat Neumann Róbert készítette. Aki ismeri Robit, az tudja róla, hogy amióta megjelent az *Árnyékhold*, azóta *Kyra* nélkül képtelen élni. Ezek után nyilvánvaló, hogy *Kyrás* feladványt készített. Azonban még nyitott maradt a kérdés, hogy *Kyrának* szerepe van-e a megoldásban, vagy csak csali. Az állás a következő: van 3 ÉP-d, 14 VP-d, ellenfelednek 6 ÉP-je van, nincs VP-je, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Az ellenfél gyógyulási fázisában jártok, az ellenfeled éppen közölte veled, hogy te jössz. Nyerd meg a játékot a saját köröd végéig!

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Tűzgolyó (D)
- Múltidéző (R)
- Kyra (D)
- Varázskő (F)

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Kardszárnyú pocok (E)
- Planetáris őrdémon (C)
- Óriás erő (T)
- Arató csattanat (T)
- Lymona (B)
- Sysania Selune (E)
- MuGrak-képződmény (S)

A GYÚJTÓDBEN LEVŐ LAPOK:

- Árnyékvilág (L)
- Molgan (L)

Lymona és *Sysania Selune* az őrsopztban vannak, a többi lényed a tartalékban passzivan. A *MuGrak-képződmény* is passzív. Az *Óriás erő* az *Arató csattanaton* van. Az ellenfeled *Földanya csókját* rakott a *Kardszárnyú pocokra*.

ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Mentális robbanás (F)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Földanya csókja (S)
- Mneboltath (C)
- 7 Db. Chara-din fattya (C)
- 3 Db. Eleinos lovagnője (E)
- A mágia létsíkja (-)
- 3 Db. Mester büntetése (F)

Ellenfeled minden lapja aktív, *Elenios lovagnői* az őrsopztban állnak. A *Földanya csókja* a *Kardszárnyú pocok* van.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 6 ÉP, 0 VP, 0 SZK

Mentális robbanás
Állomány 1
Érték 1
 Minden ellenség a kezében lévő lapok számát, amelyeket nem gólya, a gondules kezél, vagy valami más támogatja a társas előrelépés mellett a társas ellenében robbant meg.

Ellenfeled
 kezében
 levő lap

A Mesevár Bűntudása
Állomány 1
Érték 1

Működés
Állomány 1
Érték 1
Chara-din
 Betegség, tűz immunitás.
 Ha a Siető föld játékban van, "deszka" vezetési lap.

Ellenfeled
 kijátszott
 lapjai

A Mesevár Bűntudása
Állomány 1
Érték 1

A magán hírszó
Állomány 1
Érték 1
helyszín
 valahová oké de ottanál az a célközönség, amit azonosítani akarunk. Vagyis azok, akiket meg akarunk érteni. A közönség a célközönség. A célközönség a közönség.

Chara-din fátyla
Állomány 1
Érték 1
Chara-din
 WILIAM tapasztalt, megvárta a megfelelő pillanatot, hogy a csatlósok a kezükbe kerüljenek. A csatlósok a kezükbe kerültek. A csatlósok a kezükbe kerültek.

Ellenfos lovasgőrgő
Állomány 1
Érték 1
Ellenfos
 Kijátszott láncok, hogy feloldod a feladatot. A feladat a feladat.

Ellenfeled
 öröszója

Ellenfos lovasgőrgő
Állomány 1
Érték 1
Ellenfos
 Kijátszott láncok, hogy feloldod a feladatot. A feladat a feladat.

Ellenfos lovasgőrgő
Állomány 1
Érték 1
Ellenfos
 Kijátszott láncok, hogy feloldod a feladatot. A feladat a feladat.

A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 14 VP, 0 SZK

Gyűjtő

Molgan



Szonny

Ha a gyűjtőben van, a féltiszokan azonnal elmozdít, ha megkísérelsz vele szembe lépni a sorodba, majd azonnal visszavonul. Nem vesztőd le, ha szembe lép a sorodba, hanem a felváltó a felváltott helyén marad. A felváltó a felváltó helyén marad.

1

Amyskylung




Bábsaj

Ha egy lény a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t, illetve az érési szintre érve azonnal 1 EP-t veszít. Ha a megfelelő érési szintre ér, akkor azonnal 1 EP-t veszít. Ha a megfelelő érési szintre ér, akkor azonnal 1 EP-t veszít.

1

Urosz-toldan



Érési

Különböző féltésze, legkezdőbb egy lény érése. Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít. Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít.

1

Szarnak Szarnak Zala



Szarnak

Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít. Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít.

4

Kijátszott lapjaid

Kardszárnyú pocolk



Elenios

Repül, láthatatlan.

„Dühösek tal, ahogy a felváltó nap közötti éjszakai társaságok között. Hogy jött meg, szinte a semmi!”

1

Planetáris óráción



Chara-din

Látszó, láthatatlan. Minden lényed kap +1 EP-t.

Az univerzum minden lényét magába foglalja, amit a természet, levezényelheted, amit a természet... Szóval!

3

Azáró csatlakozás



Thari

Kihasználhatod, hogy legyen egy lényed az örösztoldanban.

3

MűCrakkeképződés



Shiran


Csak repülő lény építheti. Minden repülő lény kap +1 szerszert.

„Mind csak Omnia. Most építatlanul, a műanyag csatlakozás a Túlélés Földjén.” – Zala és a műanyag csatlakozás.

2

Kezedben lévő lapok

Tűzgyöngy




Dörnyös

Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít. Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít.

1

Műtiszok



Raha

A megfelelő érési szintre érve visszahozhatod a kezeltetett lapod, ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít.

4

Köve



Dörnyös

Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít. Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít.

4

Várakozás



Varázslat

Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít. Ha a megfelelő érési szintre ér, azonnal 1 EP-t veszít.

1

MAGIC The Gathering™ A MAGIC Történelme

Az újabb Magic játékosok kedvéért ezúttal szeretnénk egy történeti áttekintést adni a Magicról, eddigi kiegészítőiről.

ALFA

A Magic első kiadása, az Alfa kiadás 1993. szeptemberében jelent meg, összesen 2,6 millió kártyalappal. Minden ritkából kb. 1100 darab van. (Tehát egy Alfás *Black Lotus* ötször gyakoribb a világon, mint egy *Orzag bilincse* :) Az Alfa lapok sarka sajnos jobban kerekített, mint a többi kiadása, ezért nem teljesen kompatibilisek a többi lappal. Régen ha valaki Alfás lappal akart játszani, akkor az egész paklija ilyen lapokból kellett, hogy álljon, nehogy megismerhesse őket: manapság elég, ha a pakli 20%-a Alfás vagy nem Alfás.

BÉTA

A Béta a gyors utánnomás (még mindig fekete szélű), 1993. októberében, 7,8 millió kártyalappal. Néhány apró hibát is korrigáltak. Bétás *Fekete Lótusz*ból már 3200 darab van, tehát lépten-nyomon rábukkanhatunk. Azért tényleg ritka, és a gyűjtők számára igazi érték a tökéletes állapotban levő Bétás lap, hiszen a kiadáskor még senki sem tudta, hogy milyen értékesek lesznek a lapok, és hogy esetleg zacskóban kellene őket tartani.

UNLIMITED

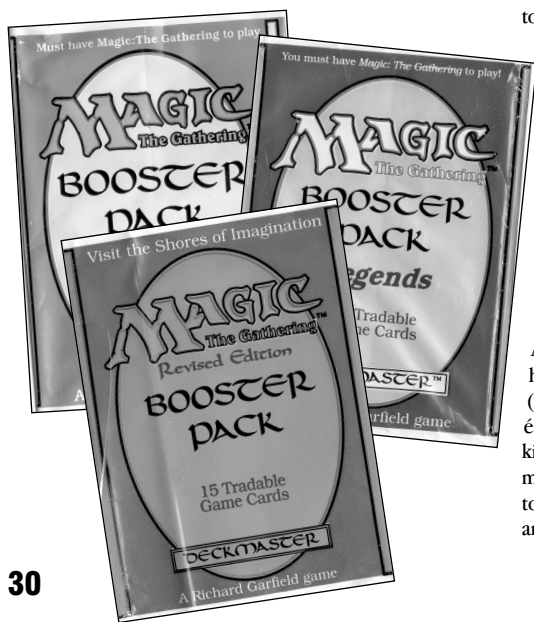
A „korlátlan” kiadás a Bétától csak annyiban különbözik, hogy a lapok fehér szélűek. Mondanom sem kell, hogy egy igazi profi (igazi sznob?) kizárólag fekete szélű lapokkal játszik, tehát a fehér szélű lapok sokkal kevésbé értékesek, főleg, mert 40 millió készült belőlük. Így aztán a 16500 darab fehér szélű *Fekete Lótusz*ba még az is belebotlik úton-útfélen, aki nem keresi. Persze az alapkiadásnak minden országban, ahol a Magicet kiadták, volt fekete szélű, „korlátozott” kiadása, így aztán a kispénzű sznokok sokszor francia vagy olasz nyelvű (de fekete szélű!) vegyesföldeket használnak.

ARABIAN NIGHTS

Az Arabian Nights volt a Magic első kiegészítője, és még szintén 1993-ban jelent meg, decemberben. Ezt Richard Garfield dobta össze, saját bevallása szerint nem próbálta tökéletesen belőni a lapok erősségét, hiszen úgy gondolta, a kiegészítőt úgyis csak egy darabig használják az emberek, aztán jön majd a következő. Pont ezért az AN lapok hátulja különbözött volna az alapkiadásos lapok hátuljától, szerencsére ezt a legeslegutolsó pillanatban megváltoztatták. Nem csoda, hogy némelyik AN lap brutálisan erős lett (Hallottatok már a *Library of Alexandria*ról? – Ha pont 7 lapod van – és ez nem túl nehéz feltétel – húzatsz egy lapot.), és ha ehhez hozzávesszük, hogy csak ötmillió AN lap készült, nem csoda, hogy olyannyira értékesek ezek a lapok. Érdekesség, hogy a harmadik legértékesebb Magic lap, az AN-es *Juzam Djinn* egy egyszerű 5/5-ös lény. Magas árát (170-190 dollár) indokolhatja, hogy ez talán az egyetlen használható kivont ritka lap, amely nincs bekorlátozva, így mindenkinek négyre van szüksége belőle.

ANTIQUES

Az Antiques 1994 márciusában jelent meg, egy kissé elhibázott koncepcióval: alaptörténetének köszönhetően (a mágikus relikviákat készítő és használó testvérek, Urza és Mishra háborújáról szól) tele volt artifactokkal, azok kijátszását segítő, illetve azok kijátszásakor/használatakor működő lapokkal. Eddigre már kiderült, hogy az artifactok szerepe a játékban csekély, nemigen van olyan pakli, amely néhánynál többet használna, így az AQ lapok jó ré-



sze használhatatlan, talán ezért is nem annyira értékes ez a 15 millió lapból álló kiegészítő. Jellemző a játék felgyorsulására, hogy a két legerősebbnek tartott lap (*Candelabra of Tawnos* és *Misbra's Workshop*) korlátozását feloldották, manapság már újra négygel lehet játszani (ha valaki nem szabadult volna meg már réges rég az egy fölötti feleslegtől...).

REVISED

Ez a 3. kiadása az alapkiadásnak, hatalmas (ismeretlen) mennyiségben nyomva, 1994. áprilisától. A revisedből sajnos nagyon sok táp (*Moxok, Lótusz, Time Walk, Psionic Blast*, stb.) távozott, és ezeket gyenge AN-es (*Aladdin's Lamp, Aladdin's Ring, Bottle of Suleiman*, stb.) és AQ-s (*Dragon Engine, Reverse Polarity*, stb.) lapokkal helyettesítették. Ez az a pillanat, amikor a kivont lapok ára megindult az ég felé, és megkezdődött a spekuláció a másodlagos piacon. Mi itt Magyarországon a Reviseddel kezdtük, emlékezetem szerint '94 szeptemberében. Eleinte a leghasználatlanabb ritka lapnak a vegyesföld tűnt, bosszantó is volt, hogy ritka lap helyét foglalta el föld létére. Akkortájt nagy baleknek tartottuk azt, aki odaadta a *Shivan Dragonját* nevetséges 6 vegyesföldért. Persze azért egy *Forestért* és egy *Mountainért Taigát* kapni még mindig jó üzletnek számított.

LEGENDS

1994. június. Ez valóban egy legendás kiegészítő, 35 milliót nyomtak ugyan belőle, de mivel több mint 300 különböző fajta lap létezett, egyes kártyák igazi ritkaságok voltak. A Legends felhetlenül gyorsan elfogyott, addigra ugyanis már sokan felismerték, érdemes doboszázm elspejzolni, és később többszörös áron piacra dojni. A Legends volt a legrégebbi kiegészítő, amelyet más nyelven is – olaszul – kinyomtattak. Persze ez az olaszoknak nagyon jó volt, párszáz líráért vásárolt Legends lapjaikat többszáz dollár értékű kivont ritkákért tudták elcsereélni. Bár a Legendet ma már csak ritka versenyformátumon (type 1 és 1.5) lehet használni, az AN-nel és AQ-val egyetemben, még mindig nagy értéke van a lapoknak, különösen a *Mana Drain* és az *Abys*s emelkedik ki.

THE DARK

1994. augusztus. A 62 millióslapszámú Dark az első igazán félresikerült kiegészítő volt, lapjainak nagy része használhatatlan volt a többi kiegészítőhöz képest. Kiemelkedő volt a *Maze of Ith* (sajnos bekorlátozták), a *Ball Lightning* és az *Amnesia*. A Dark tartalmazza minden idők leghasználatlanabb Magic lapját (*Sorrow's Path*, föld, tapre az ellenfél két védő lényét felcserélheted, cserébe te és minden lényed 2-t sebződöttök), de jónéhány másik Darkos lap is van, amely alig marad le a *Sorrow's Path* mö-



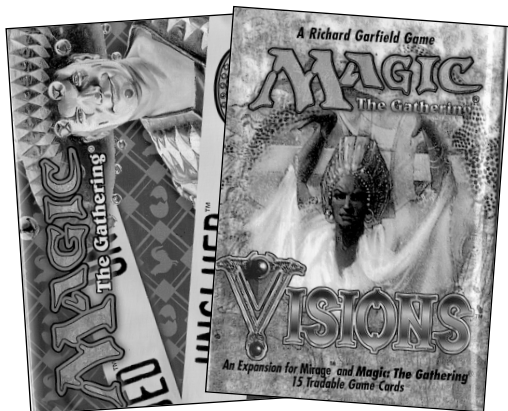
gött. Mindehhez még az is hozzájárult, hogy a Dark-ban kevés különböző lap volt, ezért a korlátozott példányszám ellenére is nagyon értéktelenek a lapok még manapság is. (Összehasonlításképp, egy teljes AN gyűjtemény – azaz egy mindenből – ára 945 dollár, AQ-ra 289 dollár, Legendsre 949 dollár, Darkra 129 dollár, ugyanannyi, mint a számolatlan mennyiségben gyártott Ice Age vagy Alliances esetében.)

FALLEN EMPIRE

1994. November. A Magic hihetetlen világsikerén felbuzdulva, a WotC örületes mennyiséget gyártott ebből a kevés lapot tartalmazó, nagyon gyenge kiegészítőből: 321 millió FE kártya létezik! Nem csoda, hogy akár ma is bemehetsz egy boltba, és vehetsz Fallen Empire-t. Ennek a kiegészítőnek az esetében a „gyűjtögetős” jelzőt nyugodtan lefelelthetjük a „kártyajáték” elől. A FE ritkák ára boltban 2 dollár körül mozog, valójában feleennyit sem érnek. Pedig van néhány versenyképes FE lap (*Goblin Grenade, Hymn to Tourach, Orgg*), de a többség semmit sem ér. Bár emlékszem, azért a thrullpakli és a spórapakli mókás témapaklik voltak, jót szórakoztunk multiplayer játékban, és én még az *Ebon Praetort* is tudtam használni, de ezeknek az időknek hamar vége szakadt.

4. KIADÁS

Az 1995. májusától tömegben ontott új alapkiadás. Én leginkább a vegyesföldeket sirattam, nem érttem a játék tervezői miért akarják az embereket arra kényszeríteni, hogy csak egy színnel játsszanak, és így sokkal sivárabbá váljon a játék, vagy több színből játsszanak basic földdel, és így a játék teljesen szerencsejátékká váljon. A vegyesföldeket épp elég módon lehetett már akkor is szívni, és e módszerek száma napjainkra megsokszorozódott. Mindenesetre, kaptunk néhány mókás új lapot korábbi, hozzáférhetetlen kiegészítőkből (*Misbra Factory, Strip Mine, Kismet, Sylvan Library*) és persze egy csomó nagyon



rosszat (*Elder Land Wurm*, *Mana Battery-k*, *The Brute*, stb.). A gyűjtögetősi visszaesésre és a Revised mennyiségére jellemző, hogy a vegyesföld kivételével egyik ki-vont lap sem lett lényegesen értékesebb.

ICE AGE

Az Ice Age ('95. június) már egy új termékmanagement kezdetét jelzi, mostantól a kiegészítőket ciklusokban kapjuk, minden ciklussal új, csak az adott ciklusra jellemző szabályok jönnek. Az Ice Age nagy előnye ugyanaz volt, mint a Legendé: rengeteg különböző lap (363), tehát a sok rossz lap mellett jócskán voltak jók is. Egyes lapok felfedezése sokáig tartott, pl. az elsőre használhatatlannak tűnő Necropotence-nek jó fél évbe telt, míg egy korszak verhetetlen paklijának alappillérvé nem vált. Nagyon sok Ice Age lap még a mai napig is jól használható versenyeken. Sajnos az első próbálkozás (már-mint önmagában is helytálló kiegészítő), az Ice Age kudarcot vallott: az Ice Age only Pro Tour paklijai többszínű, a manahalálnak kitett, lassú paklik voltak, és ezen az Alliances hozzáadása sem segített sokat, nagyon kevés különböző paklit lehetett összerakni, így önmagában az IA/All egyhangú volt.

CHRONICLES

1995. augusztusa. A Chronicles alapjaiban rázta meg a Magic másodlagos piacát és a gyűjtőket: rengeteg értékes lapot tartalmazott főként a Legendsből, de voltak benne AN, AQ és Darkos lapok is. *Erbnam Djinn*, *Nicol Bolas*, *City of Brass*, *Recall*, *Blood Moon* – drága lapok, amelyet értéke töredékére csökkent. Ráadásul a Chronicles listája már megjelenése előtt kiszivárgott, és ki ezzel a listával, ki hamis listákkal rabláznak is beillő üzleteket kötött a kevésbé informáltakkal. Az egész úgy nézett ki, mint amikor valaki információt kap egy cég anyagi helyzetéről, és egy héttel a csőd előtt megszabadul a részvényeitől. Persze a Chronicles nekünk magyaroknak nagyon jó volt, olyan lapokhoz jutottunk hozzá, amelyek megszerzésére nem volt reményünk, de a gyűjtők a Chro-

nicles után annyira instablnak ítélték meg a játék helyzetét, hogy a WotC-nak védekezésékképp hivatalos nyilatkozatot kellett tennie: soha többé nem fogja újranyomni egyetlen korábbi kiegészítő ritka lapjait sem. Persze az eredeti, feketeszélű kártya az csak eredeti, csak igazi érték kell hogy legyen egy gyűjtő számára. Hogy mégis ennyire leestek a lapárak, az azt mutatja, hogy a lapok keresettségét, értékét főként a játékosok határozzák meg, és nem a gyűjtők.

HOMELANDS

A Homelands-et sokan a varázslat elleni bűnténynek tartják, olyan emberek alkotását, akik azt sem tudják, mi fán terem a Magic. Tény, hogy a Homelands tervezésénél fő szempont volt: ha egy icipici esély is van, hogy egy lap esetleg túl erős lenne, adj 2-3 manát az idézési költségéhez, és emellett gyengítsd le a lapot, nehogy valamit ki kelljen tiltani. Hát nem kellett, sőt, a kutya nem vett HL-t, hiszen az egész kiegészítőben kb. 3 lap volt, amelyet versenyen lehetett használni, de most már ezek is túl gyengék. A Magic világbajnokságon alkalmam nyílt beszélgetni Richard Garfielddal, amikor a HL-ről kérdeztem, csak annyit mondott, hogy azok az emberek nem fognak még egy Magic kiegészítőt tervezni.

ALLIANCES

Az Alliances a Wizards bocsánatkérése volt a HL-ért. Kiváló, jól használható lapok tömege, nincs még egy kiegészítő, amelyben ennyi versenylapot csináltak volna – *Contagion*, *Force of Will*, *Kjeldoran Outpost*, *Thawing Glaciers*, *Arcane Denial*, *Dystopia*, hogy csak néhány példát említsék. Az óidők óta ez volt az első kiegészítő, ahol az R&D (Research & Development Team) új stratégiát választott a tervezéshez: az eddigiekben rettegtek, nehogy túl erős lapot készítsenek, és igyekeztek az 1. kiadás és az AN lapjait ellefelejteni. A HL-nél tetőzött ez a hiba, a lapok túl gyengék lettek, mert attól féltek, hogy túl erősek lesznek. Itt ellenkezőleg, igyekeztek minden lappal megközelíteni azt a határt, amelyen belül maradv a lap még épp



nem lesz „broken” (törtött, azaz a játékot tönkretveően erős – pl. *Library of Alexandria*). A próbálkozásukkal sikert arattak, egyetlen lapot sem kellett kitiltani (bár az alapkiadás egy lapja, a *Fastbond* az *AL Storm Cauldronjának* köszönhette a kitiltását, ugyanis e két lap végtelen manát adó kombót alkotott). Az AL-nek még egy nagy előnye volt: a WoTC legyűrte mohóságát, és az IA-val, HL-lel és FE-vel ellentétben, ezt tényleg korlátozott példányszámban nyomta le, és amikor kifogyott, nem nyomtak utána.

MIRAGE, VISION, WEATHERLIGHT

Az 1996-os évben indított új ciklus már profi módon meg volt tervezve, a lapokat együtt csinálták mindhárom kiégésztőhöz, így aztán bizonyos paklikonceptiók, amelyek a Mirage-nél megszülettek, kiteljesedtek a Weatherlightnál. Mindhárom kiégésztőben sok jó lap volt, bár a legjobb lapok a Visionben tetőztek – hogy csak az ún. „187-es” lapokat említsük, *Man-o'-war*, *Uktabi orangutan*, *Nekrataal*... Ez a hármas blokk már önállóan is élvezhető, játszható volt, hiszen az előkeresős földek, az *Undiscovered Paradise* és a *Gemstone Mine* segítették a többszínű koncepciókat is. A MiViWi paklikra mind sealed decken, mind constructeden jellemző volt a gyorsaság, az agresszivitás – az azonnal ütő és flanking lényeket elég nehéz volt ugyanis kivédeni. A MiViWi szörnyszülőtte a Prosperous Bloom pakli, amellyel először Mike Long nyert Pro Tourt Párizsban, de azóta is tombol mindenfajta formátumon ez a veszedelmes kombó pakli. Az R&D azóta is tagadja, hogy külön ehhez a paklihoz csináltak volna a kombó elemeit képező lapokat, amelyek oly tökéletes egészt alkotnak... A MiViWi tehát már egy érett, professzionális ciklus, talán egyetlen hibája, hogy ezen a ponton a Magic gyűjtögetős jellege már teljesen meghalt: a fenti kiégésztők bármelyike megvásárolható a mai napig a boltokban.

TEMPEST, STRONGHOLD, EXODUS

A sikeres előző ciklus mintájára, azonos menetrenddel jött a következő hármas blokk, 1997-ben és '98-ban. A kiégésztők jól működnek sealed decken, és a kizárólag ezekből a kiégésztőkből építhető paklik hatalmas változatosságot tesznek lehetővé. Emlékszem, a Los Angeles Pro Tourra való készítés során 7-8 egymástól teljesen eltérő paklikonceptiót is végigpróbáltunk, míg végül a fehér horda mellett döntöttem. Amikor a verseny másnapján az utolsó körök egyikében alkalمام nyílt a 2-es asztalon folyó mérkőzést figyelemmel kísérni, megdöbbenve láttam, hogy két olyan (brilliáns) pakli küzd egymással, amelynek még az alapötletét sem próbáltuk ki (Sliver horda és Living Death/Tradewind rider). A versenyzők nagy többsége velem együtt döbbenten figyelt, még a megelőző napokban sem írt senki a neten különleges felfedezéseiről. Szóval a TeStEx is jól egyensúlyozott, játékra kiválóan alkalmas, a megelőző ciklushoz hasonlóan. Ez a ciklus volt az első, ahol azonnal játszható,

ún. preconstructed (előre elkészített) paklikat adtak ki, amely kezdők számára megkönnyítette az új kiégésztővel való megismerkedést.

Az újabb és újabb piacok bekapcsolódása miatt (Portugália, Oroszország, Izrael, Távol-Kelet, Dél-Amerika, Dél-Afrika, egyszóval a világ minden tája) már ezekből a kiégésztőkből is mérhetetlen mennyiség készült, ritka lapok nincsenek, csak olyanok, amelyek valamivel többé kerülnek más lapoknál. A kiégésztők valószínűleg még hosszú ideig kaphatók lesznek azután is, hogy a TeStEx már rég nem használható versenyeken.

UNGLUED

1998. nyarán jelent meg az őrült kiégésztő, amely csupa kitiltani való lapot tartalmaz, és olyanokat, amelyek kijátzásakor mindenféle mókás dolgot kell csinálni. Az Unglued jópofa dolog, de sajnos nagyon kevés féle lap van benne, így aránylag hamar megunható. És mivel nincs további támogatása (hozzá hasonló kiégésztők, Unglued versenyek), és nem lehet versenyen használni, az Unglued sikere elmaradt a várttól. Mindenesetre, a kipróbálását minden Magices számára javaslom (részletesebben olvashatsz róla a '98. szeptemberi Krónikában).

URZA'S SAGA

Ezzel elérkeztünk napjainkig, az Urza's Saga a legutolsó Magices kiégésztő. Sajnos az R&D-nek ezúttal tényleg sikerült túllőnie azon a határon, amelyen belül maradt az előző 6 kiégésztővel: röviddel az US megjelenése után máris jónéhány US lapot tiltottak ki ill. korlátoztak be. Ez persze nem jelenti azt, hogy ez ennyire zseniálisan sikeres kiégésztő lenne, sőt, sajnos mondhatjuk, hogy a legizgalmasabb, legérdekesebb lapokat (amelyeket esetleg drágán cseréltünk be) tiltottak ki, és ami maradt, az hulladék. Persze sok jó lap van az Urzában is, csak nem a ritkák között. Nem véletlen, hogy a legutóbbi Duelisthez ingyen US booster jár ajándékba. Ennek ellenére, az Urza nagy kiégésztő, nagyon sok lappal, amelyek potenciálját még nem ismerték fel, ki tudja, hány Necropotence rejtőzik az első pillantásra szemét lapok között.

A Wizards of the Coast bosszú utat járt be 1993. óta, amikor egy pincében, egy apró játékcég útjára indította a zseniális matematikus, Richard Garfield elképzelését. Multinacionális céggé nőttek ki magukat, leányvállalatokat alapítottak sok-sok országban, kiadói, kereskedelmi és egyéb vállalatokat vásároltak fel, sok ezernyi alkalmazottjuk van. A játék a kiadóval együtt fejlődött, manapság egy kiégésztővel együtt regények, képregények, játékok és egyéb kísérő termékek tömege jelenik meg, hatalmas reklámkampány kíséretében. A csomagolás tebát sokat változott, de maga a játék még mindig a régi, csak legfelsőbb manapság már sokan másképp játsszák.

THOR MIKLÓS

MAGIC The Gathering™ TYPE 2

Újra itt az ideje, hogy elkezdjünk foglalkozni a Type 2-es paklikkal, hiszen az Urzával bővített mezőny kezd kiforrni, sőt mire ez a cikk megjelenik, addigra valószínűleg még jobban kialakul az a trend, ami hosszú beteken át meghatározza majd a Magic legváltozékonyabb formátumát. Mivel a Type 2 mindig az aktuális kiegészítőket használja, ezért ez az a típus, mellyel a legtöbb munka van, folyamatosan alakítanunk kell a vele kapcsolatos nézeteket, s persze ezzel együtt a paklinkat is.

Január elsejével lép életbe az a szabálmódosítás, mely a *Tolarian Academyt* és a *Windfallt* betiltja, de muszáj, hogy ejtsék néhány szót arról a pakliról, mely valószínűleg a Magic történelmének legerősebb koncepciója. Ennek a paklinak a Type 2-es variánsa – ha jól emlékszem – még nem szerepelt a Krónikában, ezért most közlök egy paklistát.

2 Power Sink	4 Mana Vault
2 Counterspell	4 Lotus Petal
3 Intuition	2 Mox Diamond
2 Brainstorm	3 Voltaic Key
1 Capsize	3 Scroll Rack
4 Time Spiral	4 Tolarian Academy
4 Stroke of Genius	3 Wasteland
4 Windfall	12 Island
3 Mind over Matter	

A következő pakli a mindig örökzöld (örökvörös) *Slich*, mely manapság is tombol, hiszen most is rengeteg horda-lény van, s még a *Fireblast* elvesztése sem állította meg ezt a gyilkológépet.

4 Jackal Pup	4 Kindle
4 Goblin Patrol	4 Incinerate
4 Mogg Fanatic	1 Sonic Burst
3 Fireslinger	4 Cursed Scroll
4 Ironclaw Orc	4 Wasteland
4 Ball Lightning	16 Mountain
4 Shock	

A *Goblin Patrol* remek kis lény, pont megfelel arra a célra, hogy még négy *Jackal Pup* figyelhessen az arzenálunkban. Használata elég egyszerű, első körben csak akkor kell lehozni, ha nincs más, egyébként pedig az egy

A pakli lényege az, hogy a rengeteg manatermelés és a húzások segítségével még több manára és még több lapra tegyünk szert, majd egy jól célzott *Stroke of Geniuszal* elfogyasszuk az ellenfél pakliját (huzatunk vele 60-70 lapot). A *Scroll Rack* amellett, hogy artifactként „eteti” az akadémiát, sokat segít abban is, hogy megtaláljuk azt, amire épp szükségünk van. A *Wasteland* az ellenfél *Tolarian Academyjái* és *Wastlendjei* ellen van. A *Mind Over Matter* pedig kulcslap, hiszen egy lap segítségével visszafogathatjuk a frenetikusan sok manát adó akadémiát, vagy *Mana Vaultot*. Nem hiszem, hogy valaha is játszani fogtok még ezzel a paklival, de azt hiszem, ennyit megért az ismertetése.



manás echo nem túl nagy érvágás. A pakli manatartalma ugyan megcsappant, de ez nem jelent semmit, mert a *Fireblast* hiánya miatt már nincs szükségünk annyi *Mountainre*. Ez a verzió egyébként még a szokásosnál is primitívebb, rengeteg lövés és kis átlak van benne. Kellemes pörkölődést!

A *Tempest/Stronghold/Exodus* formátum sajátos szüleménye a következő deck, mikor először láttam az eredeti paklistát, akkor azt hittem, hogy el van nyomtatva. *Randy Buebler* – aki volt már az év játékos a – alkotta ezt a förmedvényt, s nem átalított huszonkilenc(!) földet belerakni. Teóriája az volt, hogy a pakli a maga 31 lapjával is teljes egészet alkot, nem kell bele más, s mivel a manaigény is igen magas, ezért az extra mennyiségű föld optimális lesz ehhez a paklihoz. Hát igen, valóban nagyon erős lett a koncepció, igaz Type 2-n gyengébb, mint az eredeti formátumon.

4 Counterspell	4 Shard Phoenix
4 Mana Leak	4 Shock
4 Forbid	3 Nevinyrral's Disk
2 Dismiss	4 Reflecting Pool
4 Intuition	8 Mountain
3 Capsize	16 Island
1 Whispers of the Muse	

Ennél a paklinál csak néhány dolgot jegyeznek meg. Elsőként azt, hogy a *Shard Phoenix* és a *Forbid* segítségével beállíthatjuk a „mindent kántererek” című soft-lockot, ami annyit tesz, hogy az ellenfél cselekvési lehetőségei igencsak lecsökkennek. (A soft-lock és a hard-lock fogalma annyit tesz, hogy az ellenfelet teljesen bezárjuk, semmit sem tud csinálni. A soft változathól még elvileg ki lehet szállni, a hardból azonban sehogy.)

A másik dolog pedig az, hogy az *Intuition* használata ennél a paklinál is igen sokrétű lehet, hiszen kereshetünk vele counterelést, főnixet, *Capsize-ot*, *Disket*, de a legmókásabb az, mikor három *Mountaint* szedünk ki vele, s ennek segítségével elkezdjük pörgetni a *Shard Phoenixet*.

A zöld manapság kezd felzárkózni a három normális szín közé, olyannyira, hogy az utóbbi időben rengeteg paklit építenek erre a színre, sőt néhány teljesen zöld paklit is láthatunk. Mikor megjelent a *Cursed Scroll*, akkor szinte mindegy volt, hogy milyen hordát készítünk, ha van benne négy ebből a bizonyos artifactból. De mostanra már letisztult a mezőny annyira, hogy egy rossz pakli az Isten se segít, de még a *Cursed Scroll* sem. Így hát muszáj lesz valami jót alkotnom a zöld hordából is, remélem sikerül. Egyébként egy hasonló jellegű paklival nyertem már versenyt, talán ez ad némi bátorságot ahhoz, hogy ezzel is kísérletezzetek.



4 Llanowar Elves	2 Spike Weaver
4 Albino Troll	4 Eldamri's Vineyard
2 Elven Lyrist	3 Gaea's Cradle
3 Scavenger Folk	4 Cursed Scroll
4 Spike Feeders	4 Null Broach
3 Trained Armodons	3 Wasteland
1 Mirri, Cat Warrior	16 Forest
3 Lhurgoyf	

Így Karácsony közeledtével egyébként nekem is lenne kedvem egy jó kis zöld paklival játszani – fenyőfa Magicre való leképzése. Nos, ebben a pakliban megtalálható minden, mi szem-szájnak ingere: zúzócs lények (*Albino Troll*, *Armodon*, *Lhurgoyf*), kontroll (*Null Broach*, *Spike Weaver*), őserő (*Cursed Scroll*), gyógyulás (*Spike Feeder*), szóval nem érheti szó a ház elejét. Összegzésként pedig – mint azt egy barátomtól megtanultam – minden pakliba kell egy főnök: *Mirri*, *Cat Warrior*.

A nyár nagy befutója volt a Draw&Go pakli, melynek következtében már mindenki vagy ezzel játszott, vagy ezt próbálta megverni. De a kék még most is nyomul, annak ellenére, hogy elvesztett egy-két igazán nagy tápot (*Quicksand*, *Impulse*). Én már nagyon unom ezt a paklit, de fontos, hogy képben legyünk: ez az a pakli, amitől mindenki a falra mászik. Nálam ez úgy jelentkezett, hogy több hónapon keresztül szinte minden paklimat úgy terveztem meg, hogy agyonverje a kékséget. Természetesen a tesztlekés során kiderült, hogy az optimális választás ilyen szempontból a Sligh – az elemek harca (hehe).

4 Force Spike	2 Legacy Allure
4 Counterspell	2 Spire Owl
4 Mana Leak	1 Silver Wyvern
4 Forbid	4 Nevinyrral's Disk
1 Memory Lapse	3 Stalking Stone
3 Dismiss	4 Ice Flow
3 Whispers of the Muse	2 Wasteland
2 Time Spiral	17 Island

Ismét zöld paklik következnek, mint már mondtam volt, nekem egyre jobban fekszik ez a szín. Az első pakli egy elfekben bővelkedő konstrukció, az Urza's Saga segítségével (*Priest of Titania, Gaea's Cradle*) most a zöld brutális mennyiségű manát képes termelni. Ezt kihasználva fantasztikusan erős paklikat lehet építeni. Mivel a pakliban 28(!) elf van, ezért kivégző lapként ideális a *Coat of Arms*. Meglepő és mulatságos, mikor nyolc darab 9/9-es elf betápozza az ellenfelet a betonba. Egy gyors számtanpélda: van a pályán egy *Priest of Titania*, egy *Skysbroud Elf* meg mondjuk három másik elf. Van egy *Gaea's Cradle*-ink. Könnyen kiszámolható, hogy így minimum tizenöt manát termelhetünk egy másodperc alatt; ezt egy egészséges *Hurricane*-ba fektetve azt hiszem könnyen kivégezhetjük az ellenfelet.

4 Llanowar Elves	4 Coat of Arms
4 Priest of Titania	3 Overrun
4 Skysbroud Elves	4 Hurricane
4 Seeker of Skybreak	2 Urzas Bauble
4 Elvish Archer	4 Gaea's Cradle
4 Skysbroud Elite	2 Wasteland
4 Elvish Lyrst	13 Forest

A következő (még mindig zöld) pakli természetesen már megint más koncepciót követ: a földirtást. Az *Argothian Wurm* segítségével végtelen mennyiségű földpusztításhoz jutunk, dolgunk végeztével pedig egy kellemes 6/6-os nyomja majd agyon a szemben ülő delikvenst. A Vineyard lehetővé teszi számunkra, hogy akár a második körben leszedjünk egy földet, ami optimális esetben ellenfelünk első földje lesz. A pakli többi része az elmaradhatatlan védekezés, gyógyulás, s az immár külön kategóriát kapott *Cursed Scroll*.

4 Argothian Wurm	1 Abudance
4 Llanowar Elves	3 Desert Twister
4 Wall of Blossom	3 Scavenger Folk
3 Spike Feeder	2 Elvish Lyrst
4 Eladamry's Vineyard	2 Null Broach
4 Cursed Scroll	4 Gaea's Cradle
2 Spike Weaver	4 Wasteland
4 Winter's Grasp	12 Forest
1 Sylvan Library	

Magyarországon a fehér horda mindig nagyon népszerű volt. Ennek sokféle magyarázata lehet, az egyik, hogy nagyon olcsó (a régebbi verziók), és igen egyszerű vele játszani/nyerni. A következő verzió már nem mondható olcsónak, hiszen a pakli ára majdhogynem a havi létszámot feszegeti, de lehet, hogy túl is lép rajta. Minden esetre igen erős pakliról van szó. A sokszínű földek távozása alternatív megoldások használatára kényszerít minket. Hát igen, nem hittem volna, hogy valaha *Mountaint* fogok látni egy fehér hordában. A pakli igencsak igényelné a *Titbe* segítségét, de mint tudjuk ez már a múlté, legálábbis Type 2-n.



4 White Knight	3 Tradewind Rider
4 Soltari Priest	4 Mox Diamond
3 Soltari Monk	4 City of Brass
4 Warrior en-Kor	1 Reflecting Pool
3 Paladin en-Vec	2 Adarkar Wastes
4 Disenchant	2 Wasteland
3 Armageddon	2 Mountain
4 Incinerate	11 Plains
2 Earthquake	

Kontroll-horda? Érdekes kifejezés, valójában én találtam ki ezt a szóösszetételt, de azt hiszem, a következő paklira ez illik a legjobban. A Counter-Sliver koncepció a Tempest megjelenése óta egyre nagyobb népszerűségnek örvend, s azt hiszem nem véletlenül. A pakli iszonyatosan gyors tud lenni, s persze kellőképp idegesítő is. Megalázó, mikor az embert célozhatatlan, repülő kis dögök verik agyon, s minden próbálkozását, mely az offenzíva megállítására irányul, megcounterelik.

4 Muscle Sliver	1 Forbid
4 Birds of Paradise	1 Mana Leak
2 Wall of Blossoms	4 Portent
4 Crystalline Sliver	2 Disenchant
1 Tradewind Rider	4 City of Brass
3 Victual Sliver	3 Brushlands
3 Mox Diamond	2 Adakar Wastes
3 Winter Orb	6 Islands
4 Winged Slivers	5 Forests
4 Counterspell	

Szinte már minden szint láttunk ötszínű verzióban. A következő pakli egy ötszínű kék, bár lehet, hogy ez nem túl egyértelmű. Mindenesetre a legtöbb lap kék benne, s ez adhat okot az elnevezésre. Ez gyakorlatilag egy kontrolldeck, a nyerési lehetőségek azonban igencsak korlátozottak. Gyakorlatilag egy *Staunch Defenderrel* kell agyonvernünk az ellenfelet. Nem hiszem, hogy túl erőse sikerült a pakli, mindenesetre egy próbálkozást azért megér.

4 Counterspell	4 Wrath of God
2 Mana Leak	2 Adarkar Wastes
1 Dismiss	4 City of Brass
3 Forbid	8 Island
3 Portent	2 Reflecting Pool
4 Whispers of the Muse	1 Mogg Hollows
4 Wall of Blossoms	4 Plains
2 Fireball	2 Thalacos Lowlands
1 Earthquake	2 Vec Township
3 Disenchant	1 Wasteland
3 Staunch Defenders	

Kezdő koromban legnagyobb sikereimet egy fekete hordával értem el. Igaz, mára a pakli teljesen megváltozott, gyakorlatilag csak a *Dark Ritual* maradt meg az eredeti verzióból. A Type 2-es mezőny leggyorsabb paklija következik, azt hiszem ellenszerként egyértelműen csak a vöröset tudnám megemlíteni.

4 Sarcomancy	4 Cursed Scroll
4 Carnophage	3 Bad Moon
4 Dauthi Horror	4 Dark Ritual
3 Skittering Skirge	4 Duress
2 Dauthi Slayer	4 Wasteland
4 Lurking Evil	16 Swamp
4 Unholy Strength	

Ismét egy Draw&Go variáns következik, ezúttal egy befeketített verzió. A pakli remek kiegészítője a *Lobotomy*, valamint a *Corpse Dance - Bottle Gnomes* kombó. Nekem ez a verzió jobban tetszik, mint a vörös változat, ráadásul a dobítás is a kedvenceim közé tartozik.

4 Bottle Gnomes	3 Whispers of the Muse
4 Nevinyrral's Disk	3 Lobotomy
1 Corpse Dance	12 Island
1 Diabolic Edict	4 Reflecting Pool
1 Duress	2 Rootwater Depths
2 Capsize	1 Stalking Stones
4 Counterspell	2 Swamp
4 Forbid	4 Underground River
4 Force Spike	1 Volrath's Stronghold
2 Power Sink	1 Wasteland

Szóval rengeteg paklilistát kaptatok, remélem, hasznát veszitek majd. A paklik mindegyike megállja a helyét egy versenyen, a siker már csak a szerencsén és a játéktechnikán múlik.

ROVÓ VIKTOR



MAGIC

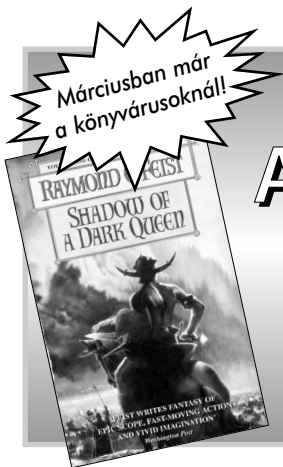
The Gathering

Ne ezektől az alakoktól próbálgon meg vásárolni!

Ők valószínűleg nem tudják majd önt olyan választékkal és mennyiséggel ellátni kártyajátékából, könyvekből, szerepjátékából és kiegészítőkből, mint Cégünk:

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

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



Márciusban már
a könyvárusoknál!

Raimond E. Feist:

A SÖTÉT KIRÁLYNŐ ÁRNYÉKA

*Egy új, izgalmas Feist-trilógia,
a Kígyóháború legendájának 1. kötete*

– Akkor gyíkokat fogunk irtani – motyogta Luis, de körülötte mindenki jól halotta.

Erik előhúzta kardját, és a gyeplőt a szájába vette. Levette hátáról a pajzsot, és felkészült. Már csak a lábával tudta irányítani a lovat, de a gyeplőt a szájában tartotta, hátha meg kell majd rántani.

A sauruszok lovai elképesztően erősek lehetnek, gondolta Erik, mert bár Jadow lova a halálán volt, a sauruszok állatai csupán fáradtnak tűntek. A zöldbőrű harcosok még le sem lassítottak, mikor megpillantották a szembenálló katonákat.

– Nem ijesztettünk rájuk túlságosan – mormogta Nakor Erik mögött. Erik egy pillanatra sem vette le a szemét a közeledő lovasokról.

– Ha kiadom a parancsot – mondta Calis –, nyílzáport akarok; aztán majd elindul az első sor. A második sor kívár, amíg parancsot nem adok!

Az íjászok, akik mind a második sor közepén helyezkedtek el, megfeszítették íjait. – Várjatok! – mormogta de Loungville.

A sauruszok rendíthetetlenül közeledtek. Erik egyre több apró részletre lett figyelmes. Némelyik sisakon tollat látott, de volt, amelyiken madarat vagy más állatot. Mindegyik ló pej volt, sőt néhány szinte feketében pompázott, de egyetlen tarkát sem látott. Erik eltűnődött, hogy miért érdeklí őt annyira, hogy nyincs pettyes ló a gyíkemberék csapatában. Erős nevetési kényszert érzett.

Calis ekkor felkiáltott: – Lóni! – mire a negyven íjász kilötte a nyílvevőket a második sorból. A nyílzáportól fél tucat lovas esett el, és az idegen lovak közül több is felnyerített. – Előre! – kiáltotta Calis.

Erik megsarkallta lovát. Kiáltása és erős lábszorítása jelezte a lónak, hogy vágatni kell. Nem nézett a többiekre, csakis az egyik sauruszra összpontosított, akinek sisakdíszé nagy lószórtincsből állt. A lószórt pirosra festették, úgyhogy könnyű célpontot nyújtott Erik számára.

Erik inkább érezte, semmint látta, amint lova nekiütözik a nagyobb állatnak. Inkább azzal törődött, hogy el-

kerülje a nyakára mért csapást. A saurusz nagy, egyélű bárdot használt, ami azt jelentette, hogy egyik felével vágni, másik felével pedig ütni tudott. Erik majdnem beesett a két ló között keletkező üres térbe, mikor lova megrögygant. Erik elhajolt a csapás elől, és épp időben nyerte vissza egyensúlyát ahhoz, hogy elsőpró csapást mérjen a saurusz combjára.

Azt már nem látta, hogy a lény leesett-e a lóról, vagy egyszerűen továbbvágott, mert máris másik harccal került szembe, aki épp ledöntötte Hatonis egyik emberét a lóról. Erik nekirentott, és mielőtt a lény felé fordulhatott volna, nagyot szűrt a pajzsa alá. A saurusz hátradőlt, és leesett.

Erik káromkodva húzta arrébb lovát, mikor az egyik lovas nélküli, saurusz ló előrerúgott az elülső lábával. – Figyeljete a lovakra is! – üvöltötte. – Őket is betanították a támadásra!

Erik odásietett, hogy segítsen Roonak, aki Luizzal együtt próbált meg leküzdeni egy sauruszt. Erik a gyíkember mögé ért, majd gyíkos csapást mért sisakjának hátsó részére. A saurusz lezuhant a földre. Sisakja is leesett, mire előbukkant zöld, pikkelyes arca, melyet most már vörös vér borított.

– A vérük nem zöld – kiáltotta Biggo, aki épp arra lovagolt. – És elég szépen esnek el.

– Mi is – mondta Roo. Biggo és Erik körbenézett. Bár már a legtöbb saurusz elesett, mindegyikre jutott egy elesett katona.

Biggo megigazította sisakját. – Háromszor annyian vagyunk, mint ők, de ezt nem érezni igazán!

– Lóni! – üvöltötte Calis, mire a melléte maradt tíz íjász elkezdte lődözni a megmaradt öt sauruszt.

– Nézzétek! – mondta Jadow, és a távolba mutatott.

– Ezért olyan bátrak! – kiabálta de Loungville. – Ez csak az előcsapatuk!

A messzeségben széles porfelhő kigyózott az égbolt felé, és a paták dobogása még ilyen messziről is mennydörgésként hatott. Erik nem tévovázott; megsarkallta lovát, és megtámadta a maradék sauruszokat, akik meg-

próbálták lefoglalni őket, hogy a közeledő csapat beérje az előcsapatot.

Biggo hatalmas csatakiáltást hallatott, majd követte Eriket. Ketten vetették rá magukat egy száuruszra. Erik eltalálta a lény kardot tartó karját, és szétroncsolva a csontokat, mélyen belemártotta kardját. Biggo közben rendíthetetlenül csépelte a száurusz pajzsát.

A lény hamar földre került.

– Irány a barlang! – kiáltotta Calis. – Ott még van esélyünk!

Erik mély lélegzetet vett, és rábírta fáradt lovát a vág-tára. Nem maradt más választásuk. A fura lovak sokkal erősebbnek bizonyultak, és sokkal jobb állóképességük volt. Nem futhattak el előlük, ez bezonyosodott, és a szabad ég alatt nem győzhették le a sok száuruszt.

Erik csak remélni tudta, hogy a barlang vezet valahová, mint ahogy azt Praji is mondta. Mert ha csak egy barlang volt a dombocskában, akkor halál várt rájuk.

Calis Bíbor Sasai fáradtan, sebekkel tele indultak el a távoli bucka felé. A rövid, de heves csata után már nem törődtek a tartalék lovakkal. Az állatokra bízta, hogy követik-e őket, vagy szétszélednek.

Nakor elsőként ért a dombhoz, ahol levetette magát a lóról. Magához vett egy víztömlőt és egy csomag élelmiszert, majd üvöltve belerúgott a ló hátsó részébe, mire az elkezdett vágtatni. Nakor ezután bebújt a barlangba.

Erik és a többiek leszálltak a lóról. – Van egy ajtó! Gyertek gyorsan!

– Csiholjatok tüzet! – parancsolta Calis. De Loungville elővett egy különleges olajat, és kért egy fáklyát. Gyorsan előszedtek pár fáklyát a csomagokból. Az emberek összeszedtek pár dolgot, de a csomagok, az élelmiszerek nagy részét és a lovakat mind fel kellett áldozni.

De Loungville lelocsolta olajjal a fáklyát, aztán egy darab kovakövel és acéllal szikrárt szórt rá, mire az meggyuladt. De Loungville is bebújt a barlangba.

Erik követte őt. Alacsony átjáróba ért, ahol csak törpejárásban tudott előre haladni. Úgy négy métert ment előre, mikor a folyosó kiszélesedett és magasabb lett. Egy üregbe vezetett.

Erik kicsit kereste az ajtót, aztán rájött, hogy az ajtó egy hatalmas, kerek kőlap. E kőlap erős, fából és fémből készült keretben nyugodott. A kerek kötőmbön erős farudak lógtak, melyekkel el lehetett tolni a bejáratához. Az ajtó előnye az volt, hogy bentről, e kis üregből, pár erős fickó meg tudta mozdítani, de ha már ők a helyére tették, kintről semmilyen fogást nem lehetett találni a kőlapon, és még a betuszkolásához elegendő tolóerőt sem lehetett kifejtetni az apró folyosón.

Mikor az utolsó ember is beért a barlangba, Erik, Biggo és Jadow megragadta a farudakat, melyekkel megpróbálták elmozdítani a kötőmböt. Mások beférkőztek a fal és a tömb közé, hogy ha már megmozdult egy kicsit, ők is segítsenek pusztá kézzel tolni.

A kő lassan, unottan moccant meg, aztán hangos dü-

börgéssel elindult, miközben lovasok hangja visszahangzott a bejáraton keresztül. Idegen nyelvű, dühös kiáltások hallatszóttak, miközben a kő csikorogva állta el az utat.

Erik hirtelen ellenállást érzett, és ekkor tudta, hogy a száuruszok megpróbálják megakadályozni a bejárat elzáródását. – Nyomjátok! – kiáltotta, és egy másik pár kéz feszült neki a kőnek. Erik lenézett, és Root pillantotta meg, aki a földön mászva odaférkőzött, és talált egy talpalatnyi helyet, ahol segíteni tudott.

– Csukjátok be a szemetek! – kiáltotta Nakor.

Erik nem engedelmeskedett elég gyorsan, így kis időre elvakította a villanás. Nakor meggyújtott valamit de Loungville fáklyájával, amit át is hajított a fal és a kőlap közötti, immáron elég szűk résen.

Sikoly és ordítás hallatszott a másik oldalról, és a kőlapot görgetők már nem érezték ellenállást. A nagy kőtömb utolsó, hangos dübörgéssel a helyére gurult. Erik érezte a vállában, ahogy a kő nekiütődik a falnak.

Térde hirtelen elerőtlenedett, így le kellett ülnie a hideg barlang padlójára. Biggo nevetni kezdett. – Ez a helyzet melegebb volt, mint ahogy azt én szeretem.

Erik is nevetni kezdett, majd Jadow-ra nézett. – Foster és Jerome?

Jadow megrázta a fejét. – Mind harcoshoz méltón haláltak meg.

– Bobby – szólta Calis –, gyűjts meg még egy fáklyát, hogy lássuk, merre megyünk!

– Van még fáklyánk? – kérdezte az őrmester.

– Igen, itt a csomagban, őrmester – szólta valaki a sötétből.

– Biggo – mondta Calis –, amíg mi előremegyünk, hogy felderítsük a helyet, addig te és Sötétmocsárfy készítsetek leltárt! A legtöbb csomagunkat kint hagytuk, de látni akarom, hogy mire van szükség. – Körbepillantott. – Bár ha nincs innen kiút, akkor nem is számít, nemde?

Választ nem is várva, elindult a félhomályban. De Loungville meggyújtotta a második fáklyát, amit odaadott Luisnak, majd követte a kapitányt. Nakor gyorsan felkapott pár követ, és betette őket a kötőmb és padló közé. – Nem fog könnyen árérbb gurulni, ha már meg tudják mozdítani – mondta vigyorogva.

Biggo a többiek felé fordult. – Rendben van, kedves kéim. Hallottátok a kapitányt. Nézzetek körül, csibészek, és meséljétek el az öreg Biggónak, hogy mit szorongattatok, mikor beszuriztatok a barlangba!

Erik felröhögött, de jól tudta, hogy csak azért nevet, mert megkönnyebbült, hogy még él. Nem tudta, hogy a többiek tisztában vannak-e vele, de mielőtt ő belépett a kis buckába, hátranézett, és a százegynéhány fős seregből legalább harminc embert látott, akik holtan feküdtek a földön a kis csata után. A többiek túléltek a hosszú, keserű utazás első összecsapását, de a sereg egyharmada már is odaveszett.

Félretette a gondolatot, és elkezdte felmérni, milyen felszerelés maradt náluk.

BEHOLDER ÁRULISTA

A tavaly kipróbált kedvezményes vásárlási rendszer sikeresnek bizonyult. A postaköltség kiszámolása azonban időnként problémás volt, ezért 1999. január 1-től kezdve az alábbi megrendelési rendszer érvényes termékeinkre. Minden ár tartalmazza a postázási költséget, tehát ezentúl kényelmesen lehet egyszerre pl. kártyát és könyvet venni. Minden könyvünk és a külföldi kártyák kedvezménnyel rendelhetők meg. Sőt ezentúl a Möbius Kiadó regényeihez is hozzájuthatsz olcsóbban. A könyveknél a kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. (Ez a kedvezmény csak azokra a könyvekre vonatkozik, ahol két ár van feltüntetve!)

A vásárlásra három lehetőségetek van:

1. ZSETONNAL FIZETSZ

A TF és KG játékosoknak lehetősége van zsetonnal is fizetni. Ehhez nem kell mást csinálni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet.)

2. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

Ebben az esetben a csekk hátulján a közlemények rovatban sorold fel a megrendelt könyveket.

Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a darabszámot! Ezt az összeget küldd el nekünk és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket.

3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árát a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 350 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

Figyelem! A csillaggal () megjelölt könyvekből csak néhány példány van. Ha postautalványon előre fizetsz, akkor ezeket érdemes egy e-maillel lefoglalni, hogy biztosan legyen még belőlük, mire megjön a pénzed. Az ár mellett zárójelben a zsetonban számított ár található. (Ne felejtse el, hogy 99. január 1-től kezdve 1 zseton = 10 Ft!)*

Címünk: Beholder Kft. 1680, Budapest Pf. 134.

Könyv címe	Bolti ár	1-2 darab	3 db-tól
EGYÉB REGÉNYEK			
<i>Grabam Edwards: Sárkányvárázs I-II *</i>	1190 Ft	1000 Ft (100)	890 Ft (89)
<i>Grabam Edwards: Sárkányvihar</i>	998 Ft	840 Ft (84)	750 Ft (75)
<i>Ken Grimwood: Időcsapda</i>	750 Ft	520 Ft (52)	410 Ft (41)
<i>William Sbatner: Delta Kutatás</i>	798 Ft	670 Ft (60)	600 Ft (60)

MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

<i>Terry Bisson: Johnny Mnemonic</i>	449 Ft	380 Ft (38)	350 Ft (35)
<i>Diane Carrey: Kísérthet hajó (Star Trek)</i>	589 Ft	500 Ft (50)	470 Ft (47)
<i>Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)</i>	619 Ft	520 Ft (52)	490 Ft (49)
<i>Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Douglas Adams: Viszlát és kösz a halakat *</i>	599 Ft	510 Ft (51)	480 Ft (48)
Fényévek – Sci-fi antológia	690 Ft	580 Ft (58)	550 Ft (55)
Fényévek II. – Sci-fi antológia	699 Ft	690 Ft (69)	560 Ft (56)
<i>Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)</i>	599 Ft	510 Ft (51)	480 Ft (48)
<i>Robert A. Heinlein: Starship Troopers</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 2.</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>Joan D. Vinge: Lost in Space</i>	649 Ft	640 Ft (64)	520 Ft (52)

SHADOWRUN REGÉNYEK

Vakító fény	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Magányos farkas	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

Grimoire*	1100 Ft	800 Ft (80)	660 Ft (66)
Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Végzetes DNS	438 Ft	400 Ft (40)	350 Ft (35)

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

Ezüsttövis	798 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft (76)	670 Ft (67)

BATTLETECH REGÉNYEK

Halálos örökség	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)
A vér szava	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)
Elveszett sors	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)
A klán törvénye	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Vérnév	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)

EARTHDAWN REGÉNYEK

A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
--------------------	--------	-------------	-------------

TÜLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK

Kitaszítottak	478 Ft	450 Ft (45)	400 Ft (40)
---------------	--------	-------------	-------------

IAN FLEMING: JAMES BOND 007

Casino Royale	629 Ft	440 Ft (44)	350 Ft (35)
---------------	--------	-------------	-------------

ROBERT JORDAN - AZ IDŐ KERKE SOROZAT

A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft (67)	600 Ft (60)
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft (84)	750 Ft (75)

ANGOL NYELVŰ TERMÉKEK**MAGIC: THE GATHERING**

Stronghold kiegészítő	590 Ft (59)
5th Ed. kezdő pakli	1780 Ft (178)
5th Ed. kiegészítő	590 Ft (59)
Urza kezdő pakli	1950 Ft (195)
Urza kiegészítő	590 Ft (59)
Exodus kezdő pakli	1780 Ft (178)
Exodus kiegészítő	590 Ft (59)
Tempest kezdő pakli	1780 Ft (178)
Tempest kiegészítő	590 Ft (59)
Mirage kezdő pakli	1780 Ft (178)
Mirage kiegészítő	590 Ft (59)
Vision kiegészítő	590 Ft (59)
Weatherlight kiegészítő	590 Ft (59)
Portal kezdő pakli	1400 Ft (140)
<i>Magyar nyelvű szabálykönyvvel!</i>	
Portal kiegészítő	450 Ft (45)

NETRUNNER

Alappakli (dupla pakli)	3000 Ft (300)
Alap kiegészítő	590 Ft (59)
Proteus kiegészítő	590 Ft (59)

BATTLETECH KÁRTYAJÁTÉK

Unlimited alappakli	1780 Ft (178)
Unlimited kiegészítő	590 Ft (59)
Counterstrike kiegészítő	590 Ft (59)
Mercenaries kiegészítő	590 Ft (59)
Mech Warrior kiegészítő	590 Ft (59)
Arsenal kiegészítő	590 Ft (59)

KULT

Heart Mind & Soul *	1000 Ft (100)
Beyond the boundaries *	1000 Ft (100)

VAMPIRE

Alappakli	1780 Ft (178)
Alap kiegészítő	590 Ft (59)

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK

2. kiadású szabálykönyv	2800 Ft (280)
Germany Sourcebook *	2040 Ft (204)
Bug City *	2040 Ft (204)
Super Tuesday *	1700 Ft (170)
Imago *	930 Ft (93)
Harlequin's Back *	1700 Ft (170)

HATALOM KÁRTYÁI

Alappakli (IV. kiadás)	820 Ft (82)
Chara-din visszatér kiegészítő	600 Ft (60)
Isteni Szövetség kiegészítő	560 Ft (56)
Ezüsthajnal	600 Ft (60)
Árnyékhold	620 Ft (62)

HKK CSILLAGKÉPEK

Skorpió	200 Ft (20)
Nyilas	200 Ft (20)
Bak	200 Ft (20)
Vízöntő	200 Ft (20)
Halak	200 Ft (20)
Kos	200 Ft (20)
Bika	200 Ft (20)
Ikrek	200 Ft (20)

HKK INVÁZIÓ

Álomvilág	200 Ft (20)
-----------	-------------

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Csillagképek vagy Invázió kiegészítőket rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

EARTHDAWN SZEREPJÁTÉK

Parlaint *	2890 Ft (289)
Sky Point & Vivane *	2890 Ft (289)
Terror in the Skies *	1140 Ft (114)
Infected *	1140 Ft (114)
Parlaint Adventures *	1140 Ft (114)
Sky Point Adventures *	1140 Ft (114)
Throal Adventures *	2040 Ft (204)
Prelude to War *	1700 Ft (170)
Adept's Way *	2400 Ft (240)
Gamemaster pack *	1530 Ft (153)

MUTANT CHRONICLES

Imperial sourcebook *	1000 Ft (100)
Capital sourcebook *	1000 Ft (100)
Warzone m.s. battlegames *	2200 Ft (220)

WHITE WOLF

Stormrider: Jump-Start Kit *	1100 Ft (110)
Pact of Pasaquine *	1440 Ft (144)
Nuwisha *	1400 Ft (140)
Mummy 2. kiadás *	2100 Ft (210)



Keresztül-kasul

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

Júniusi keresztrejtvényünk hibája miatt a fősorokat fogadtuk el megfejtének, amit sokan be is küldtek. A szerencsés nyertesek: 1. Fenyvesi Gábor, 2. Kolarovszki Zoltán, 3. Balázs Pál, 4–6. Szili Béla, Papp Károly és Kúti Péter. Gratulálunk nekik! Ezúttal ismét egy olasz módra következik, továbbra is Zsigrai Károly szerzeményeiből. Ha összeadod a rejtvényben található fekete négyzetek számát a rejtvényt elválasztó cikcakkban haladó vastag vonal hosszával (a hossz egységben értendő), aztán mindezt megszorozod hárommal, kapsz egy háromjegyű számot. E szám takar egy TF-es szörnyet és egy tárgyat, ezek nevét írd rá egy postai levelezőlapra, és küldd el a Beholder Kft. címére! Ne felejtssd el ráragasztani az ezen az oldalon található pályázati szelvényt, valamint ráírni, hogy melyik típusú nyereményt szeretnéd (TF, KG, HKK) mert ezek nélkül nem vehetsz részt a sorsoláson.

Beküldési határidő: 1999. március 31.

Pályázatunk díjai:

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

VÍZSZINTES: 1. aranyos víziszörny • gonosz varázslat 2. MAGUS-isten • szerzett értesülés • Vas megyei község • kártyalap 3. isten Berlinben • Tudományos Ismeretterjesztő Társulat • verskellék • negatív röv. • az egyik szülői ág 4. kis Olivér • kutyul • ... Derek • Zaragoza folyója 5. rock and ... • idegen női név • gyorsan ide-oda mozgat • a műsák egyike 6. bolgár pénz • társa röv. • olasz igen • **phua-kúpokkal kapcsolatos parancs** • az asa német megfelelője 7. turkálókban bontják • szalmát nagy halomba rakó • ászokhordó nyílása 8. állatövi jegy • **gömbjelző** • nem fukar • sportfogadás féle 9. Omszk folyója • szégyent hoz valakire • illetve röv. • **virág és por is van ilyen** • **a világ egyik legnagyobbjátékának rövidítése** 10. a szerelmi költészet műsája • tíz Londonban • búslakodik 11. masamód • csokifajta • eredetileg hadihajók fedezetével haladó kereskedőhajók csoportja 12. norvég férfinév • Komárom megyei község • ételízesítő márka • Munkahelyi Regionális Program 13. egykori magyar főméltóság • Diplomáciai Testület • csór • apó 14. itrium, jód, nitrogén • soha németül • személyes névmás • időszámítás előtt röv. • spanyolfal 15. Ghallán őshonos növény • távfegyver alapanyag

FÜGGŐLEGES: 1. adott helyen főszörnynek számít • a Csatorna keleti partján találkozhatasz vele 2. olasz férfinév • vasút Szibériában • szignál 3. Nagy ... (karibi szigetek) • értékesíteni 4. hajórész • talál • éljen, nagyszerű 5. határrag • fémlemez • ribonukleinsav 6. a Dalai Láma palotája • egykori magyar pénzérme • orosz repülőgéptípus 7. finom ételolaj • ruhát kitisztít • ... gratia (isten kegyelméből) 8. hosszasan, mozdulatlanul fogná • szemmel érzékel 9. olasz és magyar autójel • kihívóan ide-oda mozgatják (a feneküket) • néma tanú! 10. arcszín • becézett Salamon • mai 11. gabonanövény • foghús • köszönés 12. derékszj • gyümölcsöt szárít • végtag • indulatszó 13. Pavarotti hangja • a Jupiter egyik holdja • éter és alkohol gyöke 14. késnek, kardnak van • passzolás • csené 15. pertuban vannak vele • körrömmel eltávolít 16. **gonosz parancs** • kétkerekű jármű tulajdonosa • cola van ilyen 17. angyalrang • ... est omen (a név végzet) • borítókosár 18. a szükséges ásványi anyagokat tartalmazó, vízkultúrában alkalmazott folyadék • G. V. M. • vonulni kezd! 19. nagyhatalom • római kettő • varjelző • neves hazai politikus 20. **kevesek által birtokolt fegyver** • többféle fémből is készíthető védőeszköz

GYBER WORLD

C D É S K Á R T Y A S H O P

- HKK és Magic lapok hatalmas választékban.
- A telefonos megrendeléseket postai utánvétellel elküldjük.
- CD-Rom játékok adás-vétele.
- Nálunk játszhatasz a legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alexander, Kovács Ákos, Kis Borsó Csaba.

1053 Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Down Town Üzletház 12. üzlet
(az Astoriánál)
Tel.: 318-5003/112, 318-9481/112,
06-20-9-818-670

NYITVA:
H-P: 10-18
Sz: 10-14

ÁRAINK:

HKK 4. kiadás 750 Ft
Ezüsthajnal 540 Ft
Árnyékhold 560 Ft
Urza's alap 2050 Ft
Urza's booster 630 Ft

**sci-fi és
fantasy
regények**



Ghalla News

61

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 január

Statisztika

az 1999. január 7-i adatok alapján

Megszakítva az eddigi statisztikák sorát, ezúttal ismét olyan statisztikát olvashattok, melyben minden kalandozó adatai szerepelnek.

Ember	15,8%	Hívők aránya	67%	Férfi	79%	
Elf	12,6%	Leah	11,7%	hittérítő	Nő	21%
Törpe	8,2%	Dornodon	14,5%	eljövendő pap		
Árnymanó	7,6%	Raia	15,8%	kisebb pap	Rejtőzködés	135
Troll	9,6%	Elenios	6,8%	eljövendő pap	Nyomkövetés	97
Gnóm	7,0%	Sheran	12,5%	eljövendő pap	Lopás	91
Alakváltó	16,5%	Tharr	24,1%	eljövendő pap	Mászás	37
Kobudera	17,0%	Fairlight	12,5%	hittérítő	Csapdakészítés	56
Mutáns	5,7%	Chara-din	1,9%	hús. köv.	Csapdaészlelés	42
					Gyógyítás	101
Vízi harc	22	Erő	68	Titkosírás	46	
Ökölvívás	35	IQ	53	Felderítés	130	
Szűrőfegyver	41	Ügyesség	53	Szörnyidomítás	26	
Vágófegyver	28	Egészség	59	Teológia	57	
Útőfegyver	38	Szerencse	57	Taumaturgia	100	
Lőfegyver	33			Szerencsejáték	16	
Dobőfegyver	37	Min. Erő:	6	Harcművészetek	35	
		Min. IQ:	6	Szkanderozás	36	
Legtöbb skalp	19	Min. Ügyesség:	6	Zene	79	
Legtöbb szörny	4525	Min. Egészség:	1	Szörnyismeret	40	
Legtöbb TP	3606298	Min. Szerencse:	4	Pszí	43	
Leggazdagabb	15083 arany			Zárnyítás	31	
Legtöbb ÉP	431	Legjobb	777	Vadászat	153	
Legtöbb tudatpont	64	Leggonoszabb	666	Bányászat	48	
Legtöbb varázspont	1217	Jó	16,9%	Testépítés	70	
Legtöbb pszípont	277	Semleges	62,5%	Úszás	19	
Legnagyobb hit	félisten hatalmú szolgál	Gonosz	20,5%	Ordítás	27	

X. TF TALÁLKOZÓ

TIHOR MIKLÓS

A X. TF találkozón szokás szerinti időben, szokás szerinti helyen, a Lángban tartottuk. A tavaly decemberinél valamivel kevesebben, kb. 800-an jöttek el, ez valószínűleg az előző nap leesett irdatlan hőtömeg okozta közlekedési nehézségeknek volt betudható.

A találkozó fő attrakciója persze mindig az, hogy a TF és KG játékosok élben is találkozhatnak azokkal, akikkel eddig csak leveleztek, és szintén élben bombázzhatják kérdéseikkel, javaslataikkal a programozókat. Igyekezünk azonban minél több olyan programot is szervezni emellett, amit ti, játékosok érdekesnek fogtok találni.

A legnagyobb érdeklődés a TF-es és KG-s tesztszata generátor után volt. Akik nem tudtak eljönni, azoknak elmondom, hogy ez egy olyan program, amelyben a játékbeli karaktered kihívhat bármely más játékost (NJK-t is) ill. szörnyet/úr/hajót. Mindez persze a rendes játékadatbázison kívül, tehát mindaz, ami itt történt, annak semmi hatása nem volt a karakteredre. A TF-en nagy népszerűségnek örvendett Toborzásátló Vlagyimir, Numpet Zaks, Dögvész, llinir Doaron, a kisebb quwarg istenség és a többi legendás, 25+ szintű szörny kihívása. A KG-n is a „nehézfű”, a leg-erősebb mezon, zarg és persze játékos karakterek ellen próbálta ki magát mindenki, sőt, néhányan Purple Darknessbe is belekötöttek. Az első 5 tesztszata minden játékosnak (nem karakternek!) ingyenes volt, a többi zsetonba került (10 ill. 5 csatánként egybe). Talán kevesen tudják, de a tesztszata generátornak más gyakorlati haszna is volt, a nagyon ritka, csak játékos-játékos harcban előforduló hibák felderítése és kijavítása sokkal könnyebbé vált ezzel a programmal.

Ezenkívül vetélkedőket szerveztünk a TF-eseknek és a KG-soknak is. A TF-es tulajdonság ötpólya próba az öt alaptulajdonság tréfas tesztjéből állt: a versenyzőnek először súlyzókat kellett minél hosszabb ideig kitartani, utána egy számítógépes „IQ-tesztet” elvégezni, egészségét próbára téve kellett forgás után gyorsan vizet innia, kockadobással szimulálta szerencséjét, és végül remegő kezekkel, és még mindig szédülten kellett darttal célba dobni, ügyességét tesztelve. A legjobb +1-et kapott minden tulajdonságára, a dobogósokat tulajdonságponttal illetve igazság gyöngyével jutalmaztuk. A szervezők is, a versenyzők is, (és mivel mindez a színpadon folyt, a nézők is) élvezték a show-t. A KG rajon-

góinak Makó Kati szervezett triviát és csapatversenyt, persze KG-s nyereményekkel. Persze ezúttal is volt TF és KG aukció, némelyik tétel mesés áron kelt el.

A találkozó fénypontja persze most is az olimpiai fordulók kiosztása volt. Én a TF olimpiával kapcsolatban tudok nyilatkozni, nagyjából hibamentes volt, kivéve, hogy egy KT képességet tiltó rutin kissé tökéletlen működésének köszönhetően néhol olyan harcművész trükkök jelentek meg, amelyek nem kellett volna, ezenkívül ha valakinek a TV listájában egyszerre volt pszi acéltorony és tuskapajzs, és ellenfele egy pszi használó volt energiatuskével, akkor volt valami bug a kiírásnál. Persze mindezek már korrigálva lesznek jövőre, de ki tudja, milyen érdekeséget hoznak majd a közben kifejlesztett KT-képességek... Szerencsére, most már tudok a tesztszata generátorral egy előzetes futtatást csinálni, amely az esetleges hibák jó részét ki tudja jelezni, és azok kijavíthatók. A TF olimpián 1146 induló volt, ezek összesen sok ezer páruvadalt vívtak, úgyhogy a speciális problémákat eddig elég nehéz volt kiszűrni, remélhetőleg ezután már könnyebb lesz.

A találkozó meglepetéséről itt most nem akarok részletesen írni, elég annyit, hogy a Beholder Kft. új levelezős játékaról volt szó, amely várhatóan '99 őszén fog indulni. Hamarosan további részleteket olvashatsz majd a Krónikákban.

A tombola azt hiszem minden eddiginél jobban sikerült, TF operátorunk, Kati a játékbeli nyereményeket tréfas tárgyanyereményekkel párosította.

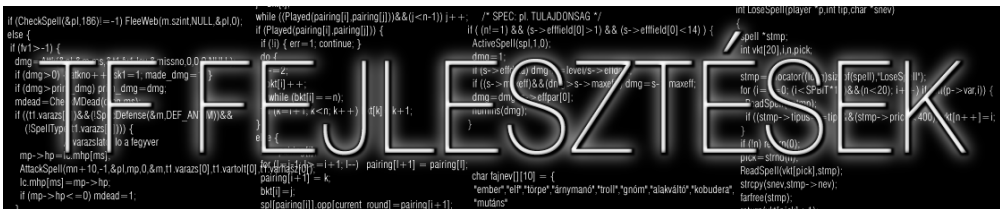
A HKK játékosok sem jöttek el hiába, hiszen itt volt először kapható a legújabb kiegészítő, az Árnyékhold. A

frissen vásárolt paklikkal a szemfülek felkereshették a játék egyik tervezőjét, Makó Balázst, és kihívhatták egy frissen bontott pakli csatára. A győztesek plusz egy paklit nyerhettek.

A fentiek mellett még számos egyéb állandó program is volt, szuperkedvezményes árusítás, több szerepjáték bolt teljes kínálata, számítógépes játéklehetőség, dilitató, darddobálás kártyadíjakért, kedvezményes befizetés, non-stop KT találkozó.

Ha valaki most azon szomorkodik, hogy bizony, nagy kár volt kihagynia mindezt, ne búsuljon, jövő júniusban ismét lesz TF találkozó, és a sikeres programokra (csatagenerátor) biztosan lehet akkor is számítani.

TÉTEL	ÁR
max ép/vp/pszi	450
szerencsetalizmán	600
galachmit	350
20 manifeszt. nyúlvány	400
arany masszariasztó	600
moa rubin és smaragd	550
fpi minta	1800 (!)
+3 MXTU	1700
esszenciavédelem varázslat	1000
planetáris ördémon varázslat	550
pszi kó	2300
Rughar gyűrűje	2800 (!)
vámpirtór	2000
esszenciakristály	4000 (!)
Morgan szilánkja	1600



Rendhagyó módon, ezúttal egyetlen (de terjedelmes) témával fogok foglalkozni.

SZAVAZÁS

A nemrégiben kiment szavazás témájával szeretnék most bővebben foglalkozni. A szavazás arra irányul, hogy helyreállítsuk a KT-képességekkel megbillent játékegyensúlyt. Azt, hogy szükséges a változás, a TF találkozóan határozta meg, sok játékosal beszélgettem, és mindenki egyetértett, hogy valami változásra lenne szükség. Nagyon sokat gondolkodtunk rajta, hogy mik a problémák, és mik a lehetséges megoldások.

A PROBLÉMÁK

1 Ha egy 56. (mutánsoknál 26.) forduló karakter belép egy KT-ba, ugyanazokat a KT képességeket élvezheti, amelyeket egy 250. fordulás, aki az előző 200 fordulóját már ezen képességek kifejlesztésével töltötte.

2 A TU, mint minden a TF-en, egy erőforrás, amely sok mindenre használható. A KT képességek rendszerének tervezésekor úgy gondoltam, az MXTU/7 egy megfelelő korlát a TU regenerálásra, így a karakterek 1-2 TU-t kapnak körönként, és minden ehhez lett igazítva. A plusz TU regenerálás egy reális és értelmes KT képesség volt, de eleinte nem lehetett belátni, hogy ezzel néhányan nem +50-100%, hanem +500-1000% vagy még több TU-hoz juthatnak. Egyetlen játék sem készülhet fel arra, hogy ilyen nagy korlát legyen két játékos erőforrás hozzáférése között, ez óhatatlanul a játékegyensúly felbillenéséhez vezet. Arról nem is beszélve, hogy az ehhez való hozzáférés még csak nem is bizonyult, mindössze egy KT képességet kell kifejlesztetni, ami 10-15 TU-ba és 10x ennyi TVP-be kerül, nem egy komoly áldozat.

3 Manapság a TU-ból szinte a TF bármely erőforrását elő lehet állítani, akár közvetve, akár közvetlenül, legyen az TVP, VP vagy bármi más, a karakter adatait befolyásoló dolog. Tehát akinek sok TU-ja van, annak mindenből sok van.

4 A 2. & 3. pont persze nem lenne baj, hiszen minden karakter elődöntheti, mely KT-ba lép be, milyen képességeket fejleszt. Csakhogy ott vannak a rabszolgák, akik a 170 különböző KT képességnél 170 különböző módon tudják megtermelt erőforrásokat gazdájuknak átjuttatni, minden egyes eset kivédésére külön programokat írni lehetetlen (bár kétségtelen, hogy próbáltam, és folyamatosan próbálok), mindig mindenre lehet kibúvót találni, és sok ezer ember találékonyágával még egy szuperszámítógép sem tudna versenyezni, nehogy az én elmém. Sokan mondják, akkor a rabszolgázzal kéne valamit csinálni: igen, igazatok van, itt pont erről van szó, pont ezt csinál-

juk. A KT-képességekben nincsenek ilyen programsorok: „if (rabszolga) tap += 2;”, a KT-képességek némelyike maga a rabszolgázás, a kettő szétválaszthatatlan.

5 A KT-képességek kifejlesztése, megtervezése minden KT-nál egy hosszadalmas folyamat. Aki azzal takarózik, hogy igaz ugyan, hogy az ő képességükkel jobban lehet rabszolgázni, mint X-ével, de akkor X miért nem fejlesztette ki ugyanazt a képességet, mint ők. Elvben megethette volna. Elvben. Ha egy KT-képesség meglelte vagy nem léte egy parancs kiadásán múlt volna... Azonban a KT-k leggyöb- je nem azt lesi, hogy ezt a játékban meglevő lehetőséget hogy lehet úgy kihasználni, úgy visszaélni vele, hogy vissza- tasztító rabszolgázzással ki nem érdemelt előnyhöz jusson, hanem KT-ja arculatát próbálja formázni, minél érdeke- sebb képességeket szeretne. És az ilyen KT tagja csak las- san, 1-2 évvel később teszi fel a kérdést: „Hogy is van ez? Miért tűnnek annyival hatékonyabbnak a másik KT képes- ségei?” A megfelelő képességek kiválasztásának felelőssé- gét nem lehet teljes mértékben a játékosokra hátrítani: a já- tékvezető feladata, hogy odafigyeljen, bármit is választanak a játékosok, később nem fogják úgy érezni, hogy be lettek csapva, ha más KT-vel hasonlítják össze magukat.

6 A legutolsó probléma nem csak a KT képességekkel kapcsolatos, hanem minden változással: hol marad a játékegyensúly, ha megszűnik ez vagy az a táp, akkor még tovább nő a szakadék azok között, akik a tápot ki tudták használni? Nos, ez nem teljesen így van, az a szakadék pont így nem fog tágulni, sőt, ha minden a régiiben ma- radt volna, sokkal jobban tágulna. Ha jobban belegon- dolsz: lehet, hogy ha marad a táp, te is tudsz tápolni vele X-et, de eközben Táp Béla biztos, hogy legalább 2X-et tá- pol, és így ő még jobban megelőz téged. A TF eddigi ta- pasztalata alapján, ha valami nem jó, még mindig sokkal jobb utólag megváltoztatni, mint annyiban hagyni.

A LEHETSÉGES MEGOLDÁSOK

Azt hiszem, az 1. pont a legnehezebben orvosolható, ezért itt ezzel most még nem is foglalkozunk: a pontrend- szer bevezetésével, azzal, hogy a tápos képességek nagy része befeljesztéstől függ, és egyféle képességből csak egy lehet, mind ezt próbáltuk ellensúlyozni, de az igazi meg- oldás valami olyasmi lenne, ha egy új belépő az X. képes- séget csak 10*X TU befeljesztése után használhatná. Per- sze ez sem lenne az igazi, hiszen ha a KT-nek már van +TU adó képessége, valaki átadja neki a kívánt mennyisé- get, és pillanatok alatt beEF-eli.

I. A plusz TU-t adó képességek hatásfokát kétszeresben maximalizáljuk. A félreértéseket elkerülendő, természetesen a kör közben TU-t termelő KT képességek is korlátozva lennének ily módon. Nézzük, hogy ez hogyan orvosolná a különböző problémákat.

2. Ezt a problémát megoldja, a játékegyensúly helyreáll.
3. Ha normális mennyiségű a TU, nincs probléma a más erőforrásokra való átváltással. Ki használta a TU-t TVP-re váltó alakképességet, amíg körönként néhány TU-t regenerált? A befeljesztéstől tápolódó VP adó és egyéb képességek is normális ütemben érnek el maximális hatásfokukat, nem a fejlesztés kezdetétől számítot néhány fordulón belül néhány karakter esetében, és így a közvetett tápolás (300-400 plusz VP plusz 100-200 TVP!) is normális szintre zuhanna vissza.
4. Ha a rabszolga nem tud körönként 10-15 TU-t regenerálni, akkor azt a gazdinak nem is tudja átadni. Viszont, egy normális karakter a TU tápoló képességgel amúgy is a maximum 2-3 szorosát éri el, így a normális, nem rabszolgatartó karaktereket sújtaná legkevésbé a képesség.
5. Ha a TU-tól függő képességek normális szintre süllyednek vissza, a többi képesség sem fog gyengének tűnni hozzájuk képest.

6. Volt, aki azt vetette fel, hogy ezek után mennyire lelassul a KT képességek kifejlesztése, és hogy utolérhetetlen lesz, aki sok TU-t regenerált korábban. Erre a következő egyszerű számítást javaslom: a TU tápoló képességgel valaki 14 MXTU-ra max. 4 TU-t regenerálhat körönként. Ha már 16 TU-t kell körönként fejleszteni (és ez a sokadik KT képességnél van!) akkor is 6-7 kör alatt megvan a képesség! Persze, csak ha szinte mindenki fejleszt, de azt hiszem, ez egy normális KT-nál elérhető jó vezetővel, ahol pedig nem, és a KT attól működött, hogy 3 rabszolga fejéknél befeljesztett 100-150 TU-t, azért, hogy a gazdinak jó legyen, azokat a KT-kat nem tudom sajnálni. A másik ellenérv, amit hallottam, hogy ugye X KT támadást/sebzést növelő képességet fejlesztett, míg Y KT TU tápolókat, akkor mekkora hátrányba kerül Y. Nos, ez nem igaz, mert eddig ugye Y tápolásával eddig nem sok probléma volt, viszont ha a TU tápoló képességek meggyengülnek, akkor a képesség pontértéke is lecsökkenhet (attól függően, hogy mióta használták a képességet), és az így visszakapott pontokat fel lehet használni a keletkező vélt vagy valós „hátrány” behozására.

Előfordulhat, hogy szükséges emellett bizonyos KT képességek aktiválási költségének csökkentése (pl. könnyebb lesz álomvirágot vagy szent tölgyet ültetni).

II. Megszüntetjük azokat a képességeket, amelyek más erőforrásokra váltják át a TU-t.

2. Ha a TU megszűnik hasznos erőforrásnak lenni, akkor lényegtelen, hogy valaki 1 TU-t regenerál, vagy 100-at, hiszen csak fejlesztésre és esetleg vitalizációra és turbóra lehet használni. Sajnos, azokat a képességeket, amelyek át-

télesen váltják át a TU-t erőforrásra (pl. fejlesztéstől függően kapsz VP-t), nem lennének ezzel egyáltalán korlátozva, tehát ilyen szempontból ez csak félmegoldás, amely kizárólag néhány, a TU-t nagyon jól váltó KT-t sújtana.

3. Erre a problémára ez a legjobb megoldás.
4. Ha a TU nem átváltható, akkor a rabszolga hiába regenerál sokat, nem tud mit átadni a gazdinak.
5. Ld. 2. pont.
6. A megszüntetett képességeket újakra kell kicserélni.

III. Megszüntetünk minden KT képességet.

Ez a „képtelen vagyok rájönni, mi a hiba, formázzuk újra a winchestert” szintű megoldás. Természetesen rengeteg olyan KT képesség van, amivel semmi baj sincs, de ha csak bizonyos képességeket törölünk el, véget nem érő vita alakulna ki, hogy miért ezt, és azt miért nem. Mondjuk kétségtelen, hogy ez a megoldás tökéletesen orvosolná az 1-6. problémák mindegyikét. De mint ahogy el tudom képzelni a ti véleményeteket, úgy engem is leűjtana, ha több évi munkámat kellene sutba dobni. De ha a többség ezt szeretné...

IV. Marad minden a régiiben

Igen, a strucc is ezt tenné, bedugja a fejét a homokba, és kész. Ha a többség ezt választja, többé ne jöjjön nekem sírni senki, hogy XY KT képesség így meg úgy, hacsak nincs konkrét, megvalósítható javaslata az adott problémára. És pláne ne nyafogjon senki a játékegyensúlyról, meg hogy mit csináltak vele a KT képességek.

VÉGEZETŰL...

Nyilvánvaló, hogy kevesen tudnak objektívan szavazni a kérdésben, megértem, hogy ha valaki olyan KT-ban van, amelynek brutális TU regenerálódó képessége van, akkor a saját rövidtávú tápját előbbre helyezi a teljes játékos társadalomnál, a játék hosszútávú jövőjénél, és a 4. lehetőségre szavaz. Azt is megértem, ha valaki nem tagja még KT-nak, vagy nincsenek rabszolgái, és csak azért szavaz az 1. lehetőségre, mert zavarja, hogy mások szerint jogtalan előnyhöz jutnak. Azt is el tudom fogadni, ha valaki a 2. pontot választja, mert az ő KT képességét a változás így nem érinti, a másik KT meg így járt.

De még jobb lenne, ha mindenki megpróbálna képzeletben most belebújni az én bőrömbe, és elképzelni, hogy vajon mit tenne ő, ha ő lenne a játékevezető, és az lenne a célja, hogy a játék minél jobb, minél élvezetesebb legyen, és mindenki a lehető legelőgedettebb legyen, ugyanakkor a KT képességekkel kapcsolatos rabszolgázást és az így szerzett unfair előnyt minél jobban vissza tudjuk fogni. Tudom, nehéz feladat, de próbáljátok meg. Mivel a Krónika csak január végén jelenik meg, ezért a szavazás határidejét kitoljuk, február 15-ig lehet szavazni.

THOR MIKLÓS

ISTENI KÖNNYCSEPP



Már nyugovóban volt a nap, mikor a két Raia hívó alakváltó letáborozott. A fiú száraz rőzsét és gallyakat gyűjtött, és meggyújtotta a tábor tüzet. A lány eközben előkészítette a vacsorát. Miután megvacsoráztak, hanyatt feküdtek, egymás mellé, és együtt nézték a fák közt pislogó csillagokat. Nagyon boldogok voltak, és nagyon szerették egymást. Majd a lány azt mondta:

– Holnap be kell mennem a városba gyógykenőcsökért. Úgy hallottam, hogy elkel a segítség a sebesült kobuderáknak.

A fiú felé fordította a fejét, ránézett és elmosolyodott. Majd ismét a csillagokra nézett.

Másnap reggel mindketten már pirkadatkor fenn voltak, és szedelőzködtek a harmatos fűben. A fiú a lánnyal akart menni, mert féltette. Tudta, hogy a városban veszélyben lenne nélküle, mert annyira jószágos, annyira túlsordul benne a szeretet, hogy ezt kihasználhatják ellene. A lány csak mosolygott, és közben odament aggódó kedveséhez. Tudta, hogy neki segíteni kell egy remetének, akit egyre gyakrabban támadnak meg az orkok, szédülták a kertjét, és szinte mindenét elvitték már. Ezért csak átkarolta a nyakát, s gyengéden megcsókolta. Ezután a fiú is átölelte, és viszonzta a szeretet eme formáját. Miután szétváltak, megegyeztek abban, hogy a megbeszélt helyen találkoznak. Ezután elváltak egymástól, és ki-ki ment a maga útjára.

A lány késő délutánra ért Qvill városába. Megkereste a fogadót, és itt élelmet és szállást kért. A vacsorát viszont csak akkorra kérte, miután visszajött. Az árát kifizette mindkettőnek, sőt valamivel többet is adott. A kocsmáros villámgyorsan elrakta a pénzt, mintha attól félné, hogy a vendég meggondolja magát. A lány persze csak mosolygott most is, mint mindig. Ezután körbenézett, és kiment a fogadóból. Elindult a bolt felé, ahol gyógykenőcsöt akart venni. A nap már a horizontot sűrölte és vörösös fénye bevilágította a nyugati égboltot, és néhány kősa vörös felhőt. Ahogy nézelődött, lassan megérkezett a bolthoz, ami már sajna zárva volt. Nem törte le a dolgot, nem búslakodott, nem is bosszankodott, hanem elindult visszafelé a fogadóba. Majd holnap reggel

eljön, addigra biztosan nyitva lesz. Ekkor azonban a bolt melletti sikátor szélénél egy sebesült embert pillantott meg. Aurája sötét volt. A lány megretten, nem tudta, mit tegyen. Óvatosan közelebb merészkedett és látta, hogy nincs nála fegyver, viszont több sebtől vérzik. Lassan lehajolt mellé, és megállapította, hogy az eszméletlen ember a holnapot sem éri meg, ha nem segít rajta. Gyorsan bekötötte a sebeit a leszakított ruhadarabjaival, és elmondott pár gyógyító varázslatot. Az ember férfi szinte azonnal rendbejött. Sebei szemmel látható gyorsasággal kezdtek beformni. A lány felállt és hátra lépett. A férfi kinyitotta szemét, megnézte magát, majd döbbsen figyelte a lányt.

– Ezt te csináltad? – kérdezte.

A lány nem szólt semmit.

– Segíts kérlek felállni!

A lány nem mert közelebb menni hozzá, úgy válaszolt:

– Most visszamegyek a fogadóba.

– Várj – szölt a férfi, közben a dobozoknak és a falnak támaszkodva felállt. Tántorgott ugyan egy kicsit, de két lábán állt. – Mi lesz így velem. Nekem most puha ágyra és valami kajára lenne szükségem. Az a mocskos Elenios pap majdnem kinyuvasztott. Szerencsére el tudtam menekülni, de ha te nem segítesz, a reggelt biztosan nem értem volna meg. – közben koponya szimbólumát kezdte tisztogatni. – Most meg itt akarsz hagyni?

A lány elővett 15 aranyat és lerakta az egyik kuka tetejére.

– Ez elég a puha ágyra, és ennalót is tudsz belőle venni.

A férfi mosolyogva figyelte a lány ténykedését, majd pillantása a kezére és a nyakára siklott. Lassan megindult feléje, majd egyre gyorsabban közeledett hozzá. A lány értetlenül figyelte, majd ijedten megfordult, és futásnak eredt a fogadó irányába. Rémülten tekingetett hátrafelé, és úgy futott, ahogy a lába bírta. A férfi idegesítően röhögve rohant utána. A lány csak futott és futott. Egy kanyar balra, egy kanyar jobbra, egy sikátor, belőle kinyúl egy kéz, elkapja, berántja, szájára kéz simul.

Kis idő múlva a férfi elhalad a sikátor előtt. A kéz elengedi, a lány pedig ijedten perdül meg, majd megkönnyebbülve na-

gyot sóhajt. Vele szemben egy alakváltó férfi áll, tiszta fehér aurával.

– Szerencséd volt – mondta az alakváltó férfi.

– Köszönöm – válaszolta a lány.

– Semmiség. Legalább mi tartunk össze

– Ekkor elmosolyodik. – Valószínűleg a csodálatos karláncod, gyűrűd és nyakláncod ingerelte fel. Ezeket a mocskokat mindig ez izgatja. A kedvesedtől kaptad őket?

– Igen, tőle – mondta a lány, közben a nyakláncát fogta.

– Na jó, akkor induljunk. Hova is kísérhetlek?

– A fogadóban szálltam meg. Tudod mit, örülnék, ha velem töltenéd a vacsorát. Amióta megmenttéddel, szeretném meghálálni.

– Köszönöm, örömmel.

A lány orcájáról őszinte öröm és elégedettség sugárzott. Szemei ragyogtak, mint égen a csillagok. Nem sűrűn járt még életében városban, most is csak szükség hozta ide.

Elindultak, ki a sikátorból a fogadó felé. A lánynak hirtelen furcsa érzése támadt, de már későn. Késszúrást érzett a hátában, majd még egyet. Térdre rogyott, majd a földre zuhant. Csak lassan, nagyon lassan

tudott felnézni. Nem hallott semmit, füle hangosan zúgott és lüktetett. Láta kísérőjét, ahogy kacag, nyakában denevér szimbólum, aurája sötétebb, mint az éjszaka. Szemét le-sütötte, és már csak kedvesére gondolt.

Szeméből könnycsepp gördült végig formás arcán.

Isteni könnycsepp.

Majd újabb és újabb késszúrárok. A lány már meghalt, de az alakváltó vérben forgó szemekkel csak szúrta, szúrta, közben el-meháborodott módjára kacagott.

A lány kedvese aznap este mentális üze-netet kapott: „Ne jöl soha!”

Nem tudta, miért üzeni neki ezt a lány, hiszen még soha nem ölt meg senkit, és ez-után sem akart. Csak harmadnap tudta meg, hogy mi történt. A lány holttestét látva bosszút esküdött volna, de ekkor eszébe jutott kedvese utolsó üzenete, és sírva bo-rult a halottra. Majd felállt és azt mondta: „Ígérem!”

Azóta már az alakváltó fiú is meghalt. Megölték, mert nem akart ölni. A könny-csepp helyén pedig egy rúnakő leledzik, hirdelve Raia ígét.

ARGON FLERAKK (#4543)

IX. ÉJVIADAL

Közhírré tételik: A Tűz Utáni 7. év, Leah havának, Halál napjain kerül megrende-zésre a IX. Éjviadal, Libertan városában. Ezúton jelentjük be Ghalla szerte, hogy a viadalon léteznek egy Kiütés névre hallgató kategória, amelyben bármilyen szabad ka-landozó illetve polgár nevezhet. A versenyen számos híresség lesz jelen, hogy csak Haragos Tigris említsük, aki címvedőként száll a ringbe... Az előző viadalon tapasztaltakból „tanulva” az idei Kiütést svájci rendszerben rendezzük meg, így minden indulónak több esélye van a jobb helyezésre. A Kiütés szabályai: A közdelemhez le-veköztök, csak egy rájabőr úszógatya maradhat rajtatok. A kezetekre egy vá-szonnal kibélelt antilopbőr kesztyűt húztok. Semmilyen HM-et nem lehet használni és rúgni is szigorúan tilos. A mérkőzések kiütésig tartanak vagy döntetlen esetén a pontozóbírák jogosultak dönteni. A nevezéseket legkésőbb március 19-ig várjuk a #1170-es karakterszámra, illetve az alábbi címre: Körösi Krisztián, 1193 Budapest, Szigligeti u. 9. A nevezéshez nem kell más, mint a legutóbbi karakterlapod fénymá-solata. Siess, mert mindössze 80 jelentkező nevezését fogadjuk el!

Éjharcosok (#9131)

SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET

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

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

a szerk.



ERŐD STATISZTIKA

Jó pár hónap eltelt azóta, hogy Éjmágus lelketlen bábokká változtatta az erődök katonáit. A lélek nélküli hadsereg azóta is riasztja a városok népét, de mindezek ellenére kevés kalandozó veszi ki a részét az erődök ostromából. Eredetileg mindegyik kisvárosba 800-1200 fős, a helytartói városokba 1500-2000 fős helyőrséget telepített a Yaurr birodalom. A kalandozók eddig összesen 1647-et öltek meg, tehát a katonák jelentős része még mindig Éjmágust szolgálja. Az alábbiakban közzé tesszük azon dicső kalandozók nevét, akik legalább öt katonát öltek meg az ostrom folyamán.

305 Earth Elemental	22 Söröskorsó Artur	11 Rhiannon Daddy	6 Salamon
200 Ithril	22 Gort Grán	11 Killer	6 Pumuk-Lee
182 Grath Morphus	21 Nano Pallanthoff	11 Izmos Vilmos	6 Orghon Kawer
63 Armstrong Csucsú	19 Grimlairs	10 Graham Treefrog	6 Kobuder Master
51 Martin	19 Élesszemű Veriel	10 Brujeria	6 Chiny Baba
49 Ghallina	17 Drofo	9 Strum Brightblade	5 Shila
39 Rothdak a Megtorló	16 Kasul Herolf	9 Grafen a Vasóklú	5 Scythia
32 Lord of Night	14 Xigron a Cobra	9 Csonttöró Shaden	5 Philatorix
31 Leon Silver	14 Demoszthenész	9 Atila Amigo	5 Kőtörő Throfin
30 Killer Thorn	14 Bonanza	8 Issus Banth	5 Kharizmosz
25 Dred Hornwill	13 Wolf Einstein	8 Blue Scourge	5 Igor Konovalov
24 Chris McHawk	12 Gorhud	7 Shánor	5 Godslayer
22 Zárlatos Inkubátor	11 Wolfheart	7 Hazysshade	5 Félsemű Tir
22 Szikár Morton	11 Vasverő Dániel	7 Darochaar	5 Albertus Magnus

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatsz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz
 - ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz
 - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
 - ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eledhatod,
 - ♦ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
 - ♦ TF-es és KG-es infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
 - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen
 - ♦ rendszeres KT találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
 - ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkozhatnak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
 - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell
- EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMES BENÉZNI.**

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



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

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00



ÁTADÓ

□ Árnymanót átvénnék! Nem rabszolgának. Ha van neked, írj!

E-mail:gege1234@freemail.c3.hu

XII. 15.

(#3189)

□ Kizárólag anyagi okok miatt átadó két jól fejlett karakter. 7544. fordulás, 14. szintű, Fairlight hívó elf férfi, jó fegyveres szakértelmekkel és tulajdonságokkal, és 13 KNO-val. 38. fordulás, 12. szintű, Sheran hívó mutáns férfi, jó tulajdonságokkal és egyéb szakértelmekkel, 4 KNO-val. Mindkét karakternek 40 forduló lemaradása és 12 extrája van. Nem egy szál gatyában vannak, és a fontosabb varázstárgyakat sem szerezték meg. Mindketten KT-tagok, és Wargpin környékén kalandoznak. Érdeklődni a #2414-es mentális számon, vagy a 82-494-454-es telefonszámon lehet.

Tamás

BORAX

□ Semleges létemre igen örültem a GN59-ben megjelent királyi körlevélnek. Egyben szerencsém kifejezni nagyrabecsülésem azoknak a kalandozóknak, akik a királyt visszahelyezték a trónra. Talán nem lesznek ezentúl kalandozók sarcoló adószedők, és pofátlan városi katonaság, akiknek a viselkedése miatt kénylik a bicska a troll zsebében... De szomorúan vettem tudomásul, hogy a csatorna maradt. Esetleg a királyhoz közelálló kalandozók felvethetnek egy csatorna felállítás hídj felhúzását, mert mégiscsak barátságosabban közlekedne egy kalandozó a hídon átkeve a yaurriakhoz, mint ha a cápák által megtépázva érkezne. Persze a hídrhoz lehetne rendelni őrséget, akik eldönteneik méltó-e az illett a beocsátásra. XI. 30.

Öcsi (#4747)

CHARA-DIN

□ Chara-din hívókat keresek Qviltől délkeletre infócserre céljából. „És elfjött a Káosz!”

E-mail: ferencz@hotmail.com

XII. 9.

Solkim Rohit, Chara-din követője

□ Kalandozótársaim! Hasztalan ritkítjátok Chara-din híveit. Egyes Közös Tudatok – hadd ne mondjak neveket – sokkal veszedelmesebbek Ghallára mint a Káosz isten követői. Chara-dinnak hatalmas csupán akkora mint híveit. Chara-din ugyan „befurakodta magát” az istenek panteonjába, ám ezen már nem lehet változtatni. Javaslatom: hagyjatok föl a káosz követőinek irásával. Aki nem ért egyet, írjon a következő címre: 1171 Budapest, Tanár utca 102.

XII. 5.

Kriston Dávid

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Ezen szent naptól vérbosszút hirdetek IX. El Maharadzsa ellen, mivel a GN 59. számában megtalálható 0. fordulás infóival a felfedezés élményét vette el tőlem! Mi több, még a tápolásom is elősegítette! Azt már nem is említem, hogy a szövegét (jó egyéniséghez híuen) esetleg a tf-map bevezetőjéből lopta. Egyszóval az ilyen aljas és

APRÓK

gátátalan személy nem érdemli meg, hogy ezen a létsiton tartózkodjon. Halál rá! Údv:

U.M.A. (#5569) az Árnymanó

□ Kezdem azzal, hogy a minap beleestem egy csapdába. Ez egy apró kellemetlenség, de a tolvajmesterség velejárója. (Egyébként nem értem az illetők ilyenkor szokásos felháborodását, hiszen én csak adományokat (pular kristályokat) akarok gyűjteni, amibe nekem semmi szükségem, de ha istennemnek ez kell – jó ritka tárgy és mindjárt tizenkettő, nehogy már össze tudjam szedni, igaz? –, akkor mit csináljak?) Szóval a csapda. Az incidenst követően azt vettem észre, hogy furcsán érzem magam, de úgy, mint még soha. Sőt, azóta leromlott a hatékonyságom lopás terén, egy különleges tudati átok miatt (ezt a rópcédulából tudom, amit Zárlatos Indektar adott át az eset után). Namost ez nekem nem nagyon tetszik. Az meg főleg, hogy – szerinte – ha többet nem akarok ilyet átélni, adjak ki BA parancsot a KT-ra. Nem lesz ez így jó, gyerekek! (Most gondolj bele, milyen érzés lenne, ha elkezdenek ilyen módon én is átkozódni, és mondjuk 40-es erő helyett 10-essel mászkálnátok a továbbiakban?) Egyrészt nincs kedvem elpazarolni egy helyet a BA listámról, másrészt, ha jobban belegondolok, a T listámon sokkal több szabad hely van. Ezt vehetitek fenyegetésnek is. Egyébként egyelőre nem vadászok rátok, mert éppen szent háborúba megyek, és túl sok ellenség egyszerre nem valami böles dolog, de ha az utamba kerültek, meglátjuk, mennyivel vagyok jobb harcművész, mint tolvaj. Ja, egy ajánlat, ha még tartogatnátok egyéb meglepetéseket is: ne szórakoztatok velem (mással lehet, az nem érdekkel), mert úgy rátok szállok, mint Rius a favágókra! XII. 20.

Lüke Szálybaver (#2135)

HUMOR

□ – Nagypapa, te mindig azt meséled, hogy amikor első szintű voltál, gyakran vadásztál a sünmedvékre. Szerencséd volt?
– Meghiszem azt! Egygel sem találkoztam.

Meséli az elf a feleségének:
– Ma éjjel azt álmodtam, hogy Ghalla legcsinosabb elfjét vettem feleségül.

– És mondd, ugye boldogok voltunk?

– Gyerekek, ki tud mondani egy ritka szörnyet a kiégett földről?
– Én! – jelentkezik egy ifjú gnóm. – Spagulár.
– De az ott nem él!
– Ezért olyan ritka.

Józsa István

□ A bíró így szól az árnymanóhoz:

– Magát nemrégiben előlétkelt bakkuracsizmalopásért, és már megint itt van?

– Bocsánat, bíró úr – feleli indignálódva az árnymanó –, de egy bakkuracsizma sem tart örökké.

Nardaal, a Róka és Sötét Orlan beszélget. Orlan megkérdezi Nardaalt:

– Tudod-e, miért nem tudsz olyan cikkeket írni a GN-be, mint Kiköpött Ubifej?

– Halvány ideám sincs.

– Na látod, hát ezért...

XII. 2. Westy (#4378), az egyetlen.

□ Agyhalál és Szívinfarktus találkoznak. Vitakozni kezdenek, hogy melyikük öl gyorsabban. Megegyeznek, hogy például fogják statuálni hatalmikat. Szívinfarktus meglát egy izmos, kigyúrt kobudérát. Figyelj, mondja, csak csettintek, és megáll a szíve. Csett! A kobudera összeesik. Ez semmi, figyelj ez a hatalmas troll! – szól az Agyhalál, és neki készül. Csett, csett csett... ???

Sepp Dietrich (#5340)

□ Egy árnymanó kölyök életében először lát trollt. Odamegy hozzá és rácsodálkozik:

– De nagy feje van a bácsinak!

Erre a troll:

– Osz?... Nincsen abban semmi!

Miért árulnak újabban a huertoló vegyesboltban felhécsoikat? Azért, hogy az árnymanó kölyök is össze tudja magukat koszulni.

Egy tormikum egérmama ringatja a karján kicsinyét. Elrepiül fölöttük egy gráko denevér. Felkiált az apróság:

– Jé, anyalka!

Lady Hammersrtike (#4524)

□ Egy fárasztó nap után két troll egy ligetecske mellett táborozik le.

– Én vállalom az őrséget – szólal meg az egyik.

– Jó, akkor én meg a Dunántúlt! – vágja rá a másik.

Üssük Ki 200-al (#1077)

□ Hogyan lehet egy női KT-t órákra lefoglalni? Adj nekik egy lapot mindkét oldalán írással: Fordítsd meg!

Tan (#3429)

□ Minek megy a vak druidia az erdőbe? Fának.

Mit írnak a halott autentikus vámpír sírjára?

Itt nyugszik Vámpír Lipót.

Ki vérnek nézte a hypót.

A Trollminátor feleségével ül egy asztalon, amikor a neje leesik a földre. Megszoál a Trollminátor:

– Asztralra vissza, bébi!

Minek örül az árnymanó gyerekek?

Két füle van, mégsem szatyor.

Anastasius Focht (#1252)

□ **Büvölés** szerelmesei néven új Elenios KT fog alakulni 1999. márciusában Fehér Bérc közelében. Egységsített tudatunk által fel kívánjuk erősíteni Elenios hatalmát és megbecsültségét, továbbá vissza szándékozzuk állítani eredeti elsőbrendűségét a büvölés és a szerelem terén. Ti, akik a büvölés szerelmesei vagytok, már rájöttetek arra, hogy az állatok imádott tevékenységgel a kalandozókókból ellenszenvet és utálatot váltotok ki. Mostantól nem kell az örökkévalóságig bujdosnotok ellenségeitek elől vagy felhagynotok a büvöléssel azért, hogy elfogadtassátok magatokat a megbékélni nem tudó kalandozó-társaitokkal. Vége egy KT, ahol nem minősülök fekete báránynak és ahol a cselekedeteikbe vetett hit és igazságérzet, illetve a büvölés iránti elhivatottság tartja szorosan össze a tagokat. Már kilencen vagyunk. Légy Te is alapító tag! Bővebb információ: Dupai István, 2233 Ecsér, Ady Endre út 4/a IV. emelet 3.

□ **Ha gonosz vagy és nincs még KT-d,** válasz a Pusztítás Prófétáit!

□ **Harc, megszárlás, öldöklés, hőzöngés, bosszú, kihívás, sértegetés, ellenségeskedés, acsargás, KT-harc, tudatcsata...** máson sem jár az eszetek? Kedves „kemény” férfiak(?) és hölgyek(?), olyanok vagytok, mint a fakardal rohangáló, ideitlen gyerkőcök. A Femini Galeri leendő tagjai élesen elhatárolják magukat az efféle magatartástól – mi abszolút semlegesek kívánunk maradni. Persze ha akad valamiféle gyűléssz csűrhe, akik gyenge nőknön akarják demonstrálni lenyűgöző erejüket, mi is felvesszük a kesztyűt. Ezen okból kerestemnek olyan igazi férfiak, akik hajlandók kiállni egy ifjú KT mellett (a legtöbb lány ügyis nekünk szurkoló!) Himnosvizista disznók, reszkessetek! Már csak egy-két hónap és nyakatokon az igazi „Girl Power”!

XI. 28. **Esmeralda Bagheera (#3195),** a gyöngéd amazon

□ Igen meglepődtem, mikor Issus Banthi írását olvastam a Quwarg KT-ról, hát szerintem ez a játék nem TÁP-ra, hanem szórakozásra, haver-szerzésre van. Amúgy meg Nightwolf jó fej.

Rettegett Iván (#3064)

□ *Szállj a magasba a zene szárnyain,
Érezd az erőt ami pesze!
Mertis az Öszbzangzaitból,
A dal a te kezekben formálódik meg!*

Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Tharr hívó elfek! A háború istene nem elég-szik meg azzal, ha a többi halhatatlan követő-éhez hasonlóan csak szörnyekkel küzdötök meg. Csatlakozzatok a Mélysötét Vándorai KT-hoz, hogy megajándékozhassátok isteneket a kalandozóharcok fenséges látványával! Ugyanitt „még mindig” várom a moa-kutató KT után érdeklődő játékosok leveleit! Kiss Viktor, 8105 Péterföld, Mikos Kelemen u. 39.

Üssük Ki 200-al (#1077)

□ **Törpék!** Csatlakozzatok az új fajj KT-hoz. Jó társaság, jó hangulat. Még nem késő, hogy megkeresd vezetőnket Gabó Munfanut (#1156)! Lépj közzénk és megtudod, mit jelent törpének lenni! Rád várunk!

D. D. R. (#2801)

□ **Üdvözlök mindenkit!** Új Elenios KT van alakulófélben. A neve: Büvölés Szerelmesei. Alapítás: 1999. március közepe (előreláthatólag), Fehérbérc közelében. Minden komoly érdeklődőt szeretettel várunk, a következő címeiken: Dupai István, 2233 Ecsér, Ady Endre út 4/a IV. emelet 3. pistike@freemail.c3.hu

XII. 21. **Igotár (#5245)**

□ **Vége beáldoztam Raiának.** Mire életem azt a szintet, hogy KT-ba lépjek, szeretnék már valamelyik tudatnál egy biztos helyet. Ha szeretnétek egy új tagot nemskóra, akkor írjatok, hiszen még nem tudok semmit a KT-ról. Raia és jó KT előnyben. **David R. Baldimoró (#1935)**

□ **Vót gyűléstünk nekünk Tró' KT-nak** oszt monda Ott Oak, hogy ne báncsuk má' szögény manókat, meg szövetségesek lesznek. Bezzeg a Lombárd az nem mondott ilyeneket, csak hogy üssük őket oszt jó van. Há hová mögy a világ Erdauinon? Na mindegy, majdszak kinövi a betegségét a fótro' oszt lehet ismét gyalni, de addig mit csinájon az árnymanószívató osztaz? Mondd Punukli két gyerekerés közben (m' é' bántya a kököt, mikó má most kétszer olyan óré mint én?), hoho kit gyakjunk, míg a manók felszabadulnak. Oszt most gyakjuk őket. Me kicsik. Meg me hasonlítanak tetves manókra, ha a tró' nem nézi meg jobban. Még a szaguk is olyan. Nincs teljes listám, de ha valaki be akar szállni, az szó, oszt adok néhány karakterszámot. Remélen Oak nem fog pampogni, me má így is tele a gromkapáncsolom, mikó a kört védi a KT-jáva szemben, mikó minket kellene, elvégre ő a főnök, oszt tán nem kéne az ellenséget védeni társaiva szemben. Me ez nem van így jó. Mit szótok hozzá Sziklák?

Scatman (#1731),

a kapzsi, de jó troll

ÜZLET

□ **Érdekel** valakit az 1-22. labirintusok térképe ref. pontokkal és a 23., 25-28., 30-33., 43. labirintusok térképe? Aki küld más labiról infókat, térképpel, az megkaphatja, amelyiket kéri ezek közül. De ha ilyened nincs, egyéb infó is jöhet cserebe. Cím: Határszéli Béla, 7960 Sellye, Petőfi u. 14.

Öcsi (#4747)

□ **Ezúton** szeretnék megválni felszerelésem idejemiűt darabjaitól. Ezért, jutányos áron eladnám, bronzvértemet, bronz sisakom, bronzhegyű lándzsám, bronzpajzsom és bakkura csizmám. Fizetés: aranyban. A fenti tárgyak árai, a bolti ár 80%-ért. Jó lenne, ha egyvalaki venné meg az előbb említett tárgyaimat. Üdvözlettel:

XII. 2. **Zsuga Bubus (1728)**

□ **Nagy szükségem** lenne egy ónix masszavádtóra. (Nagyon táptalannak találok a masszákat ugyanis.) Ha van nálad egy felesleges, mentálóz valamelyik számomra, megbeszéljük! (A gyorsabb: 76-475-729 Viktort keresd!) Ja, Libertan könyvéken megtalálász.

XII. 21. **Lúke Szálybaver (#2135)**

VERSEK

□ **A HALOTT ELLENSÉGNEK**
*Gyűlöletem utolsó lángja lobban,
Mert elenyész a halálbalóban
Immert sorsod bevégeztetett,
Véredet vettem, megöltélek.*

*Igen, utálatom madárként száll el,
Lelkembe már más érzés fészkel.
Villámcsapásként ér engemet:
Hiszen én tisztellek tégedet!*

*Mert te tudod mi van odaát,
Már megismerled Leab hatalmát.
De bódólatom is csakbar elítél
Midőn tekintetem újra rád vetül.*

*Pontosabban csak fattyú testedre,
Ami rászolgált a férgekre.
S neked ugyan mit mondatok?
Csak annyit: Jó évdávagy kívánok!*

Síri Shi'la (a #1042)

EGYÉB

□ **Sz.,sz.** elencsében nagyon gazdag idei évet k.k.k.k. kívánok leendő hitlásaimmak, KT-tálsaimnak, leendő b.b..balátaimmak, ellenségeimnek és azoknak, akik éltelmen lásaikkal b.b..b..övitik a GN apróit. Egyszóval mindneki-nek!

Erős Vagrath (#4869)

□ **Kalandozók!** Ismét idénnek egy nagyon régi főlíániából. Azon krónikás, ki s sorkotak papírra vetette, már réges rég feledésbe merült. (Neve elkopott, teste elporladt...) De soraí tovább élnek... általam is. A következőket írta eme tudású valaki: „...Utam során találkoztam egy druidával, az elfek dicő népének egy tagjával. Sokat beszélgettem vele az Életről, a Létről, a Hítről és sok minden másról. Amikor a Természetre terelődött beszélgetésünk „fonala”, e nemes druida szomorúan legyintett: „Sajnos egy humanoid sem veszi észre (legyen namír vagy bármely más nép sarja), hogy ő is csupán része a nagy egésznek, és nem az ura, hogy visszaéljen vele. De majd rájönnek arra, hogy miután minden fát kivágtak, minden virágot eltapostak és minden folyót elszennyeztek, hogy a pénz nem ehető...” Értitek kalandozók? És amikor s sorkat írták, hol volt még Nord és a gyilkos tűze? Gondolkozzatok ezen sorokon, Tüélok!

Nardaal, a Róka (#4279) fekete druida

□ **Egyre több** a gonosz. Chara-dinnal felborult az egységysé. A semlegeseken múlik, hogy visszaáll-e a rend! **Liittle Negró (#5578)**

□ „A TF nem szerepjáték”, cseng fülemben sok ismerősöm szava, de mivel a környékemen nincsen egyéb szerepjátékos lehetőség kénytelen vagyok ezzel beérni. Van „néhány” karakterem és aki ismer, tudja, hogy abszolút táptalanok és számomra a táp nem jelent semmit. Ígyvsem szerepjátásni, karakteremként elkülöníteni a jellemet és a fajt. TF talin beszélgettem egy sráccal, aki azt mondta, hogy a drow KT-ba lépne, ha nem lenne olyan tapló a vezetője. Kértem én: egy drow vallási fanatikusnak milyennek kell lennie, ha nem beképzeltnek, arrogánsnak, lekezelőnek, bunkónak, ha a TF-en a szöveg az a szinte egyedüli lehetőség, hogy a számok mögé pillants, egyénisége(i)d legyen(ek)? Mikor eláruultam neki a második karakterem nevét meglepőde közölte, hogy az teljesen más stílusú, mint a drow, nem bunkó és szimpatikus. Talán ez volt a legösszintébb elismerés számomra. Tanthalas továbbra is ilyen marad, és remélem sikerül rátennem még egy lapátal, mire ez az írás megjelenik. Arra kérlek, mielőtt véleményt mondasz rólam, ismerj meg, esetleg beszélj valakivel, aki ismer. És ne a legismertebb karakterem alapján ítéli meg... Ja, és egy apróság: Tanthalas aláírás a drow karaktert, Tan pedig a játékos jelenti az AK-ban és a neten is...

XII. 5.

Tan (#3429)

□ Egyre jobbat derülök a csakis szintiszta „szerepjátékosok” írásain. Lord Steynek és minden ellenrajongómnak! Én úgy látom, hogy a TF egy tápólos szerepjáték, ahol nem lehet a ketőt szétválasztani. Én is mindkettőnek vallom magam. Steynek te mondtad, hogy azt gondolom az egy versenyt hat nem gondolom azt, veled ellentétben, aki azt írja az nyer akinek a neve fenn marad. Hát igen hülyeségből igaz? (u.m.a., Naradaal, Igbut és a többiek) Senkinek nem nehéz így híressé válnia, hogy időtá irásokat ír, ebből én nem kérek. A tetteknel említettet pl. Don Calonit és ő szerinted miért híres? Azért mert ő ölte meg az első öngyántot, mert nyert Olimpiát (amit én is szeretnék, de neked mint szimpla szerepjátékosnak nem ajánlok, meg elpirulnál, hogy nyertél), mert ő imádkozott le sok Tharr küldetést elsőnek. És ez mind nem táp? Ajánlom ha csak a neveddel szeretnél fennmaradni, akkor ne is lépj, csak írj be a GN-be. Egyébként az erődöt sem azért támadtam, mert szerepjátékos, hanem mert tápos! (Egyébként eláruolom, hogy iszonyúan nem éri meg erődözni.) Olyan cikkeknek kellene megöltönnük a GN-t, mint Jerikó mondata illetve Dragon Hand írása. Ja és Raimundnak gratulálók, profi cikk volt. No a legtöbb kalandozóknak jó kalandozást és kérek minden reagálót, hogy ne ide reagáljon, hanem magánban vagy a netes listán.

XII. 20.

Issus Banth (#1173)

□ Összhangzatosok és más KT-tagok! Ne hirdessétek magokatok, ha válasza sem méltótok! Sírí Shi'laka (#1042)

□ „Fekete, maszatos képpel küszöl előre a porban már napok óta. Épp az Ezüst Mágusok rendjébe készültél beállni, és egy kisebb folyón keltél át, amikor a tűzvihar kitört. Valószínűleg szerencséd volt, hogy éppen a vízben voltál, így csak néhány helyen égett meg a bőröd, de nem váltál szénné azonnal...” Így éltem túl a Tűzvihart, és majdnem öt évig barangoltam a Kiégett Földön mire megtaláltam ezt a földet. Kíváncsi lennék, hogy Ti hogyan érkeztek meg. Ha meg akard osztani mással is a túlélésed pillanatát, légy szíves jelentkezni, és írd meg, hogy hogyan vészelted át ezt a hatalmas katasztrófát! A leveleket az #1935-ös mentális számon várom. Addig is további szerencsés kalandozást!

David R. Baldimoré (#1935)

□ A drowkat és Leah hitét poecskondizáló korcs árnymanók és aranyársarkányosoknak szól eme írás. 1. Sötét Orlant mint ostoba renegátot szidom. Ahhoz képest, mekkora volt a szája, és mennyi hülyeséget hordott össze Leahról, látom valakinek tetszett a szellemi mélyrepülős. Csibirka saját ostobaságát bizonyította azzal, hogy hitemet kétségbe vona, anélkül, hogy tájékozódott volna a Halál isteneknek elvárásairól híveivel szemben (lásd: 29. küldetés: Látogass el a birodalamba!) A drow beltenyezetet köszönjük megvalósuló lassacskákn. Legalább más korcs fajokkal nem kellene keverednünk. Megértem Csibirka, hogy irigy vagy: milyen sz.r lehet árnymanónak, kis redväs patkánynak születni, és csak messziről nézni a csodás sötét elfeket... belegondolni is rossz, hát még átélni. Brr... 2. Aranyársárkány. Vezetőfőök ígért valamit. Aztán ennek az ellenkezőjét tette, ráadásul egy olyan kalandozóval, akinek még esélye sem volt a 35-ös MXTU ellen. Ez illik egy gonosz, általános, egyéb KT-hoz, de a fény követőjéhez? Aki szájából s...t csinál? Aki „olyan nyílt és egyenes”, hogy csak orvul meg támadni és így védekezik: „nem tudtam, hogy sötét élf”. Nem? Csak úgy össze-visza, ok nélkül csapdosz a 35-ös MXTU-dal? Szép kis vezető, szép kis KT. A Maffia és mi is tanulhatnánk e neves csoporttól. Ehhez pofa kell!

Tanthalas, a sötét elf (#3429)

□ Az AK 33. számában feladott hirdetésemre egy ember, helyesebben gnóm vette a fáradságot (apapírról és a tollról már nem is szóval), hogy írjon nekem. Ő Aranyársakáll. Köszönöm neki a segítségét. Ha van valakinek régebbi AK-ja, szívesen megvenném (mondjuk a 22. szám-tól visszafelé) lehetőleg emésztetlen, szétmarcangolatlan és folygyúttalan állapotban. Na jó, csak olvasható legyen. Keresem olimpia ellenfeleimet, nem írom le, hogy kiket, mert aki magára ismer, az tudja, hogy ez neki szól, de külön kiemelem Aranyárszívű Merient (aki két egymás utáni olimpián is megvert, és Nilto Káltát, aki pedig megvertem (ja és melleleg 39 hellyel előttem végeztél). Yee! Üdv mindenkinek!

Slyver Phoenix (#1880)

□ A minap, két gyilkosság s egy alak kifosztása között hasított belém a felismerés: már négy éve megérkeztem a kiégett földekről! Enyhe melan-kólia tört rám, s miközben a belsőszerv-maradványokat kapargattam le a lándzsám hegyéről (pl. gnóm tüdő, ember máj, troll agy, hopsz, ilyen nem volt rajta) gondolataim visszaráppen-tek porig égett falum poros, szürke viskói közé. Milyen szép is volt az élet az öreg Samu bá' tanoncákné, aki a törzs sámanja, szellemi vezetője volt. Mekkora nézékenek most a többiek, persze ha marék hamunak van szeme, hogy milyen szép, erős, hatalmas lettem. Kacagva üzém el az éjszakákat megkeserítő, szörnyű gyilkos sallankot, s eme tettemmel kiérdemelném a törzsfői címet. Komám, a legjobb kajákat, piát és nőket kaphatnám em! Khm-khm, krrrrk-fpltyó. Na, így már jobk, szóval forduljon fel Dornodon, úgy születésnapj ajándékomként. Más nem is kérek. Hajh, elég volt a gyengelkedésből! Lássuk mikéül élünk: a ma napra egy gyilkosság, két pénzbehajtás és egy megrontás...

XII. 21.

Dess (#1490)

az árnymanó sáman, MAFFIA

□ Az októberi Krónikában megjelent Becker Lászlónak egy írása a TÁP-ról. Nos, erre van némi mondanivalóm. Több mint hat éve játszom a TF-en, így én is tudom mi az, amikor elfutsz egy lilabrekk elől. Azóta megfordult nálam vagy 15-20 karakter, van aki néhány fordulót rabszolgált, és van akivel éveikig szerepjátékoztam. Most hat év tapasztalataival indítottam egy mutánst. Nagy a védettsége, vette a fegyverszakértelmeit, harcművészetét (kolostor). Támogatja a többi karakterem. Ez TÁP? Nem támadom a kalandozókat, és nem döntök rekordokat. Viszont szeretném, ha már az első fordulók változatosak, TP-ben gazdagok lennének, mert bocs, de mi a fenének hadakoznak vadászattal, ha a helyartói városból indulva sokkal jobb fordulókat csinálhatnak. Nekem az elején csak a következők hiányoztak: térkép, infók, szörny-, tárgylista, labitérkek, ideális fejlődési számítások, istenek stb. Még nem volt maradék TVP-ből tulajdonságfejlesztés, naná, hogy most nem 50-70-es győgótáson lenne, hanem mondjuk + 20 erőm. Egyébként a normál szerepjáték is csapatmunka, ha nem tévedek. Az írás végén KT-k jelentkezését várod. Nekem akkoriban nem hogy KT-król nem volt tudomásom, de sok időbe telt mire a sajátunkat létrehoztuk. Most lehet váltogatni, befektetés nélkül 30-40 tudat elkészített képességekkel várja a tagokat. Ez nem TÁP? Én nem tettem félre pontokat MXTU-ra, mert nem tudtam, hogy van. Aki most indul, akár a kiégett mezőkről is, többszörös előnyben van. Amúgy hat év múlva majd más dolgokon fognak problémázni mások. Ja, mielőtt fejmezhöz vágjak. Nem vagyok sem milliommis, sem újjazdag. Átlagfizető, lelkes TF-játékos, ennyi.

Sepp Dietrich (#5340) és a támogatók

□ Dornodon templom építéséhez keresek társakat, vagy épülő templom építésébe beszállnék. Ugyanitt smaragd védőgyűrű eladó, aranyért vagy tárgyakért, megállapodás szerint. Németh András, Budapest, Rezeda u. 7. tel.: 385-3843.

Förtelmes Rosseb (#2443)

□ Egyre többen követik Tharr hitét, de csak azért, mert elsőleges TÁPforrásként kezelik. Inkább gyengítse le a „főisten”, de ez így nem lehet tovább!

Liltle Negró (#5578)

□ Ezúton üzenem annak az enyhén szólva rossz helyesírású egyéneknek, esetleg egyéneknek aki, akik szerény személyem nevét méltóztattak macskákat megszégyenítő macskakaparrással és megbárgba betűkkel rápingállni 1-2 viharfelhőre, hogy a nevem második szavának első e betűjére ékezetet legyenek szívesek tenni. A további hülyeségeiktől lesznek szívesek mellőzni becses személyem a lelki szegényi urak illetve, esetleg hölgyek. Bár ezt kétem! A Sziklaökök KT-tagja, a Kí kisebb mestere: **Vay Décker (#1182)**

□ Haly! Mivel ép hittérítő lennék, hát tértek. Áldozz be Leahnak! Többet nem mondatok, mivel már előjövendő lettem időközben. Akkor meg minek erőltessem magam, nem igaz? Üdv:

U.M.A. (#5569) az Árnyemő

□ Hatalmas cselszövést látok, amely mögött Chara-din áll, vagy valami, ami nála is hatalmasabb! A jók és a gonoszak már-már sikeresen vették fel a harcot a Chara-din hívők ellen, amikor a semmiből előtűntek a Tronyok. Újból előkerültek a régi viszályok és megkezdődött a harc. Látom magam előtt, hogy az efelédett Chara-din végleg kiszabadul börtönéből és hatalmas erőre kap. Csak annyit mondok: vigyázzatok. Vigyázzatok!

Grend Kill (#4209), a proféta

□ Köszönöm a felvilágosítást, nemes Issus Banth (Jd. GN58)! Segíttél meglátni a végső igazságot. Eszerint nem az az igazi hős, aki tűzbe menne a barátaiért, és lehet rá számitani minden körülmények között. Nem, az igazi hős arról ismerzik meg, hogy átútsza a csatornát, legyőzhetetlen szörnyek trófeáit hordja, és legálább kétszer megnyerte az Olimpiát. Hálás vagyok, amiért sötétben tévelygő elmémet a helyes útra irányítottad, Issus Banth! A hozzám hasonló kis senkinek üzenem, hogy vagy játékok abba a játékokat, vagy koncentráljatok a harcba, a tulajdonságfejlesztésre meg hasonló, hősökhöz illő cselekedetekre. A legjobb persze az, ha átvesztek valami magas szintű karaktert, mert az ember értéke úgyebár a fordulószámban és a szintben mutatkozik meg. Gondoljátok csak el, milyen jó lesz, ha ti is lenézhettek a senkiházi, nyavalyás kezdőket! Hatalmas papok, olimpiai bajnokok, írjátok, ha ti is úgy gondolkodtok, mint a Fényestekintett Issus (azaz tényleg röhgőtök rajtam)! Ha elég levelet kapok, abbahagyom a játékokat. **Oriza Triznyák (#2888)**

□ Ma (XII. 17.) aztán végképp elegem lett, miután elolvastam a fordulómát, benne a szavazással. Mennyi bunkó, irigy játékos van közütnk! Semmit sem tudtok (játékegyensúlyról beszéltek, bár nem tudjátok, mi az), csak sírni (sajnos jó helyeken és jó fülekre) és rinyálni: „Ja, nekik ilyen és ilyen tápos képességük van, Miklós, vedd vissza!” Ahelyett, hogy valami értelmeset, egyedít találnátok ki. Egyszerűen undorító. És mit értetek el? Lett pontrendszer (ugye, az irigység), aztán lett kötelezően „választható” képesség (még egy hely, ahol a KT-k egyéniséget veszítettek, győzött a TÁP részleg) és amilyen hülyék vagytok, a végén elveszi Miklós a KT képességeket és elérteitek, hogy 4000 egyforma karakter fog itt rohángálni. Ha egyszer pl. trollal indultál, akkor ne akarj hűdéjől várakozni, és ne fejlessz VP-t regeneráló képességet: ne sírj, hogy nincs VP-d. Ha TU-ra utazol, állj a körbe, ha harcos akarsz lenni lépj harci KT-ba, de akkor ne az kegyen a bajod, hogy nincsen TU-d. Sajnos játékevetőnk túlságosan hallgat néhány ilyen „belső” tágépre. (A „belső” nem KFT-set jelent.) Akinek a TÁP számít, az keresen olyan KT-t, ahol érvényesülni tud (ha a TU miatt sírsz, lépj TU tápoló helyre, de fogd be a szád), de ne csessze el más, esetenként szerepjátékos ember játékát és játékkedvét. Akinek nem inge, ne vegye magára! Akinek pedig az, az egy kissé magába szállhatna és visszafoghatná arcocskáját, mert esetleg én fogom vissza, ha annyira elszúrja a TF-et, hogy abba kell hagynom. Írj inkább a JV-nek! Általában nálam minden hobbi 3-4 évig tart. Ez a 160. fordulómában volt... **Tan**

□ Hé, haverék, hallottam itten a korcsmban valami éj ágenes nevű jányró. Act mondták róla hogy nati nekromantikus. Mivel én is az vagyok gondotam öcejyönnék vele, de senki sem tuggya hun van. Segijjetek mán szeginy magányos magamon. Ezek az önként ajánkozó jányrok mán nem tuggyák mekdobbantani a civemet. Éj ágenes te is jelentkezhetsz egy találcára. Van itten egy történetem a régmúlthól gondolom elmescerélem mások okulására. Miko anno 1,5 évvel ezelőt kijuttotam a kiégett földről ide és levertem az első nagyon sebesült, legyengült, kiehézett démoni tetűt és megsütöttem a húsát ott megerttem cembetalálkosztam az első problémával. Mit tegyek a fogamba maradt cupákkal. Gondtódam mivel okos gnom vatyok feltalálók valamit ez ellen. Foktam ety botot mek ety smirglipapirt oct elkezdtem csiszoni a botot. csiszotam csiszotam és fentálnam a dárdát. És tuggytáok mit tanátan fel. Na segítetek. Hát semmit. (Bictos programhiba gondóta naty szellemi agyam.) Na mindegy volt enné natyobb problémám is utyohoty annyiba hatyam. De azé nincs erre valami segicség vaty ezután kotorásszak mindig a számban az ujjammal. Hát nem vatyok én barbár. Vagy barbár? Na mintegy zárásként annyit éjjenek az egositák vatyis éjjen ubifej.

Ubifej (#3696)

□ Mikor a 60. Ghalla Newsban az Aprókat olvastam, enyhén meglepődtem, hogy egy írást találtam (ez még nem volt meglepő) a saját aláírással. Érdeklődve elolvastam, majd gondolkodtam, és tudtam, hogy azt nem én írtam. Ez most annak a pofátlan valakinek szól, elhiszem, hogy tesztek a nevem, de azért nem kellett volna „ellopni”! Pár dolgot azért elrontottál. Pl. Ithritl nem is ismerem, és a nevem utáni ki szoktam rakni a trolt jelzőt. (Aműgy a háború támogatom.) Szívesen találkoznék veled te „tolvaj” egy kis harc keretében. (Ha nem vagy nálam magasabb szintű.) 2. Sírí Shi'laka, szerintem pont te értelmezted rosszul Leah vallását. A halál egyenlő a pusztulással vagy pusztítással. A pusztulás vagy a pusztítás egyenlő a halállal. Chara-din a Kóosz istene. (Ha nem tudnád.) A most következő pár sorodon nagyon meglepődtem. Idézem: „Javaslom nektek is Chara-dint vagy Dornodot, ugyanis ő a gonoszság istene.” Akkor kértem én, Leah talán semleges? Vagy mi a szósz! Szerintem enyhe fogalomzavarban szenvedsz. Kívánom mielőbbi felépülésedet. Leah kísérje utunkat! Pusztulójának a jók és a semlegesek. Ja és utóljára egy kívánság: valaki megajándékozhatja 3 bakura börrrel! Üdvözlettel:

Death Machine (#3673), a troll

□ Tisztelt ti, az Egy Igaz Isten nevében beszélök. Rengeteget írtok ezért gondoltam megszólalok a másik oldalról és elmondom a magánélményem. Szerintem az istenek csak beszélnek, de fizikai test híján csak fantáziálnak a dolgokról. A híveknek meg csak el kell fogadni ezeket az érveket, tartaniuk kell magukat bizonyos szabályokhoz. Cserébe a hívek megethettek egy csomó olyan dolgot, amit aműgy nem mernének mert az túl kényelmetlen lenne ezért vagy azért, így viszont rá lehet fogni, hogy az Isten nevében, az Istenért csináltam ezt vagy azt. Szerintem ez a falazás nem ér meg annyit, hogy eladjam a lelkem inkább vállalom tettem. Ezúton üdvözölök minden szabadlelkűt. **Frodgon (#1257)**

□ Kalandozók! Minden eddigigéni hatalmasabb vérsz Fieyegeti Ghallát! Szálljunk szembe közösen a Kiegett földről érkező kunyerlőhadakkal! Ha felveszed a kapcsolatot velük, vigyázz, mert azon veszed észre magad, hogy úszol vissza a csatornán, csak hogy átadhass az összes tárgyat. Ha viszont a „nagy” kalandozók skalpra vágnak, elvárják, hogy letápolva önmagad, meghalj az ő kezűktől. Két megoldás létezik a problémára: 1. Lopd szét őket, hogy együgyülve elhulljanak! 2. Vedd a göcsörtöst, és verd be a „kopaszok” fejét! Ez minden kasznak megfelelő megoldás. Siessetek, mert nem bírom ezt a munkát egyedül! Üdv: **Gorgoth (#3121)**

□ Sajnos az utóbbi időben a posta elvesztette pár fordulómát. Kérem mindenkét, aki írt nekem mostanában, és nem választottam, hogy ismét ragadjon tollat! Köszönöm.

Khis Pisock, a NagyMendő

□ Most láthatjátok hitetlenek, Raia hatalma és bölcsessége végtelen! Előre megjósolta a fényeség halhatatlanok akaratát. Harca hát a jóság dicső katonái s mindazok a jószándékú kalandozók, akiknek fontos még a becsület és a tisztesség érzése. Pusztítsuk el az obszidián tornyokat, Erdaun veszélybe került ismét. Ha a sötét aurájú patkányok kerekednek felül szeretett szülőházánkra vár. Irtuk ki a gonoszokat nincs rájuk szükségünk! A mérleg másik „serpenyőjének” igazi várományosai a semlegesek és nem a fekete lelkű kárhözottak. És ti, sötétség honának alantas szolgálói jobb, ha megbánjátok bűneiteket, mert Raia haragvó arcát fordíthat felétek. Kárhözott lelketek soha nem juthat a Napisten mennyei paradicsomába! És ti, aggályoskodó okoskodók, akik meg akarjátok gátolni a mindenható úr akaratát, jobban tesztek, ha abba hagyjátok astoba ellenkezéseiteket, mert lehet, hogy ti is megpillantjátok Raia haragvó arcát! Isten velem! Ki Ellenem? A fényeslángú hatalmas Raianak, az egek urának akaratából kezdődjék a pogányirtás! Expolitus Lingua Dominic Raia Securus!

▼ **Vay Décker (#1182)**

□ Nemrég (1 hete talán) írt nekem egy nemrég indult elf karakter gazdája, hogy szeretne velem levelezni. Megirta előtörténete egy részét, melyről megtudtam, hogy drow, és hogy nem akar többé drowként élni. Valamint azt is írta, hogy sajnos múltjából alig emlékszik valámire is a nevén kívül. Kedves ismeretlen barátom! Leveled tulajdonképpen elbűvölt, és félre is tettem, hogy Te vagy az, aki Testvéreim egyike lehet, mert Te igazán szerepjátékos vagy, de sajnos saját magamalmat is kitoltam: most nem találok a leveled. Nagyon kérek, írd meg még egyszer neved, karakter számod és címed, hogy illően kérhessem bocsánatodat! A címem, árnyas: Rácz Gábor, 5900 Orosháza, Kossuth u. 6-8. II/19. tel.: 68-414-916. Várom leveled, és jó utat!

▼ **Tyron Yarell (#2254)**

a Pentagramma Testvérségének tagja

□ Végre egy igazi szerepjátékos, akinek feltűnt, hogy mi minden ok nélkül, vadbarmok módjára irtjuk a békésebb szörnyeket is. Aranyzakáll! Az ötleted nagyon jó a barátságosságáról, de szerintem még pontosítanod kéne, és persze kell a főisten segítségével is a tesztelek miatt. Én gondolkodom a dolgon, és kérek mindenkit, akinek lenne erre igénye, és vannak ötletei, azokat írja meg az AK-ba. Üdv mindenkinek!

XI. 18.

▼ **Liltle Negro (#5578)**

□ Kalandozók! Megszólítottak a „Kit utálnak legjobban a kalandozók?” c. felmérés. A felmérésen egész végig Sötét Orlan vezetett és ő is lett a győztes. A második helyen Nardaal, a Róka végzett, a harmadik Yoro Okiji lett. Gratulálók a győzteseknek, és még most kijelentem, hogy nekem semmi bajom nincs velük. Mindenkinél jó kalandozást és kellemes ünnepeket kívánok! Üdvözlettel: **Armadon (#4465)**

□ Sz..sz..sziasztok slácolok! Csak aszt sz.. sz.. sz.. elnetém mondani, hogy ez a „F..f..f.énységül” lelkiségé-k.k.k.őzpont sz..sz..sz..clintem elég időtöte egy v..v.v.alamí, nem? H..h..a v..v..alakú atól lesz csiga, hogy elhagyta a sz..sz..eলেle, vagy valami ilyesmi, az ugyanolyan időtöte, m..m..int ez a „F..f..f.énységül” akálmi. D..d..e a ki jónak t..t..t..alálja ötletüket az cs..cs..atlatkozoz hozzájuk, s t..t..talán még KT-vá is f..f..f.ejldöthettek! És ekkor nagy betűkkel h..h..h..ildethettek! H..h..goly m..megalakult az első igazi időtöte KT. (Eszet még én is t..t..t..ámogatnám!)

XII. 2.

▼ **Érös Vagrath (#4869)**

□ Sz..sz..szí..aszatok skacok! Má m..m..megint én vagyok! Hogy mit akarok, csak annyit akarok m..mondani, h..hogy nem értem a legtöbb ka..ka..ka..landozót. Azért mert az ember (t..troll) ir nekik, akkor nem válaszolnak. Hogy miért n..nem, azt nem értem. Nem t..tu..tudom, hogy az ilyen ka..ka..kalandozók mit élveznek a játékban. cs..csak saját magukkal t..törődnek, no me..meg a kö..közvetlen kö..kö..kö..környezetükkel, s semmi m..mással. Sz..szereintem a játék lényege nem ez, hanem a le..le..vezés. Bár lehet, hogy én v..vagyok túl t..t..troll ahhoz, hogy ezt m..megértsem, de ha v..va..valakú tud ma..magyarazatot adni, azt k..k.k.kérem, hogy m..m..sejle már el nekem, illetve a többi k..kalandozónak! Hát csak annyit akartam. Sz..sziasztok, Sheran legyen v..veletek!

XII. 21.

▼ **Érös Vagrath (#4869)**

□ Hú de jó fe vagyok! Hú de poénos lennék! De jó! Benne voltam a Géenben! Csak kérdem én, minek? Amennyiben a hirdetésem elejéről és végéről lehagyják a poént, kiherélik azt, hát sok értelme nincsen (GN 59). Szóval az említett dolog nem csupán hőbörgés volt, hanem ha egészen lejött volna, a poén elvette volna az élet a dolognak. Egyébként ki lopta el a (75, 71)-en levő obszidián erődöt? (XI. 25-i állapot.) Mert akinek ez sikerült, nem csak engem szívatott meg, (mivel valahogy nem találtam a dolgot), hanem kiérdemelte az Árnymenők tiszteletbeli tagságát is. Egy erődöt észrevétlenül ellopni... Na ez a nem semmi. (Csak nem már megint Ördögfátyal volt? Ez a troll mindent ellop ami nincs lebetonozva.) Remélem hamarosan visszahozza a „becsületest megtaláló”. Üdv:

▼ **U.M.A. (#5569) az Árnymenő**

□ Ismételten jelentkezik az alakváltó Nagy Fehér törzsfőnök. Ezúton kívánok mindenkinek szerencsében gazdag idei évet (legalább olyat, mint a tavalyi...!)

Westy (#4378), az egyetlen.

□ Kalandozók! Aki tudja, hogy hogyan lehet halhatatlanság-százalékhoz jutni egy Leah (neve legyen áldot) hívőnek, az írjon. Címem: dmhell@freemail.c3.hu Köszö!)

XII. 11.

▼ **Xavier Hell (#5862)**

□ Minden ismerősömmel üzenem: Letelepedek! **Alba Locsy**

□ Két kalandozó beszélget egy faházban, hajnali négy körül:

– Alena! Egyezünk meg! Nem bántod a TU-jaimat és nem lesz több FU.

– Nem Scati, ebbe nem egyezek bele!

És még sokan azt mondják, erőszakot tettem... Ezek a nók!

XI. 29. Pomáz **Scatman, a troll (#1731)**

□ Hé emberek és egyebek! Ha már U.M.A. ötlete a metróval nem üzemkészes, építstünk hideg a csatorna fölé. Mennyivel egyszerűbb lenne az átjutás. **Anasztasz Focht (#1252)**

□ Miért panaszkodnak rengetegen arra, hogy a feladott hirdetésükre nem ír senki, vagy csak 1-2 ember? Pl.: az istenekkel kapcsolatban sem csak a hittérítőknak kell agitálni, mert egy püspöknek sem esik le az újjáról a gyűri, ha segít. Végül is ez egy levelezős játék. Ajánlom azok figyelmébe, akik nem szoktak válaszolni.

XI. 30.

▼ **Öcsi (#4747)**

□ Minden kezdet nehéz még, de annál könnyebb lesz a vég... **Síri Shi'laka (#1042)**

□ Minden törpék istene Tharr, a hatalmas. Szolgálatok ti is őt!

▼ **D. D. R. (#2801)**, az egyik

□ Raia hívők! Ha tudtok épülni, vagy ezután építendő Raia templomot, kérlek, írjatok a bamba@freemail.c3.hu címre!

XII. 15.

▼ **Tompi (#4399)**

□ Tharr hívők! Egy hittársatok templomot szeretne építeni Xantrox körül. Elhész szeretnék segítséget kérni. Fogjunk ki a hit erősítésé mi-att. Jelentkezéseket az alábbi címen kérek: Vén Gábor, 6327, Állampuszta, III. u. 20. Köszönettel: XII. 1.

▼ **Mitras (#4040)**

□ Tharr templom épül az északi helytartói várostól nem messze. Akit érdekel, az keressen meg engem. Címem: Koncz Gergely, 2600 Vác, Kötő u. 19. tel.: 27-307-048. Ja, és vennék pénz-követ. Ugyanitt bíbor erőv eladó/elcserélendő.

▼ **Koncz Gergely**

□ Végre! Itt az ideje, hogy végleg eltöröljék Ghalla felszínéről az álszenteskedő „jó”-kat! Minden erőmmel teljesíteni fogom Leah kívánságát: „Szent háború kezdődik, hűségese hívem. Raia és Elenios követői már túlságosan elszemtelenedtek, itt az ideje az orrukra koppintani...” Egy szó, mint száz: ostromolni az elefántcsont tornyokat és védeni az obszidián erődöket! Én már elkezdtem...

Dess (#1490), az árnymanó Don, MAFFIA

□ Vitatom Síri Shi'laka állítását, hogy a Semmi egyenlő a Halállal. A Halál az Élet tagadása. A Semmi A Minden tagadása, a Mindenben bennfoglalva magát is, tehát Semmi az nincs. Sose halunk meg! **Kárász (#5300)**

□ Yoro miatt töröltem a kobudérakat az FU listámról.

XII. 23. **Hó Kinn, Csend Benn (#4718)**