

Tartalom

MINDEN KEZDET NEHÉZ	2
Shadowrun novella	
A CSÁSZÁR ÜGYNÖKE	9
Meise Van Dark története folytatódik	
KÉRDEZZ-FELELEK	14
HKK fórum	
VERSENYBESZÁMOLÓK	16
Debrecenből és Budapestről	
ORSZÁGOS HKK CSAPATVERSENY	18
A Next-Door rendezésében	
ÚJ VERSENYEK	19
HKK januárban és februárban	
POLITIKA	20
Többszemélyes HKK játékforma	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
MAGIC: THE GATHERING	26
Tempest tallózó	
II. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ	30
Játékvezetői szemmel	
KG-TALÁLKOZÓ	32
Így látta a játékvezető	
KG-TALÁLKOZÓ KG-S SZEMMEL	34
Így látta egy játékos	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	35
Birodalmi hírek, Hal-álmadárkák, aprók, hajóleírás	
GHALLA NEWS	37
TF hírek, újdonságok	
VIII. TF-TALÁLKOZÓ	37
KALANDOZÓKALAUZ	38
III. GHALLAI SZÉPSÉGVERSENY	41
TF FEJLESZTÉSEK	42
ELKÉPESZTŐ	43
KALANDOZÓK VÁROSA	44
APRÓK	46

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Új év – új remények. Ez a mondat jellemezhetné az Alanori Krónika 1998-as évét. Mi is próbálunk újítani, ennek az egyik lépését már gondolom észrevettétek. Igen, a megújult külalak! Gondolom mindenki szívesebben olvas egy szebb újságot, és az is jól jön, ha a kártyaképeken a szöveget is mindig el tudjátok olvasni.

A külsőhöz hasonlóan a belsőben – azaz a tartalomban – is igyekezzünk újítani. Egyrészt a KG-s cikkek mennyiségét és minőségét az elmúlt egy-két hónapban már megszokott színvonalon tartjuk, és erősítünk a TF vonalon is. A TF-fejlesztések továbbra is állandó rovatát képezik a Ghalla Newsnak, és egy új rovat indul: a Kalandozó Kalauz. Ebben TF-es stratégiai tanácsokat olvashattok egy-egy témakörben, az első rész az Alanori Csatornáról szól. Várjuk a visszajelzéseket, véleményeket a rovatról! Mindenkinek sok sikert az új évre!

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 1. szám – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán Szerkesztő: Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád Korrektor: Borbély György
Grafikák: Csikós György, Cziráki Gergely,
Gögs Károly, Szügyi Gábor, Vida László
Borítófestmény: Dell Harris © FASA Corp.
Borító: Prekop László Színdinamikus: Mazán Katalin
Felelős kiadó: Mazán Zsolt
Kiadja: Beholder Kft. Megrendelhető: 1680 Budapest, Pf. 134
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas
Felelős vezető: Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Kft.-ben. A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Kft. engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrünk meg, és nem küldünk vissza.

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

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Az alábbi novella egy valóságban lejátszott Shadowrun játékot mesél el, az első játékaink egyikét, amikor is, hm, a játéktapasztalatunk még hagyott némi kívánnivalót maga után. A nevek persze javarészt kitaláltak.

Általában szeretem az olyan Mr. Johnsonokat, akik rövid találkozót akarnak. Ilyenkor kevesebb a rizsa, a mellébeszélés, rögtön a lényegről esik szó. Az is igaz persze, hogy az embernek kevesebb ideje marad a dolgok átgondolására, de hát nézzünk szembe az igazsággal: egyetlen találkozó sem elég hosszú ahhoz, hogy az egyszeri, mezei árnyvadász úgy mondhasson igent vagy nemet a melóra, hogy a döntését alapos kutatással támasztja alá. A rizikófaktor mindig megvan. Az ember legfeljebb annyit tehet, hogy igyekszik jó közvetítővel dolgozni, no meg bízni a saját képességeiben, hogy amikor becsap a ménkű, ép bőrrel ússza meg a dolgot. (Hé, cimborá! Aki nem bírja a gyűrődést, az menjen el bérrobotolni egy kellemes kis cégnek, és ne álljon be a RASSZ-talanok közé!)

Apropó, szakértelem! Az igaz, hogy a mi csapatunk nem sokat dolgozott együtt – csak nemrég ismertük meg egymást –, de mindannyian edzett, tökös árnyvadász csávók vagyunk. Ha nem is a legjobbak

még, de minden esélyünk megvan rá, hogy néhány év múlva élő legenda váljon belőlünk.

Ott van mindjárt, ugye, Mazsola, a rigó. Ő nem az a fajta ember, aki amúgy kimondottan sokat beszél, de szolgált egy évet valami félig katonai félig biztonsági szervezetnél, és nála jobban senki nem ért a járművezetéshez. Van egy jópofa kis furgonja. Külsőre egy teljesen átlagosan lerobbant Saeder-Krupp-Csepel CS423-asnak tűnik, de csak mi tudjuk, mi rejtőzik a megtévesztő külső alatt: 6 mm-es, kétrétegű plasztimetál páncélzat, világbajnok járműirányító-rendszer, rejtett gázvetőcsövek (ez friss szerzemény: Mazsola úgy találta, a kábítógáz vagy a könnygáz igen hatásos tud lenni olyankor, amikor néhány lökött bandakölkönc egy szűkebb sikátorban akarja megrohmozni a járgányt), két(!) távirányítású robot, egy felderítő és egy fegyveres, és a végére hagytam a verda fő ékességét: egy 12 mm-es, hatsövű, Ares Firehand automata gépágyú. Ez a kis bébi igen hatékonyan elemeire szed akármit, amivel összetalálkozik: akár még egy Ares Citymastert is, ha jó szögben tüzel az ember. Mazsola azt állítja, egyszer már volt alkalma megküzdeni egy Citymasterrel, de én nem hiszem el neki. A gyorsköpő azért ettől függetlenül tiszteletet parancsolóan fest, ha kiemelkedik a kocsitetejéből, és lassan körbefordul.

Aztán ott van Suttyó, a sámánunk. Na, ő egy érdekes pofa. Külsőre leginkább úgy fest, mintha egy háromhetes szemétkupacot valaki keresztetett volna a Notre Dame-i toronyórral, de én mondom, aranyból van a lelke. Néhányszor már kihúzott minket a pácából. Patkány sámán létére teljesen megbízhatónak tűnik (feltéve persze, hogy nem neki kell elöl mennie, ha rázós az út), és eléggé talpraesett is. Egyetlen kis hibája van: szinte megszállottan rajong a csatornáért, és mivel okos fickó, általában még meg is indokolja, hogy miért jobb, ha egy akció helyszínét az utcaszint alatt közelítjük meg. A kiterjedt, kusza és feltérképezetlen budapesti csatornarendszert figyelembe véve sajnos ebben néha igaza is van.



A csapatunk vezére érdekes módon egy nő, aki még ráadásul tünde is: nemes egyszerűséggel Szép Helénának hívja magát. És joggal. Papuskám, ami engem illet, én nem vagyok oda túlzottan a tünde nőkért – olyan vékonykának tűnnek –, de ezzel a Helénával azért szívesen elmennék egy-két körre. És nem csak szép a nő, hanem okos is. Remek kapcsolatai vannak, szükség esetén csak megmozgatja egy kicsit a hálózatát, és máris mindent el tud intézni. Árnyvadászilag amúgy fizikai adeptus a lelkem, és még nem láttam senkit nála gyorsabban mozogni a harcban (még kibervezérealt izomfiúkat sem). Néha megfordul a fejemben, vajon adeptusi képességei hogyan érvényesülnek az ágyban – csak harc közben tud olyan figurákat, hogy az ember kapkodja tőlük a fejét? –, de azt kell mondjam, hogy nulla esélyem van a dolog kipróbálására, mert Heléna egyszerűen átnéz rajtam. Azt mondja, nem vagyok az esete. Pech.

Bár, ha jobban meggondoljuk, azért érthető a dolog, mert elég furán mutatnék mellette a magam két méter hatvanhárom centijével, és háromszázhusz kilójával. Merthogy ugye troll vagyok. Szerintem a trollok között eléggé jóképű is, ami ugyebár, valljuk be, nem jelent sokat. Viszont rettentő erős vagyok, és jól bírom a gyűrődést: egyszer szemtől szembe belém lóttek egy hosszú sorozatot egy géppisztolyból és megúsztam csak zúzódásokkal. Igaz, rajtam volt a páncélkabátom, de egy humán vagy tünde akkor is kinyúlt volna. A fentiekből talán kiderült, hogy amolyan izomfiú vagyok, de én ezt nem szégyellem, hiszen már én is csomószor kimentettem a többiek fehér humán seggét a bajból. A nevem amúgy Galamb. Ezt én választottam, és büszke vagyok rá, mert nagyon megtévesztő: ki gondolná, hogy így hívnak egy böszme nagy trollt, nem?

Na, de térjünk vissza a találkozóhoz. A mostani Mr. Johnson kivételesen nem csak nyugatimádatból nevezi magát Johnsonnak – ténylegesen az UCAS-ból érkezett. Jól öltözött, gazdag amerikainak tűnik. A meló is egyszerű, nélkülöz minden komplikációt: a terv szerint kapunk egy aktatáskát, amiben van egy időzített, koncentrált hatóerejű, kísérleti plasztikbomba, elvisszük valahová Csepelre, lerakjuk egy Renraku trafóállomás vezérlő épületének tövébe, bekapcsoljuk, elfutunk, és... BANG! No problemo.

Én már előre tudom, hogy sámán barátomnak messziről bűzleni fog a dolog – neki minden megbízás messziről bűzlik, az is, ha a szomszédja megkéri, hogy hozzon két szójaszendvicset a sarki boltból –, és kötekedni akar. Most is így történik. Suttyó feltesz néhány indiszkrét kérdést, amire a megbízó rezzenéstelen arccal válaszol. A fickó rendkívül udvariasan és választékosan fogalmaz – biztosan nyelvchipet használ, egy amerikai ne beszéljen már ilyen jól magyarul –, és a válaszaiból nagyjából az alábbi lehet kihámoz-



ni: Figyelj, öreg, én fizetek, te csinálod a melót, nekem ez megfelelő munkamegosztásnak tűnik, így aztán pofa be, és láss hozzá!

Amint arra számítani lehetett.

Beleegyezőnk a melóba. Mr. Johnson meglepő módon azonnal átadja a robbanó szerkezetet tartalmazó táskát, no meg használati utasítást hozzá szóban: ha piszkálni akarjuk a bombát, felrobban. Én ezt elhiszem neki, de látom Mazsola szemén, hogy ő azért még elviszi az egyik haverjához megnézetni. Az ő baja.

A megbízó ráadásul sürgős melót akar, ami nekünk teljesen mindegy, mert per pillanat már hetek óta egyetlen munkánk sem volt – ezt persze senkinek sem kell tudnia –, így aztán akkor is hamar megcsinálánk a vadászatot, ha nem kapnánk érte sürgősségi felárat. Mondom: még nincs nagy nevünk a piacon, ezért gyors, határozott és minőségi munkával kell felépítenünk az előmenetelünket.

A tapasztalt árnyvadászok munkájának egyik fontos velejárója a kapott holmik leellenőrzése. Szép dolog, hogy Mr. Johnson kezünkbe nyom egy *állítólagosan* robbanóanyagot tartalmazó táskát, de mi van, ha mégsem az van benne, amit mondott? A mai világban minden eshetőségre fel kell készülni.

A minden eshetőségre való felkészülés jelen esetben – mint az eddigi összes esetben – Heléna dolga, aki szemmel láthatóan fél Budapestet ismeri. Azt



mondja, meg kellene nézetni a tatyót egy műszerrel, aki esetleg ellátna minket plusz információkkal a tartalmát illetően. Ezt mindenki jó ötletnek tartja – még Suttyó is –, így aztán Heléna elkalauzol minket a pesterzsébeti pusztulat egyik különösen elhagyott részébe.

– Cimborkáim, ez az, ami az ami szerint ami – mondja Berhelős, és mosolyog hozzá, mint egy félnótás csatornapatkány. Berhelős szabadúszó műszerész, nagyon ügyes fickó, csak hát a stílusát néha nehéz kiismerni. Elég régen láttam utoljára, de szemmel láthatóan nem sokat változott azóta. Most sem mondhatnám, hogy elsőre felfogom, mit akar mondani. Látván a Heléna arcára kiülő meghökkenést, úgy érzem, nem vagyok ezzel egyedül.

– Már megbocsáss, de micsoda? – kérdez vissza Heléna.

Berhelős mosolya annyira kiszélesedik, hogy ha egy milliméterrel is tovább nyúlna, kettéhasadna a feje.

– Szóvicc, aranyanyám, szóvicc. Azt akartam mondani, hogy ez a cucc pontosan az, aminek az amerikai megbízótok állítja.

– Vagyis?

– Vagyis? Jó nagy adag plasztik és egy még nagyobb adag elektronika mellette, amely nyilvánvalóan nem örülne neki, ha valaki belepiszkálna.

– De te azért belepiszkáltál, ugye, Berhelős? – szólok közbe, hogy én se maradjak ki.

Berhelős úgy néz vissza rám, mint egy fejlődésben visszamaradt csecsemőre.

– Hülyének nézel? Még élni akarok, apuskám! Csak beraktam néhány berendezés alá. Mágneses anomália-detektor, infrakamera, röntgen, ilyesmi. Csak a szokásos, óvatos cucc.

Ez a Berhelős mindig megdöbbsent. Egy kicsesztett röntgengép! Hát honnan a fenéből szerzett ő röntgengépet? A legjobb tudásom szerint ezek még mindig vagy fél szobányi méretűek. Na mindegy, nem is akarom tudni... Hiába no, az itteni árnyvilágban nem árt, ha az ember felkészül a meglepetésekre.

– Vagyis? – Ezúttal Suttyó játssza az értetlenségi játékot.

– Mit vagyis?

– Vagyis, mit kezdünk vele?

– Szerintem hinni lehet a fickónak. Vigyétek el a cuccot, ahová kell, és durrantsatok egyet. Azért én arra vigyáznék a helyetekben, hogy harminc-negyven méternél közelebb ne menjek hozzá. Biztos, ami zither.

– És az időzítő?

– Benne van, és úgy fest, működni is fog. De azért nem árt az óvatosság.

– Köszí, Berhelős – mondja Heléna, és hanyag mozdulattal odalök neki egy hitelkártyát. Berhelős még vigyorog, miközben mi kivonulunk a műhelyből.

Az utunk viszonylag sima. Zavartalanul végigdüböröghetünk Budapest éjszakai utcáin. Heléna szokás szerint a motorján csücsül, mi hárman pedig Mazsola furgonjában. Mazsola rendes gyerek, a múltkor majdnem egy rongyot kifizetett csak azért, hogy szerezzen egy olyan ülést, amiben én is kényelmesen elférek. Ezt még meg kell hálálnom neki, csak el ne felejtsem közben.

Suttyó kivételesen alig szól valamit egész úton, inkább jól elvan a fétiseivel. Nem sok sámánt láttam eddig életemben, az igaz, de szerintem ezek a fickók annyira bírnak hasonlítani a totemjükre, hogy még a fétiseik is passzolnak hozzá. Suttyó fétisei például szürkék, picik és ocsmányak. Szerintem még szaguk is van, de ezt persze nem lehet érezni, mert a Suttyóból áradó penetráns bűz minden mást elnyom.

Egyszer megkérdeztem Mazsolát, hogy miért engedi be ezt a fickót a furgonjába, hát az ő orrát nem bántja a dolog? Erre ő csak hamiskásan vigyorgott, és megkocogtatta a halántékát. Azt mondta, ha vezeti a járgányt, csak azt érzi, amit a szerkó a fejébe nyomat. Hátborzongató lehet, de per pillanat cserélnék vele.

Éppen javasolni akarom Suttyónak, hogy legközelebb legalább minden *második* vadászat után mosakodjon meg, de hirtelen nagyot fékez a furgon, és Mazsola hátraszól a vezetőfülkéből.

– Megérkeztünk.

Kinézek az ablakon, és nem látom Helénát sehol. A motorja ott áll a fal mellett, még szépen vöröslik a

melegtől – egyszer megmagyarázták nekem, hogy az csak az én szememben vörös, a humán emberek nem látják a hőt. Erősen meresztem a szemem: na, ott van végre. Éppen az utcasarkon áll, és előrekémlél. Fekete terepruhájában nagyon nehéz észrevenni.

– Balhé van, fiúk – szólal meg a fülemben épített rádióból a tündé nő hangja. – A furgonban megbeszélést tartunk.

– Mi van? – kérdezem kicsit ingerülten, miután Heléna bezárta maga mögött a furgon ajtaját és helyet foglalt.

Heléna válaszolni akar, de Mazsola közbevág. Pedig látszólag nem is figyelt.

– Az van, hogy az egész trafóház úgy ki van világítva, mintha fényes nappal lenne.

– És az miért baj? – kérdezem értetlenül, mert tényleg nem értem a dolgot. – Attól még be lehet rohanni és letenni a táskát.

– Fizikailag igen – feleli Heléna, és felvonja a szemöldökét. Nála ez az erős gondolkodás jele. – De szerintem ez jelent valamit. Szerintem Johnson nem játszik tisztességesen.

– Miért kellene megvilágítani egy trafóállomást? – kérdezi Sutyó.

– Biztonsági okokból?

– Nem hiszem. De még ha így is van, akkor sem világítanak meg *ennyire*. Az egész olyan, mintha... – Heléna arca hirtelen felderül. Valami az eszébe jutott. – Figyelj csak, Sutyó! Körül kellene nézni asztrálisan a környező épületek között.

– És mit keressek? Ezek ugyanis lakóépületek.

– De már nem laknak bennük. Ellenőriztettem Csuszával – Csusza a legmegbízhatóbb dekás ismerősünk neve. Olyan fickó, aki érti a szakmáját, és aki nek ismert a neve. Egészen annyira, hogy hallatára még Sutyó is abbahagyja az okoskodást.

– Na jó – dörmögi, majd félrebicsaklik a feje az ülésben. Ha átmegy asztrálba, mindig így csinál. Fura.

Tudom, hogy most várni kell egy kicsit, amíg Sutyó láthatatlanul vagy hogyan körberohangál a környéken. Nem mondhatnám, hogy megbízok ebben a rongyos gyerekben. Néha ernyedten le szokott rogni valahová, aztán egy perc múlva felébred, és közli, hogy itt erre meg arra és hogy ennyi meg annyi, és ezek után elvárja, hogy mindenki elhiggye azt, amit szerintem sokszor az ujjából szopott ki. Szólni persze nem lehet neki, mert sértődékeny a lelkem. Arról már nem is beszélve, hogy a munkája tökéletesen ellenőrizhetetlen. Mert hát ugye, ha egy szamuráj kimegy, azt lelő valakit, akkor a pasi le van löve, és az naná, hogy jól látszik, letagadni sem lehet. De ez az asztrális izé... Hát nem tudom.

– Utánanéztél Mr. Johnsonnak? – kérdezi Mazsola

Helénától. Elismeréssel nézek rá: Nem ez az első eset, hogy rigó létére értelmeset kérdez. Bárcsak néha nekem is eszembe jutna valami ilyen.

– Szóltam Csuszának, de nagyon rövid volt az idő. Ilyen gyorsan nem lehet mélyre ásni. Csak annyit derített ki, hogy a faszi tényleg amerikai – valami céges mokus lehet –, és már csak néhány napja van hátra a magyarországi útjából, ezért annyira sürgős neki a dolog.

– És miért jó egy amerikainak, hogy idejön hozzánk, és gyorsan fel akar robbantani egy Renraku trafóállomást? – szólok közbe, és úgy érzem, ezúttal nem kérdeztem hülyeséget.

Heléna végignéz rajtam és elmosolyodik.

– Ez a kérdés, nem igaz? – mondja.

Sajnos nem értem, mit akar ezzel mondani, de nincs már időm megkérdezni, mert Sutyó feje megmoccan és az élő szemétkupac felül.

– Van ám itten egy nagy érdekesség – mondja, mire mindenki feléje fordul. – A környező épületekben vannak emberek. Akármit is mondott Csusza.

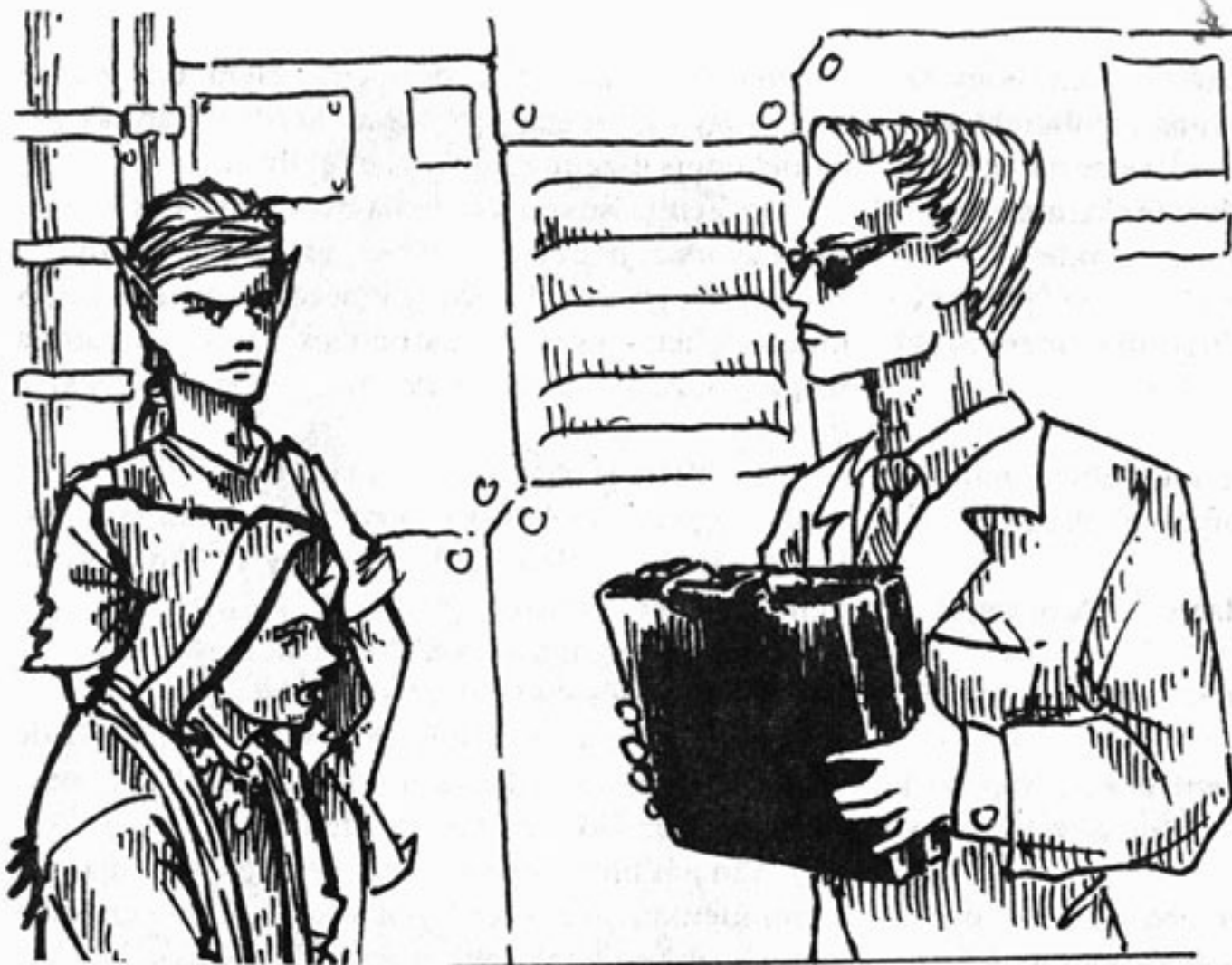
– Mit értesz az alatt, hogy vannak emberek? Mit csinálnak azok az emberek? – kérdezem.

– Aztat értem alatta, hogy ottan vannak az épületekbe benne, te tökfej – csattan fel Sutyó kicsit ingerülten. Heléna lesújtó pillantást vet rám. Valami rosszat mondtam volna?

– Ezek szerint mégiscsak laknak a házakban – mondja Mazsola.

– Nem hinném, hogy ezek lakók – feleli Sutyó





mély meggyőződéssel. Egyrészt csak a trafóállomás felőli néhány szobában vannak emberek, másrészt pedig ezek a fickók nem alszanak, hanem nagyon is ébren vannak. Ami elég furcsa, tekintettel arra, hogy hajnali fél három az idő. Úgy tűnik, jó néhányan az ablakoknál guggolnak és valami állványra szerelt gépi izé van mindegyik előtt.

– Miféle gép? – kérdezi Mazsola, pedig hát lehet sejteni a választ. Megvilágított célpont, a környező épületekben az ablakoknál guggoló emberek, előttük pedig állványon valami. Nem kell nagy fantázia hozzá, hogy összeálljon a kép: csapda. De miért akarna kinyírni minket Mr. Johnson? Hiszen nem is ismer.

– Azt nem tudom – feleli Suttyó némileg vonakodva. – Az ilyesmi nem látszik túl jól az asztrálból.

– Mesterlövészpuskák, mi mások lennének – mondom boldogan, hogy végre én is leszólhatok valakit.

– Szerintem fel kéne szívódnunk a fenébe – Úgy fest, Suttyót érzékenyen érinthette a feltevésem, mert rögtön inába szállt a bátorsága.

– Nem lehet, már csak két óránk van a melóra – mondja Mazsola.

– Ki nem szarja le a melót? – vág vissza Suttyó. – Személy szerint az életem fontosabb, mint rongyos pár ezer nujen.

– És az előmenetelünk? – kérdezi Mazsola, készen a szópárbajra.

– Halálod után majd átnyújtom a Magyar Köztársaság Hőse kitüntetését, bunkókám – így Suttyó.

– Elég legyen! – szól közbe Heléna. Érdekes módon mindenki elhallgat. – Ha már itt vagyunk, azon kellene gondolkodni, hogyan csináljuk meg a melót úgy, hogy túl is éljük.

– Menjünk be kocsival, azon nem tudnak átlőni.

– És ha az egyik puska nem puska, hanem rakétavető? – kérdezi Mazsola, aggodalommal a hangjában. Ami érthető, mert elég sok pénzt kifizetett a furgonért. A helyében én is félténém a verdámat.

– Ha ott rakétavető is van, akkor rég kilőtték volna a trafóállomást saját maguk – mondom. – Szerintem be kéne rongyolni kocsival.

– A kerítésen nem tudunk átmenni – feleli Heléna.

– Mért, gyalog talán át tudunk menni?

– Igen. Síma betonfal, a tetején árammentes szögesdróttal.

– Várjunk csak! Akasszuk rá a táskát az egyik robotra és vigyük be úgy.

– És hogyan aktiválsz a bombát? – Heléna nyilván a táska füle alatt rejtőző számbillentyűzetre gondolt, amin be kellett pötyögni egy hétjegyű kódot ahhoz, hogy beinduljon az időzítő szerkezet.

– Az igaz.

Hosszú csönd következett. Aztán hirtelen eszembe jutott egy briliáns ötlet. Hiába, ez az én napom.

– Figyuzzatok csak! Kimegyek oda a sarokig – Mazsola robotja még mindig a levegőben lebegett és az általa szolgáltatott madártávlati kép jól látszott a monitoron –, bepötyögöm a kódot a táskába és behajítom az egészet át a kerítésen. Nem is kell kilépni a fényre, nem is kell kerítést mászni. Tuti balhé.

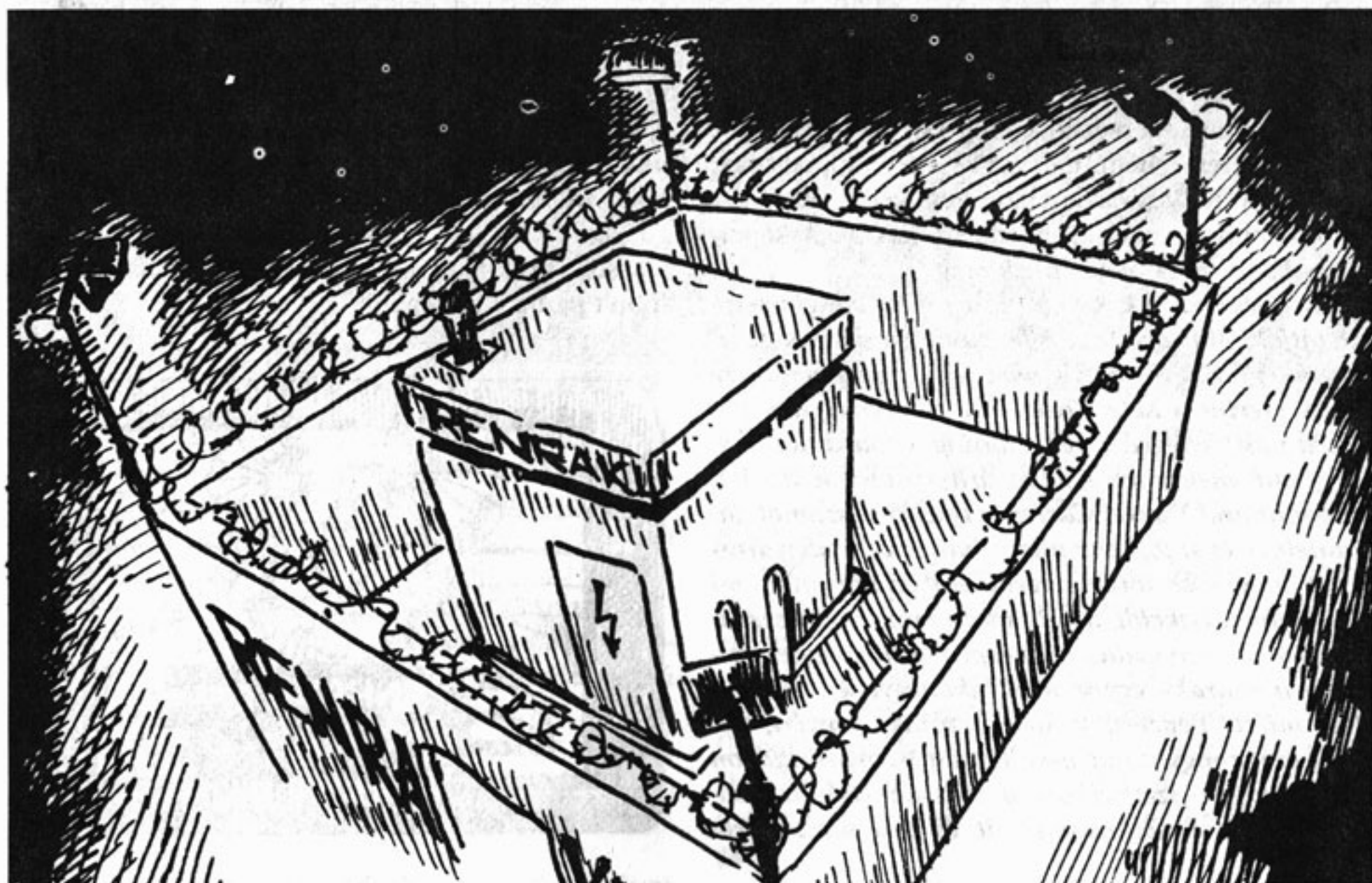
Heléna szeme felcsillant.

– Meg tudod csinálni? Odáig bedobni?

– Mire való egy troll ereje, szép hölgy? – válaszolom és kacsintok hozzá egyet. Szerintem marha jó ötletet találtam ki.

Mindenki belement a tervbe. Óvatosan kikémlelek az épület sarka mögül. Elvileg a fegyvereseknek látniuk kellene engem, de nem lő senki. Talán biztosra akarnak menni. Helyes. Lenyúlok a táskához és beütöm a kódot, közben a digitális kijelzőt lesem, amin megjelenik majd a robbanásig hátralévő idő. Lehet, hogy várnom is kell egy kicsit, hogy éppen a robbanás pillanata előtt hajítsam be a táskát. Úgy biztosabb.

Na nézzük csak... 8, 0, 0, 1, 6, 5 és 3. A kis szerkezet csipog egyet és a kijelzőn felvillan a felirat: „0:00:01”. BASSZAMEG! Még arra van időm, hogy ref-



lexből, tiszta erőből elhajítsam a táskát – mindegy merre, akármerre –, aztán már csak egy villanást látok, és úgy hátravág valami erő, mintha átment volna rajtam egy csővasút. Aztán lezuhan a sötétség.

Egy székben ülök leszíjazva, és egy kibaszott kamera néz velem farkasszemet. Az operatőr valamit kapcsolgat a gépén. A tekintetem a mellette ülő, elegáns, öltönyös férfira esik. Dögöljek meg, ha nem Mr. Johnson az.

– Mi... mi történt? – dadogom, teljesen értetlenül.

– Semmi különös. Önök végrehajtották az akciót, amivel megbíztuk magukat, és a fizetséget áthelyeztük a hitelkártyájukra. Mindazonáltal arra kérném most önt (és később majd a társait is), hogy a kamerám előtt válaszoljanak az akcióval kapcsolatos kérdéseimre.

– De a bomba...

– A bomba egyszerű kábító töltet volt, igaz, nem kicsi. Egyiküknek sem esett komoly baja, és akinek mégis, azt a mágusaink meggyógyították. Az épület persze megsemmisült... – Mr. Johnson hátborzongatóan kuncog egyet. – Ne haragudjon a bizalmatlanságunkért, de már jó előre aláaknáztuk, hogy biztosra menjünk.

– Nem értem – mondom és tényleg nem értem. Mi a francot akar ez az ipse?

– Majd később megérti – Mr. Johnson odafordul az operatőrhöz. – Akkor mehet?

A fickó bólint.

– Helyes. Kérem, uram, árulja el nekünk a nevét. Az utcai neve is megteszi.

Megpróbálok farkasszemet nézni a fickóval, de aztán meggondolom magam. Hiszen úgymé tudja a nevemet.

– Galamb – felelem mogorván.

– Tehát Mr. Galamb, elismeri, hogy akciójuk során önök ártatlan Renraku dolgozók életét akarták a bombájukkal kioltani, és mindezt azért, hogy pénzt kapjanak érte?

– Micsoda? Miről beszél maga?

– Leállunk – mondja Mr. Johnson az operatőrnek. A kamerán világító kis piros lámpa elalszik. – Nézze, Mr. Galamb, a legjobb lesz, ha gyorsan túlesünk ezen az egészen, és akkor mindenki mehet a dolgára.

Leesik a tantusz. Ahogy elnézem a szakíthatatlan plasztimetál szalagokat, látom, hogy nincs más választásom. Hogy ott rohadna meg az öltönyével együtt, ahol van!

Túlesünk az interjún, nagy nehezen. Amikor elpakolják a kamerát, megkérdezem Mr. Johnsontól.

– És mire volt jó ez az egész, Mr. Johnson?

Mr. Johnson elmosolyodik.

– Szólítson Mr. Carternek, egészen nyugodtan. Nézze, én riporter vagyok, és abból élek, hogy életzagú műsorokat készítek. A főnökségnek az volt az ötlete, hogy jöjjünk ide Magyarországra forgatni,

mert állítólag itt nagyon megy az árnyvadász szakma. Idejöttünk, filmeztünk, nem találtunk semmi érdekeset. Így aztán még mielőtt haza kellett volna utaznunk, magunk szerveztünk meg egy kis akciót. De azért remélem, nem haragszik? Ígérem magának, hogy a felvétel Magyarországon nem kerül adásba...

Mr. Johnson elindítja a trideólejátst. A képernyőn díszes feliratok jelennek meg.

„Kedves nézőink, Önök most a CBS világbíróját látják. Mai exkluzív riportunk Európából származik, egy Magyarország nevű kis országból, amely sokak szerint a Kelet-Közép-Európai térség árnyvadászainak fellelője és valóságos paradicsoma. Hogy milyenek is arrafelé az árnyvadászok, azt bűn bemutatja Daniel Carter helyszíni beszámolója. Danielnek és stábjának alig néhány napi magyarországi látogatása során sikerült előben megörökíteni egy terrorista akciót, amely során mindenre elszánt, vérszomjas árnyvadászok megpróbálták megsemmisíteni a Renraku egyik helyi lakónegyedét. És mindezt miért? Pénzért, kedves nézőink, pénzért, néhány ezer rongyos nujenért, hiszen Magyarországon ez már nagy összegnek számít. Lássuk tehát az akcióról készült, bravúros felvételt, és már most eláru-

lom Önöknek, hogy a megrázó bitelességű felvétel után beszélgetést láthatnak a Renraku biztonsági szolgálata által szemképráztató gyorsasággal elfogott, elvetemült terroristákkal is. Vajon bánják a bűnüket? Elmondják, miért tették? Megláthatják a riportban. Ám most következze a felvétel...”

Rövid zene következik, majd a képernyőn feltűnik Mazsola furgonja, egy emeleti ablakból filmezve. A többi pedig már ismerik...

SABC



NEXT-DOOR

**Megnyílt
Nyíregyházán
a Next-Door számítógép
és szerepjáték stúdió!!!**

A KÍNÁLATBÓL

- ☞ Hálózatba kötött Pentium 200-as PC-k
- ☞ VFX-1 Virtuális sisak
- ☞ Legújabb játékok /Dungeon Keeper/
- ☞ Sega Megadrive-ok /Mortal Kombat 3, Sonic stb./
- ☞ Gyűjtögetős kártyajátékok /HKK, Magic, Vampire stb./ és kártyás kiegészítők
- ☞ Kártyák laponkénti adás-vétele, óriási választékban
- ☞ Angol és magyar nyelvű szerepjátékok
- ☞ Táblás stratégiai játékok /Warhammer, Cherubion/
- ☞ Plakátok, matricák, pólók és más fantasy dekor cuccok
- ☞ Fantasy és Sci-fi regények és újságok
- ☞ Versenyek szervezése, klubtagsági lehetőség

Nyíregyháza, KPVDSZ Művelődési Ház Szarvas u. 95.
Érdeklődni lehet: 06-42 311-957 vagy 06-20 590-454 telefonon

A CSÁSZÁR ÜGYNÖKE

a vihar hírnöke

3.

„A mélységből érkezünk,
hideg, kömreves testtel,
És nem tudtuk, hogy létezik a fény.”

Részlet a *Dermedő ragyogás* című
állítólagos-zang-eredelű kéziratból

A taragoni csillagkikötő fölé tornyosuló birodalmi leszállóegység árnyékában álló tömeg lélegzet-visszafojtva figyelte a lépcső aljában álló alakot. Az orbitális pályán keringő cirkáló gondoskodott róla, hogy ne akadjon egyetlen olyan alattvaló sem a rendszerben, aki ne értesült volna az események váratlan, drámai fordulatáról.

A császár ügynöke tehát nem egy nagy hatalmú cerebrita udvaronc, vagy a STAG valamelyik matuzsálemi korú vezetője, hanem egy emberi lény!

Egy ember, aki itt kint, a barbár és megvetett Peremvidéken nőtt fel. Egy ember, aki kitűnő bizonyítvánnyal végezte el a taragoni Akadémia valamennyi tanfolyamát.

Miért pont ő?

Ez a kérdés merült fel mindenkiben. A csillagrendszer lakott égitestjein, az űrbázisokon, az úton lévő űrhajókon értelmes lények: emberek, cápák, tricipliták, xenók és inszektoidok milliárdjai figyelték a birodalmi telekommunikációs műholdak adását.

Legelőször az egyik, Om professzor mögött álló, ifjú és vakmerő nemeshal tért magához a meglepetésből. Lépegetőjével elegánsan előrelépett, és meghajolt az ügynök előtt.

– A Vérörvény Uszony nevében határtalan örömmel üdvözlöm nemzetségünk régi barátját. Harrk tengernagy hihetetlenül boldog lesz, ha megtudja, hogy visszatértél a Peremvidékre.

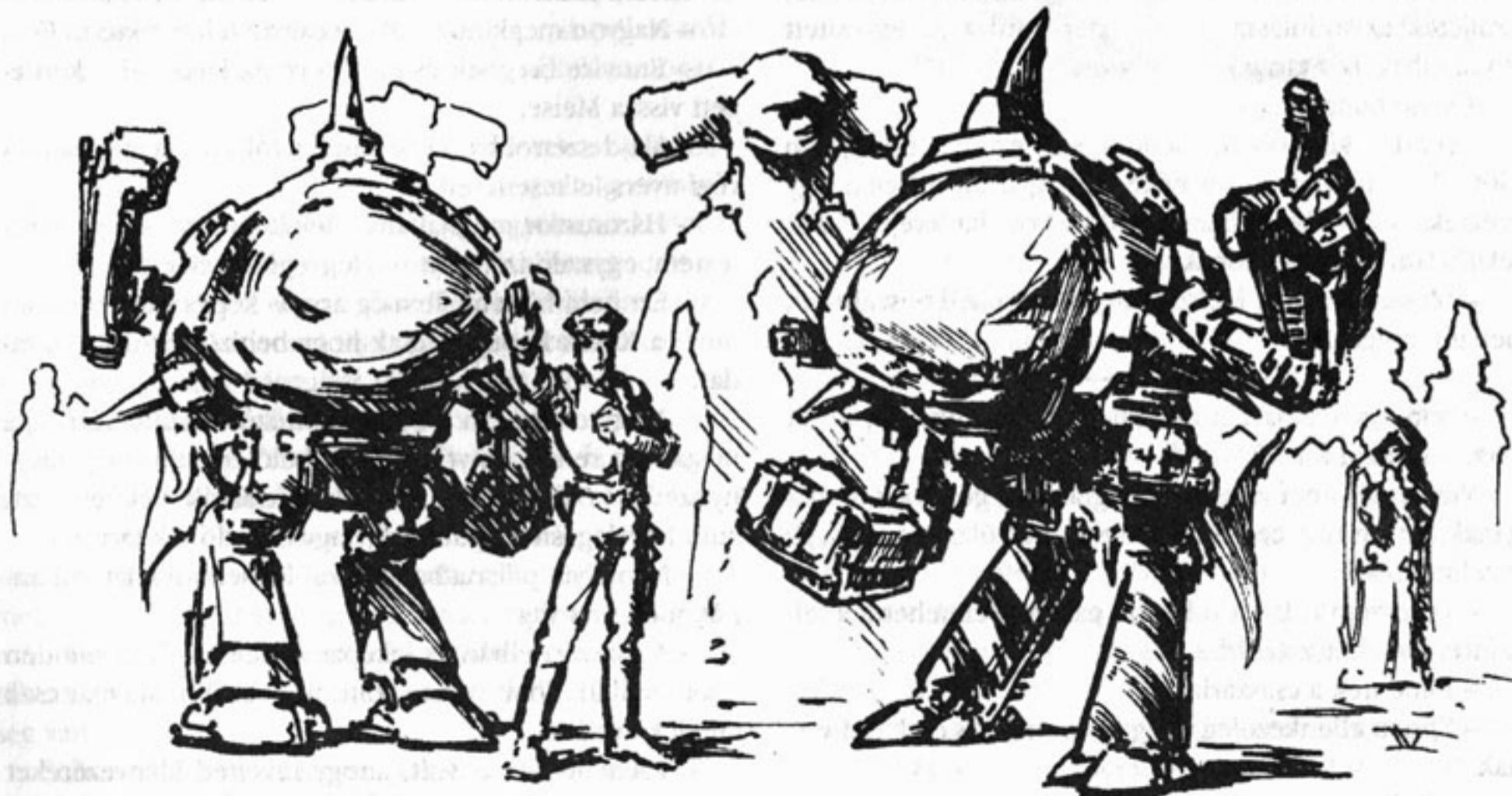
Meise Van Dark néma bólintással fogadta az üdvözlést. Arca továbbra is kiismerhetetlen és kifejezéstelen maradt.

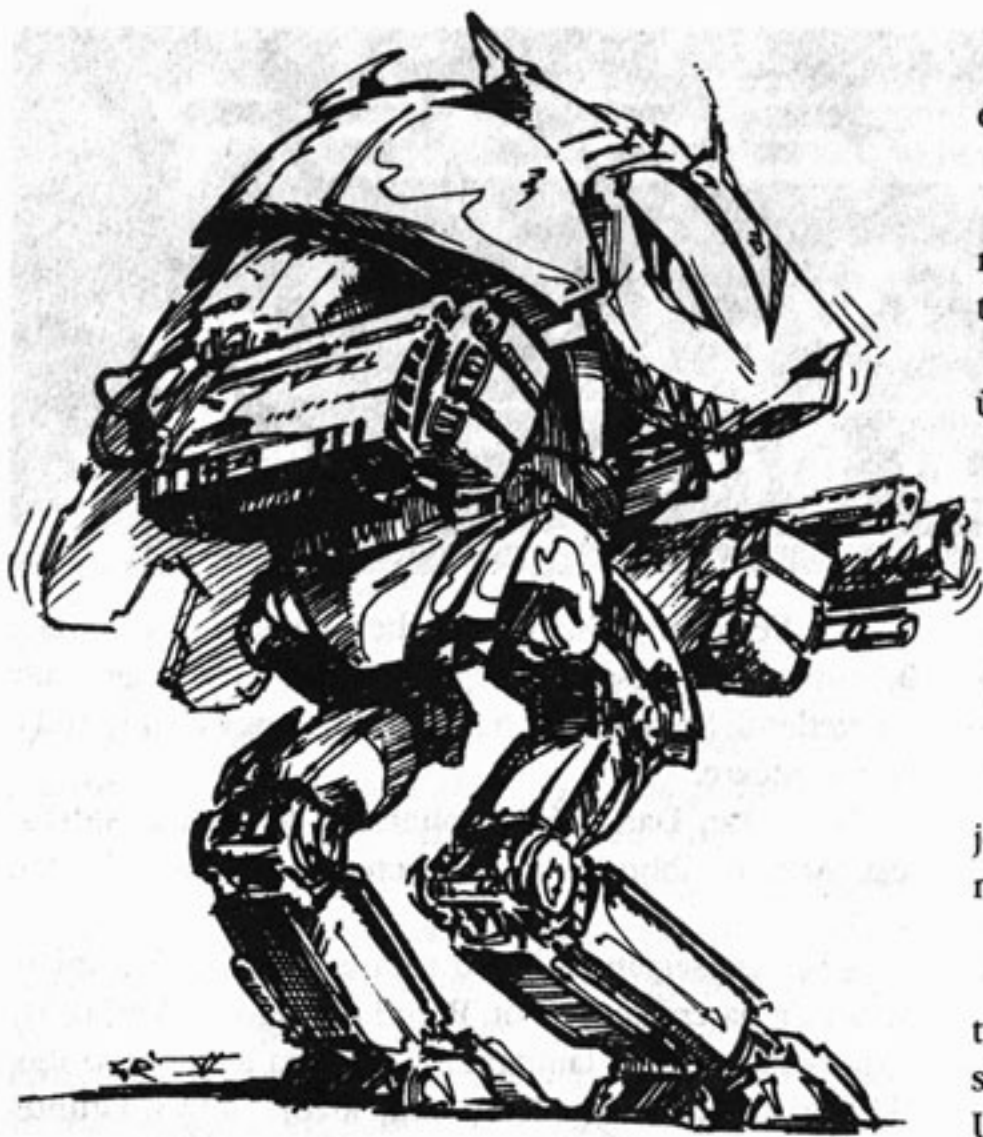
– Nemzetségem nevében azonnal fel tudok ajánlani huszonöt harcra kész hajót. Bármilyen is a célod, a Vérörvény Uszony mindenben támogat... – folytatta lelkesen az ifjú, aki lelki szemével már látta, hogy klánja milyen kitüntetésben fogja részesíteni, amiért ilyen talpraesetten reagált.

– Én ötven hajót ajánlok fel! – csattant fel a mellette álló triciplita. – A Gránitkígyó Klán boldog lesz, ha...

Csak egy ember! Ez járt a nagyhatalmú urak fejében. Csak egy ember. Nem egy hideg elméjű cerebrita, akit nem lehet megteveszteni. Egy buta nő, akit könnyű lesz elkápráztatni, és befolyásolni.

– Száz hajót most, kétszázat egy héten belül! – vágott a szavába a Bíborrend képviselője. – Mi, emberek, össze kell, hogy tartsunk!





– Háromszáz hajó egy héten belül, kétszáz három nap múlva! Éljen a császár! – harsogta egy hatalmas termetű nemeshal, akinek sebtiben átfestett lépegetőjén egy helyen még látszott a skorpió jele. – Minden tisztességes polgár...

Meise szemöldökének egy mozdulatával elhalgattatta őket.

– Öfensége értékelni fogja a hűségeteket – mondta jéghideg hangon. – A felajánlott hajókat a Császári Flotta részének nyilvánítom. Ne várakozzatok, menjetek, és készüljétek az indulásra. Három nap múlva az egyesített flotta elhagyja a taragoni rendszert.

Csend támadt.

Csend a kikötőben, csend a sok ezernyi hologomb előtt. Még három nap a béke. A nagyurak hirtelen úgy érezték, hogy kissé elhamarkodott volt haderejük javát felajánlani az uralkodónak.

– Mester – nézett Meise Omra. – Meg kell beszélünk néhány dolgot.

– Van egy feladatom a számodra – mondta Mionnon atya. – Élvezni fogod.

Vízmetző nem válaszolt. Megtartotta gondolatait magának, de a furcsa cerebrita pontosan érzékelte a cápaagy érzelmeit.

– Leveszem rólad a robbanó gallért. Felmehetsz a felszínre, kimehetsz az űrbe.

– Elmentek a császáriak?

– Éppen ellenkezőleg, még itt vannak, és csak rád várnak.

– Rám?

– Hallották a híredet, és szeretnék próbára tenni az erődet.

– Kihívtak engem?

A cerebrita a helyére tette a cápa főpilóta agyát tartalmazó páncéldobozt. Remegés futott át a harci robot testén, ahogy Trakorak átvette az acéltest irányítását.

– Igen, és én azt várom tőled, hogy oldd meg a császár ügynökét.

Vízmetző felpattant, és dübörgő léptekkel a lift felé sietett.

– Egyébként az ellenfeled egy ember. Ember, és a Vérörvény Uszony tagja.

Trakorak megpördült.

– Akkor sokat fog szenvedni halála előtt.

– Úgy legyen – felelte mosolyogva a cerebrita.

Közben a bolygó felett már gyülekeztek a klánok hajói, hogy csatlakozhassanak a császári flottához. Még két napjuk volt az indulásig.

Om csendes áhítattal figyelte a lány auráját. Meise ló-tuszülésben lebegett előtte a parányi kamra közepén. A sötétben szinte világított egyszerű szabású fehér ruhája. Ugyanazt az öltözéket viselte, mint amit az Akadémia tanulójaként is hordott.

– Mennyire megváltozott – gondolta a professzor.

Meise lelke hideg volt, és tökéletesen zárt, mint egy művészi megmunkált drágakő. Még nyers gyémánt volt, amikor Om kezébe került. A professzor, a birodalmi titkosszolgálat, a STAG főtisztjeként azonnal felismerte az emberlénnyben szunnyadó erőt. Az első finom simításokat ő végezte el a lány lelkén, majd továbbadta tanítványát, hogy a birodalom legjobb szakértői készítsék fel majdani nagy feladataira.

Ezek a szakemberek büszkék lehetnek művükre.

– Nagyon megkínóztak? – kérdezte telepaticusan Om.

– Ennyire öregnek és elgyötörtnek látszom? – kérdezett vissza Meise.

– Majd szétrobbansz az energiától, de ez már nem a régi nyers lelkesedésed.

– Háromszor meghaltam – felelte a lány. – Egyszer a testem, egyszer az akaratom, legvégül a lelkem.

– Ezt nem hiszem. Te még arra is képes vagy, hogy átmenj a Kínok Kapuján, csak hogy bebizonyítsd az igazadat.

– Megszenvedtem a belém költözött hataloméért. Egy magasabb rendű lényt csináltak belőlem, de ezért megnyúztak, és darabokra szedtek. Kidobták belőlem azt, amit feleslegesnek, puhának, vagy esendőnek tartottak.

– Némelyik pillanatban sokkal idősebbnek látszol annál, mint ami vagy.

– A császári elhárítás kiképzése nem múlt el minden nyom nélkül. Több százan voltunk az elején. Ma már csak én élek közülük.

– Zseniális húzás volt, ahogy rávetted klánvezéreket arra, hogy egy egész flottát adjanak neked – gondolta a

cerebrita. – Most már persze bánják, de hát már késő. Nem visszakozhatnak.

Meise válasza kristálytisztán csendült fel elméjében.

– Tudtam, hogy így fognak reagálni. Annyira egyszerű a gondolkodásmódjukat kiismerni. Most a legtöbben közülük a holnapi teendőikön vitatkoznak. A lehetséges következményeket elemezzetk, terveket szőnek, és kombinálnak. Hajókat adtak? Küldetésem sikere nem ezen a néhány száz apró bárkán múlik.

– A küldetésed... A Birodalom hadizászlaját hoztad magaddal. Tehát háború lesz.

– Őfensége sírt, amikor elbúcsúzott tőlem.

– Sírt? – nézett rá meghökkenve Om. – Te találkoztál az uralkodóval?

– Megfogta a kezemet a Galaktika Ura. Ott sírt előttem, már amennyire ti, cerebriták sírni tudtok. A Császár szíve aranyból van. Ő építeni szeretne, nem rombolni. Mégis a hadizászlót kellett a kezembe adnia.

– Támadni fogunk?

Meise mélyen mestere szemébe nézett.

– A Birodalmi Kamarilla úgy döntött, hogy nem várjuk meg a következő zarg inváziót – mondta hangosan. – Megelőzzük őket. A Császár keresztes hadjáratot hirdetett. Megkezdjük a zargok kiűzését és a Peremvidék újratelepítését.

– Nem értelek. Tényleg nem értelek.

Sifou püspök őszinte értetlenséggel bámult tanácsadójára, a nagyhatalmú Mionnon atyára. Mélyen a föld alatt, egy bombabiztos óvóhelyen tanácskoztak. A helyiség előtt állig felfegyverzett inszektoid zsoldosok őrködtek.

– Eddig mindent megtettél azért, hogy lejárassuk a Birodalmat, hogy csökkentsük a Császár tekintélyét. Gyengítsük a hitetlenek befolyását. Most meg egyik pillanatról a másikra azt javasolod, hogy feltételek nélkül támogassuk az uralkodó ügynökét.

A cerebrita gonoszul elmosolyodott fekete szkafandre védelmében. Egy pillanatra átfutott rajta a gondolat, hogy egyszerűen belemarkol előljárója agyába, és kitepi a hancsi emberlány kételyeit, de azután felülkerekedett az óvatosság. Bár Sifou ugyanolyan korlátolt félállat, mint barbár fájának valamennyi tagja, ám mégis csak az egyház főtisztviselője, akit bármikor ellenőrizhet a belső elhárítás. Nagyon kellemetlen lenne Mionnon számára, ha néhány birodalombeli cerebrita ellenőr hirtelen firtatni kezdené, hogy ki, és miért nyúlt bele egy püspök elméjébe.

– Atyám – mondta alázatosan, hogy a körülöttük álló szerzetesek és tisztviselők is jól hallják. – Kérlek engedd meg szolgáltnak, hogy megmagyarázza elképzeléseit. Ígérem, hogy egyetlen másodperccel sem veszek igénybe többet értékes idődből, mint amennyire feltétlenül szükség van.

Sifou elégedetten elmosolyodott, és kegyesen bólintott. Imádta, ha egy cerebrita hajlong előtte.

Mionnon atya intett, és a terem közepén egy zöld fényű hologömb ragyogott fel.

– Íme Meise Van Dark, a Császár teljhatalmú peremvidéki ügynöke.

A gömbben jól látszott a fekete páncélt viselő nő képe. Aztán a vértzet leolvadt róla, és az emberlány már csak fehér ruháját viselte.

– Ez az asszony tökéletesen megfelel céljainknak. Akár hívó testvérünk is lehetne. Erős, határozott, elszánt. Oxigént lélegzik, tehát a legtöbb nagy faj számára elfogadható. A közelharc mestere, hírhedt párbajhős, és mint ilyen, számíthat a xenók rokonszenvére. Végül pedig a befolyásos Vérörvény Uszony tiszteletbeli tagja. Az egyetlen emberlány, akit a nemeshalak befogadtak maguk közé. Az uralkodó őt jelölte ki arra, hogy vezesse szektorunkban a zargok elleni szent hadjáratot. Először meglepett a döntés, de azután...



A fehér ruha is lefoszlott az asszonyról. Sifou elakadó lélegzettel bámulta a képet, ám a cerebrita nem a tökéletes felépítésű, kimunkált izmokról duzzadó, tetoválásokkal díszített testet akarta megmutatni neki.

Mélyebbre hatoltak, a bőr alá.

– Látjátok a mesterségesen megváltoztatott szöveteket? A különleges rostokból szőtt izomkötegeket? Az ereket, amelyekben nem közönséges emberi vér folyik? A STAG műhelyeiben alaposan átalakították ezt a lényt.

Már csak a hófehér, acélszálakkal megerősített csontváz látszott. Mionnon a koponya felé intett.

– Az igazán érdekes dolgokat itt találtam. Nézd meg ezeket az érzelmeket!

Beléptek a nő elméjébe. A hologömb kivetítette mindazt, amit egyébként csak egy léleklátó vett volna észre.

– Tiszta, hideg ragyogás. Szinte már perzsel. Nincse-

nek hegek a tudatán. Tudjátok, ez mit jelent? Azt, hogy az átalakítások, a műtétek során Meise Van Dark végig tudatánál volt! A beavatkozásokat érzéstelenítés nélkül hajtották végre rajta! Ez a lény átment a Kínok Kapuján. Talán meg is tisztult! Olyan, mint egy gyémántból csiszolt penge. Egy próféta elméjét látjuk!

Izgatott moraj futott végig a nézőkön.

– Egy próféta. Csak nem a Messiah?

– Nem tudom! – hazudta a cerebrita. – Lehet, hogy ő az. Adnunk kell egy esélyt a Sorsnak, hogy kiderüljön az igazság. Azt javaslom, hogy tegyük félre eddigi ellenszenvünket, és most egy darabig minden erőnkkel támogassuk a harcra készülő Birodalmat!

– Mert akkor eljön a világvége, mert akkor ezernyi világ fog lángra lobbanni, mert akkor ti, bolondok is elemész-tődtök! – gondolta magában.

Lélekpajzs óvta az egyházi elhárítás taragoni vezetőjének elméjét, így nem kellett attól tartania, hogy bárki is lehallgatja gondolatait. Bár ki gyanakodott volna éppen őrá? Hiszen testében ugyanolyan cerebrita volt, mint bármelyik a Napkereszt sok millió szolgálja közül. Ám az elméje...

– Mióta itt élek köztek, és nektek fogalmatok sincs arról, hogy kígyót melengettek a szívetek felett! Fekete, ősi kígyót!

Mionnon atya szája olyan széles vigyorra húzódott a sisak alatt, amilyenre egy igazi cerebrita talán képtelen lett volna.

– Persze nem lehetünk biztosak – jelentette ki fennhangon. – Javaslom, hogy tegyük próbára a Császár ügynökét! Ha életben marad, akkor lehet, hogy tényleg ő az, akire vártunk.

Meise a bolygó felett keringő orbitális erődben fogadta Omot. A bolygó felől szakadatlanul áramlott a rakomány a flotta felé. Alkatrészek, élelmiszer, új legénységi tagok emelkedtek felfelé az antiG tornyok között. Beültek egy kétszemélyes vadászgépbe, amit a nő egy elegáns mozdulattal kivitt a hangárból. A parányi gép megrázkódott, azután valósággal kilőtt a bolygóközi semmibe. A belső reflektorok ragyogása után valósággal rájuk szakadt az űr sötétje. Kint három elfogóvadász sorakozott fel mögöttük.

– Mikor ültél utoljára ilyen kis gépben? – kérdezte Meise.

– Már nem is emlékszem rá – felelte a cerebrita. – Tudod, nem túl biztonságos egy ilyen törékeny jármű.

Meise a kísérőik felé intett.

– Nem vagyunk magunkban.

– Megbízhatok bennük?

– Cápá pilóták. A legjobbak, amit a Birodalom csak adhat. Engem meg egyébként is kedvelnek.

Om megborzongott. Nem kedvelte a vad és szilaj nemesalakot.

– Cápák hercegnője. Téged régen boszorkánynak tartottak volna. Vagy istennőnek.

– Tudom – felelte Meise. – Azokban a régi időkben sok minden másképp volt. Néha elgondolkozom azon, milyen lehetett az a kor, amikor a fajtám, vagy éppen a te fajtád még csak egy bolygón létezett. Milyenek látták akkor ők a világot?

– Féltek a mindenkit körülölelő nagy ürességtől. Félelmükben istenekkel és ördögökkel, démonokkal és tündérekkel népesítették be az eget.

– Azután kijutottak az űrbe, és rájöttek, hogy kereskedni és háborúzni is lehet a kozmikus istenségekkel. És azt hitték, hogy nincsenek többé tündérek, vagy, hogy nincsenek démonok. Még ma is azt hiszik. Pedig van aki sejtí az igazat. Sok sötét titkot rejt az űr. Például vámpírokat.

Meise egészen könnyedén, szinte hangsúlytalanul vetette oda ezt a mondatot, miközben a gép mind sebesebben száguldott az elhagyott orbitális kikötő felé. Om azonban azonnal felfigyelt a rejtett üzenetre. A cerebrita úgy érezte, hogy jeges kéz szorítja össze a gyomrát.

Meise a vámpírt emlegeti. Ezt a fogalmat a még a STAG, a birodalmi elhárítás vezetői közül is csak néhányan merik kiejteni.

Egy cerebrita pedig még csak gondolni se akar rá. Mert egy sötét titok lappang e mögött a szó mögött. Egy titok, amelyik idősebb a Birodalomnál is. Egy olyan titok, aminek nem szabad kitudódnia.

Mert ha kitudódik, akkor semmivé foszlik a Császár hatalma.

– A legendák miatt jöttél a Peremvidékre? – kérdezte, miközben mereven bámulta az előtte ülő asszony tarkóját.

– Ugyan már! – nevetett Meise. – Engem a tények érdekelnek. Nem foglalkozom a mesékkel. Nem érdekelnek a nostromók, az archeodronok, de még a fekete cerebriták sem!

Újabb tűszúrás!

– Fekete cerebriták nincsenek! – csattant fel Om.

Kevés hiányzott ahhoz, hogy pánikba ne essen. Meise



olyan sebeken vájkál, amelyek minden cerebritának fájnak.

– Jó. Ha nincsenek, akkor ne is gondoljunk rájuk! – zárta le a vitát az emberlány. – Mionnon atya szeretne találkozni velem. Mit szólsz hozzá?

– Veszélyes gazfickó. Intelligens és óvatos. Van benne valami visszataszító, de nem tudnám megfogalmazni, hogy micsoda.

Om egy pillanatra megdermedt.

Micsoda játékot játszik itt vele ez a lány, aki valamikor a tanítványa volt? Mire célozgat, anélkül, hogy kimondaná gyanúját? Om megszedült, ha belegondolt a lehetséges összefüggésekbe. Tudta, hogy léteznek fekete cerebriták. Tudta, hogy ördögi hatalommal bírnak a közönséges elmék felett.

De még soha egyetlen eggyel sem találkozott.

Mint ahogy egyetlen élő cerebrita sem. Lehet, hogy Meise jóval többet tud, mint ő, a Birodalom kémiszolgálatának főtisztje? Lehet, hogy azt hiszi, Mionnon egy fekete cerebrita? De hiszen Om már legalább ezerszer találkozott az atyával, de ellenszenvén kívül semmit sem érzett. Talán csak viszolygást.

– Sifou püspök csak bábu a kezében – nyögte ki végül.

– Tudja ezt a püspök?

– Sejt valamit. És persze tőlünk is kapott néhány utalást arra, hogy nem érdemes megbízni a tanácsadójában. Tudod jól, hogy a Napkereszt egyházában már vagy egy évszázada tart a hatalmi harc az oxigént lélegző lények és a cerebriták között.

Elhaladtak egy egyházi vadászraj mellett. A Hexenjaegerek üdvözlés nélkül húztak el mellettük.

– És te cerebrita létedre a fajtád ellenfeleit támogatod.

– Én mint a Birodalom főtisztje a Birodalom lehetséges ellenségeinek az ellenfeleit segítem. Az Egyház túl

erős a belső szektorokban. Nem tűrhetjük, hogy megszerezze magának a Peremvidéket. Amíg az érsekek egymás ellen hadakoznak, addig nem láznak fel a Kamarilla ellen.

A négy gép elérte a hatalmas, romos fémgömböt. A cápa vadászok egy éles kanyar után távolodni kezdtek. Meise gépe belebegett egy félhomályos hangárcsarnokba.

– A Császár azért döntött a keresztes hadjárat mellett, mert ezzel arra kényszerítheti az egyházat, hogy a zargok ellen vesse be haderejét. Ezzel újabb évszázadokkal elodáztuk a Birodalom és a Napkereszt közötti fegyveres összecsapást.

– Elodáztuk? Miért kéne félünk az összecsapástól? – hökkent meg Om. – Ma még ezerszer erősebbek vagyunk az Egyháznál.

A gép megállt a hangár végében. Mögöttük kihunytak a csillagok, ahogy leereszkedett a teherzilip méteres vastagságú kapuja.

– Az egyház nem fedte fel minden kártyáját. Egy konkrét ügyben nyomozok. Mielőtt elkezdődik a nagy hadjárat, tisztázni akarok néhány dolgot. Zavar, ahogy időnként felbukkannak a zargok. Hallottál valamit a Kék Kápolnáról?

Meise felnyitotta a pilótafülkét, és a padlóra ugrott. Az állomáson még működött a mesterséges nehézségi erő.

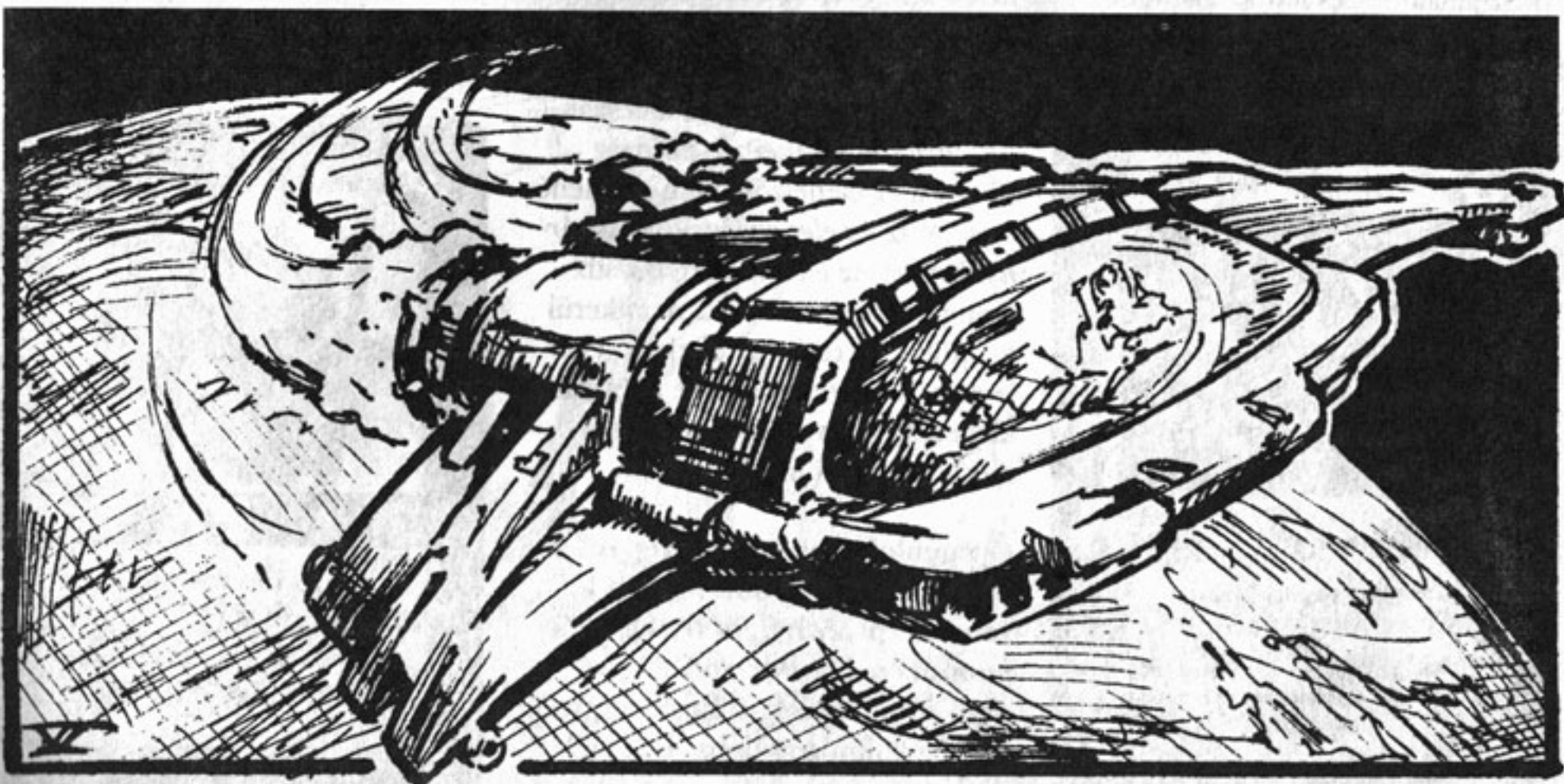
– Minden egyházi központban van egy ilyen kegyhely. Meg egy tucatnyi másik is. Nincs benne semmi különös.

– Azt hiszem, tévedsz.

Mielőtt Om válaszolni tudott volna, egy fekete árnyék bukkant elő a sötétből, és minden figyelmeztetés nélkül tüzet nyitott az érkezőkre.

folytatjuk

VARGA A. CSABA



KÉRDEZZ – FELELEK

NATALOM VANTYAI

Újjászületésnél milyen sorrendben rakjuk a gyűjtőbe a lapokat vagy áldozzuk az ÉP-eket? Esetleg laponként felváltva döntünk?

Az Újjászületésnél is – mint minden más olyan lapnál, ahol döntéseket kell hozni – a lap kijátszója határozza meg a döntési sorrendet, vagyis azt, hogy melyik játékos hajtsa végre először a lap hatását, melyik másodszer stb. Semmiképpen nem laponként felváltva cselekedtek, hanem az a játékos, aki az Újjászületést kijátszotta, kiválasztja, hogy ki legyen az első, és a választott játékos minden játékban levő lapját a gyűjtőbe dobja, illetve amit nem dobott a gyűjtőbe, azért ÉP-t áldoz, majd ugyanezt teszik a következő játékosok.

Elterelésnél visszaütnék-e a védekező fél kővé vált lényei?

Igen, mivel az *Elterelés* szövegében az szerepel, hogy a védekező fél örposztjának összes lénye visszaüt, tehát a kővé váltak is.

A *Ketrec*ccel passzivizálom az ellenfelem *Móleonját*, majd az én körömben aktivizálom, és passzivizálom vele a *Mirgjét*, így az ő körében a *Ketrec* már ismét passzív. Aktivizálódik-e a *Móleon*, az előkészítő fázisában?

A *Ketrec* szövege egy kicsit pontatlan. A leírt esetben igaz, hogy a *Ketrec* passzív az ellenfél előkészítő fázisában, így a *Ketrec* szövege szerint a *Móleon* nem aktivizálódna, de a *Ketrec* helyes használati módja a következő: csak addig tart fogva valakit, míg a *Ketrec* gazdája ismét aktivizálja a *Ketrecet*. Ekkor a *Ketrec* hatása megszűnik, a lény szabadon aktivizálódhat. A fenti példánál maradva: az előkészítő fázisban a *Móleon* aktivizálódik, de a *Mirg* nem.

Lady Olívia macskájánál mit jelent az, hogy az „öt érő hatások szempontjából úgy kell tekinteni, mintha a gyűjtőbe került volna.”? Nos, itt az „öt érő hatások” kifejezés szigorúan arra a hatásra vonatkozik, ami a gyűjtőbe küldené a macskát (pl. *Járvány*, *Influenza*, *Ébínség* stb.), ha az életjelzője nem mentené meg. Azaz *Az élet egyensúlya*, az *Árnyékvilág*, *Az élet körforgása* stb. szempontjából a macska nem kerül gyűjtőbe, ha csak egy életjelző esik le róla. Képletesen szólva: a *Kaszás* elégedetten távozik, de a macska mégsem döglik meg.

Gyógyulok-e az *Álomvirággal*, ha egyéb hatásra dobok lapot a kezemből (pl. *Fairlight trükkje*, *Lemondás a hatalomról*)?

Nem, az *Álomvirág* csak akkor gyógyít, ha külön arra dobsz lapot a kezedből.

Mit jelent pontosan a *Vak örületnél* az, hogy csak olyan lényre varázsolható, amely egy vagy több másik lényel harcol? Megtehetem-e azt, hogy a *Mirgemet* kijelölöm támadónak, az ellenfél lényre kap egy *Vak örületet*, és az ütési fázis előtt feláldozom a *Mirget* komponensért?

Ha *Mirget* kijelölöd támadónak egy lény ellen, vagy egy lényt kijelölnek támadónak a *Mirged* ellen, akkor az már „harcol”. Nem számít az, ha utána lelövik, feláldozod stb, és nem jut el az ütési fázisig, sőt még a speciális képességek használatáig sem. A *Mirg-Vak örület* kombó tehát működik.

Mi történik az engem ért sebzésekkel, ha két *Jádesárcányom* van játékban?

A *Jádesárcányok* képessége „összeadódik”: először az egyik felezi a sebzést, majd utána a maradékot a másik tovább felezi, azaz a téged ért sebzések negyedelőknek.



Milyen ÉP-re vonatkozik a *Halálsikoly*?

Ha egy kártya szövegében csak simán ÉP szerepel, akkor mindig az aktuálisan módosított maximális ÉP-jét értjük ezalatt. Azaz nem számítanak az őt ért sebzések, de a maximális ÉP-t változtató lapok és hatások (pl. szintlépések, *Sötét ceremónia*, *Zsugorítás*, *Végelgyengülés*, páncélok stb.) igen. A *Halálsikolynál* is ezt az ÉP-t kell figyelembe venni.

Épületet romboló lényt sebeznek-e a csapdák?

Igen, mivel a csapdák minden, az űrposzton átütő lényen sebeznek, és épületet csak akkor támadhat egy lény, ha át tud ütni az űrposzton.

Kijátszhatom-e az *Ormánygötét*, ha nincs játékban bűbáj?

Igen, az *Ormánygötének* nem kijátszási feltétele a bűbájvisszavétel, hanem a kijátszás eredménye. Ha nincs bűbáj, nincs mit visszavenni.

A *Dehidrátornál* a kijátszás előtt vagy után kell pontosan 7 VP-mnek lenni ahhoz, hogy játékba hozhassam?

Természetesen a kijátszás előtt. A kijátszás utáni 7 VP talán egy kicsit nehezebben teljesíthető feltétel lenne.

Mennyibe kerül a *Múltidéző* vagy a *Feltámasztás*, ha *Velociraptorra* játszom ki őket?

Egyiknek sem csökken az idézési költsége (marad 4 és 6 VP), mivel a gyűjtőben levő lények speciális képességei, hátrányai stb. nem érvényesülnek. Például akkor sem varázsolsz egy VP-vel többért, ha *Lord Kovács József* a gyűjtőben hever.

A *káosz korlátozásánál* el kell-e dobni az asztalon levő nem *Fairlight* és nem *Dornodon* lapokat? Nem, A *káosz korlátozása* kizárólag csak *Dornodon* és *Fairlight* lapokra hat. Ezekből egyik játékos irányítása alatt sem maradhat több háromnál.

Klónozott lényt lehet-e mágiatörni *Pozitív létsík* mellett, illetve a klónozott lényt elviszi-e a *Totális báború*?

A klónozott lényt lehet mágiatörni *Pozitív létsík* mellett is, mivel ilyenkor a *Klónozást* mint bűbajt, nem pedig mint lényt küldjük a gyűjtőbe. A *Totális báború* nem viszi el a *Klónozást*, mivel csak a nem lény lapokat küldi a gyűjtőbe, a *Klónozás* pedig egyszerre lény és bűbáj is.

A sima *Közös Tudat*hoz hasonlóan leesik-e az *Ördögi Kör*, ha csak egy *Leah* vagy *Dornodon* kalandozóm van játékban?

Nem, mivel az *Ördögi Körön* ez nem szerepel. Ez a hátrány csak a sima *Közös Tudatra* vonatkozik, az *Ördögi Körre* és az esetleg később megjelenő egyéb *Közös Tudat* altípusú lapokra nem.

DANI ZOLTÁN

KÁRTYA- ÉS SZEREPIJÁTÉK KLUB

HOLLÓTANNA

Ez egyben egy kupon: egyszeri belépésre jogosít!



KIRÁLY U.
RUMBACH U.
MADÁCH TER
DEAK TER
BAICSY. ZS. ÚT

NYI+VA:
MINDEN
NAP
10-22
ÓRAIG

150 m²-es terem + alacsony árak + Warhammer terepasztal + kártyák széles választékban, laponként is + nyitvatartás minden nap, hétvégén non-stop + a szerepjátékosoknak külön terem áll rendelkezésre + versenyek szervezése kedvező feltételekkel

BUDAPEST, VII. KER., RUMBACH SEBESYÉN U. 8.

VERSENYBESZÁMOLÓK

Debrecen – 1997. november 2.

Közel negyvenen gyűltek össze a debreceni HKK versenyre, amelyet a hagyománytól eltérően most más helyen rendeztünk. Itt szeretném megjegyezni, hogy mostantól rendszeresen várható a HKK & Magic verseny a szervezésünkben. A versenypaklik között két típus dominált: az egyik a mágia létsíkjára épülő direkt sebző pakli, a másik a repülő lényekkel operáló horda. Raia közkedvelt szín volt – a 3 Gömbvillám szinte minden pakliösszeállításban szerepelt. Szerencsére azért elég színes volt a mezőny, érdekes meccsek folytak. Nekem külön szimpatikus volt, hogy a csalás nem dominált a játékokban. A verseny végén a tizedik helytől kezdve Csillagképeket osztottunk szét. A harmadik helyezett *Koczur Ferenc* lett egy Mester büntetésére épülő összeállítással. Ha úgy hozta szükség, nem ragaszkodott az eredeti tervhez, hanem ellenfele elszörnybűvölt lényeivel nyert. A második helyezett, *Bíró Gábor* az utolsó játéknál maradt

le az első helyről. Paklija a kialakalmazkodott tárgyakra épült, amibe lehetetlen volt beleszólni, ha beindult. Egyedül a lapjárás akadályozhatta meg a győzelmét – ami elő is fordult párszor a verseny alatt. Az ultraritka Alanort pedig egy miskolci játékos, *Takács Károly* vihette el. Magabiztosan nyerte sorra játékait az első asztalnál. Paklija egy egyszerű horda volt (repülő lények, Lord Kovács, Garokk/Gorombilla, Kőszáli disznó) univerzális lapokkal kiegészítve (Gömbvillám, Tisztító tűz, Gyenge ereje). A kiegészítőjében védelmi lapokat tartott (Manacsapda, Agybénítás, Gigaököl, Poszogó mészék, Negáció). A kegyetlen taumaturgiás/mágiasíkos paklik között érdekes, hogy előre tudott törni. Valószínűleg nem a lapjai, hanem játéktudása döntötte el a partikat. Gratulálunk minden versenyzőnek, és mindenkit várunk a január közepére tervezett újabb versenyre, ami a Tiltott mágia szabályai szerint fog lezajlani. EMC

Budapest – 1997. november 22.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyére november 22-én került sor, 76 résztvevővel. Az angolul booster draftnak nevezett versenyt talán válogatós versenynek fordíthatnánk. A versenyzőket nyolcasával (néhol hetesével) asztalhoz ültettünk, felbontottak egy-egy Chara-din kiegészítőt, kivettek egy lapot, majd továbbadták a paklit, s így tovább, amíg el nem fogyott. Majd ugyanezt játszották el egy-egy Létsíkok kiegészítővel, mindezt időre, Tihor Miklós vezényszavára. Az így szerzett 56 lapból kellett minél jobb 30 lapos, 4 színű paklit összerakni, s hétfordulós svájci rendszerben megküzdni.

Ez már a második ilyen versenyünk volt, sokan szeretik, hiszen új elemet hoz be a játékba: a gyors válogatást. Persze mindig vannak páran, akik a ritka lapokat gyűjtik, hiszen a játék végén a lapjaidat hazaviheted; de a többség győzelemre játszott, és a leghasználhatóbb kártyát igyekezett kivenni. A másik ok, amiért ajánlható ez a versenyforma: ha valaki kifizette az 1200 Ft-os nevezési díjat (amiben természetesen benne volt a paklik kedvezményes ára), mindegy volt, hogy otthon a gyűjtőjében milyen lapok vannak, csak a játéktudása számított.

A legnépszerűbb színek Chara-din, Sheran, Tharr, Dornodon voltak. Chara-din különösen erős volt, hiszen a Chara-din visszatér kiegészítőben ebből a színből van

a legtöbb, így sokan használtak alaphoz e szín elleni lapokat (Kíváncsiság, Brutalitás stb.). Nagyon erős lapnak számított a sok szörnykomponens miatt a Parittyá (bár a frissen bontott pakli versenyeken már megszokott szabály szerint 2 szörnykomponensbe került működtetni) és A pénz szentélye. Sokan használtak helyszíneket, ha másért nem, az igen erős Sötét föld ellen. Szinte minden játékos játszott valamilyen tárggyal vagy épülettel, és persze rengeteg lényel. Az ilyen versenyeken a szokásosnál sokkal többet kell kombinálni, hiszen ahol 10-10 lény néz egymással farkasszemet, ott bőven vannak támadási kombinációk, plusz a tárgyak, tartalékban levő lények képességei... Minden elismerésem a játékosoknak, akik végigbírták ezt a hosszú versenyt.

A győztes *Sass Tamás* lett, remek játékkal. Érdekes, majdnem koncepció paklijának fontos lapjai: 3 Légelementál (általában leütötték 6 ÉP alá, akkor jöttek a Légelementálok és győzött), 2 Kristálygömb (remekül válogatta vele át a pakliját), Mirg, Parittyá, Pattanóböde, Caramella, Totemoszlop + 2 Hegyomlás, plusz még egy-két lényirtás.

Második lett *Máté Gergely*, érdekesebb lapjai: 3 Esélytelenség, Ő a kegyencem, Fedett verem. Harmadik *Kovács Ákos*, ő Tharr papját, Mágikus beültetést, Óriások

földjét és Alacsony morált is használt. Negyedik *Holtzinger Dániel* A pénz szentélyével, Ametisztmedállal.

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Bicskey Barnabás Loidin Haptitusán (8/9) volt már Helytartói jogar, Halál maszkja, az Őreg varázsló tápolta hátulról, mérge munkált benne, amikor Szabó István egy jól sikerült Áttérítem – Pogányirtást húzok – Pogányirtom kombóval eltakarította.
- Ugyancsak Szabó István Okulüpajjal Okulüpajt lőtt le.
- Nagy Vilmos 1 ÉP-ben saját Fairlight papját Lélekszívta (merthogy láthatatlan Woorgard ütötte), majd gyógyulás szakértelmet húzott, ez megmentette, végül győzött.
- Tanács Károly egész jó úszó paklit rakott össze, Timm Roland pedig Sheran könnyei + Varázsfesték kombóval gyötörte az ellenfeleket.
- Révész Tamás Mágikusan kisütött egy Éjsárkányt. Ellenfele eldobott 8 lapot (ennyi volt a kezében), Tamás viszont sebződött 11 ÉP-t!
- Fehér László a 2. körre 3 Quwarg felderítőt és egy Quwargkeltetőt rakott ki.

- Kenéz András az ellenfél lényeire rakott Halál maszkja után Chara-din papjával végezte ki a gonosz élőholtakat (sajnos csak azokat, akik KF-elni tudtak), majd a szörnykomponens és a Halál maszkja begyűjtése után előlről kezdte az egészet.
- Mák Károly Khôr zsoldosaival, Varkaudar szolgálólánnyal és Ork sámánnal játszott.
- Kapiás Attila 23 Chara-din fatty-tyal, Sokaság erejével és egy tüzet lehelő Drakolder mágussal 21-et sebzett ellenfelébe.
- Gál Zoltán max. VP-je 4 lett.
- Kis Borsó Csaba kővé változtatta ellenfele T-Rexét.
- Holtzinger Dániel ellenfele éppen Sir Magic Mastereen gyűjtögette az álmjelzőket, amikor Dani Árnnyék-tűzzel elvette képességét, és egyből el is altatta.
- Kovács János Gyíkember + 2 Roham + Tharr harci dalával 16 ÉP-t sebzett.

Mindenki ismerkedjen a lapokkal, mert várhatóan a jövőben sok-sok frissen bontott és válogatós versenyen bizonyíthatja játéktudását és gyors döntési képességét.

MAKÓ BALÁZS

Isteni Szövetség – 1997. december 6.

A TF- és KG-találkozón jelent meg az Isteni szövetség kiegészítő, ez alkalomból – immár hagyományosan – frissen bontott paklik versenyét rendeztünk, amelyen 3 Isteni szövetség megvásárlása volt a nevezési díj. Ebből a 78 lapból kellett legalább 30 lapos paklit összerakni, színkorlát nélkül. 64 résztvevő volt, bár egy páran még jelentkeztek volna, de ennyien fértünk a terembe. Tesztelők nem vehettek részt a versenyen.

A játékosok nagy örömmel bontogatták a paklikat, izlelgették a lapokat. Általános vélemény volt, hogy a grafikák folyamatos fejlődést mutatnak. Sokan használtak kétszínű lapokat is, pedig a sok szín miatt nehezen teljesült a kihozási feltétel. Az ismeretlen lapok miatt elég sok volt a kérdés, és az elnézés. Volt pl. aki a Spontán égéshez nem dobott lapot, többen passzivizáltak Ördöglakattal lapokat, és a Merénylet is okozott némi fejtörést.

A versenyt Kis Borsó Csaba nyerte, akinek munkáját azért kellett nélkülöznünk ennek a kiegészítőnek a tesztelésekor, mert mindenképpen részt akart venni ezen a versenyen. Még elgondolni is szörnyű, mi lett volna, ha teszem azt megbetegszik... Nagy küzdelemben, megérdemelten nyert, érdekes kombókkal. Mérge nyukmárja mellé (ez az egyik legkedveltebb lap volt) Fürdőt használt, ezt az ellenfél nyukmárjai ellen és még sok más célra is remekül hasznosította. A látszólag nem túl erős Alkímiázó üstöt Mingókörtével és Gontrak gyűrűjével kombózta. Épületei mellé Gorhmad férget használt, sok-

szor segítette győzelemre Sötét kastplomja a megfelelő Leah, Chara-din és Dornodon lényekkel. A második helyezett Révész Tamás, a harmadik Horváth György, a negyedik Bíró Gábor lett, közöttük mindössze a Buchholzszámítás döntött. Az első két helyezett új ultra-ritka lapokat vehetett át: Apokalipszist és Halálosztó Kaint.

ÉRDEKESSEGEK, KOMBÓK A VERSENYRŐL:

- Zsebe Szabolcs Lángoló vért játszott ki ellenfele Északi tűzsárkányára, 12-t sebezve ezzel.
- Kahn Evarth Varkaudar mérnök + Varkaudar hírnök + Vámpírtörrel ütötte az ellenfelet.
- Gellért Ákos 10/10-es Harag manifesztációját játszott ki.
- Schneider Zsolt Jégszívvvel 6 lényt szedett le.
- Timm Roland két Királygyíkkal nehezítette az ellenfél lényeinek kihozását.
- Prekop Gergely paklijában Lustaság átka, Ördöglakat és Sáfránypor is volt.
- Debreceni Dávid Szekértáborát 2 Palotaőr védte.
- Máté Gergely a verseny alatt 6 Átokférget szedett össze.
- Bekecs Gergely Tolmokon koktéljával 10 lényt pusztított el, és ebből 9 az ellenfélé volt.
- Bíró Gábor felfedezte a Sellő + Halálpenge kombót.
- Horváth György Ezeréletű + Mérge nyukmár párosítása sem volt éppen utolsó.

Mindenkinek jó versenyeket!

MAKÓ BALÁZS



ORSZÁGOS HKK CSAPATVERSENY

A versenyt azzal a céllal rendezzük, hogy az ország különböző pontjain levő klubok és játékosok egy szervezett verseny keretein belül mérhessék össze a tudásukat. Ezért erre a versenysorozatra elsősorban klubcsapatok, baráti társaságok jelentkezését várjuk.

A versenysorozatot márciusban kezdjük meg; azután minden hónapban egy versenyt szervezünk. A versenyek meghívásosak lesznek, vagyis a jelentkező csapatok közül minden versenyre kettőt fogunk kiválasztani egy előre meghatározott rendszer alapján. A párosítás rendszere a jelentkezők számától függ. Kevesebb jelentkező esetén a versenyeket körmérkőzéses alapon, nagyobb érdeklődés esetén svájci rendszerben bonyolítjuk le.

Minden verseny valamely két csapat összecsapása lesz, de hogy senkit ne rekesszünk ki ezekből a versenyekből, ezért ezeket normál svájci rendszerben rendezzük, így bárki egyéni játékosként is indulhat. A verseny kezdetén a meghívott két csapat leadja a csapat listáját. A csapatnak minden esetben ötfősnek kell lennie! A versenyzők tehát mint egyéni játékosok szerepelnek az adott versenyen, azzal a különbséggel, hogy az ő sorsolásuk részben irányított lesz, és a teljesítményük beleszámít a csapat eredményébe. A versenysorozat végén díjazni fogjuk a legtöbb pontot elért csapatot és a legtöbb pontot elért játékost.

A verseny pontos lebonyolításához persze precíz szervezésre van szükség, így már most kérünk mindenkit, hogy ha lehet csak olyan csapatok jelentkezzenek amelyek tudják vállalni, hogy azonos csapattagokkal meg tudnak majd jelenni a megadott időpontokon!

A versenyre jelentkezni levélben lehet a Next-Door Bt. címén: Next-Door Bt. – 3061 Pásztó, Pf. 89

A jelentkezéseket legkésőbb február 20-ig lehet leadni. Amit kérünk a jelentkezésnél:

- A csapat/klub pontos neve.
- A csapat tagjainak listája.
- A csapatvezető neve és elérhetősége (cím, telefonszám).

A versenysorozat kezdetével egy-egy konkrét verseny részleteiről mindig az aktuális Krónikából lehet értesülni, illetve a meghívott csapatokat levélben értesítjük.

Ilyen módon a versenysorozat végére ki fog derülni, hogy az országban melyik a legklasszabb csapat. A versenysorozatra külön nevezési díj nincs, minden alkalommal az adott verseny nevezési díja érvényes, plusz a csapat minden tagja után 100 Ft. Ennek megfelelően a díjazás is különleges lesz: a versenyekre érvényes a normál díjazás vagyis az ultraritka lap és egyebek, ezenfelül minden csapat legjobb három versenyzőjét és az adott verseny győztes csapatát jutalmazzuk rengeteg paklival, értékes lapokkal és egyebekkel.

A sorozat végén pedig a már említett díjak mellett számos különdíjat is kiosztunk majd a legkülönbözőbb kategóriákban, egy hatalmas záróbuli keretében.

A versennyel kapcsolatos további részletekről levélben, a megadott címen illetve a 06-32-360-881-es telefonon lehet érdeklődni.

MÁTYUS GERGELY

A CSILLAGKÉPEK MEGRENDELÉSE

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

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

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

Januárban a bak, februárban a vízöntő kiegészítő jelenik meg. A boltokban január 21-től és február 18-tól lesznek kaphatók, de ha nálunk rendeled meg, akkor már január 14-én és február 11-én postára adjuk. Kérünk mindenkit, hogy csak akkor rendeljen postán Csillagképeket, ha a fenti feltételeket el tudja fogadni!

Köszönjük!

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

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

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

Szabályok: Hagyományos, háromjátszmás,
svájci rendszerű verseny, ahol csak gyakori és nem
gyakori lapokat lehet játszani. Nem használhatók
a Csillagképek kiegészítő-sorozat lapjai és a krónikás
lapok sem. Tiltott lapok: Alkalmazkodás, Tiltott mágia.
Ismét lesz junior kategória a 16 évüket még be nem
töltött játékosok részére.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300)

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

GYŐZELEM JUTALMA III.

HKK verseny Pásztón

Időpont: 1998. január 31. szombat, 10 óra
(nevezés 9-től)

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió,
Nyíregyháza, KPVDSZ Művelődési Ház, Szarvas u. 35.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes

Szabályok: A verseny normál svájci rendszerű,
maximum hétfordulós viadal, körönként két győzelemig.
Már érvényesek az új versenyszabályok, vagyis a Tiltott
mágia, az Alkalmazkodás és A mágia létsíkja tiltott lapok.
A verseny különlegességét az adja, hogy minden forduló
végén, a győztes egy ritka lapot kap ajándékba az Isteni
Szövetség kiegészítőiből.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergely
tel.: (06)-32 360-881

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Pásztó

Időpont: 1998. február 7. szombat, 10 óra
(nevezés 9-től)

Helyszín: Next-Door Szerepjátéklklub,
Teleki László Művelődési Ház, Pásztó

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

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

Nevezési díj: 1500 Ft, amely a paklik
árát is magába foglalja.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergely
tel.: (06)-32 360-881

Új versenyek

ÚJ NEMZEDÉK

HKK verseny a Beholder Kft. rendezésében

Időpont: 1998. február 21. szombat, 10 óra
(nevezés 9-től)

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

Szabályok: Hagyományos, háromjátszmás, svájci
rendszerű verseny, ahol az alapkiadás (mind a három) és
a Hőskorszak lapok nem használhatók. További tiltott
lapok: Alkalmazkodás, A mágia létsíkja, Tiltott mágia.

Ismét lesz junior kategória a 16. évüket
még be nem töltött játékosok részére.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300)

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



FÖNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

január 18. Magic

január 25. Star Wars

február 1. Battletech

február 8. HKK

(a december 1-től érvényes tiltott lapokkal)

február 15. Magic

február 22. Star Wars

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

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

Nevezési díj: 500 Ft/verseny/fő

(Ez az összeg Bontatlan paklik esetén változik.)

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

Versenyekezdések: 10 órától

(a változtatás jogát fenntartjuk)

Új versenyek





POLITIKA

A játékforma neve, mint azt a cím is mutatja: politika. Bármennyi játékos játszhatja egyszerre, de a legélvezetesebb négy-öt résztvevővel játszani. Három személy esetén nem elég változatos, hatnál több játékos esetében pedig túl soká tart és túl lassú, nagyon vontatott a játék. Az alapszabályai nagyon egyszerűek: mindenki mindenki ellen játszik, a játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos meghal, és az győz, aki ekkor a legtöbb ÉP-ben van. A mindenki mindenki ellen játszik, annyit jelent, hogy bárki bárkire támadhat, bárkire varázsolhat stb., azaz mindenki mindenkinek ellenfele. A játék nagy varázsa pedig az, hogy működik a szabálykönyvben leírt diplomácia, azaz akkor játszol igazán jól, ha mindig meggyőződ a többi játékost, hogy azt tegyék, ami neked jó, persze mindeközben ők azt higgyék, hogy saját maguk vagy a köz érdekében cselekszenek.

Az első pillantásra egyszerűnek látszó szabályok ellenére rengeteg problémát vet fel ez a játékforma. Ahány ház, annyi szokás, ezt is mindenki egy kicsit másképpen játssza. Most azokat az apró módosításokat, szabályokat ismertetem, amelyek nálunk a HKK indulása óta csiszolódtak, és amelyek szerintünk élvezhetőbbé teszik ezt a játékformát. Az első és legfontosabb kérdés, hogy ha egy kártyán ellenfél szerepel, akkor az csak egy vagy minden ellenfeledre hat. Nos, az újabb kiegészítőkben ez egyértelmű, mert ott már figyeltünk erre, és célpont ellenfelet vagy összes/minden ellenfelet írtunk. Az alapkiadás, és a régebbi kiegészítőkben azonban csak az ellenfél szó szerepel a lapokon (pl. Agytaposás). Ezt mi célpont ellenfélként értelmezzük, azaz csak egy személyre hatnak, ellenkező esetben nagyon erősek lennének ezek a lapok, és nagyon durva kombók jöhetnének ki játék közben. Ilyenkor a lap kijátszója nevezi meg azt az ellenfelet is, akire a lapja vonatkozik. Hasonló probléma az Óriásgriff esete. A griff mindig az alapján kapja az ÉP bónuszt, hogy melyik játékost támadja, vagy melyik játékos lényével harcol. Ha

nincs harc, akkor a griff gazdája dönti el, hogy abban a körben melyik ellenfele alapján kapja a griff az ÉP-eket. A másik fontos probléma már az első néhány játéknál jelentkezett. Ezt egy példával tudom a legjobban bemutatni. Négyen játszanak: Jancsi, Juliska, Tom és Jerry. Jancsi meg tudja ölni ebben a körben Tomot, és mivel ő van a legtöbb ÉP-ben, ő nyerné a játékot is, ezért gyorsan pontot tesz Tom pályafutásának végére. Igen ám, de ekkor Juliska aljas módon még a kör vége előtt gyógyít magán, vagy sebez

Ezúttal a HKK-nak egy olyan többszemélyes játékformájával ismerkedhettek meg, amelyről nem írtunk a szabálykönyvben, mégis sok helyen játsszák. Ennek ellenére bízom abban, hogy sok játékosnak újdonságot jelent. Más játéktípusokhoz képest több előnye is van. A kétszemélyes játékkal ellentétben ezt egyrészt többen is játszhatják, így több ember szórakozhat egyszerre, másrészt nem kell mindig versenyre kioptimalizált, 45 lapos gyilkos paklival/pakli ellen játszani. A többi többszemélyes játékforma (istenek háborúja, harc a végső hatalomért) számomra túl lassú, mivel ezekben általában 7-8 vagy még több játékos játszik, sok időbe kerül mire egy köröd után ismét sorra kerülsz.

Jancsin, így Juliska kerül a legtöbb ÉP-be, ő győz. A helyzet még tovább bonyolódhat, ha Tom, Jerry és Jancsi is beszállnak az azonnali varázslatok csatájába, mindenki összevissza sebezget, gyógyul, ellenvarázsol, és a végén az nyer, akinek több ilyen típusú lap volt a kezében. Ezért bevezettük azt a szabályt, hogy – a példánkból kiindulva – Jancsi csak akkor csökkentheti Tom ÉP-jét 0-ra, vagy ölheti meg őt, ha neki van a legtöbb ÉP-je. Ha Tom (vagy bármely más játékos) 1 ÉP alá kerül, akkor már csak olyan lapokat lehet kijátszani, amelyek megmentik őt a haláltól. A példánál maradva: Jancsi megölheti Tomot, de Juliska utána már nem gyógyíthat magán, csak Tomon, és nem is sebezhet Jancsiba. Persze, ha Juliska még Tom halála előtt gyógyít magán, vagy belesebez Jancsiba, és így Juliska lesz a legtöbb ÉP-ben, akkor Jancsi

már nem ölheti meg Tomot. Első olvasásra kicsit talán bonyolultnak tűnik, de jól működik, és sokkal élvezetesebb így a játék. A harmadik fontos szabály lett nálunk, hogy minden gyógyító lapból csak egyet lehet a pakliba rakni, mivel a sok gyógyulás miatt gigantikus csaták, gyakran 6-8 órás játékok születtek. Betiltottunk és korlátoztunk is egyes lapokat. A pénz szentélye és az Alkalmazkodás túl brutálisnak bizonyult, ezért betiltottuk. A Parittyá is nagyon gyilkos lap, főleg ha egyszerre több is játékban van, ezért mindenki csak egyet rakhat be belőle. Nem haszná-

lunk síkokat, mert unalmas, ha 4-5 játékos folyton síkokat keresget, és állandóan változik a játékban érvényesülő sík. A síkokhoz hasonlóan a folyamatos lopkodás is megöli a játékot, ezért a Lopás szakértelmet is kitiltottuk a politikából. A mágia csodája is erős lapnak bizonyult, ezért csak célpont játékosra vonatkoztattuk. Persze minden lapnak teljesen felborul az értékrendje, egyes lapok használhatatlanok, míg mások erősek lesznek a politikában. Jó példa erre az egyik új csillagképes lap: az Ősi ellentét. Egyes játékban egy közepes erejű lap, de a politikában jó móka, amikor egy Griffönixet és egy Baghart szedünk le vele, és persze egyik sem a miénk. Biztosan vannak olyan lapok, amelyek túlzott erejét mi nem vettük észre, ezért ha úgy érzitek, hogy egy-egy lap túl erős ebben a játékformában, egyeztetek meg egymás között, és tiltsátok be, vagy korlátozzátok a használatát!

A végén pár szó a pakliösszeállításról, és a játéktechnikáról. Célszerű legalább 70 lapos paklival játszani, a 45 lapos versenypaklik itt nem igazán boldogulnak. A hordák ereje csökken, a játék középső és végső szakaszában a nagy lények dominálnak. Általánosságban az mondható el, hogy minél nagyobb, annál jobb. Kellemetlen percek lehet szerezni az ellenfeleknek egy jól felszerelt, szinteket lépett kalandozóval (mondjuk egy 13/13-assal), összefogott varkaudarokkal stb. Célszerű minden használható gyógyító lapból egyet berakni, mivel ebben a játékformában van talán az ÉP-nek a legnagyobb szerepe, és a hosszabb játékidő miatt van is értelme gyógyítani. A legjobb stratégia, hogy az asztalon levő lapjaid alapján soha nem te vagy a legerősebb, de mindig képes vagy megvédeni magadat, és azután az alkalmas pillanatban váratlanul megnyeréd a játékot. Az nem baj, ha az elején leütnek téged, mivel utána úgyis mindenki a legtöbb ÉP-jű, vagy az asztal alapján a legerősebb játékost fogja ütni. Tartalékkold a lapjaidat és az energiaforrásaidat, inkább diplomáciázz, vagy hagyd, hogy a többiek oldják meg a nehezebb helyzeteket pl. egy-egy nagy lény leszedése stb.! Ebben a játékformában a lapelőny szerintem fontosabb, mint a VP előny, mivel a játékok általában hosszú ideig tartanak, és a kézben levő lapjaid előbb-utóbb kifognak, és az dönt, hogy ki mit húz. A legerősebb pakli, amit eddig láttam a tárgypakli volt. Villámszimbólumok, Parittyá, Bumeráng, Esszenciakristály, illetve csapdák-Együttérzés-csapdakészítések kombó védtek meg. Kevesen mertek megtámadni két-három Nyílcsapda, egy Együttérzés és egy-két csapdakészítés mellett. Orzaggal, Villámszimbólummal és Esszenciakristállal öltem. A lapelőnyt pedig Homokórák, Rughar varázskönyvek, Bér mágiák biztosították. Persze kellett a sok komponenstermelés, és Agyággalambok, Tárgyvédelmek és ellenvarázslatok védtek a fontos tárgyaimat, valamint Rekreációval, Utánpótlással és Kovácscéhhel hoztam vissza őket, ha mégis a gyűjtőbe kerültek. A pakli annyira erős volt, hogy a kiépülése után öt játékos játszott ellenem, és mégis nyerni tudtam. Általában a játék elején leverték négy-öt ÉP-re, mivel lények híján védtelen voltam, a tárgyak kihozásához pedig idő kell, majd a többiek elkezdtek egymás között marakodni, és addig én ki tudtam épülni. Persze, amikor már kimondottan ez ellen készülnek be a többiek, sok tárgy-, komponens- és lappusztítással, akkor már verhető ez a pakli is. Mindezt jó móka játszani vele.

Remélem mindenki tetszését megnyeri a politika, javasolom minden HKK-s társaságnak, hogy próbálja ki, megunhatatlan változatosságot mutatnak a játékok!

DANI ZOLTÁN



Pergamen

Egy vadonatúj lemezújság
a fantasy és a sci-fi szerep-
játék rajongóinak!

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

EGY KIS ÍZELÍTŐ AZ EDDIGI TÉMAKÖRÖKBŐL:

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

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

Levélcímünk: 1537 Bp. Pf. 453/397
E-mail: pergamen@elender.hu

KÁRTYAVÁR

Szerep- és kártyajáték szaküzlet

Laponkénti eladás és vétel:

Hatalom Kártyái, Mítosz, Magic,
Spellfire, M.A.G.U.S. kártyajáték!

Postai megrendelés

Egy hét alatt kezdedbe veheted ked-
venc kártyajátékod, vagy a verseny-
pakliból hiányzó lapot!

Csak egy telefon: (06-1) 266-4393

Isteni Szövetség

Az új Hatalom Kártyái kiegészítő.
Kapható laponként is!

Cím:

1051 Budapest, Sas u. 4.
Sas Militariában, Deák tértől 1 percre
Nyitvatartás: H-P: 10-18,
Sz: 9.30-13.30

AKCIÓ!!!

Árainkból 10% kedvezményt
kapsz, ha vásárláskor ezt a
hirdetést felmutatod!

Crvényes. December 31. Egy vásárlásra.

HOGYAN CSINÁLJAM



Meglehetősen kevés megfejtés érkezett novemberi feladványunkra, nem tudom, hogy ez a bonyolultságát jelzi-e, vagy csak amolyan üresjárat. Mindenesetre azok, akik nem tudták megfejteni, most elolvashatja a megoldást.

A rejtvény érdekes helyzetet mutatott be: a játékban levő Mágia létsíkja, Zarknod és Ónixpiramis miatt minden varázslat hattal kevesebb VP-be kerül, így gyakorlatilag 0 VP-ért tudom kijátszani minden lapomat. Az már első pillantásra látszik, hogy a Tűzgolyó csak csali, mivel semmilyen módon nem tudom leszedni az ellenfél Védelem a tűztől bűbáját. Egyetlen lap marad csak, amellyel sebezni tudok az ellenfelemen: A hatalom átká. Ehhez azonban sok VP-t kell adni neki, amit szintén csak egy módon érhetünk el: varázslatlopjuk a Kürtszóját, és kijátsszuk magunkra. Persze, még egy olyan ciklust is ki kell találnunk, amelyet elég sokszor végig tudunk csinálni ebben a körben, hogy ellenfelünk megfelelő mennyiségű VP-hez jusson. Íme:

1. Elsőként elzárom az ellenfelet, különben gyorsan megszabadul a Kürtszótól.
2. Varázslatlopom a Kürtszót.
3. Múltidézem A mester jutalmát.
4. Újrahasznosítom a Múltidézőt, a Korlátlan mágikus faktort, az Elzárást és a Varázslatlopást.
5. Múltidézem az Újrahasznosítást.
6. Újrahasznosítok az ellenfelemnek egy Kürtszót.
7. Múltidézem az Újrahasznosítást
8. A mester jutalmával felhúszom a 4. pontban újrahasznosított lapokat.
9. Kijátsszom a Korlátlan mágikus faktort.
10. Múltidézem A mester jutalmát.

11. Újrahasznosítok 3 Múltidézőt.
12. A mester jutalma magamra.
13. Múltidézem A mester jutalmát.
14. A mester jutalma az ellenfélre.
15. Múltidézem A mester jutalmát.
16. Múltidézem az Újrahasznosítást.
17. Varázslatlopom a Kürtszót.
18. Újrahasznosítom a 3 Múltidézőt és a Varázslatlopást.

Megvan az a ciklus (az 5. ponttól a 18-ig, a 9. pont kivételével), amit ha elég sokszor elismételek, akkor az ellenfélnek lesz mondjuk 1000 VP-je. Ezután átadom a kört, majd a húzás után elzárom, így a gyógyulási fázisában 1000-et sebződik A hatalom átkától.

E havi nyerteseink: *Kálmán Máté* Szegedről, *Jarolin József* Budapestről és *Sipos Zoltán* Szolnokról. Gratulálunk nekik! Nyereményük egy-egy csomag Isteni Szövetség.

Új feladványunkat Holtzinger Dániel készítette. Legjobb barátoddal való szórakoztató játékokot hirtelen véresen komollyá fajult, amikor rádöbbsentél, hogy barátod mégis beakarta a gusztustalan Tudatrombolását. Erre csak akkor jöttél rá, amikor a húzásod után vigyorogva kijátszotta. Most már csak azért is megverem! – gondolod mérgesen. A kérdés csak az: Hogyan? A te köröd van, most kezdődik az első fő fázisod, van 0 VP-d, 1 ÉP-d és 2 SZK-d, a barátodnak 2 VP-je, 6 ÉP-je és 1 SZK-ja van. A paklid elfogyott. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:
1997. február 9.

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



A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Feltámasztás (R)
- A természet rendje (S)
- Átkozott kincs (F)
- Tisztító tűz (R)
- Napfókusz (R)
- 2 db Orzag bilincse (F)
- A halál maszkja (L)
- A kapzsiság átká (F)

A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Raia szent lovagja (R)
- Trikornis herceg (R)
- Varázskő (F)
- Lord Kovács József (T)

JÁTÉKBAN LEVŐ LAPJAID:

- Kristálygömb (E)
- 2 db Utánpótlás (T)

Megjegyzés: Minden lapod aktív. Mindkét Utánpótláson bárom jelző van.

A BARÁTOD KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Manacsapda (R)
- 2 db Leah megcsúfolása (E)

BARÁTOD ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- A mágia létsíkja (-)
- A mester büntetése (F)
- Álomvirág (E)

PAKLIJÁNAK FELSŐ LAPJA:

- A sebek befornak (R)

Megjegyzés: Minden lapja aktív. A paklijának felső lapját a Kristálygömböddel nézted meg.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 6 ÉP, 2 VP, 1 SZK

Ellenfeled
kezében levő
lapok

Manarapada Hatalom



azonnali **reakció**

Következő egy varázslat kijátszása után használható. El kell költened annyi VP-t, amennyit a célpontról valószínűsíthetően létező kártyáig van. Célpontról valószínűleg nem jön létre, csak a győzelemért.
„Az énkel adok, tudom csak hogy a Mészáros az én jeni akar!” - Charles Lindbergh

Leah megcsúfolása Elerőzés



azonnali

Célpontról jatkos győzelem annyi EP-t, hogy pontosan 1 EP-je legyen. Csak akkor használható, ha célpontról jatkosnak 1-nél kevesebb EP-je van.

Leah megcsúfolása Elerőzés



azonnali

Célpontról jatkos győzelem annyi EP-t, hogy pontosan 1 EP-je legyen. Csak akkor használható, ha célpontról jatkosnak 1-nél kevesebb EP-je van.

Alomvirág Elerőzés



tárgy

Hatás: előbb a karmád egy lapot azonnali hatással. Először győzelem 2 EP-t. Ha jatkos van az Alomvirág, 3 EP-t győzelem.

A Mészáros Börténese Fairplay



bűn

Minden jatkos az ellenfeled kezében lévő lapok EP-t, ahány lap van a kezében.
„Nem a valódi kártyák az, hanem a játékosok és a játékosok egy napja!”
- Fairplay

A mágia kisértője Fairplay



helyszín

A kár eddig lapot VP után levessz az ellenfeled kezében, ha valamilyen okból elmarad az ellenfeled kezében. A valódi állás az azonnali győzelem, egyet nagyobb valószínűséggel kártyáig, 2-nél kevesebb. Minden azonnali kártyáig 2-nél kevesebb. Minden azonnali kártyáig 2-nél kevesebb.

A mágia kisértője Fairplay



tárgy

Minden, ahány lapot VP után levessz az ellenfeled kezében, ha valamilyen okból elmarad az ellenfeled kezében. A valódi állás az azonnali győzelem, egyet nagyobb valószínűséggel kártyáig, 2-nél kevesebb. Minden azonnali kártyáig 2-nél kevesebb.

Ellenfeled
kijátszott
lapjai

Varázskő Fairplay



tárgy

Hatás: előbb a karmád egy lapot azonnali hatással. Először győzelem 2 EP-t. Ha jatkos van az Alomvirág, 3 EP-t győzelem.

Leah Kovács Fairplay



karakter

Személyes módon nem léphet színpadra. Amíg akart, minden varázslatod 100% valószínűséggel elhárít.
„EP-t lehet a mágia lapot csak az, ha nem akar, hogy a játékosok csak az, akik.”

Trilornis levegő Hatalom



tárgy

Bűnös szándék.
Kár egy győzelem a Trilornis levegő, amely 1 EP-t jelent. Minden ellenfeled kezében levő lapot egy győzelem a Trilornis levegővel.

Rais szent korogya Hatalom



tárgy

1 pontot adhat a levő helyre egy célpontról, hogy az jatkos kap meg. (Ez a képesség akkor használható, amikor a győzelem.)

Gyűjtődhen
levő
lapjaid

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 0 VP, 2 SZK

Kijátszott lapjaid

Grainpótlás
Tárgy

Minden előkészítő füzében csak az egy jelölő. Ha legelőbb három ilyen jelölő van rajta, a 15 füzében felülkötőd, és a gőgösdől egy antraxos rakható lapot rajzol ki a következő játékba (mindha minden kijátszottal véden, a speciális kibontási feltételek teljesítése kell).

Grainpótlás
Tárgy

Minden előkészítő füzében csak az egy jelölő. Ha legelőbb három ilyen jelölő van rajta, a 15 füzében felülkötőd, és a gőgösdől egy antraxos rakható lapot rajzol ki a következő játékba (mindha minden kijátszottal véden, a speciális kibontási feltételek teljesítése kell).

Kristálygömb
Tárgy

1P. Megnézheted egy előpont pakli legelőbb lapját. A saját paklid esetén döntözhetsz így is ☉ előkészítve, hogy a megnézett lapot a győztesbe rakod. „Alk' innen a jövőt, lény rakhatate is soha.”
- Lady Olivia

Feltámasztás
Áronnall

Célpont játékos
Költségszerűen egy lényt visszarakhat az adott játékos társaságjába, mintha most idezta volna meg. Ha a lénynek van speciális Áhozott feltétele, annak is teljesülnie kell.
„Ha az már nekem ideg megfogom!”

A kapzsiság árpa
Bűbáj

Minden játékos az előkészítő füzében annyit EP-t tevéskö, ahány szörnykomposztot van.
„Prze, leg azid az aronall, azé rajtad lény megfogom jé.” - a Fairlight Bunkóháza megít megfogom nem lény megfogom!

Ahozott kincs
Bűbáj

Ha sikeresen kijátszotad, a következő kincsed eljegy nem lehet semmilyen további varázslatoddal kijátszott.
„Az azid, azid nem azidit Gullu megít. Dehgy az idit a varázslatoddal azidit!” - Roswell, Roswell azidit varázslatoddal.

Thaztított
Áronnall

Egy előpont lénynek 2 EP sebséget okoz, plusz még annyit, ahányas a társaságban szabványtípusod.
„Itt azid a lényekodd!”
- The Ebonick az idit

Kezedben levő lapok

Naptárcsuz
Áronnall

Kapod ☉-t, plusz annyit, ahányas a társaságban utolsóként. Ezt követően az előzőt egy lapotok kijátszod után, szabványtípus megfogom. Ezután kijátszotad meg az előzőt lapotok varázslatoddal megfogom is. A kapott VP-t ebben a körben el kell használnod, különben a varázslatoddal elvezet.

Aballal mazsika
Tárgy

Célpont lény Lény lény lény, előző, kap s 1 sebséget és s 1 EP-t (de ez nem lény megfogom). Ha plusz anyk, aballal mazsika. Ha a hallu mazsika az azidit a győztesbe rakod s következő előkészítő füzében vitatkozhatsz a kezdetben.

A természet rendje
Áronnall

Ha sikeresen kijátszotad, a következő kincsed eljegy nem lehet semmilyen további varázslatoddal kijátszott.
„Az azid, azid nem azidit Gullu megít. Dehgy az idit a varázslatoddal azidit!” - Roswell, Roswell azidit varázslatoddal.

Ország billése
Tárgy

Célpont játékos minden ☉-ja után 1 EP-t veszít (elfele keresho).
„Orzag 1001 éven keresztül idegert a lények közötti édes, a világos lapotoddal megfogom rábontani kedves. Vigyl' azidit!”

Ország billése
Tárgy

Célpont játékos minden ☉-ja után 1 EP-t veszít (elfele keresho).
„Orzag 1001 éven keresztül idegert a lények közötti édes, a világos lapotoddal megfogom rábontani kedves. Vigyl' azidit!”

MAGIC TEMPEST

The Gathering™

e l e m z é s



Fergeteges sebességgel jelennek meg az új Magic kiegészítők, az ember alig tudja követni, még nehezebben összegyűjteni. Mit érdemes megszerezni? Mi az, amit nem érdemes becserélni? Az alábbiakban a Magic játékosoknak szeretnék segítséget nyújtani a legújabb kiegészítővel, a Tempesttel kapcsolatban: mi a jó lap, és mi az, ami csak annak látszik. A lista a teljesség igénye nélkül készült, és főként eddigi (élő és internetes) teszteléseken alapszik. A listán tehát azok a lapok szerepelnek a Tempestből, amit egy játékos ránézés alapján megfontolna, hogy berakja egy constructed deck versenyen. Természetesen vannak lapok, amelyek sealed decken nagyon erősek (Endless Scream), de egyébként használhatatlanok, ezeket itt nem ismertetem. A lapokat osztályoztam is 0–5 intervallumban (zárrójelben a név után), az 5-ös spoiler, mindenképp javasolom versenyeken, a 4-es is sok pakliban lehet használni. Az itt le nem írt lapok nagy részének értéke constructeden szerintem 0. (Kivéve persze a Pacifism, Dark Banishing stb. amit csak azért nem írtam le, mert nem új lapok).

ARTIFACT

- COLD STORAGE (3).** Ez az első pillantásra nem egyértelmű artifact a Safe Haven továbbfejlesztett változata. Akárhány lényünket megmenthetjük vele, és a Safe Havenell ellentétben, amelyet egy Strip Mine taccsra tesz, ezt feláldozhatjuk reakcióképp egy Disenchantra.
- CURSED SCROLL (5).** Megfelelő pakliban (vörös burn) ez garantált 2 sebzés artifact forrásból, bármilyen célpontra. Az új Stormbind.
- GRINDSTONE (2).** Igaz, hogy ez esetenként plusz két lapot dobhat, de a játék első felében a nagyobb használati költség miatt ritkábban tudjuk használni. Én még mindig a Millstone-ra szavazok.
- HELM OF POSSESSION (4).** Ez még annál is jobb lap, mint első pillantásra gondolnánk. Ha az ellopott lényel blokkolunk és az leesik, újra használjuk. A Helmet kizárólag sok kicsi lényből álló hordába ajánlom.
- JINXED IDOL (3).** 2 sebzés körönként? Két lapért, és ráadásul lényes pakli ellen a dolog könnyen visszafelé sülnhet el. Csak akkor javasolom, ha vannak olyan lényeid, amelyekről meg akarsz szabadulni (pl. Starke of Rath).

- LOTUS PETAL (1).** Ez a lap rosszabb, mint gondolnád. Eddig egyetlen pakliban tűnt értelmesnek: 1 manáért kijövő, 2-t sebző lények (Ghazban Ogre, Jackal Pup, Mtenda Lion); szerencsés esetben egy Petalnak köszönhetően a 2. körben már 4-et tudok ütni. Esetleg type 1-en használható.
- MEDALLIONOK.** Ezek közül szerintem egyedül a kéket fogjuk viszontlátni versenypaklikban (4-es osztályzat), a többi szín nemigen tartogatja a lapjait illetve túl sok kötött manát használ.
- PUPPET STRING (4).** Az új Icy Manipulator.
- SCALDING TONGS, THUMBSCREWS (0).** A Mirage-es Cage-ek után újabb Black Vise/Rack pótlékok. Az 1 sebzés túl kevés, ezek újabb kudarcok.
- STATIC ORB (1).** A Winter Orbbal ellentétben, nemigen lehet olyan paklit építeni, ami ezt ki tudja használni, ugyanannyit szívunk tőle, mint az ellenfél. Ez a lap sokkal rosszabb, mint amilyennek látszik.
- TOME-OK (FOOL'S, EMESSI, PH. GRIMOIRE) (1-2).** Nyugodtan próbálja ki mindenki, a Jayemdae Tome még mindig jobb egy kicsit, és azt sem nagyon használjuk a felgyorsult környezetben.

KÉK

CAPSIZING (4). Szerintem ez a legjobban sikerült buybackes lap, nem is azért, mert erősebb a többinél, hanem mert a kék képes a kivárára, a kéknél odáig is fajulhat a játék, hogy körönként akár két buybackes Capsizing-t lőjek el.

CHILL, INSIGHT (5). Fúj, micsoda színszivatás.

DISMISS (4). Cantrip counter? Nem baj, hogy négy mana. A kérdés csak az, hogy hármát vagy négyet használjak.

ERTAI'S MEDDLING (2). Az egyedüli vonzó dolog benne, hogy csak 1 kék kell hozzá, tehát elméletileg az Arcane Denialt helyettesíteni. Ekkor viszont csak interrupt counterelésére jó, hiszen az 5 színű akármiknek legfeljebb 1-2 manája lesz X-re. És az 1-2 kör múlva létrejövő Wrath of God szerintem az esetek 80 százalékában ugyanolyan kellemetlen. Prosperity pakliban én maradnék a Disruptnál és a Memory Lapse-nál.

INTERDICT (2). Talán egy Outpost pakliba, ha félek a Wastelandtól.

INTUITION (5). Bármilyen kombó pakliba beraknám, instant Demonic Tutor.

LEGACY'S ALLURE (4). Elsőre jobbnak tűnik, mint a Binding Grasp.

MANA SEVERANCE (5). Minden olyan pakliban, amely alacsony költségű lapokkal operál, ez a lap spoiler. Az általa kreált minőségi lapelőny még a Thawing Glaciersnél is nyomasztóbb. Azért vigyázz az Armageddonra!

MEDITATE (3). Én ezt így elsőre csak Prosperity pakliba raknám be, egyébként túl veszélyes, könnyen előfordulhat, hogy használhatatlan (pl. az ellenfélnek kint van két lény, akik ütnek engem). Ennek ellenére, lehet, hogy kiderül, hogy nagy spoiler.

PROPAGANDA (5). Kevés olyan lap van, amely miatt ha kijön, az ember feladja a játékot, de ez ilyen. Ha kint van egy Winter Orb, egy Propaganda, és nincs enchantmentleszedés a paklinkban (vagy azt az egyet úgyis megcounterelik), akkor nyerési esélyeink 5% alá csökkentek.

TIME WARP (1). Sejtésem szerint ez a Tempest legtúlértékelt lapja. 5 manás idézési költség mellett nincs olyan pakli, amibe beraknám. Ha más lenne a színe, talán, de a kék nem a gyors ütés-veréséről híres. Azért az eszmei értéke megmarad, ne cseréld el bagóért!

TRADEWIND RIDER (3). A képessége ugyan nem túl használható (mivel csak tappelten lényt lehet tappelni hozzá), de azon túl is majdnem egy Wall of Air, ami ráadásul ütni is tud.

WHIM OF VOLRATH (3). Kár, hogy a csere nem permanens.

WHISPERS OF THE MUSE (3). Ez a lap jobb, mint amilyennek tűnik. Ha nincs más lehetőséged, bármikor húzhatsz helyette!



FEKETE

BOUNTY HUNTER (1).

Mint a Royal Assassin – sealed decken király, egyébként egy trutyi.

COMMANDER GREVEN IL-VEC (1).

Ha nem kéne lényt áldozni, akkor lenne az Ihsan Shade-del egyenlő erősségű.

DAUTHI MINDENFÉLÉK (2) Valaki a shadow képességet gyengített repülésnek nevezte. A dologban van valami, az, hogy a shadowk nem

tudnak védekezni, és tapasztalatom alapján ez sokszor nagy hátrány – nem mindig vagyunk mi fölényben. Tény, hogy bizonyos paklitípusok ellen pillanatok alatt nyerhetünk egy shadow hordával.

DIABOLIC EDICT (5). Nyugodtan próbáld ki. Legalább olyan jó, mint a terror. Főleg, ha van valamilyen alternatív metódusod a manamadarak levadászására.

DISTURBED BURIAL (2). A buyback általában nagyon jó, de én még sealed decken SEM láttam, hogy valaki ezzel a lappal ért volna valamit.

DREAD OF NIGHT (4). A Tempest színszivató lapjai eddig a legdurvábbak, de ez még a legszolidabb közülük. -1/-1 minden fehér lapnak brutálisnak tűnik, de ha nem is jön ki a (mostantól már kötelező) Crusade a fehér hordában, bőven van sok jó 2 ÉP-s lény.

EVINCAR'S JUSTICE (2). Fekete földrengés, de nehéz olyan fekete paklit elképzelni, ami nem maga is kis ÉP-jű lényekkel játszik.

FEVERED CONVULSION (1). Újrahasználható Serrated Arrows? Nem. Nem szedi le a fehér lovagokat, és a használata nagyon drága.

LIVING DEATH (2). Ez is olyan, mint a többi, csak kombóban működő lap: minden

tizedik meccsben örülünk a látványos győzelemnek, a maradék 9-ben kikapunk.

PERISH (5). 4 db minden fekete pakli sideboardjába.

SARCOMANCY (2).

1-ért 2/2-es lény? Felcsillant a szemem, amikor megláttam, és rögtön paklit építettem rá. Most már nyugodtan kijelenthetem, hogy használhatatlan, a hátránya miatt nem éri meg.



ZÖLD

ALUREN (1). Micsoda? Bármikor kijátszhatok max. 3-as idézési költségű lényeket az idézési költség kifizetése nélkül? Táp!... Lenne. Először is, mire ezt a 4 manás enchantmentet lehozom, valószínűleg már minden ilyen lényt kihoztam. Az egyedüli előny tehát az instantból való kijátszás marad, és valljuk be, ez csak first strike esetén lenne értelmes, márpedig kevés zöld lény dicsekedhet ezzel a képességgel. Emellett ezt a képességet az ellenfél is használhatja, márpedig szinte mindenki hordával játszik manapság.

APES OF RATH (4). Ez a lény nagyon jó!

CANOPY SPIDER (1). Első benyomásod ellenére, hidd el, hogy ez nagyon rossz.



CHOKER (3). Az enchantmentből történő színszivattással én kicsit vigyáznék kék ellen, mert Sleight of Mind stb. könnyen visszaszívathat. Maradjunk inkább Scragnothnál és a Boilnál.

EARTHCRAFT (0). Tappelj egy lényt és untappelj egy földet. Hát, ez tényleg nem jó semmire a Sacred Mesa/Wildgrowthos föld kombón kívül, akkor viszont végtelen tokent kapunk.

ELADAMRI'S VINEYARD (5). Ha egy perverz elme keresztezni akarná a Mana Kriptát és a Black Vise-t, akkor ezt találná ki. A Vineyard a Mogg Fanatic és a Wasteland után szerintem a 3. legjobb Tempest lap. Erhnam Djinn a 2. körben? Egyetlen dolog miatt kerülhetett a Tempestbe: könnyen előfordulhat az a baleset, hogy ellenfelünk is ugyanolyan jól tudja használni, mint mi.

ELADAMRI, LORD OF LEAVES (0). Ez a szerencsétlen miért nem elf?

ELVISH FURY (5). Király lap.

MIRRI'S GUILLE (3). A fő kérdés: jobb mint a Sylvan Library vagy sem? Előnye, hogy az 1. körben lerakható, és így kimáshatsz egy esetleges manahalálból, de ez szerintem elég speciális eset. A Sylvan Librarynál viszont a plusz lap húzásának lehetőségén sokszor a játék múlik.

Upkeep effectek szempontjából viszont hasznos lehet, hogy a Guile-t már előbb használhatjuk. Time will tell, szerintem a Sylvan Library is kimúlt a gleccser távozásával.

NATURAL SPRING (3). Mielőtt legyintve túllépedt az 5 manáért 8-at gyógyító lapot, nem árt, ha tudod, ez a zöld Gerrard's Wisdom, és majdnem ugyanolyan (ha nem ugyanolyan) jó lap. Próbáld ki sideboard lapként a nagylényes zöld paklidban vörös ellen.

NATURE'S REVOLT (2). Ez a régi Living Plane reinkarnációja, csakúgy, mint a Pendrell Mist a Tabernacle-é. Ennek köszönhetően újra megépíthető a régi kombó (minden föld lényé válik, minden lénynek 1 mana fenntartási költsége van, ha nincs artifact manád, minden lényed és földed leesik). Az egyedüli hiba, hogy az idézési költségek itt jóval magasabbak, mint a régi változatnál, a kombónak nincs ideje kiépülni.

OVERRUN (4). Ha kint van 2-3 lényed, akkor ez egy kivégző lap, jobb, mint egy Final Fortune vagy Time Warp. És zöld!

RECYCLE (1). Fantasztikus kombókat lehetne köré építeni, csak éppen 6 manába kerül. Megnézem, hogy hány játékban tudod kijátszani.

SCRAGNOTH (5). Ez az egyetlen ok, amiért a Tempest nem tette elviselhetetlenül erőssé a kéket. Minden zöld pakliba 2-3 db kell ebből az aranyoskából.

VÖRÖS

APOCALYPSE (1). Sokan a Jokullhaupshoz hasonlítják. No igen, annál tízszer rosszabb. Nemigen tudok olyan (következtesen előidézhető) szituációt elképzelni, ahol ez a lap előnyt jelenthet.

BOIL, HAVOC (5). Fúj, fúj. 4-et 4-et a sideboardba.

CANYON WILDCAT (4). Mivel a vörös egyre népszerűbb, ez a lap is egyre népszerűbb lesz a vörös „Goblin-paklikban”.

FIRESLINGER (4). Gyengébb, mint a guildmage-ek, de még mindig elég jó ahhoz, hogy berakjuk mono-redbe.

FURNACE OF RATH (3). A Furnace, Fireblast, Fireblast elég jól hangzó kombó, de próbáld ki, hányszor jön ki. Ez a lap gyengébb, mint sokan gondolják, egynél többet szerintem nemigen érdemes berakni.

GOBLIN BOMBARDMENT (2). A sealed decken túl, szerintem Tempest-onlyn is nagyon jó, type 2-n már nem vagyok benne biztos.

JACKAL PUP (3). A Mtenda Lionhoz hasonlóan, nem nagyon éri meg a hátrányát. Kipróbáltam. Mégis mindenki használja – a sok önsanyargató...

KINDLE (5), LIGHTNING BLAST (4). 4-et ill. min. 3-at minden vörös pakliba.

LIGHTNING ELEMENTAL (3). Elsőre ugyan jóval gyengébbnek tűnik, mint a Ball Lightning, de az asztalon marad. Tapasztalatom szerint a Wizards of the Coast Design Team eddig még nem tudott rossz celerity lényt kreálni a 4 vagy kisebb idézési költség tartományban.

MOGG FANATIC (5). Szerintem ez a legjobb Tempestes lap.

RATHI DRAGON (2). Beállhat a sorba a Balduvian Horde meg a többiek mögé, amíg van Man-o-War, addig ennek a lapnak nem lesz létjogosultsága.

ROLLING THUNDER (4). Sealed decken gyilkos lap, de type 2-n már megkérdőjelezhető a használhatósága, nagylényes pakli ellen semmit sem ér, horda ellen az Earthquake jobb. Tempest onlyban azért befér 1-2.

SCORCHED EARTH (0). Ez a lap rossz, kipróbáltam földirtóban. Sajnos helyszűke miatt nem tudom a részletes elemzést közölni, vagy elhiszed, vagy kipróbálsz.

STARKE OF RATH (3). Mindenki borzasztó rossznak tartja ezt a lapot, pedig szerintem nagyon jó. Csak be kell rakni egy pár olyan lapot, aminek fel lehet áldozni reakcióképp a képességének használatára. És Tempestben van bőven ilyen.

FEHÉR

AVENGING ANGEL (1). A Gravebone Zombihoz hasonlóan, sealed decken spoiler, egyébként drága.

COP: SHADOW (0). Csak egy megjegyzés a mindenféle shadowszívató lapról: mivel a shadow pakli gyenge, ezért nem érdemes a kiegészítő pakliban készülni rá.

FIELD OF SOULS, PEGASUS REFUGEE (0): az új token-termelő lapok még a Sacred Mesánál is sokkal rosszabbak, még sealed decken sem raktam be őket.

HANNA'S CUSTODY (3). Ez egy érdekes lap, a Mishrákat (ha jól értelmezem) leszedhetetlenné teszi. Kár, hogy igazán csak extendeden ill. régebbi versenytípusokon lehet jól kihasználni, ott meg nem fér be a pakliba. Multiplayerben – a Dense Foliage-hez hasonlóan – arculatformáló lehet.

HUMILITY (1). Újabb Tempest csoda – bárhogy izzadsz, nem tudsz rá paklit építeni. Elárulom, hogy mi a gond: ha arra építesz, hogy az ellenfél lényei 1/1-essé válnak, akkor gondban leszel, ha 1.) nem jön ki a Humility, 2.) leszedik, 3.) az ellenfél lény nélküli paklival játszik. Mit ér ugye egy Prodigal lény a Maro ellen?

LIGHT OF DAY (5). A legdurvább színszívató, hiszen a fekete le sem tudja szedni az enchantmentet.

SOLTARI PRIEST (5). Egy jó shadow! Extendeden mindenki vöröset használ lényirtásra. Egy körönként 2-t ütő, gyakorlatilag leszedhetetlen, kivédhetetlen lény.

SPIRIT MIRROR (4). Szerintem jobb, mint a Blinking Spirit, irdatlan tömegű dologgal kombózik. Ajánlott mellé a kék, hogy meg tudjuk counterelni az enchantmentleszedést.

WARMTH (2). Inkább egy Cop: Red.

WINDS OF RATH (5). Még egy Wrath of God! Kinek nem hiányzott?

ARANY

LOBOTOMY (2). Kevésbé jó, mint hinnéd. Ha a környezetben mindenki Prosperityvel játszik, berakhatod sideboardba.

SOLTARI GUERRILLAS (4). Übertáp, körönként 3-at sebez egy tetszőleges lénybe. Aki ezt a lapot berakja, annak nem jelenthet problémát egy zöld horda. Kár, hogy minden más azonnal lelövi.

FÖLDEK

REFLECTING POOL (5). Nagyon univerzális.

WASTELAND (5). A kiegészítő második legerősebb lapja, gyakorlatilag Strip Mine extendeden és régebbi versenyformákon. Az Outpostot el lehet felejtetni.

ÚJ SZOMSZÉDOS SZÍNŰ VEGYESFÖLDEK (5). Igen, az Ice Age-es földeknek eleve ilyennek kellett volna lenniük. Legalább olyan jók, mint a sebzős földek.

ÁTELLENES SZÍNŰ VEGYES FÖLDEK (2). Miért? Miért jönnek tappelve? Kinek fáj az, ha többféle variációs lehetőség van a Magicben, és az emberek szemben levő színeket is használnak? Ezeket szerintem még type 2-n SEM fogják használni, inkább egy Undiscovered Paradise vagy Gemstone Mine. Egyedüli felhasználás a Tempest-only.

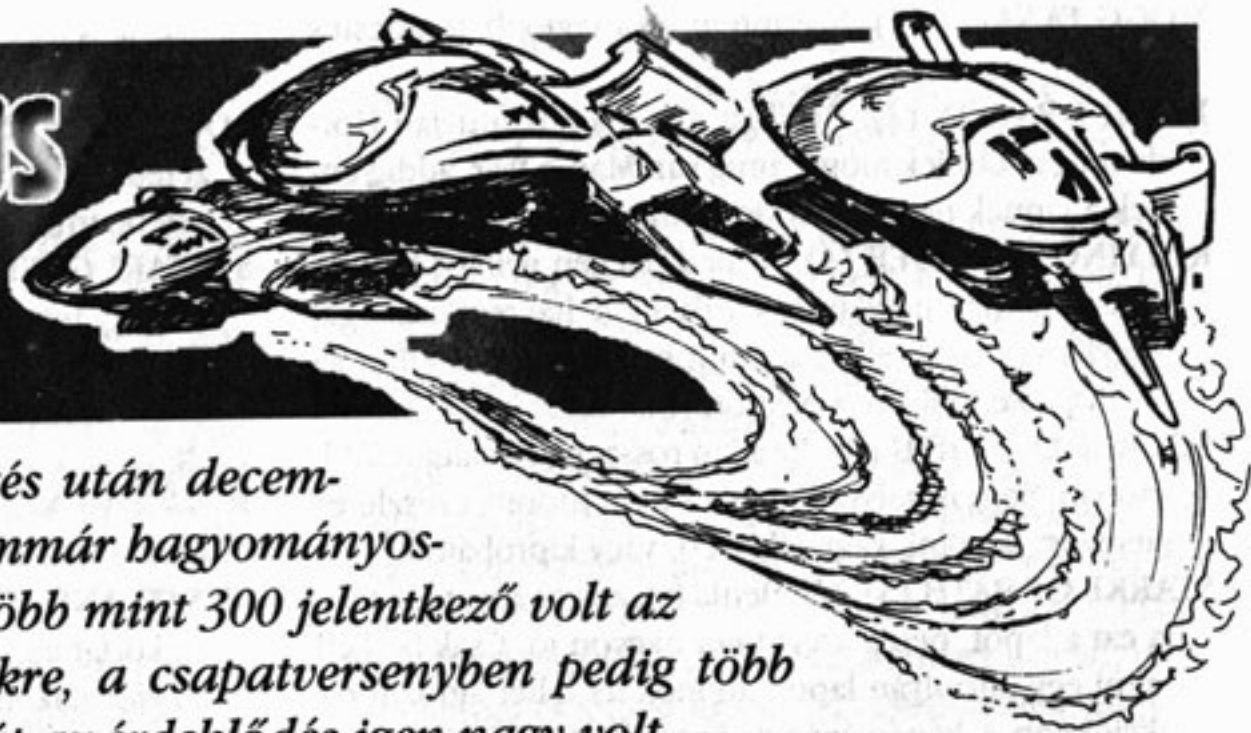
A fentiekből kiderül, hogy a legtöbbet a vörös és a kék adja a type 2-böz. Sealed decken a vörös, fehér és fekete a legjobb, utóbbi kettőben sok kis használható lény van és sok univerzális lényleszedés a gyakori lapok között.

Nem említettem a slivereket, mert szerintem gyengére sikeredtek. Hasonló a véleményem a licidekről, ugyan sokat lehet velük trükközni, de ez alapvetően nem mozditja előre az ügyünket a játék megnyerése érdekében. Szokás szerint tehát az új játékmechanizmusok megmaradtak a használhatatlan érdekesség szintjén, és a versenyeken azt a néhány lapot látjuk viszont, amelyek nagyon univerzálisak idézési költségükhöz képest.

TIHOR MIKLÓS



II. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ



Sok-sok készülődés, tervezgetés után december elején ismét lezajlott az immár hagyományosnak tekinthető Légiparádé. Több mint 300 jelentkező volt az ügyességi és egyéni versenyekre, a csapatversenyben pedig több mint ötven flotta indult, tehát az érdeklődés igen nagy volt.

Az első napon az ügyességi verseny került lebonyolításra: diplomatákat kellett megmenteni az őket fenyegető terroristáktól. Ezúttal több szakértelem tesztelődött a kaland során, köztük a manőverezés, a robotika és a tűzszerészet is. A manőverezés azonban nem nyomott annyit a latban, hogy a kizárólag harcos típusúak eséllyel indulhassanak, *Heronnak*, a triciplita kapitánynak például legkedvesebb szórakozása – és pénzkereseti formája – a roncsok átkutatása. Ő végzett az első helyen, és nyereményét mintha csak direkt neki találták volna ki: az Antigraivitációs bakancsok a labirintus bejárásának költségét csökkentik le. Szakértelmei közül egyik sem kiemelkedően magas, s az ügyességi versenyben szemmel láthatóan azok voltak igazán esélyesek, akik kiegyensúlyozottan fejlesztették képességeiket. Ez az állítás illik *Aceth Al Debid* cerebrita és *Black Jack* ember kapitányra is, akik a második illetve a harmadik helyen végeztek. Az ügyességi verseny újdonsága volt, hogy a fordulózám szerint is osztottak díjakat. A kevesebb, mint húsz forduló között egyértelműen *Prentor* xeno kapitány lett a legjobb, a következő kategóriában azonban nagyobb volt a versengés: *Gorak „Iceman” Axxan* űrcápa és *Dzs Kar El Kebir* között nem is lehetett dönteni, mindketten azonos idő alatt végezték el a kiadott feladatot. A kevesebb, mint hatvan fordulót lejátszottak közül ismét egy xeno kapitány, *Van Bosch* vitte el a pálmát.

A harci versenyek eredményeinek ismertetése

előtt nézzük meg, milyen felszerelés volt a menő, mit tekintettek – okkal vagy ok nélkül – leghatékonyabbnak. A stratégia teljesen egyértelmű volt: lőjünk szét mindenkit minél hamarabb, és ne is törődjünk azzal, hogy mi mennyit sebződünk. A tárgyak nyelvére lefordítva: minél több fegyver a panelon, pajzs nem kell – kivétel esetleg a W+S Antimiss –, a lehető legkevesebb generátor, használjunk inkább Emocell vagy Edocell energiatárolót, ami nem foglalja a panelt az ágyúk előtt, hisz békésen elücsörög a raktérben. Még az sem baj, ha nincs elég energiánk mind a hat körre, hiszen ha minden jól megy, az első két körben mindenkit szétdurrantunk. Az eredmény meghökkentő: egy-két körös csaták, jóval száz fölötti sebzéssel.

Az egyéni verseny első helyezettje veretlenül nyert, ennek ellenére hatszor robbant fel a hajója, mivel védtelenül hagyta az ellenfelek ágyútüze előtt. Tüzereje és fegyvereinek pontossága azonban olyan brutális volt, hogy mindig megmentette a vereségtől. Persze az sem mindegy, milyen fegyverrel szándékozzuk okozni azt az irdatlan nagy sebzést: nagyon-nagyon kell ügyelni arra, hogy az a néhány gyors lövés valóban betaláljon. Hiába van valakinek 240-es átlagos tüzereje, ha az első körben feleslegesen fecserli az energiát, egyetlen lövésével sem talál be... Persze ehhez nemcsak mondjuk a Sisser Dx egyes pontossága, hanem kivételesen nagy balszerencse is kellett. A rakéták kissé háttérbe szorultak, a harci versenyek első három helyezettének 11 ha-



jója közül mindössze kettő használt ilyen típusú fegyvert. Ők viszont egységesen a Teppelton vs 5-t és a Kraptun Brutal Pluszt választották. A jó öreg W+S Giga Beam is teret veszített, bár az egyéni győztes és az első helyezett flotta két hajóján is szerepelt. Előretörték a különböző ion- és fotonagyúk (Nanda, Cromin Phot), valószínűleg azért, mert bár pontosságuk és átlagos tűzerejük kisebb, kevés pajzs véd ellenük. Azonban mint már említettem, a pajzsoknak kevés szerep jutott ezen a légiparádén, és az elavultnak tűnő lézernagyúk is szinte akadálytalanul rombolhattak. A koncepcióba tehát sokféle fegyver beleillik, s talán csak a szerencse döntött köztük, egy azonban biztos: a már említett Emocell/Edocell energiatároló nélkülözhetetlen volt a sikerhez.

A rövid elemzés után lássuk a végeredményt. Az egyéni verseny első helyezettje *Mibel Legni* ember kapitány lett, aki egy Typhoon Soldierrel indult a küzdelemben. Veretlenül, 22 ponttal lett első. (Részletes hajóleírást olvashatsz róla a 35. oldalon) A második helyen *Ximoran Arkleton* triciplita kapitány végzett. Kettejük harcában mindketten szétrobbantak, a nagyobb okozott sebzés döntött. *Stormy Gravel* ember kapitány hatalmas küzdelemben lett harmadik. *Ximoran Arkleton* ugyan simán megverte, de *Mihel Legnit* azért sikerült szétlőnie. A flottaversenynél szintén veretlenül végzett az élen a *Sha'zo Wax*, *Thomas Venture* és *Sir Sharpsbark Tooth* összeállítású úrcápa csapat. A második helyet egy emberekből álló flotta szerezte meg, tagja *Kelly Mycobi*, *Jim Turner* és *Awari Győző* kapitányok voltak. Tricipliták szereztek meg a harmadik helyet: *Ximoran Arkleton*, *Xylanthrax* és *Acinonyx Jubatus* kapitány. *Sha'zo Wax*ék 2 hajó feláldozása árán megverték mindkét helyezettet, a *Kelly Mycobi* vezette flotta azonban csak nehezen győzte le a triciplitákat. Mindannyiuknak – és persze a többi nyertesnek, sőt minden résztvevőnek – őszintén gratulálok!

A kissé talán száraz statisztika után következzenek a Légiparádé eseményeinek továbbgondolása abból a szempontból, milyen legyen a következő. Először is a kategóriákról... Bármilyen nehéz is meghúzni a határvonalat a hajók között, valószínűleg még mindig igazságosabb eredmény születne, mint egy olyan rendszerben, ahol egy Mercator Alfa akár egy Typhoon Soldierrel is összekerülhet. (Annak ellenére, hogy a svájci rendszer a körülményekhez képest legigazságosabb végeredményt szolgáltatja.) A besorolás nyilván a tüzérő szerint történne, csak az a kérdés, mi mindent számítsunk ebbe bele, s milyen súlyozással. Esetleg történhetne még fordulósám, vagy a felszerelés ára alapján.

A másik változtatás ami még bennem felvetődött, az a döntetlen bevezetése volt: ha mindkét hajó felrobban, a program ne a sebzés alapján döntse el a győztest, pontosabban egyáltalán ne döntse el: az okozott sebzés csak a másodlagos pontokat (meccspontokat) befolyásolja. Így nőne a pajzsok szerepe és többféle fegyverzet jelenne meg. Mindkét ötletéről várom a véleményeteket. Mindent egybevéve úgy gondolom Légiparádé ismét bizonyította létjogosultságát a Káosz Galaktika világában; néhány hónap múlva a Swath Military újra küzdelemre szólítja a szabad kapitányokat...

MAKÓ KATALIN



KG-találkozó – 1997. december 6.

Ami a találkozón elhangzott, és ami nem

A december 6.-án rendezett KG-találkozó ideális időpontban volt abból a szempontból, hogy október elejétől fogva elegendő időm volt kikristályosítani az elképzeléseimet a Káosz Galaktikáról, sőt a kolonizálással és az új szektorba való átugrással módomban is volt mutatni belőle valamit. (Bár ez utóbbi megnehezítésének valószínűleg nem mindenki örül...) Általánosságban véve egy küzdelmes univerzumot képzelek, ahol nehéz és veszélyes az élet, nem sikerül minden elsőre és időnként egyáltalán nincs, vagy csak erkölcsi a jutalom a kaland végén. (Mintha csak a valós világról beszélnék, nem?) No de azt hiszem az általánosságokról épp elég ennyi, lássuk a konkrétumokat.

Először is a KG-találkozóról. A viszonylag kicsi és levegőtlen hely ellenére – ígéretet kaptam, hogy legközelebb nagyobb, sőt szellőztethető termet kapunk – sokan jöttek el, hogy meghallgassanak, és feltegyék nekem kérdéseiket. Igyekeztem mindenkit meghallgatni, és orvosolni a problémáját, ha éppen erről volt szó. Ezt azért említem meg, mert előfordulhat, hogy valakinek megígértem valamit, de aztán elfelejtettem vagy elhagytam a papírt, amire felírtam a kérését. Ha a cikk megjelenéséig nem történt semmi az ügyében, nyugodtan írjon nekem levelet, és figyelmeztessen a dologra. Rengeteg ötlet is felmerült a játékosok részéről, és ezek közül nagyon sok igen használhatónak látszott. Persze a beszélgetés mellett volt idő a játékokra is! A Beholder Kft. által rendezett játékos vetélkedőn TF-s és KG-s egyaránt részt vehetett, de én emellett rendeztem egy kis KG-ismereti versenyt is, ahol zsetonokat lehetett nyerni: tárgyakat, hajókat kellett felismerni az enciklopédiájuk illetve adataik alapján. A legeredményesebb játékosnak Verő Balázs bizonyult, a legmegdöbbentőbb azonban az volt, amikor egy játékos az enciklopédia két első szavából találta ki, hogy a Holdporlasztóról van szó.

Az aukció is sikeresen végződött: nyolc tárgy talált gazdára, köztük egy Giga Beam és egy I. Panelbővítő 350 000 illetve 800 000 IGS-ért! A légitaradé kiosztása viszonylag gyorsan lezajlott, magáról a versenyről külön cikkben olvashattok.

Most pedig következnek, amit a találkozón is – részben – elmondtam, vagyis a fejlesztési terveim a következő időszakra vonatkozóan. A találkozón felmerült, hogy a szövetségek most már neki szeretnének látni a bázisuk felépítésének. Most ezt tekintem az egyik legfontosabb feladatommak, különösen mert olyan régóta húzódik a dolog. A következő Alanori Krónikában részletesen leírom, hogyan is fog kinézni, miként építhető fel egy ilyen bázis. (Addigra talán némelyeknek már tapasztalatuk is lesz a dologról, bár nem merek határidőt mondani sem erre, sem más fejlesztésekre.) Felmerült egy új fajta kaland beillesztése a játékba, mégpedig a rabszolgáltatás, vagyis a menekültek eladása. Első hallásra sok embernek teljesen amorálisnak tűnik a dolog, és tökéletesen igazuk van. Csakhogy ez egy szerepjáték, és a kalózok nem hamvas lelkű, első bálózó leánykák... Ilyen kalandot bányában, kaszinóban és szórakoztatócentrumban kaphatsz majd, előbbi helyen kisebb, az utóbbi két épületben nagyobb priusz esetén. Menekülteket adhatsz el rabszolgának, a bányában mindenkit átvesznek, a másik két helyen válogatni fognak, tehát sokkal többet kell vinned, hogy kielégítsd az igényeket. Persze a kalandnak meglesz a maga kockázata is, a kikötőország felfedezheti a fogva tartottakat...

Lehetőség lesz szabotázsakcióra, vagyis bombákat tapasztani az ellenséges hajó oldalára, amely jelentékeny károkat tud okozni. Ezt meggátolhatja vagy megnehezíti egy örrobot. Persze hogy saját használatú örrobotot hogyan szerezhetsz, az egyelőre a jövő és az én tit-



kom... A legnagyobb priusszal rendelkező kalózok fejére (játékos karakterekről van szó!) vérdíj lesz ki-tűzve, amelyről a kikötőben értesülhetsz. Ez egyfajta dicsőségtábla, de veszélyforrás is a kalózok szá-mára. Ezt ellensúlyozandó kerülnek be a játékba a priusztól függő kalandok. (Ez utóbbi három ötletért köszönet a Testvériségnek.)

Mire a cikk megjelenik, sokan elkezdik a kolonizálást, és közülük jó néhányan kapcsolatba kerülnek egy titokzatos szervezettel, amely mintha egyszerre dolgozna a bi-rodalom és a Napkereszt egyháza ellen. Én kb. ilyen rejtélyesnek képzelek el egy illegális szövetséget, és a továbbiakban nagy szerepet szánok nekik. Szeret-nék egy olyan parancsot, amellyel meghatározhatod a hajód kinézetét egy maximum száz karakteres szö-veggel. Ezentúl tehát nem egyenhajók repkednek a galaktikában, hanem sárgák és horpadtak, fényesre krómozottak és éjsötétre festettek. Kezdhettek ter-vezni a hajótokat!

A tiltott tárgyak listáját ki akarom bővíte-ni, egyelőre elsősorban fegyverekkel. Ezeket használni is lehet, de kereske-désre is alkalmasak. Mindkettő priuszhoz kötött, és egyik sem veszélytelen... Átvevőhelyeket akarok fel-állítani, ahol a roncsokból vagy kalózkodással szer-zett cuccokat az ügynök tíz százalékánál jobb áron lehetne eladni. Itt fontos szerephez jut majd a meg-győzőképesség!

Szeretném, ha a földi harc nem pusztán a labirintusokban lenne jelen, hanem a játékos karakterek közti konfliktusokat is lehetne rendezni ily módon. Az eddigi ötletek közül ez a legbonyolultabb, a legtöbb programozást igénylő kaland, de szerintem olyan színfolttal gaz-dagítaná a KG-t, ami megéri a befektetést. Persze ha ez megvalósul, lenne FT (földi támadás), FVI (földi viselkedés) stb. parancs. Valamennyire ez is a fej-lesztéshez tartozik, de leginkább azért írom ide, mert a találkozón a bázisok mellett talán ez a kérdés merült fel legtöbbször. A tanuláspontokat egyrészt a legbelső szektorokban lehet felhasználni a katonai akadémiákon. Sőt, mivel igény merült fel rá, lesz-nek orvostudományi központok, számítástechnikai laborok, archegetemek, ahol a pontokat az orvo-sokra, navigátorokra, tudósokra is el lehet költe-ni. (Várom az ötleteket, mi mindent tanulhatná-nak itt!) Másrészt a kolonizálás végén az egyház olyasfajta jutalmat ad, ami egy idő után szintén alkalmassá tesz téged a tanuláspontok értel-mes felhasználására.

Szívesen csinálnék egy megszakí-tás parancsot, amely félbe-szakítja a forduló utasításai-nak végrehajtását, ha egy parancs nem sikeres (pl.

nem jön be az eladás vagy a vétel). Mi a véleménye-tek az ellenőrzőszám kiterjesztéséről az ezren felüli számokra? Úgy működne a rendszer, hogy te dönt-hetsz, hogy beleszámolod-e az ezernél nagyobb szá-mokat vagy sem, a program pedig mindkét mód-szerrel megvizsgálja az ellenőrző számot.

Legvégül címszavakban sorolok fel néhány, a találkozón felmerült ötletet: feltételes ál-cázás, feltételes klónozás, feltételes belé-pés bővítése azzal, hogy egy fordulóban legfeljebb hányszor akarok bemenni, űrobjektumok a normál és a hipertérben, rejtett raktér, hajóroncs elvontatá-sa, eladása.

Nem tudom, mi mikor fog bekerülni a já-tékba, amit leírtam, az elég hosszú idő-re munkát ad nekem, Azért remélem, mire a cikk megjelenik, egy-két dolog már beindul. Várom a véleményeteket a fejlesztési irányról és az egyes ötletekről. A KG-találkozón elhangzott ötlete-ket is jobb, ha elkülditek nekem papíron, így bizto-sabb.

MAKÓ KATALIN



A KG TALÁLKOZÓ KG-S SZEMMEL

Útban a II. KG- és VIII. TF-találkozó felé egy frappáns kezdő mondaton törtem a fejem ennek az írásnak az élére. Valami ilyesmin, mint: „Galaktikus méretű embertömeg gyűlt össze, de szerencsére a Beholderek megakadályozták a káosz kialakulását.” De sajnos tévedtem. Nem azért, mert ez a kissé idéltlen mondat a második helyre szorult, hanem azért, mert a káosz nagyon is jelen volt a találkozón. Hogy miért? Egyrészt mert kevés volt a KG-s program, másrészt pedig egyetlen embernek (Makó Katinak) kellett állnia a játékosok ostromát. De nézzük részletesebben, mi is történt.

A KG ismét a második emeleten, ugyanabban a kicsi teremben kapott helyet, ahol az előző találkozón. Aki jól helyezkedett, és aki jól bírta a meleg, oxigénben gyéren ellátott levegőt, kötetlen beszélgetést folytathatott Kával. A fő téma most a szövetségi bázisok kérdése volt (az igazsághoz tartozik, hogy ezzel kapcsolatban már előzőleg számos javaslatot kapott). Mint annak idején Petúr, Kati is bőszén lejegyezte az elhangzott ötleteket, javaslatokat, félelmeket. Ezt egy KG-trívia nevezetű játék követte. A játék szabályai (nevének megfelelően) triviálisak voltak, de maga a játék korántsem volt az. Az enciklopédiáik, illetve paramétereik alapján kellett felismerni a legkülönfélébb tárgyakat és hajókat. Néhányan óriási meglepetést kiváltva két-három szóból (például „íme a...”) kitalálták, miről is van szó, mások csak tippeltek, ami viszont negatív következményekkel járhatott: az illető a következő három kérdésre nem válaszolhatott. A helyes válasz azonban két zsetonnal növelte a számláját. A játék lebonyolításában a teremben legfagyosabban vigyorgó személy, Lipták Laci segédkezett. Dacára a nagy számú résztvevőnek, sikerült minimálisra csökkenteni a belekiabálásokat, s így az érvénytelen kérdések számát, bár a már említett káosz sokszor megnyilatkozott, így például Mockosz Fég képében, aki minden harmadik tárgyra (de még hajóra is!) a Microblast pisztolyt tippelte. Kétségkívül bejött neki. Egyszer.

A Légiparádé immáron másodszor zajlott le. A korábbi nagy nevek most a másik oldalon mutatkoztak, mint a díjak átadói. Így én is részese lehettem annak a bizottságnak, amelyik átnyújtotta a két-két Mega-Pho Beamet a győztes csapat tagjainak (bár valószínűleg célszerűbb lett volna megtartani, és helyette Sierra változatokat átnyújtani). Mivel az előző parádéval szemben, ahol még csak maroknyi négyes-ötös agyú hajó volt, itt számos hasonló felszereltségű légi jármű versengett, nehéz lett volna előre megmondani, ki milyen helyen végez. Annál is inkább, mert a legtöbb helyen csak a véletlen döntött – ha még egy Giga betalál, vagy ha eggyel nagyobbat sebez valaki (ha nagymamának kereke lett volna), talán egész más lett volna a végeredmény.

Végezetül a tombolahúzás előtt a nagyteremben TF-KG aukcióra került sor. Sajnos elég kevés tárgyra lehetett licitálni (ezt persze nem tudtuk előre), de ezek horribilis összegekért (százezer és egymillió között) keltek el. A legnagyobb versengés az I. panelbővítőért folyt, amit boldog tulajdonosa 800 000 IGE-ért vitt el, bár félmillió után már csak ketten licitáltak rá. A dilító is tartalmazott nekünk szóló kérdéseket, de sajnos kitalálhatatlan adatokra kérdeztek rá, például hogy 6854 vagy 7532 AZO Madárkát lőttek le eddig. A zárás után még többen ott maradtunk, és bevetettük magunkat a KT-gyűlések befejeződése után megüresedett termekbe, hogy a szövetségi ügyeket megbeszéljük. Ugyanis – nem eléggé elítélhető módon – a KG-s szövetségek nem kaptak termet, pedig nagy szükség lett volna rá. Reméljük, hogy a következő találkozón már ezt a hiányosságot is orvosolni fogják.

Összességében a találkozó hangulatos és jó volt, bár nekem – KG-s szemmel – még mindig az volt az érzésem, hogy a játékunkat még mindig úgy kezelik, mint kistestvért a komoly múltú TF-fel szemben, és így általában „testvériesen” osztognak meg mindenben (azaz a nagytestvér kap többet).

ADMIRAL

HAL-ÁLMADÁRKÁK

A HAL-álmadárkák. Ez a név egy olyan szövetséget takar, amely már elég régen jelen van galaktikánk történelmében, ezáltal már sok port is kavart. Számos támogató és ellenséges véleményt is kaptunk már. Szeretnénk ezért most a szövetség céljait és elveit tisztázni. Baráti társulatként indultunk, és ez még ma is a legfőbb összetartó erő. Más szövetségekhez hasonlóan a miénk sem egy „tömegtársulás”, hanem egy aktív kapitányok alkotta vadász beállítottságú szövetség. A HAL-álmadárkák bemutatását az Élet és Halál, valamint a Rend és Káosz viszonyán keresztül közelítjük meg.

ÉLET

Az életnek értelme van, és mint ilyent bűn elpusztítani. Másrészt viszont, aki a mi életünket akarja elvenni, az nem értelmes lény, vagyis az életének sincs értelme, és mint ilyen elpusztítható. Tehát aki tettelességhez folyamodik egyik tagunkkal szemben, ahhoz Isten legyen irgalmas. Szemet szemért, fogat fogért, életet életért! Ez a farkastörvény. És ez a HAL-álmadárkák törvénye. Csak az erősek élnek túl, a gyengék pusztuljanak. És mivel MI vagyunk az erősek, mi maradunk életben, a többiek pedig... Viszont aki lojális velünk szemben, az okosnak bizonyul, és mint ilyen értelmes lénynek számít, vagyis az életének értelme van, tehát bűn elpusztítani.

REND

A halál az élet egyik velejárója. Aki meghal, esélyt kap arra, hogy újrakezdje, és megpróbálja megjavítani az életét. Ha ekkor úgy dönt, hogy HAL-álmadárka lesz, az életét kapja cserébe. A halál nem old fel bűneink alól, vagyis aki az újrakezdés után is a rossz utat választja, az utána már duplán bűnhődik. Az egyedüli feloldozást csak a HAL-álmadárkák nyújthatják.

folytatás a túloldalon

Alaptípus:	Typhoon Soldier
Manőverezőképeség:	10
Energia:	120+10/kör
Páncélzat:	120
Max. sebesség:	130
Fegyverzet átlagereje:	240

Mihel Legni kapitány, a II. Galaktikus Légiparádé egyéni küzdelmének győztese egyértelműen erre a versenyre szerelte fel a hajóját. A 120-as energia két Emocell energiatárolónak köszönhető, a panelon csak egyetlen Mars generátor árvalkodik. A W+S Giga Beamek és a

Mastodon XR12-esek testvériesen megosztották a panel megmaradó részén: mindkettőből hat darab okádtá a tüzet az ellenfelekre. Érdemes számolgatni egy kicsit az energiát. A 12 lézergyű 78 egységnyi energiát fogyaszt körönként, amelyből csak tízet pótol a generátor. Ez azt jelenti, hogy már a második körben sem tud valamennyi fegyverrel tüzelni, a harmadikra pedig csaknem béna marad. Talán említenem sem kell, hogy a győztes minden csatáját befejezte egy vagy két kör alatt... A Mastodon pontossága 3, a Gigáé 6, az összes tüzérő 240. Igen jó elképzelés, ha valaki tudja, hogy az ideai légiparádé nem a pajzsok diadalmenete lesz. Szerencse vagy bölcs előrelátás? Mindenesetre Mihel Legni, a Hóhérok szövetségének megbecsült tagja, aki pontosan tudja, mitől döglök a légy – valamint a zarg és a kalóz –, kockáztatott és nyert. Senkinek sem ajánlom, hogy ilyen felszereléssel próbáljon meg áttörni egy zarg blokádon. Az első és a második ellenfelét biztosan szétlővi, de egy blokádnak nem csak ennyi hajóból áll.

HAL-ÁLMADÁRKÁK

ÉLET

Rend csak ott lehet, ahol a lélekben is rend van. Ennek elérésének pedig egyik lépcsőfoka a HAL-álmadárka tagság. Mi rendet tartunk magunk körül. Aki ezt a rendet megtöri, az az életével játszik. A rend legfőbb mozgatórugója az engedelmesség. Márpedig a HAL-álmadárkák mindig engedelmesek. Aki nem engedelmes, az nem lehet HAL-álmadárka tag, és mint ilyen, gyenge, vagyis pusztulnia kell. Rendet csak az okosok tudnak maguk körül tartani. TE okos vagy? Ha a válasz igen, akkor rendet tudsz tartani mind magadban, mind a Galaxisban, és HAL-álmadárka lehetsz. Ha a válasz nem, akkor ne akarj közénk tartozni.

KÁOSZ

Káoszban élünk. Káoszt az egész életünk. Káoszt hordozunk pusztító fegyve-

reinkben. Es mégis! Hát nem azt tanultuk: fegyverrel a fegyver ellen? Ha fent akarunk maradni az ÉLET nevű pocsolnyában akkor küzdenünk kell. Vajon kik találták fel a puskaport? A választ mindenki tudja. Azok, akik teljes rendben és harmóniában éltek. És miért kellett nekik a puskaport? Csak azért, hogy még mindig, sőt több ezer év múlva is hangoztassák a rendet és az élet értel-

mét. Csak azért, hogy esélyük legyen a fennmaradásra. Mi is ezért élünk a káosz fegyvereivel. Mert csak így tudjuk elérni azt, hogy felfigyeljenek ránk, és tegyenek valamit a káosz ellen!

És még valami: szeretnénk ezen az úton köszönetet mondani Petúrnak, az összes tagunk, valamint (ezt nyugodtan állítom) az összes játékos nevében, azért, hogy létezik ez a játék, és azért, amit a játék létezése óta véghezvitt. Katinak pedig sok szerencsét kívánunk, mindent bele!

HAL-ÁLMADÁRKÁK (#903)



HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

☑ Üdv kapitányok! Egy felmérést szeretnék csinálni, és ehhez kérném a segítségeteket. Mindenki, aki nem szégyelli a hajóját, magát, legénységét vagy egyenesen büszke rá, az küldje el nekem a karakterlapját. Ez lehetőleg fénymásolat legyen, de ha kéred, az eredetit visszaküldöm. A karakterlap aktuális legyen, hiszen a felmérés nektek is készül. Mutassátok meg mennyire összetartóak a KG-sek! Ne hagyjátok szégyenben a játékot! Számítok rátok!

Redró Anarri (#5085)

Lipták Marcell – 2400 Dunaújváros,
Vasmű u. 55. IV/4.

☑ Helló mindenkinek! Köszönettel vettem az eddigi visszajelzéseket, várom a továbbiakat is! Az sem lenne ellenemre, ha elmesélnétek nekem egy-két, a témába vágó szitot, hadd röhögjünk/dühöngjünk együtt. Ja, egy kis helyesbítés: a hirdetésben megjelenttel ellentétben nem tudósítanod, hanem tudatosítanod kell, én pedig sosem voltam Lrissa. A nősovinizmus vádjáról annyit, hogy a hajómon a pilóta és a katona férfi. Az utóbbi a talpán is... A

napokban egyébként ismét kaszinóztam, és megint megkörnyékeztek bizonyos, nem éppen szűrendi apáca hölgyek. Urak! Igazán kíváncsi vagyok, mit tennétek, ha a kaszinóban több, rendkívül jóképű, kidolgozott izmú – esetleg „entelektüell” típusú – levakarhatatlan és nagyon rámenő „gigoló” keresné a társaságokat? (Főleg ha még vihognának is...) A' Dieu!

Larissa Starlight (#4044)

Szivárványharcos

☑ Üdv minden kezdő kapitánynak! Ha te is kezdő vagy, és te is szeretnél másokat (mint például engem) megismerni, és infót cserélni, nyugodtan keress írásos(6771 Szeged, Szerb u. 118/b) vagy telefonos úton (tel.: 406-042). Jelenleg az Extos szektorban tartózkodom, de nem vagyok fajgyűlölő, úgyhogy nyugodtan hívhatnak más szektorok zöldfülű kapitányai is. Addig is éljenek a xenók! (Mint mondtam nem különböztetek meg egyetlen fajt sem.)

#2110

☑ Ne felejtsetd el:

HAL-álmadárkák (#903)

☑ Minden Nekrofil tagnak! Még ha igaz is lenne az, hogy apám eltávozott, szüksége van olyan kutyákra, akik a kénye-kedve szerint nyalogatják a csizmáját... Nálatok külön jószágokat akarva sem lehetne találni, s talán nem fogja őt derogálni az a tény, hogy csak holmi korcsok lebzselnek körülötte. A rühektől és a tetvektől pedig a Purgatórium tüze fog megtisztítani benneteket. Ne reménykedjétek a klónozásban, ugyanis a Légiparádé óta szerfőlött érdekes kapcsolatokra tettem szert.

Aziro Fralippo (#1002)

☑ Nos, itt ragadom meg az alkalmat, hogy megemlítssem, hogy egy senki nem mond semmit. Különösen ajánlom ezt azon senkik figyelembe, akik engem, fajomat vagy Uszonyomat szidják ezen újságban.

Prostatikus Vagon Jeltz,

költő és filozófus

☑ A jó kereskedő nem pazarol TVP-t a javításra, hanem ha tönkremegy a régi, akkor vesz egy újat.

Habzoo Fa-Rock (#3150)

a Your name is paenyisz kapitánya

HÍREK A BIRODALOMBÓL

☑ Egyes birodalmi körök növekvő nyugtalansággal figyelik a lerombolt bolygók újratelepítését. Attól tartanak, hogy a Napkereszt egyházának túlságosan megnő a befolyása a külső szektorokban, és ez elszakadási törekvéseket indíthat be. Maga a császár azonban nem nyugtalankodik, örömét fejezte ki e humanitárius cselekedet felett.

☑ A MIB alelnökét, akinek merénylő bombája tépte le mindkét alsó karját a légiparádén, egy céghajóvá alakított katonai jármű nemrégiben a Gollam szektorba szállította. Senki sem tudja, miként törhetett át egy magányos hajó a mezon hiperblokádon, azonban azt mindenki érti, miért éppen oda akartak menni: a Gollamban található az egész Birodalom legjobb implantásklinikái, csak itt tudtak tökéletes műkezet varázsolni az eredeti helyébe. Hokaru Asami a MIB egyik legjelentősebb személyisége, és többen – köztük az ION-BENT vezetői is – abban reménykednek, hogy az alelnök soha többé nem tud visszatérni a mezonok által lezárt szektorból...

☑ Érdekes jelenségre lettek figyelmesek a csillagászok. Egy fiatal, alig három és fél milliárd éves csillag váratlan gyorsasággal kezdett öregedni, majd hirtelen magába roskadt, s aprócska neutroncsillagként végezte életét. Mivel ez a Birodalom legszélén történt, egy lakatlan körzetben, a tudósok csak akkor értesültek róla, amikor a csillag csökkenő intenzitású fénye eljutott a legközelebbi csillagászati kutatóállomáshoz, tehát az eset több mint három éve történt. Jelenleg expedíciót szerveznek a tudósok a kihunyt csillaghoz, hátha így többet megtudnak a különös jelenségről.

☑ Különös jelenségek nemcsak a messzi, hihetetlen távolban fordulnak elő, hanem a közvetlen közelünkben is. Jim Cocker kapitány számolt be arról az energiaörvényről, amelybe egy hiperugrás közben keveredett: miután kikerült belőle, 50 százalékkal hatékonyabban működtek a generátorai, s ezt sikerült is kihasználnia a következő csatában. Azonban ezután az energiatöbblet eltűnt, és Jim Cocker sem került azóta újabb energiaörvénybe.

Ghalla News

49

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'97 január

Nem sok minden változott tavalyhoz képest: a Budapesti művelődési házak szerepjátékellenes (mert szerintük a szerepjáték sátánizmussal egyenlő) hozzáállásának köszönhetően ismét a Láng Művelődési házban nyomorogtunk. A hideg miatt zárva tartott ablakok és a tömeg okozta kellemes bukéhoz hamar hozzászokott az orrunk... A bejáratnál lévő terem díszítése egy kicsit egyszerűbb volt a tavalyinál. Se fényképek, se érdekességek, és panaszlevelek, se táblák. Ehelyett viszont elárusítópultok. A Nagyterem falain a korán érkezett KT-k hirdetései voltak láthatók. Egy darabig.

Hamar kezdődtek a programok: Miklós jó reggelt kívánt, és elmesélte, hogy mi mindent lehet ma csinálni a találkozón.

Végül (fél 11-kor) át is adta a helyet az Isteni küldetés nevű vetélkedőnek. Ez az isteni küldetés határozottan emlékeztetett a TF-es istenek idét... khm... változatos kívánságaira, már a selejtező beugrókérdései sem voltak sokkal nehezebbek Leah 97. küldetésénél. Szerencsére csoportok indultak, így a hiányos tudású fiatalok ki tudták egymást egészíteni. (Volt aki, oroszul tudott egy pár szót, volt aki tudott írni és olvasni...) Közben ugyanebben a teremben a rendezők álltak a rendelkezésünkre: eltáplálhattuk az UL-ünket, vagy célba lőhettünk Dögvészre egy moa stukival. (Én szívesebben lőttem volna az adószedőt...)

A Fórum egykor kezdődött az emeletek valamelyikén (különböző termekben is meghirdették az előrelátó rendezők, hátha nem férünk be egy terembe) Összegyűltek a híres és hírhedt kalandozók, és a játékosok kérdéseire adtak választ. Sajnos a nagyfokú érdektelenségnek köszönhetően Treem volt kénytelen kérdezni a kalandozóktól, akik lelkesen válaszoltak, majd kérdeztek is egymástól. Főbb műsorszámok: „Dögvész Elvész”, „Hogyan öljek Remákot” (több felvonásos), „Kicsi a Sighter, de erős” (További részei: „Kicsi a Sighter, de okos”, „Kicsi a Sighter, de egészséges”). A beszélgetésről eredetileg magnófelvétel készült volna, ha lett volna áram a teremben.

Negyed háromkor kicsapódtak a kistermek ajtói, és – mint akit puskából lőttek ki – kalandozók rohantak a fordulóikért. Az új besorolási rendszer kitalálójával kapcsolatban tucatnyi különböző jelzős szókapcsolatot hallottam a fiatalok szájából elhangzani, ezzel is bizonyítva irodalmi felkészültségüket.

Sajnálom, hogy idén nem volt Beholder Homepage böngészés, mert rengeteg infót megtudhatnak belőle azok, akik nem járnak klubokba vagy magányosan játsszák a játékot. Eddig minden évben kihelyeztek a rendezők egy kartonlapot, amelyen találkozókat tudtak megbeszélni a játékosok. Sajnos ez idén elmaradt, amit meg tudok érteni, hiszen ez a papír

már tíz után öt perccel általában betelt. Mégis jó lenne, ha lenne valami, amin üzeni, vagy véleményt nyilvánítani lehetne, mert az olimpiai fordulók zsebrevágásán kívül ez is célja a találkozónak.

Az isteni küldetés döntője érdekes, és időnként megrázó volt. (A Viharlégió alsógyatyában nevű jelenet különösen.) A kezdeményezést jónak tarom, bár nekem jobban tetszene egy olyan játék, amelyben egyszerre sokkal többen is részt vehetnek. Szerintem a lényeg az, hogy azok is hazavihessenek egy emléket a találkozóról, akik nem indultak az olimpián.

Az aukció a tavalyihoz volt hasonló, a táposok tápos cuccokkal lettek táposabbak. Aztán a tombola nyereményzápóra következett. Ezzel nagyjából vége is volt a programoknak. Én még elbattyogtam a KT-gyűlésemre, amely után egy kicsit rossz volt kijönni az üres művelődési házba. Mivel a többség távozott, láthatóvá vált a fiatalok által hátrahagyott rengeteg szemét.

Összefoglalva: A TF-találkozó egyre szervezettebb, alig voltak csúszások, Prekop Laci nagyon jól vezette a vetélkedőt, csak a Játékvezetőt láttam keveset a színpadon. Talán jövőre ő is közénk ül és elbeszélget velünk, mint Petrás Gábor vagy Makó Kati. Hiszen együtt játszunk ezt a nagy társasjátékot...

JTK

KALANDOZÓKALAUZ

Egy új rovatot szeretnék indítani a Gballa News hasábjain, mely játéktechnikai, stratégiai tanácsokat ad a TF játékosoknak. Ez a cikk az Alanori Csatornán való átkelésről szól. Már most szólok, hogy akik maguknak szeretnék fenntartani a felfedezés örömét, azok itt és most hagyják abba a cikk olvasását, és a KalandozóKalauz rovatot ezután se olvassák! Akiket viszont nem zavar az, hogy a mások által megismert dolgokat felhasználják abhoz, hogy sikeresebb, „táposabb” fordulók legyenek, azok nyugodtan csemegézzenek a sorok között! A rovat még csak kísérleti jellegű, várom a visszajelzéseket arról, hogy érdekelnek-e benneteket a tapasztaltabb játékosok által adott tanácsok, nem nagyon zavaró-e számotokra az, hogy esetleg előre lelvünk néhány poént a fordulóitokból. Ha nagyfokú érdeklődést tapasztalok, akkor nem csak én, hanem más gyakorlott TF-esek is megszólalnak majd a rovatban, mindenféle témában. Sőt „kevésbé rutinos” TF-esek is beküldhetik írásaikat a még náluk is újabb TF-es nemzedéknek, pl. arról, hogyan áldozunk be valamelyik istennek, hogyan járjuk végig első minoszkúpunkat, hogyan szerezzünk taumaturgia szakértelmet, de lehet pbua-kúp-kutatói tanfolyam is. Vannak olyan dolgok, pl. a beáldozás és az első küldetések, amiről egy régi játékos, aki 4-5 éve kezdte el a TF-et, már nem nagyon tud írni, mivel már elfelejtette, hogy pontosan mi és hogyan történt. Tehát várom az észrevételeiteket a KalandozóKalauzról; addig is csatornára fel!

AZ ALANORI CSATORNA



Sir Magic Master és Flavius után szépen lassan más kalandozók is átszivárogtak a Yaurr birodalomba; mára már nagyjából huszan lehetünk a „túloldalon”. Én két karakterrel mentem át, így több oldalról is meg-

tapasztaltam az átkelés nehézségeit,

és még viszonylag frissek az élményeim. Azok számára nem tudok újat mondani, akik már átmentek, és azoknak sem, akik rendszeresen lejár-

nak a Keleti Szövetségbe (Kon-

dor Béla Közösségi Ház, Budapest,

Kondor Béla sétány 8. minden pénteken du.

3-tól 11-ig), de bízom benne, hogy írásom sok játékosnak újdonság lesz, és segít az átkelés meg-

lehetősen nehéz feladatát megoldani.

Kezdjük a legelején, onnan, amikor valaki el-

határozza, hogy át szeretne menni a keleti oldalra!

Az átkeléshez azonban nem elég pusztán nekimenni a csatornának, jól fel is kell készülni rá. Az gondolom senki előtt nem titok, hogy a csatorna partján ta-

lálható elf villákban kapott küldetések teljesítéséért cseré-

be tanítanak meg úszni. A villában lakó elf harcos három feladatot ad. Először el kell neki vinni három galachmitot.

A tíz keleti minoszkúpból kilenben találsz a főkincsben egyet-egyét ebből a gyönyörű drágakőből, de vigyázz, mi-

vel keleten is csak akkor kapsz a keleti minoszkúp-térké-

pek közül, ha a jelszó kimondásának pillanatában lega-

lább 15. szintű vagy. Óvatosnak kell tehát lenni, ha időnként szintet szív rólad az autentikus vámpír vagy a szintszívó. Több ismerősöm is van, aki elszurta ezt a dol-

got, és több szintszívás után kimondta a jelszót a kikutatott mίνoszkúpjánál, majd bosszankodva látta, hogy egy nyugati (a kisvárosok környékén található) mίνoszkúp-térképet kapott. A következő küldetesként egy kb. 8 mezőre levő labirintusban kell megölni egy Zhinturgot. Csak ezüst- vagy mágikus fegyver sebzi, körönként két max. ÉP-t szív, és a tisztítóvíz nem mindig hat rá, mert gyakran húz fel energiapajzsot. Ha ezt is teljesítetted, akkor az elf villa alatti pincében a gnóm szolgálot kell eldemeztetni. Ez nagyon kemény feladat. Savhurrikánt varázsol, és kővéváltató pillantása van, amit 30 feletti szerencsével is meg lehet szívni. Ajánlott tehát a magas szerencse és a tükörpajzs. A védettsége is jó, 23-as fegyverszakértelem alatt csak akkor van esélyed, ha van harcot tápoló varázslatod vagy KT-képességed. Elenios hívők itt jelentős hátrányban vannak, bár az áldomás sem biztos, hogy elég, kell még mellé a magas erő, vagy jó távolsági fegyver. Ha ezt is teljesítetted, jutalmul az elf harcos megtanít úszni.

Ha már tudsz úszni, akkor kis tavacsákban gyakorolhatod az úszást. Vigyázat, patakban nem lehet úszni! Ha legalább 5-ös úzásod van, és legalább 20 TVP-ért úszol, akkor úzás közben találkozhatasz mindenféle vízi szörnyel. Érdekes tehát az elején már tudatturbózni az úszást, mert akkor már a 20 TVP-ért nem csak az fejlődik, hanem a vízi harc is. Egy fordulón belül az első három úzásra biztosan jön szörny, a negyedikre már csak kb. 50% eséllyel, az ötödikre pedig kb. 25%-kal. Ötnél többet úszni nem érdemes, mert akkor már szinte biztosan nem jön szörny. Kincseket is találhatsz, ha legyőzöd a szörnyeket, pl. fűszertartót, fekete gyöngyöt, réz papi karkötőt, shinai gömböt, ezütláncot stb. Tapasztalataim szerint Moa ékszerek közül csak üveggömböt lehet a tavakban találni. A vízi csaták egyébként kemények, mert mindent levetesz, ezért kicsi lesz a védettséged. Megmarad az ügyességbónuszod (ez 26-osnál 9), az erőpajzs, a smaragd védőgyűrű és a láthatatlanság. Ha ezekkel nincs olyan 15 körüli védettséged, akkor sokat fogsz sebződni, sokat kell gyógyítanod. Ismét megtapasztalhatod tehát, hogy milyen volt a játék az első fordulóidban, amikor alacsony volt a fegyverszakértelmed és a védekezésed. Hát mit mondjak? Nem mindig felemelő érzés, amikor holmi 100 TP-s szörny ronggyá ver a víz alatt. A szörnyeket sem fogod megölni eleinte, amíg nincs szigonyod, meg négyes vízi harcod. A vízi harc 8, 10, 10, illetve 13 csatától nő kettesre, hármasra, négyesre illetve ötösre. A tápos karakterek (magas erő, Tharr varázslatok, KT-képességek stb.) már négyessel át tudnak menni a csatornán, de a többieknek a legegyszerűbb módszer, ha elérik a hatos vízi harcot, és bemennek a vízilabirintusba. Mikor a vízi

csatától megnőtt hatosra a vízi harc, a következő mezőn, ahová lépsz, ismét találkozol az elf harccal, és ő megadja neked egy vízi labirintus koordinátáit.

A labirintusban meg lehet szerezni a cápaölő tör, és teljesíteni az „ölj meg egy mélységfattyát, kacagó szépiát, diuretikus krákent” küldetéseket. A labiban lehet még gyakorolni a vízi harcot is, több ponton található oktató, akinél egy 50 TVP-s GYK paranccsal gyakorolhatsz. Egyébként a vízi harcot kizárólag vízi fegyverrel (szigony) lehet gyakorolni, de azzal is csak fele annyira hatékony, mintha más fegyverszakértelmet gyakorolnál ugyanannyi TVP-ért. Látható tehát, hogy a labirintuson kívül egyáltalán nem éri meg gyakorolni, de szerintem benn sem érdemes, mivel a cápaölő tör bőven elég az átkeléshez, és nagyon sok TVP a gyakorlás. Lényeges probléma a cápaölő törrel kapcsolatban, hogy ha mástól kapsz egyet, akkor sem használhatod, ha nincs legalább hatos vízi harc. A tör egyébként csak vércápák ellen hatásos, és csak kelet felé menet. Az egész felkészülés, onnan kezdve, hogy megvan a három galachmit, és bevitted őket az elf villába, kb. 20-25 fordulót vesz igénybe.

Mindezek után már készen is vagy az átkelésre. A sikeres átkeléshez ne felejtse el még tudatturbózni az úzásodat, mivel a csatornán csak 8-as úzással lehet átkelni. Alacsonyabbal neki sem indulsz. Nekem, mire ide jutottam, 7-es volt az úzásom, és bizony elsőre elfelejtettem a tudatturbót, vertem is a fejem a falba. A csatornára lépés előtt ne felejtse el teljesen felgyógyítani magát, és legyen legalább 17-es vízi védettséged (a fentebb leírtak alapján)! A cápaölő tör bőven elég az öt vércápa legyőzéséhez, a védettség azért kell, hogy ÉP-vel is bírd a szünet nélkül következő vízi csatákat. Azt eddig elfelejtettem leírni, hogy varázsolni sem lehet a víz alatt, de az áldomást, vámpirizációt meg tudod hosszabbítani. Ha valaki vámpirizál, annak nyolc cápa jön, a többieknek öt. A cápák ÉP-je



megfigyeléseim szerint 60 és 80 között mozog. Amikor ki-mászol a túloldalon, először is egy energiafüggönyön lépsz át, ez levisz kb. 5 ÉP-re, veszítesz egyet minden tulajdonságodból, veszítesz 10-20 max. ÉP-t, ugyanennyi max. VP-t. Ha mindez még nem lenne elég, jön a parti őrség, de te zseniálisan megvesztegeted őket 400 arannyal. Ha nincs nálad ennyi, levonják a bankszámládról, vagy felírják tartozásnak a bankba. Ha mindezeket túl vagy, akkor tied a dicsőség, kapsz 1 % halhatatlanságot, és elindulhatsz felfedezni a Yaurr birodalmat.

Visszafelé is át lehet kelni a csatornán, csak nem nagyon érdemes. Egyrészt visszafelé is átmész az energiafalon, másrészt visszafelé nagyobb vércápák jönnek, amelyeknek több az ÉP-jük, jóval többet sebeznek és max. ÉP-t szívnek. Azt nem tudom, hogy visszafelé hány nagyobb vércápa jön, szerencsére nem sikerült megtapasztalnom.

Most pedig arról, hogy mi vár rád a túloldalon. A csatorna túlsópartján egészen más a játék, sokkal magasabb a szörnyek szintje, emiatt nagyon kemény ott kalandozni. Szerintem a minimális követelmény egy fegyver legalább 26-os és egy 23-as szintű ismerete, az egyik ütő vagy ököl, és a távolsági fegyver is legalább 26-os legyen. Igazából jól lépni azonban csak akkor lehet, ha van 28-as fegyverszakértelmed. Fontos még a magas szerencse, mivel még 40-essel is be lehet szívni dolgokat (pl. a Chara-din fattya varázslatfelejtése). Tehát minimum 30 feletti szerencse és valami hadiszerencse, varázsvédelem. Jól jön a mentális pajzs, és Elenios-hívőknek az agyburok, mivel a varázslatfelejtés mentális varázslat. Nagyon fontos tulajdonság lesz az erő is, mivel elsősorban ez növeli a sebzedet. Alacsony erővel a 28-as fegyverszakértelme nagy szükséged lesz, magas erővel (30 feletti) a 26-27 már elég ahhoz, hogy normálisan elboldogulj. A sebzés nem is csak az miatt fontos, hogy meg tudj ölni a szörnyeket, hanem igazán élvezetesen csak akkor lehet játszani, ha a szörnyek nagy részét egy kör alatt megöled. Ugyanis a túloldali szörnyek átlagosan 40-80 ÉP-t sebeznek körönként, ha sok kétkörös csatád van, akkor egyfolytában szétvernek, nagyon sokat kell gyógyítanod. A gyógyítás szintén elsőrendű problémája lesz mindenkinek, aki átkel a csatornán. Itt már

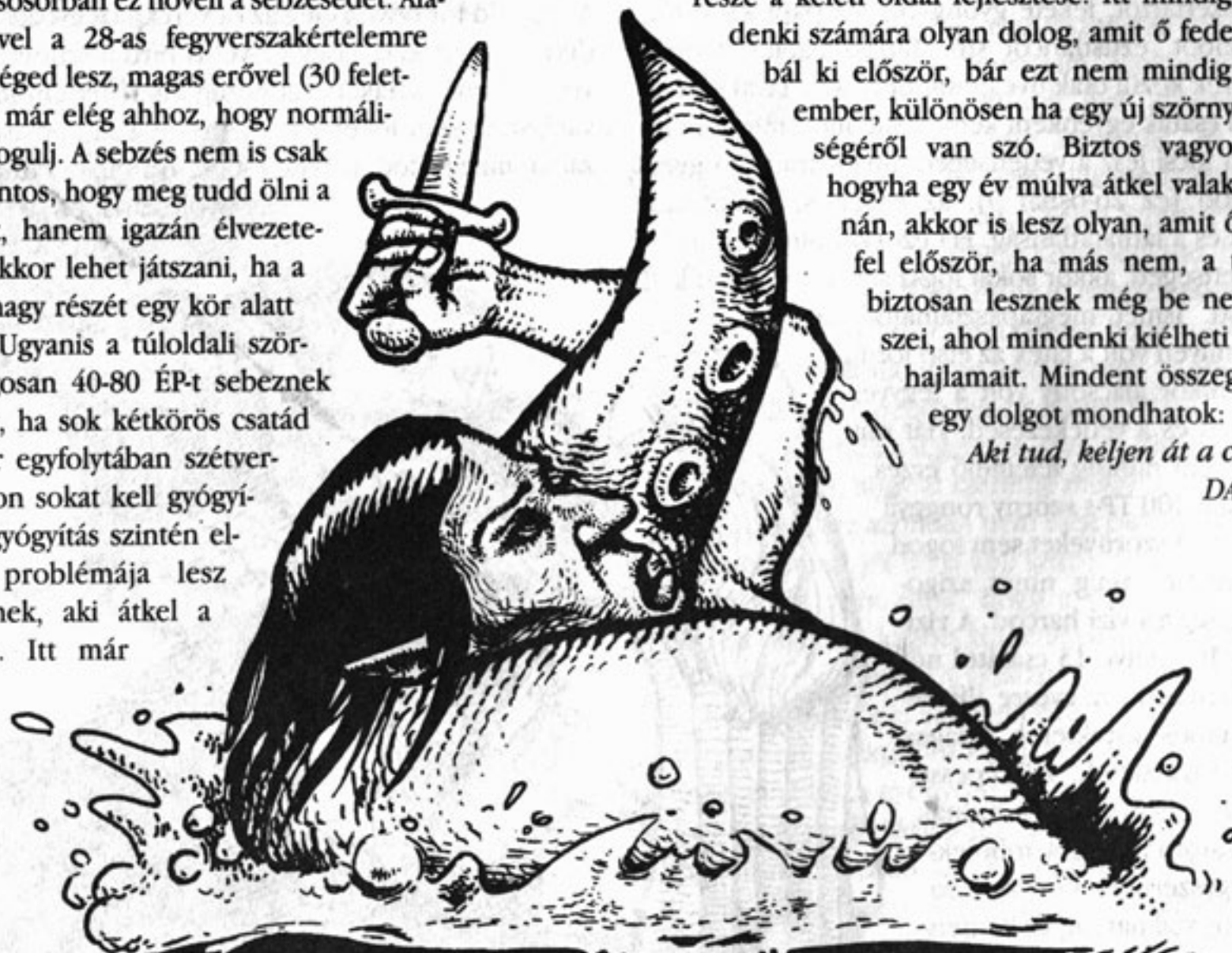
nem elég az a körönkénti egy-két gyógymógy vagy azonnali gyógyítás, sem a vámpirizáció. Jól jön a magas gyógyítás szakértelme, a sok TU, vagy a korlátlan gyöngymangó-utánpótlás az azonnali gyógyításhoz. Ebből a szempontból előnyben lesznek a Raia hívők, mert ők a túloldalon viszonylag könnyen megszerezhetik a teljes gyógyítás varázslatot, bár ahhoz meg borkonyóbibe kell. A gonoszok kicsit hátrányba kerülnek, mivel ők nehezebben gyógyítanak. A szint nem olyan fontos, de a támadás miatt jól jöhet a 20-22. szint. Át lehet jönni az itt leírtaknál alacsonyabb értékekkel is, de akkor egyfolytában szívni fog az illető. Még egy hangsúlyos dolog van: a pénz. A túloldal eszi a pénzt: új varázslatok (van olyan, ami fontos a hétköznapi fordulóknak is, pl. teleport II., varázsvédelem II., Symulf rúnája), kolostor, ahol magasabb HM-et tanulhatsz, pszi-kő, varázskő, mágikus fegyver stb. Erősen javasolom minden szűrőfegyveresnek a vámpírtört – lehet kapni a boltban, mágikus, sok szörnyet ezzel is meg lehet ölni, és nagyon jól jön az a gyógyulás, amit vámpirizálsz vele.

A végére hagytam azt a kérdést, amelyet mostanában sokan feltesznek: *Érdemes-e átjönni?* Mindenképpen. Ha csak a „táp” részét nézzük a dolognak, akkor egyrészt sokkal több TP-t lehet szerezni, jobban fejlődnek a fegyverszakértelmek, több VP-t regenerálsz (max. VP/40-nel) és több pénzt, jobb tárgyakat szerezhetsz. Ha a szerepjátékos oldalát nézem akkor is megéri az átkelés, egyrészt sokkal izgalmasabb mint a nyugati oldal, amit gondolom már sokan unnak. Másrészt a program folyamatosan bővül,

Miklós mindig rak fel újabb dolgokat, és ezek nagyobb része a keleti oldal fejlesztése. Itt mindig van mindenki számára olyan dolog, amit ő fedez fel, próbál ki először, bár ezt nem mindig élvezi az ember, különösen ha egy új szörny új képességéről van szó. Biztos vagyok benne, hogyha egy év múlva átkel valaki a csatornán, akkor is lesz olyan, amit ő fedezhet fel először, ha más nem, a térképnek biztosan lesznek még be nem járt részei, ahol mindenki kiélheti felfedezői hajlamait. Mindent összegezve csak egy dolgot mondhatok:

Aki tud, keljen át a csatornán!

DANI ZOLTÁN



III. Ghalla Szépe Verseny

FESTŐI SZÉPSÉGEK

Tündökletes Hölgyek, Nemes Urak!

Nebéz, de szép feladat áll előttem, mikor be kell jelentenem, hogy ismét megrendeztetik a Ghalla Szépe verseny, immáron harmadszor! Újra keressük a félsziget legszebb kalandozóbölgjét, hogy méltóképpen díjazhassuk szépségét, és ehhez a segítségeteket kérném, tisztelt férfitársaim! Hiszen a zsűri minden évben csak kapkodja a fejét, olyan sok lenyűgöző szépség járja Erdaint. A döntés főképpen rajtatok múlik!

A mai naptól várom a szavazataitokat! Leveleiteket, melyben azoknak a bölgyeknek testi és lelki bájait ecselelitek, akik leginkább batottak szívetekre. Az indoklás nem kötelező, de feltétlenül üdvözljük, hisz minél szebben fogalmazzátok meg az imádott leány (leányok...) tulajdonságait, annál többet segítetek nekünk, hogy jobban elképzelhessük az esetleg ismeretlen szépséget. Természetesen ezek a munkák a csodás Bárdversenyen is megmérettethetnek, de mivel a két versengés között az idén nincs hivatalos kapcsolat, kérem, ha úgy gondoljátok, mindkét helyre küldjétek el műveiteket!

De ne csak a szavak mesterei lássanak munkáboz, és ez az idei verseny különlegessége: szeretettel várjuk az ügyes kezű rajzolók, festők műveit is, és ez ezúttal jelentős többletpontokat jelent a (nemcsak szavakkal) lefestett szépségnek!

Néhány szó a változásokról: az előző évekkkel ellentétben korlátozzuk a szavazati lehetőségeket. Egy dicső kalandozó legfeljebb két bölgyre adhatja le voksát! (Még egy intézkedés: egy játékos maximum két karakterével szavazhat ugyanarra a kalandozólányra. Tebát szavazhat akár az összes általa irányított kalandozóval is, de csak különböző karakterekre!)

A szavazat tartalmazza a szépség pontos nevét, karakterszámát, esetleg faját és vallását is (ezzel csak a díjak elosztását könnyíted meg), valamint a Te nevedet és karakterszámodat is, tisztelt ajánló, mert a terveink szerint az idén a legtetszetősebb ajánlást is jutalmazzuk (különös tekintettel a rajzokra)!

A Közös Tudatok is megjelölhetik, hogy melyik leányt tartják a legszebbnek saját berkeikben!

De pszt, van még egy titkos bírem! Állítólag a Szépséges Elenios papjainak közbenjárására a verseny első helyezettje magától a Szépszemű Úrnőtől kap jutalmat! Hogy ez igaz e, még senki sem tudja, de ha mégis, valóban isteni fény ragyogja majd be a nemes vetélkedőt!

A versenynek természetesen továbbra is szüksége van

a gáláns felajánlókra. Kérem azokat a nemes lelkű férfiakat (sőt, esetleg bölgyeket is), vagy akár egész Közös Tudatokat, akik bajlandóak lennének értékes tárgyakkal, csengő aranypénzzel bozzájárulni a nagy vetélkedés díjalapjához, tegyék meg felajánlásaikat! A jószívű adakozók listáját (a múlt évvel ellentétben) idén nyilvánosságra bozzuk (bacsak a szerény adakozó meg nem írja, hogy szeretne inkognitóban maradni). Előre is köszönöm, az egész leendő zsűri nevében is!

Már csak egy köszönetmondásra maradt időm: szeretném megköszönni az előző évek szervezőinek, Veres Ignác Úrnak és Otyiknak a zseniális ötletet és a nagyszerű megvalósítást! Egyéb irányú elfoglaltságuk miatt idén kisebb szerepet vállalnak, de most sem tudnék megenni nélkülözhetetlen tanácsaik nélkül!

Végezetül csak a legutóbbi szépségverseny eredménybirdetésekor elmondott szavaimat idézhetem: „Járjatok nyitott szemmel a világban! Szerelmesek, titkos imádók, vagy egyszerűen csak a lányok szépségét csodáló férfiak, begyezzétek tollaitokat!”

Elő azokkal a tollakkal!

Szeretettel üdvözlök mindenkit:

PELEGRIN (#1531)



Nemcsak mentális üzenetben, de „hagyományos” postai levélben, vagy e-mailben is várom a szavazatokat, felajánlásokat! Beküldési határidő: március 15.

Ahova a szavazataitokat küldhetitek:

ifj. Németh Kálmán

1108 Budapest

Kövágó utca 10. IV/20.

E-mail: kvantum@alarmix.net

TF FEJLESZTÉSEK

Hírek, információk a legközvetlenebb forrásból

Javítások

- * Ha kiadsz egy FGY parancsot, amely az előzőleg beállítottól csak a 3. paraméterében különbözik, akkor ezzel nem töröld az FGY parancsot (korábban volt egy ilyen hiba), hanem felülírod az előzőt.

HÍREK

- * Dögvész, a Fény Szentélyét megrontó Thargodan visszatért a Sötét Földre, a kalandozók agresszív zaklatásának köszönhetően. Megfigyelők szerint mindez csak bemelegítés volt, Toborzásgátló Vlagyimir összegyűjtött mindent, ami egy Thargodan herceg megidézéséhez szükséges.

VÁLTOZTATÁSOK

- * Mint bizonyára mindenkinek feltűnt, az olimpia programja komoly változtatásokon esett át. Az első, legszembetűnőbb változtatás a svájci rendszer bevezetése az eddigi egyenes kiesés helyett – ez a rendszer a korábbi KG Légiparádén már bizonyított. Az egyenes kieséssel szembeni nagy előnye, hogy nem csak az első helyezettet határozza meg nagy biztonsággal, hanem a teljes élmezőnyt. A középelyon belüli pontos sorrend



megállapítására természetesen még ez az algoritmus sem alkalmas. A másik változtatás a kategóriabesorolást érintette; a rendszer játékosok javaslatai alapján készült. Az eddigi fix kategóriák helyett az indulóknak a tavalyi győztesek (valamelyest legyengített) klónjaival kellett megküzdeniük; a kategóriabesorolás attól függött, hogy meddig jutottak. A korábbi rendszerrel a fő probléma az volt, hogy az eséllyel való indulás akár a teljes fél éven való készülést is igényelte, míg az új rendszerben (majdnem) bárkinek lehet esélye. Az új rendszerrel kapcsolatban szívesen látok bármilyen véleményt, és a rabszolgás szavazás lezárta után újabb szavazást írok ki arról, hogy maradjon-e ez az új rendszer vagy állítsuk vissza a régit.

- * Bizonyára sokan hallottak már a felderítés kontra csatamező változásról. Az előzményekről annyit, hogy annak idején nagyszerű ötletnek tartottam, hogy a felderítés növelje az ellőtt lövedékek megtalálási esélyét, és be is raktam a programba. A kezdetek kezdetén a csatamező nem fejlesztette a felderítés szakértelmet, mondván, hogy úgyis elég táp. Egy játékos rábeszélte, hogy ugyan, nyugodtan fejlessze a felderítést a csatamezőzés, nem olyan nagy dolog. Később, mire észbe kaptam, néhány csatamezőtúrásra specializált karakter már 50-60-as felderítéssel szaladgált. A véleményem a következő volt: a felderítés egy hasznos szakértelem, de csatamező nélkül fáradtságosan növelhető. Ennek függvényében határoztam meg annak idején a KUTa-tással a tárgyak megtalálási esélyét, és ezért egyeztem bele abba, hogy a lövedékek megtalálási esélyét növelje a felderítés. Az eredmény: karakterek, akik tárgykeresésre még sosem adtak ki KUT parancsot, szinte biztosan találnak meg lövedékeket (amelyeknek megtalálási esélye pont azért volt alacsony, mert a sebességük kiugróan nagy), és ha akarnák, bármikor előtúrhatnák bárki eldugott tárgyait. És nem azért, mert ezért keményen megdolgoztak, hanem mintegy a melléktermékeként egy olyan tevékenységnek, amely sokak szerint a TP és egyéb erőforrások termelése szempontjából amúgy is a legoptimálisabb tevékenység. A felderítés szakértelem funkciója és működése eredetileg nem ez volt. Mint játékvezetőnek, esetenként kötelességem a játékegyensúlyt helyrebillenteni, mivel ez a játék egészének javát szolgálja, még akkor is, ha ez néhány játékosnak nem tetszik. A legkézenfekvőbb megoldás az lett volna, hogy visszaállítom a régi változatot, és a csatamezőzés nem fejleszti tovább a felderítést, de joggal panaszkodna mindenki, hogy néhányan ezáltal



behozhatatlan előnyre tettek szert. A végső verzió, amely jelenleg is a programban van, a következő: egy adott körben az 1. csatamező rendszeren fejleszti a felderítést, ha az 21. szint alatt van, egyébként csak minimális mértékben. A 2. csatamező csak akkor fejleszt, ha felderítésed 15-nél alacsonyabb. A 3. és későbbi csatamezők a felderítést nem fejlesztik, sőt, 24. szint felett csökkentik. Tehát akinek abnormális módon elszaladt a felderítése, és továbbra is buzgón túrni akar, számíton rá, hogy körönként egy-egy aprócska lépést tesz vissza a játékegyensúly felé.

- * A csatona túloldalán a magas védettség (40 és afölött) az eddiginél nagyobb mértékben csökkenti a szörnyek sebzését.

ÚJDONSÁGOK

- * Régóta kérlek játékosok, hogy a karakterek leírásában megjelenjen a papi rangfokozat is. Kérésük teljesült, bár néhányan programhibának vélték a dolgot. A papi rangfokozat nem íródik ki, ha nem viseled a szimbólumot, jellemrejtés varázslat van rajtad, vagy átváltoztál egy másik kalandozóvá (itt a 26. alakváltó szinten megkapott képességre gondolok, amelyet Dort Amessix használt először – az Olimpián Toborzásátló Vlagyimir alakját vette fel így).
- * Megjelentek az új minoszkúpok a csatornától keletre is. Remélem, hogy a kihívás és a kincsek vetélytársai lesznek a csatamezőknek.
- * Minden városban erődítményeket építenek buzgó ácsok és vállalkozó kedvű kalandozók. Most már megerősített hír, hogy az erődítmények a királyságból érkező megszálló csapatok számára készülnek. A megszállásnak valószínűleg lesznek pozitív következményei (a korrupció csökkenése a városokban, ami pl. a tolvajok helyszíni kivégzését is jelentheti), és negatív következményei (megemelt adók a helyőrségek fenntartására). Sokan arra figyelmeztetik a megszálló seregek vezetőjét, hogy lázadástól kell tartani, a kalandozók esetleg ostrom alá vehetik az erődöket, de a parancsnok, Numpet Zaks csak lebecslően legyintett, szerinte a kalandozók nem képesek szervezett támadásra. *„A katonai helyzet stabilizálása, és az esetleges lázadó kalandozók leverése után jöhetnek a gyarmatosítás további lépései: a szörnyek kiirtása, a csatamezők és labirintusok betemetése, és a békés telepések bebozatala, betelepítése a kalandozók városaiba.”* – nyilatkozta a bátor hadvezér.

TIHOR MIKLÓS

Elképesztő

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



A következő hír ismeretlen feladótól érkezett, de az utóbbi idők egyik legmegdöbbentőbb rekordját ismertette. Megdőlt Ilrylin Theft mérgeződési rekordja, amit a GN34-ben olvashattatok. A mostani, „szerecsés” rekordert a 139. fordulójában mérgezte meg valami kósza fenevad, és még mindig (170. forduló) meg van mérgezve. Idáig összesen 1395 ÉP-t veszített méregtől. Fordulók szerint:

139. • 9 ÉP	150. • 50 ÉP	161. • 41 ÉP
140. • 1 ÉP	151. • 54 ÉP	162. • 47 ÉP
141. • 25 ÉP	152. • 51 ÉP	163. • 46 ÉP
142. • 26 ÉP	153. • 51 ÉP	164. • 51 ÉP
143. • 47 ÉP	154. • 51 ÉP	165. • 45 ÉP
144. • 54 ÉP	155. • 46 ÉP	166. • 44 ÉP
145. • 10 ÉP	156. • 41 ÉP	167. • 50 ÉP
146. • 62 ÉP	157. • 50 ÉP	168. • 51 ÉP
147. • 49 ÉP	158. • 52 ÉP	169. • 55 ÉP
148. • 52 ÉP	159. • 50 ÉP	170. • 49 ÉP
149. • 37 ÉP	160. • 48 ÉP	

A táblázatból jól lehet követni az újabb méregadagok érkezését, és amint a végén látható, még koránt sincs vége. Szerintem jó pár fordulóig fog még tartani számára ez a pokoljárás. Persze most, hogy ismét régi fényében tündököl a Fény szentélye, megvan a lehetősége a gyógyulásra.

Tharr hittérítője, Ödönke, az uzbányok réme. Az utolsó tíz fordulójában ugyanis 33 uzbányt ölt meg. Ha csak az uzbánycsőrök értékét nézzük, akkor is jövedelmező a vállalkozása: 198 arany. Ödönke pályázik Ghalla legmagasabb kalandozója címére is, ugyanis tekintélyes mérete pontosan 260 cm. Ha valaki magasabb ennél, az jelentkezzen!

Abu-Habel-Khabeb már szerepelt egyszer az Elképesztőben. Neki a méregimmunitása volt megdöbbentő, ami még mindig kiválóan működik nála. Több mint három éve járja Erdauint (123 forduló), de még semmi nem volt képes megmérgezni. A szervezetének példátlan ellenállóképessége lehet a mérgekkel szemben. Az 55. fordulójában felrakott méregsemlegesítése is még ott figyel rajta. A savakkal szemben azért nem ennyire ellenálló, mert a ragyás burástyák, ha megmérgezni nem is tudták, de a páncéljait szépen bontogatják.

KALANDOZÓK VÁROSA



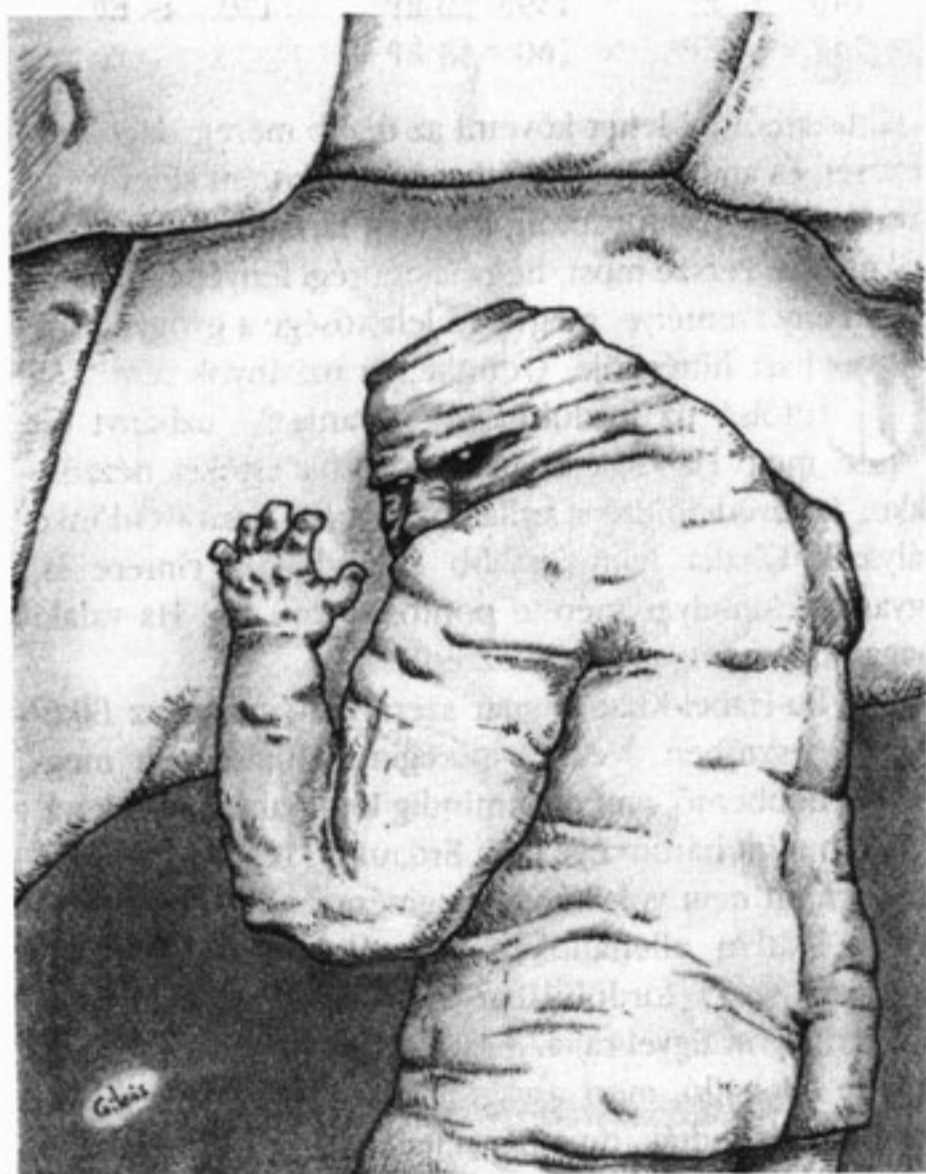
Mi, magunk szorgalmából ill. társaink bizalmából Biztosrév és Fehérbérc tanácstagjai köszöntünk Téged! Szokás szerint információkkal kezdjük, és egy igazi csemegevel, egy szenzációs fülessel fogjuk folytatni. Tebát:

CÍMER

Akik voltak a TF-találkozón, megcsodálhatták a Kalandozóvárosok címereit. Nagy örömmel tapasztaltuk, hogy jelképeink előtt mindig álldogált néhány ember; azon viszont csak félszájjal tudtunk mosolyogni, hogy valaki(k)nek annyira megtetszettek, hogy távoztukban magukkal vitték őket... A privatizálásról esetlegesen lemaradt többieknek üzenjük, hogy töröljék le krokodilkönnyeiket, és nézzék meg a decemberi Alanori Krónikát, mivel ott láthatják a rajzokat.

KÉRDEZZ-FELELEK

Az érdeklődők december 6-án találkozhattak jópár tanácstaggal, és akár négyszemközt, akár szervezett fórumon feltehették kérdéseiket. A (nekünk) egyik legjobban tetsző kérdés az volt, hogy tervezzük-e kalandozóváros



Kérdéseiddel, javaslataiddal a következő személyekhez fordulhatsz:

Gwendolen (#5642)
1104 Bp. Szőlőbegy u. 8. III/11.
Tel: 260-0195

Edward a kíváncsi (#4415)
1135 Bp. Forgách köz 16.
Tel: 270-4884

építését a csatorna keleti oldalán. Válaszunk nemleges volt: egyrészt szeretnénk, ha Biztosrév és Fehérbérc mielőbb meghaladná a helytartói városok nagyságát és pompáját (s természetesen gazdagságát – bár egyesek szerint ez már többszörösen megtörtént, az állítólagos történelmi alapok miatt); másrészt a csatorna túloldala Borax király fennhatósága alá tartozik, s mivel az uralkodó első szóra feltételek nélkül örök időkre lemondott a jelenlegi kalandozóvárosok területéről (bár a kósza hírek szerint ezt már megbánta, sőt...), ilyen döntés előtt illőnek érezzük előbb megkérdezni őt, s csak utána cselekedni.

Mindenesetre néhány évvel ezelőtt még a jelenlegi kalandozóvárosok építését sem terveztük...

ÉPÍTKEZÉS

Az építkezésben segíteni az ÉP 398 <TVP> (városmező építése) és az ÉP 400 <TVP> <házsorszám> (épület építése) parancsokkal tudsz. Városmezőt csak 20 TVP-nként, épületet pedig 50 TVP-nként kell építeni. Például, ha Biztosrévben a (135, 61) mezőt szeretnéd építeni 100 TVP-ért, az adott mezőre kell lépned, majd ki kell adnod az ÉP 398 100 parancsot; vagy: ha a fehérbérci fogadó építkezésébe kívánsz bekapcsolódni, a (73, 59) mezőn az ÉP 400 100 1 parancsot kell kiadnod és így tovább.

S hogy hol tudsz segíteni: Biztosrévben a (135, 61) majd a (136, 61) mezőt építjük. A (134, 61) koordinátán jelenleg a Kerekkorsó Rendje KT pihenőhelye (mindenki más számára, bármily meglepő: fogadó) és vegyesbolt, a későbbiekben pedig fegyverbolt és fegyvermesterház fog épülni, a (140, 61) mezőn pedig vegyesbolt épül. Fehérbércben a (72, 59)-es koordinátákon kereskedőnegyed fog épülni (ékszerbolt, fegyverbolt, vegyesbolt), a (73,

59) mezőn fogadó, a (74, 59) koordinátán pedig kettő KT-épület készítésébe kapcsolódhattok be: az Ezüsttorony az Ezüstkígyók Szövetsége KT főhadiszállása, mindenki más számára pedig varázslótorony lesz, a Sárkánybarlang pedig az Aranysárkány KT stílszerű pihenőhelye lesz, remélhetőleg nemsokára.

Bárki bármelyik, már elkezdett építkezést folytathatja! Ha pedig már építettél, kapcsolódj be a III. Kalandozóváros-építési versenybe: küldd el fordulód megfelelő részének fénymásolatát, karakter számoddal egyetemben, hogy részesülhess a szorgalmasoknak felajánlott nyereményekből!

ADAKOZÁS

Ha valamely okból jelenleg nem tudsz bekapcsolódni az építkezésekbe (pl. most éppen messze jársz a kalandozóvárosoktól), akkor is tudsz segíteni: ajánlj fel díjakat az építőverseny résztvevőinek illetve adakozz a városok bankszámlájára. Ezt bármelyik bankban meg tudod tenni, a **PBE <arany> 1** utasítással. A befolyt pénzből helybéli építőmestereket, kubikusokat fogunk fogadni, akik leginkább városmezők építésébe, kisebb mértékben középületek felhúzásába fognak bekapcsolódni. Előre is köszönjük nagylelkűségedet! (Lusták! Hallgattassátok el megszólaló lelkiismereteket néhány arannyal, adjátok ki a **PBE <50> 1** parancsot!) Aki ezer aranyat vagy többet ajánl fel, javaslatot tehet, hogy az összeget mire használjuk fel!

KRPIXLON THEOBALD

Mint már hírt adtunk róla, az „aukciós ház szerény alügynökének” tehetős rokona Libertanba vezető útja során testőreivel együtt nyomtalanul eltűnt. Felkutatásában jó néhány szerencsevadász vesz részt, rosszindulatú feltételezések szerint nem is annyira az egyébként szimpatikus férfiú iránti aggodalomból, mint inkább a vele együtt eltűnt felbecsülhetetlen értékű kincsek miatt. A feltevés alapja az, hogy Krapixlon Theobald meglepő biztonsággal talált rá jó néhány elfeledett moa-kori kincseskamrára, s az innen, valamint a kalandozóvárosokat építő kalandozóktól az alanori árakhoz képest potom pénzért összevásárolt különféle régi (főleg moa) tárgyakat, fegyvereket ezen legutolsó útján szándékozott a Libertanban épülő királyi erődbe szállítani.

Felmerültek olyan hírek is, hogy kereskedelmi tevékenységét nem saját szakállára vagy (kiterjedt) családjára javára, hanem az alanori kormány megbízásából végezte. Informátorunk véleménye védelmében érvként felsorakoztatta, hogy az alanori antikvitáskereskedelemben igen jó nevű kereskedő meglehetősen közel áll egyes kormányzati körökhöz, s hogy az elrablói által kért ötszázezer(!) arany váltságdíj egy részét az alanori Királyi Kincstár állta volna.

Mint Városi Tanács szívünkön viseljük a városainkat meglátogató kalmárok sorsát, így megbízottunk felkereste Krapixlon Tihamér

alügynököt, aki az Alanori Aukcióház megbízottaként a helytartói városokban tevékenykedik. Meghatalmazottunk kérdésére, hogy mit tud elrabolt féltestvéréről, az alügynök meglepettnek mutatkozott, és sajnálkozva közölte, hogy ő is csak annyit tud az esetről, amennyit a Krónikában olvasott. Tudomása szerint Krapixlon Theobald szokásos horgászkirándulására indult a csatornához, és visszatérése a napokban várható. Megígérte, amint találkozik féltestvérel, értesít bennünket.

A Fairlight Bankház segítségével felvettük a kapcsolatot az alanori Királyi Kincstárral is, és érdeklődtünk, mikor és milyen módon kívánják a félmillió aranyat kicserélni Krapixlon Theobaldra. A Kincstár nevében, de magát megnevezni nem kívánó nyilatkozó

cáfolta, hogy ebből vagy bármilyen hasonló célból igényt jelentettek volna be hozzájuk akár egy petákra is. Sőt, véletlen egybeesés az is, hogy a helytartói városokban pont akkor írták ki az új aukciót, amikor az emberrablók állítólagos kérése megérkezett a családdhoz.

Szerettük volna, ha megbízottunk mentálisan megkeresi a kereskedő testvérét, a politikai és arénaporondon tevékenykedő Krapixlon Authirt, Alanor főjátékmesterét, ám erre már sajnos nem kerülhetett sor. Titokban eljáró megbízottunk a libertani Fairlight Bankházból kilépve tragikus balesetet szenvedett: egy, a királyi erődhöz építőanyagot szállító sivatagi doareg halálra taposta. A szerencsétlent a Kalandozóvárosok Tanácsai saját halottuknak tekintenék, ám holttestét az állatot kísérő katonák magukkal vitték, csak ballábas bakkuracsizmáját (melybe feljegyzéseit rejtette) találtuk meg. Emléke örökké élni fog!

A Tanácstagok



ÁTADÓ KARAKTER

□ Átadó 18-19. szintű Serény Múmiás karakter, 105 összérték + 21 MXTU, 600 arany adóssággal, 600 feletti gonoszsággal, 23-as szűrő, 24-es lőfegyverrel, minimális felszereléssel, csak utolsó fordulóval. Érdeklődni a 06-30-691-013-as telefonon Zsoltnál lehet.

□ Átadó egy 64. fordulós, Leah hívó, 9. szintű árnymanó férfi. Érdeklődni a Beholder Kft.-nél.

□ Átadó egy 72. fordulós alakváltó karakter. Érdeklődni a Beholder Kft.-nél lehet.

□ Átvételre keresek magasabb szintű karaktert. Ugyanitt keresek zöld üveget, spirituszt vagy tolmokov koktélt, esetleg rézgolyót vagy rezet. Fizetés aranyban, de ha csere érdekel valakit, akkor is megegyezünk. (#2134), (#4399) vagy esetleg (#4196)-os mentális számokon találhatsz meg, vagy személyesen: Mucsi Péter

4032 Debrecen, Cívis u. 6. X/83.

☎ 52-433-985 (este 8 után)

CHARA-DIN

□ Figyeljétek ti Chara-din hívők, főleg ti Smylie-TT, Negat, Pestis, Pete! De különösen Negat. Chara-din nem fog visszatérni. Ha annyira szeretitek, csináljatok neki bányaszlámpát, mert még kb. 2 000 000 millió évig a föld alatt lesz. Egyetlen istent sem tisztelek még, de a Chara-din hívőket irtani fogom. Xul (#5327)

□ Hölgyeim és uraim! Pár hónap pihenő és hallgatás után újra köztetek vagyok, és fennem hirdetem az egy igaz hitet. Remélem hiányoztam nektek. Majd igyekszem pótolni a lemaradásomat, és minél többeteket szemét felnyitni az igazságra! További jó kalandozást! Éljen Chara-din, Ghalla megmentője!

XII. 11. **PerpETum mobile (#5981)**

□ Többen kérdezték tőlem, mitől menti meg Chara-din Ghallát? Miért megmentő Chara-din? Közkívánatra felvilágosítom a tudatlanokat. Chara-din az új, halandókból kiképzett istenek által okozott romlástól menti meg Ghallát. Dornodon majd' mindent elpusztított, csak Istenem hatalma álta útját. Raia hívei ne tiltakozzanak! A kihelyezett kavicsok nem túl sok védelmet jelentettek volna az elszabadult mágiával szemben. Ezzel szemben Chara-din elhozza a korlátlan szabadságot. Megszabadít minden korláttól. Azt tehetsz, amit akarsz! Nincs kontroll! Ez a cél amiért érdemes harcolni! Lépj közénk! Térj az igaz hitre! Várunk Rád! Éljen Chara-din, Ghalla megmentője! **PerpETum mobile (#5981)**

FENYEGETÉS, BUNYÓ

□ Árnymanók, ti büdös kutyák! Kiadom mindnyájatokra az FT-t, és kiverem belőletek a sz...t is. Ne gyertek a közelembé, ha nem akarjátok belülről nézni magatokat! Vagy pedig eldemezni! A legjobban uma (direkt kisbetű, pontok nélkül) ellen vagyok. **Razul (#4185)**

□ Mesterek Bandája tagok! Komolyan gondoltuk ám Pumuk-Leeval az ultimátumot! A hirdetés megjelenése után küldjétek a pénzt, mert végetek! Olcsóbban megússzátok, ha fizettek, mintha ellenálltok. Üzenetet a #1731-n hagyhattok, vagy e-mailben:

XII. 3. hg960405@rs3.szif.hu.

Scatman a troll és Pumuk-Lee

APRÓK

□ Te napszimbólumos, tüsi ezüsthajú, csillogó szemű, bronzbőrű alakváltó férfi (87, 57)-es koordinátán, és te napszimbólumos, fekete hajú, zöld szemű, fekete bőrű kobudera férfi (90, 53)-on! Már bánjátok mi? Legközelebb szóljatok, és akkor én is fel leszek készülve. Úgyis szükségem lenne egy napszimbólumra. XI. 13.

Hela (#2354)

HUMOR

□ Ki a legény a gáton? A gátvakond.

□ Két kalandozó beszélget: Hogyan lehet egy trollt két órára lefoglalni? Ráírod egy pergamen mindkét oldalára, hogy fordítsd meg. Miért jó az erdaui nőknél? Nem kell félniük az agyabálótól.

Sir Gilbert Erail (#3481),

a tréfás kedvű lovag

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Keresem azt a lányt, akivel egy faluból jöttünk. Mindig versenyeztünk, hogy melyikünk a jobb, csak sajna mindig vesztettem. Bármennyire is nem örültem neki, ő tudott a faluban a legszebb bokorra vagy bármivé átalakulni, amihez éppen kedve támadt. Kettőnkön kívül senki sem maradt életben a falu lakói közül.

Thyrlly-Corlain (#2027)

□ Szolnoki kalandozók íratok! Cím: Szűcs Gyula, 5000 Szolnok, Lovas I. u. 1. VII/44. vagy a #3481-es mentális szám.

XI. 22. **Sir Gilbert Erail (#3481)**

Ui.: Jelenleg az 501-es varázslótorony és az 528-as kastély közti területen kóborlok.

SEGÍTSÉG

□ Hol tud valaki a 605-ös elf villa és Biztosrév környékén Leah oltárt? Aki tud, segítsen! ☎ 33-402-201 este (Norbert).

Rockefeller (#1151)

□ Információcsászárok, tápoldások figyi! A következő tárgyakról kellene infó: 266, 279, 281, 283-287, 289, 290, 292, 293, 295, 296, 297, 300. Valamint a következő helyek koordinátáira: 36., 40., 44., 45., 53. labirintus. Cserébe minden levélre válaszolok, ami, tudjuk, ritkaság a mai világban. Adien! **Jean-Michel (#1174)**

□ Leendő hittársaim, Dornodon hívei! Ezúton kérné segítségeteket egy kezdő elf. Ha túltengtek a segítségi vágyban és beáldozási tárgyokban, mindkettőt szívesen venném. A rúnakövek elhelyezkedését az 501-es épülethez viszonyítsátok. Az infókat vagy az #5429-es mentális számra, vagy az alábbi címre küldhetitek: Dakó Zoltán, 6723 Szeged József A. sgt. 77/b. Előre is köszi! **Ivil Do'er (#5429) XI. 23.**

□ Tisztelt kalandozótársaim! Nem régóta vagyok a Túlélők Földjén, és szeretnék Raia isten papja lenni, de nem tudom hogyan csináljam. Ha valaki tud ebben segíteni, kérem keressen fel mentálisan, vagy írjon e-mailben. Bye!

Lord Carrnus a vándor (#3735)

e-mail: apastirak@rocketmail.com

SZÖVETSEGEK, KT-K

□ A rúnakő környékén nem volt élet. Se virág, se fa nem élt ott meg. Szép volt a látvány, a Káosz szépsége, mosolyt csalt ajkamra a pusztulás képe. Állt az idő, a fény mintha nem létezne, körülvevett a sötét, hideg homály. Mindent beborított, mindent befedett. Nem lesz soha nappal! Nem lesz soha fény! Csak a tökéletes sötétség. Igen, éreztem. Erő és hatalom sugárzott a földből, átjárta a testem, éreztem, közelebb kell mennem. Istenem szólított, nem késlekedtem! Ez már régen történt. Azóta káoszszimbólum lóg a nyakamban, és megalakult a Káosz Lordjai KT is, amelynek én is az egyik alapítótagja vagyok. Ha te is akarsz érezni az erőt, és részesévé akarsz válni hatalmunknak, keress meg minket! Térjete meg! Áldozatok Chara-dinnak! Viseljétek a káoszszimbólumot! Legyetek Lordok, és pusztítsatok, öljetek ha kell, és ha nem kell. Meglátjátok, élvezni fogjátok! Még nem késő! A Káosz legyen veletek! **Há-pszi (#1556)**

Ui.: Ha pedig meguntad az életedet, térj be Libertanba, van még karó a te fejednek is! Haha!

□ Elf Uniósok! Nagyon sajnálom, de rajtam kívülálló okok miatt a szövetség szervezését nem tudom folytatni. **Dr. Akula (#3439)**

□ Ezennel bejelentem, hogy megalakult a II. árnymanó Közös Tudat, az Árnymenők. Jelentkezni lehet nálam, illetve bármelyik tagnál.

Khiss Pisock (#5273) a nagymenő

☎ 22-363-185 (Balázs)

□ Üdvözlét mindenkinek! A nevem Re-U.M.A. Mivel lassan KT-érett leszek, elhatároztam, indítok egy Közös Tudatot, ha sikerül még hat „embert” megnyernem az ügy érdekében. A KT célja beigazolni a legendát: éltek valaha gumimacik ezen a földön. Ez persze nem nagy vonzerő, de ha hallottatok meséket róluk, tudjátok micsoda képességekkel rendelkeztek. Ha megéljük, hogy megidézhetünk egy gumibogyóbokrot a múlt kódéből, és tovább ültetjük, elkészíthető a csodás gumibogyó szörp. Mi lenne a hatása? Miután felhörpinted, megkapod az ugrás szakértelmet, ami kitolja a mozgáskorlátaidat. Hogy példával illusztráljam: tízes szakértelemmel egy fordulóban a szörp hatása alatt tizenhét mezőt léphetsz. Na igen, de miből? – kérdezhetnéd. A megoldás egy ősgumimaci szellem megidézése, aki megtanít a helyes ugrási technikákra. Így bizonyos szint elérével csökkenne a mozgás TVP költsége. És ki tudja, he elég erős vagy, izmosabb a lábad, egy magas pontról (pl. hegység) elugorva akár több mezőt is léphetsz egyszerre. Vagy nem kell többet semmilyen tárgy, ha mászni akarsz valahova. Végül is csak fel, majd leugrasz. Esetleg még harcban is kihasználhatnád a fürgeségedet. Na meg gondold el, mennyi lehetne a feketepeci ára egy adag főzetnek. Szép álmom nem? És ha tetszik, részese lehetsz te is. Bár még van tíz fordulóm a KT-érett korig, ha érdekel, küldj üzenetet, ha van valami ötleted, írd meg azt is! Bye-bye, csocsi! A szlogen: Ledobott a sullár paci? Legyél te is gumimaci! **Re-U.M.A. (#3441),**

az örült kobudera

ÜZLET

□ Álomport vennék Gatin és Fehér Bérc között, egy aranyért, vagy valamilyen tárgyért cserébe.

Kobusch Nordenia (#5916)

Tóth Benedek – Karacs Teréz Kollégium
2600 Vác, Budapesti főút 2-8. XI. 20.

□ Dornodonosok figyelem! Méltányos áron eladó egy feláldozásra váró napszimbólum. Libertan és a friss csatamezők között kalandozok, de főleg Libertan és keleti környékén. Várom az ajánlatokat. **Ezüsthajú Szigfrid (#1056)**

a Halálisten ghallai helytartója

□ Eladnám a következő tárgyaimat: kavadulebeny (1), mocsári penke (2), xirnoxszív (1), ormánygőtecsont (1), drótször (4), gyöngymanó (2). Ár megegyezés szerint. Ezeket a tárgyakat más tárgyra, illetve aranyra cserélném. Amíg a készlet tart. Akit érdekel, hívjon fel ☎ 84-380-215 vagy keressen fel levélben! Cím: Németh Tamás, 8601 Siófok, Pf. 240.

Xai-xai-dzsexi-mex (#2718)

□ Felkínálok megvételekre egy sárga erővet és egy obszidián karkötőt. Az érdeklődők megkereshetnek levélben (Wachek Norbert, 9200 Mosonmagyaróvár, Rákóczi u. 28.) és ☎ 96-216-852.

White Nor Wacak (#2351)

□ Hé népek! Szörnyűbbnél szörnyebb szörnyek idézését vállalom. Fizetés aranyban vagy/és tárgyban (300 ap). ☎ 370-9003, Tibort keresd! **Acinox Jubatus (#5350)** XI. 17.

□ Libertannál vagyok, van egy eladó grifftojásom. Fizetés aranyban, megegyezés szerint.

Dr. Akula (#3439) – Schunder László
9028 Győr, Farkas Márton u. 11/b

VERSEK, KÖLTEMÉNYEK

□ **Troll tőkés**

A szélben lobog arany halyam

Köszben kattog csavart agyam

Szemem csillog mint a hó

Barátom egy árnymanó

Csábos mosojom kitűnő fegyverem

A szépségversenyeket könnyedén megnyerem

A világon mindenki engem akar

Hisz tőkés külsőm érző szívet takar

Hatalmas bunkóm kecsesen lengetem

Ellenségeimet élve le nem engedem:

Aranyhajú Afrodité (#4050), a troll hölgy

Ui.: Igazán válaszolhatnának azok, akiket mektiszteltem mentális érdeklődésemmel.

EGYÉB

□ A TF-en legkevesebb kettő olyan gonosz (Leah hívó) kalandozó van, akiknek nincs T parancsuk a jókra. Ők furcsamód a Mélysötét Vándorai KT tagjai: Tanthalas és Nehwon, a drowk Leah Házának tagjai. Szerintem ez elgondolkoztató...

Aranyszakáll (#5198),

Fairlight hűséges követője

Ui.: Szerintem a drowknak nem céljuk a felszíni lét kiirtása. Létlégyn az törpe, gnóm, kobudera vagy troll. Ezek után mit gondoltok?

□ Az egyik szemem sír, a másikat meg kilopták az Árnymenők. **Niara**

□ Csöpnymegjegyzésemazújságbanhogyege-napalattötElenioszhívóbőlötpróbálttölembüvölni....Nemrosszarány....

Gragath, a gyorsbeszédűgnóm (#1474)

□ Azoknak, akik szerint a halálban nincs nőies (avagy a halál nem nőies), ajánlom a Mindhalálig zene c. filmet. Ha elgondolkoznak rajta, majd rájönnek, hogy a halálban van annyi nőies, mint amennyi férfias. Sőt... Ez most nem az istenek nem vitához való hozzászólás, csak egy megjegyzés D. C. Silver Panther és még valaki – akinek a nevére nem emlékszem – hirdetésére. Sok szerencsét mindenkinek! **Nox (#2407)**

□ Felhívom mindenki figyelmét, hogy aki a hernyóvár- vagy üjtő-versenyen részt akar venni, az hívjon fel, mert a játékkal kapcsolatban csak így tudom elmondani a változásokat. Ha hívtok, akkor hétfőtől péntekig 5-től 7-ig, szombat és vasárnap egész nap. Kedves László, akinek a telefonszáma 42-443-108, fölhívott, de én nem voltam otthon. Még mindig nem értelek el, pedig már többször hívtalak. Mindenkinek sikeres kalandozást kíván: **Xai-xai-dzsexi-mex (#2718)**

□ Ghalla összes kalandozójához! Ha a naptáram jó, 1988. május 19–27-én lesz a Tűzvihar utáni hatodik év utolsó napja. Segítségekkel fel szeretném újítani az óévbúcsúztatás régi szép hagyományát, amely céljából felajánlom akkori összes vagyonomat. Az esemény a Túlélők Földje városaiban zajlana. Mindenki, aki bejönne a fenn említett napon a fogadóba, a vendégem lenne. Ezek után a TF muzsikusi kalandozói szolgáltatnák a zenét egy kis vigasághoz. Az esemény megszervezéséhez várom felajánlásaitokat. A szervezéshez segítséget szeretnék kérni a Kerekorsó Rendjétől, a Szeretet Vándoraitól, a zenélni tudó kalandozóktól, és mindenkitől, aki szeretné bizonyítani, hogy nem „nyugati barbár csürhe” vagyunk, hanem egy nagy család, amely képes az összefogásra. Előre is köszönöm! **Dwernil Kalderas**,
Dudás Lajos – 4150 Püspökladány,
XI. 12. Batthyány u. 12. ☎ 54-450-387

□ Halandók! A hatalmas és elpusztíthatatlan Dögvész szól hozzátok a távoli Sötét Földről! Alávaló ármány és aljas cselvetés eredményeként kénytelen voltam visszatérni szülőházamba, és az elkövetkező száz évben jelenlegi formában nem is térhetek vissza közéték! De mind híveimnek, mind örök időkre elátkozott ellenségeimnek üzenem, hogy éltek! És visszatérek! Chara-din már a világotokban van, elkéste-tek! **Dögvész nagyr**

□ Hé U.M.A.! Te kis girhes! Elsősorban hozzád írom az üzenetemet, de a többi retkesnek is szól! Nem tudom miért hiszi mindenki a trollokról, hogy azok csak bamba állatok. Szerintem nem lehet egy fajra kategorikusan kijelenteni, hogy azok hülyék. Nem vagyunk ilyenek: „Hő, itt egy kőkés meg egy bot, hő, most mit tegyék, hő.” Te egyszerűen el vagy tévedve. Mi nem ragadtunk le gyökkettőnél! És éppen azért, mert mindenki hülyének néz minket, mi igenis fordítunk arra energiát, hogy ne legyünk műveletlenek. Egyszerűen azt nem tudjátok felfogni, hogy a trollok nagyok és erősek, az árnymanók pedig nem. Az a ti bajotok, hogy a trollok egy felsőbbrendű faj, viszont ti csak valamiféle genetikai korcsok vagytok, és csak a trollok anyázásával tudjátok jelentéktelen kis fajotokra felhívni a figyelmet. Nekem ez a véleményem.

Chris Huff (#4956)

□ Hozzát szólok Brandon, s mindazon kalandozókhöz, kik oly értelmes, tartalmilag a fantasztikum határát súroló irományaikat tetetik közzé, mely a GN állítólagosan felesleges, unalmas cikkeket támadják kíméletlen módon. Úgy gondolom, nem az ily hülyeségtől kap frászt az ember (elf, gnóm, akármí), hanem a „Nem unjátok már, hogy az XY rovat tele van VZ-vel, meg AB-vel?” Hidd el, nem unjuk! Igaza van annak, ki azt írja: ha nem tetszik, ne olvasd! Nézd Brandon, a Chara-dinos dumákból egyenesen tanulhatnál is, ott néha egész értelmes dolgok hangzanak el, s ha mást nem is, de legalább azt figyelned meg, hogyan lehet egy üzenetet megfogalmazni úgy, hogy egyedi legyen, s ne váljon egysíkúvá, unalmassá. Mielőtt még másra gondolnál, Fairlight hívó vagyok, utálok Chara-dint. Még valami. Gondolj bele, pl. egy újonc kalandozónak mily fontos lehet ez ahhoz, hogy felmérje az erőviszonyokat, támogatottságokat. Ez a távolabbi sorsára jócskán ki tud hatni. Simán ki lehet használni az erőfitogtatásból származó előnyöket, oly célra, hogy egy kalandor jellemét eltorzítsák jó vagy gonosz irányba. Egyszerűen fogalmazva, hogy biztosan megérted: jön a kalandozócska, s látja: „Hű, ezek milyen erősek, milyen táposak, milyen hatalmas istenük van, ez kell nekem is!”, s lám beáldoz. Na ezért nem szeretem ezeket az írásokat. Akinek hatalom kell, kaland és nem utolsósorban pénz, áldozon be Fairlightnak, legyen mentes a szélsőségektől! Mindegy, ez az írásom nem erről szól, bár ki tudnám fejteni miért érdemes a pénz és mágia istenét favorizálni, nem teszem, csak eltérnék az eredeti témától. Nos Brandon, remélem nem sértettek meg, s a többieket se, mindazonáltal bízom benne, elgondolkozol ezen, s a jövőben nem adod közre szegényes formában véleményed. Légy semleges! Fairlight kísérjen utadon! Üdvözlettel:

XI. 17. **Daltan d'Yuyy (#3623)**

□ Játékosársaim! Elkészült a Névbázis progja, mely a Jerikó féle Hyper csomagjából a nevek.txt-t bővítette ki. A program grafikus, rendelkezik 4 fajta keresőfunkcióval (karakterszám, karakternév, játékosnév és ABC szerint), karakter kimentése file-ba, javítási, törlési és új adat beviteli funkcióval. Egyelőre 1566 karakter adatait tartalmazza, de mire a hirdetés megjelenik, lesz az több is. Aki be akarna kerülni ebbe az adatbázisba az küldje el a címemre a következő adatokat: karakterszám, karakternév, faj, nem, jellem vagy vallás, hajtípus, hajszín, szemszín, bőrszín, szakáll, bajusz, játékos neve (30), címe(70), telefonszáma (25), e-mail címe(30), megjegyzés(30). A zárójelben levő számok a maximális karakterszámot tartalmazzák. A proginak a 2.0 verziója valószínűleg december eleje-közepe táján jelenik meg. De állandóan fejlesztés alatt áll, ha az időm engedi. Címem, melyre írhattok: **Mr. Szakértő (#2964)** XI. 14. Adamov Iván – 1463 Bp. Pf. 1132 vagy e-mail: ranamart@mail.alarmix.net

□ Tudatom kedves kalandozótársaimmal, hogy karakterszámom megváltozott. (Másik karakterrel vagyok.) #3703 helyett #2718. Előre is köszönöm megértéseteket! Sok sikeres kalandozást kíván: **Xai-xai-dzsexi-mex (#2718)**

□ Kalandozók figyelem! Legfőképpen a városi tanács tagjainak és a teleporttal nem rendelkezőknek ajánlanám a következőket. Gondolom jó páran jártatok már úgy, hogy egy nagyon jóvedelmező üzletről csak azért maradtatok le, mert a másik fél Erdauin legtávolabbi sarkában volt. Vagy a Közös Tudat alapítása azért húzódtott hónapokig, mert ahány tag, annyi felé. Esetleg csak olyan hangulatod támadt, hogy szeretted volna végigjárni az itt található összes kocsmát. Itt a megoldás: Ghalla első metróállomása. Nem kell a méregdrága teleport, nem kell orrvérzésig a taumaturgiád fejleszteni, hanem csak bemész a legközelebbi városba, megváltod a jegyed a metróállomáson, és csekély várakozás közben (csinos utaskísérő lányok/fiúk körében) már ott is vagy a kívánt városban. Persze nem holmi moa energiaforrás működtetné, hanem vérbeli mágia (erről a gnóm metróvezetők szakszervezete gondoskodik). Bár úgy gondolom, gigantikus munka lenne mezőről mezőre kiépíteni az alagutat, de két út alatt behozná a beléfkettett energiát. Kísérleti jelleggel meg lehetne próbálni Fehér Bérc és Biztosrév között. Mi erről a véleményetek? Ha tetszik valakinek, keressen fel a mentális csatornákon! Bár sok jövőt nem jósolok neki. Tudjátok? Nem leprogramozható. Felborítja a játékegyensúlyt. Anakronisztikus. Bár ez utóbbit nem csak én követem el. Még több teli erszényt! Bye-bye!

U.M.A. (#5569), az árnymenő Ui.: Ebben az írásban egyetlen d betű sem található! A francba! Vagy mégis?

□ Gnóm népszámlálás! Minden gnómnak: küldjétek el karakteretek kinézetét (szem, haj, bajusz, szakáll, bőrszín stb.), jellemét és testi adottságait (magasság, testsúly), életkorát, születésnapjának dátumát a gnóm népszámlálásra! Azt is írjátok meg, melyik istent követitek! Cím: Öry Sándor, 8800 Nagykanizsa, Teleki u. 3/b.

Vis Major (#4785), Didy (#2994), Mentalmasturbation (#3046), és Gejzír (#5698) a propán-BUTÁN, a troll

□ Kalandozók! Sötét Igbut és Vérengző Cipősarok után itt az újabb fajgyűlölő antihős: U.M.A. Remélem, hogy ennek a szómenéses quwargeledelnek nemsokára lejár a „szavatossága”, vagyis – V. C.-hez hasonlóan – a szerkesztők is megunják a mindenféle értelmet nélkülöző, pocskondiázó hirdetéseit, és nem teszik be a GN-be. Gondolom, sokan unják már! Utólagos engedelmeükkel, az ő nevükben is: XI. 18.

Chlovia (#4371)

□ Kalandozók! Szerintünk az Egyensúly fenntartása érdekében szükség van a gonosz istenségre is. Vagyis Leahra, a halál istenére. Ő az egyetlen valós gonosz isten. A többi csupán senkiházi jövevény. Ezért is furcsa, hogy mennyire nem veszik őt komolyan a sötét utat járó kalandozók. Tisztelet a kivételnek! Mi – Fekete Druidák – ezért úgy döntöttünk, hogy a körülményekhez képest viszonylag békésen fogunk viszonyulni Leah követőjéhez. Vagyis nem tekintjük őket ellenségeknek. Persze az feltétel, hogy ők ne az ártatlan növények kiirtásával érjenek el még több gonoszságpontot. Csak ennyit akarom mondani. Jó kalandozást!

Nardaal, a Róka (#4279), fekete druida

□ Kedves kalandozók! Ezennel tudatom mindenkiel, hogy elhagyom Leah hitét. Együttal pedig célul tűzöm ki magamnak Elenios Úrnő hűséges szolgálatát. Tehát, amint aurám kellő mértékben kivilágosodott, és az áldozati tárgyakat is meg tudtam szerezni, azonnal áldozok Elenios Úrnőnek. Remélem, ezen tetteimmel senkinek nem okozok csalódást, hisz eddig is jó voltam, most már az aurám színe is tükrözni fogja valódi jellememet. Persze az én aurám kifehérítése hosszú folyamat lesz, tehát senki ne lepődjön meg, ha még egy ideig sötét aurával, és a nyakamban koponya szimbólummal találkozok velem. Leahot majd csak akkor hagyom el, ha már nagyon a jellemhatáron leszek, nem számítva a 40 pontnyi különbséget a fehér és sötét aura között. Az pedig sok! Közbeeső jellemhez pedig nem fogok ideiglenes hitet választani, mert se kedvem hozzá, se semmi hajlandóságom. Egyébként amolyan árulásfélének tartanám. Így is elég sok nekem Leah megtagadása. Pedig milyen örömmel áldoztam be neki! De ennek vége. Mostantól nem zavartatom magam sem az aktuális küldetésem, se az aurám sötétítése céljából. Tehát mostantól az aurám elkezd fehéredni. Nehéz munka lesz, de nem bánom, végre megtaláltam az Igazi Utat, amin járni akarok. Sok szeretettel:

Sötét Orlan, az alakváltó (#3409)

az Igaz Barátok Szerzetesrend tagja, a Jó Ui.: Az istenek áldása és a Barátság Szelleme kísérje lépteiteket! Kedves leendő hittársaimmal keresem a kapcsolatfelvétel lehetőségét. Akinek nem derogál, hogy volt Leah hívővel felvegye a kapcsolatot, kérem jelentkezzenek! Elenios Hívők! Írjátok, legyetek szívesek! Ígérem, ha nem is azonnal, de mindenkinek válaszolni fogok. Greenowen (#3678), Erigson (#2418), mi van veletek? Írjátok!

□ Üdv Raia hívei! Hőn szeretett istenünk templom építésével bízott meg. Sajnos egyedül túl nehéz a meló, ezért kérem a segítségeteket. Libertan környékén vagyok. Ha valaki tud épülő templomról, az legyen olyan szíves, és írja meg a koordinátákat! Köszönöm! A Fény vezesse útjaitokat!

Ivanhoe (#4872)

XI. 16. □ Keresem a Ghalla News első 12 számát, illetve a 25. számtól az Alanori Krónikába olvadásig megjelent önálló számait. Fénymásolatok is érdekelnek, de az eredetiért cserébe infót küldök arról, amire szükséged van. Ez utóbbi csak akkor értékes számodra, ha nincs meg, vagy még nem hallottál a Jerikó által támogatott lemezűségről.

Jean-Michel (#1174)

□ Leendő Fairlight-hívők figyelem! A (43, 99) mezőn 14-es kódra elrejtettem pár (5 db) kaktusztüskét. De aztán nem biztos ám, hogy ott vannak! Lehet keresgélni, hadd fejlődjön a felderítés szakértelem! He-he-he! Akinek kell, vigye (ha megtalálja)! Sok szerencsét mindenkinek! **Nox (#2407)** az arany szívű XI. 18. Ui.: Köszönöm mindenkinek, aki válaszolt az „istenes” hirdetésemre (GN44).

□ Jó jelleműek és egyebek! Építsetek világító-tornyot! Aki tudja egy ilyen koordinátáit Libertan közelében, az írjon! **Dr. Akula (#3439)** egy elégedetlen Dornodon hívő

□ Még mindig sokan írnak hitproblémáikkal a GN-be. Engem talán a Leah hívők érintenek csak, de az ilyen kéréseket nem vagyok hajlandó meghallgatni. Nem szimpla szerzetes vagyok, akinek a hittérítés a dolga. Pap vagyok én is, ha nem is olyan erős, mint néhányan. Vért fakasztok nap mint nap, de aki tőlem vár segítséget, megkapja. Kérdezzétek meg Dewlöküxöt (#2986). Ő már megkapta. Ha mást nem is, legkevesebb, hogy infót küldök. Ha közel vagy hozzám, a tárgyátadás sem gond. Üdv mindenkinek! **Nehwon (#1657)**, a szigorú drow Ui.: Február közepe körül még egyszer, valószínűleg utoljára, visszatérek Gatinhoz. Az időtájt biztosan ott találsz. Ha küldesz válaszborítékot, gyorsabban kaphatod meg válaszom. Címem: Rác Gábor, Orosháza, Kossuth u. 6-8. II/19.

□ Kalandozók! Unjátok már a céltalan bókázást? Akkor csússzunk együtt más dimenziókba. Oda, ahol eddig csak a képzelet járt.

Kruger Dork D'Wolf (#1636)

Ui.: Keresek sallankarmot. Jelenleg az 500-as toronynál vagyok, de útban az 528-as felé.

□ Szeretném megragadni az alkalmat, hogy a nyilvánosság előtt gratuláljak annak a tolvajnak, aki a (110, 72) mezőn levő Leah templomnál meglöpött egy elf férfit, zsákmánya egy hosszú íj volt. Csak hogy tudd: 10 pukkanó tücsapdán mentél át, 11-es csapdaállítással voltak felrakva. Gratulálok! Csak hogy tudd, miket találhattál volna a hosszú íj mellett, amit sietve elloptál: 2 mérgezett vasnyíl, kristálygömb, xirnoxszív, manifesztátornyúlvány és 12 pular kristály. Máskor figyelmesebb legyél!

XII. 12. **Faithful Tanthalas (#3429)**

Ui.: Bocsesz az érdeklődőktől: Gattinnál van a dözmöngfészek, nem Shaddarnál. Bocs, elírtam.

□ Sziamindenkinekakielolvassaeztazirományomat! Gragathvagyokegyecsöpnyei gnómakinekelegettasoknagyszájúfeltűnésiviszketegységben-szenvedőárnymanóból!

ClarkO'Phanecsatlakozomhozzádésnincsizgaza-DoctódomnakésUMÁnakhogyGrahamTreefrotésahasonlószerrepjátékosembereketkritizálják... (Azért mert utálsz a trollokat, nem biztos, hogy a szerepjátékot kellene lehurrogni!) SzóvalmármestudommireakarokkijukadnidehjárGrahaméseszperente! **Gragath (#1474)**

□ Tisztelt kalandozók! Fajra, nemre, vallásra való tekintet nélkül megkérem mindazon kalandozókat, akik szálltak meg valamikor fogadóban, hogy a fogadóban hallott pletykákat szíveskedjenek eljuttatni a #4284-es mentális számra. Segítségüket előre is köszönöm!

XI. 17. **Orghon Kawer (#4284)**

Ui.: Mindegy, hogy milyen régiek a hallottak.

□ Rézhiányban szenvedők figyelem! Tudok egy százalékos módszert, melyhez nem kell bányászat szakértelem sem, csak 10 TVP. Az eljárás lényege: mikor egy szakadt gnóm tudós fémrűdért esedezik, akkor kell kimondani a bűvös varázsigt: GO 47. Már is megvan az áhitott rezetek. Tetszés szerint többször is ismételtethetitek! További jó kalandozást kíván: **Gyöngyharmat Niara**