

Árnyékháború



Raoul Renier
ÁRNYÉKHÁBORÚ

Carria fumera...

Kevés szó vált ki ennél szorongatóbb riadalmat az ynevi Délvidék egyszerű lakóiból. Török villanását idézi az éjszakában, a boritalba csempészett méreg keserű zamatát, sötét szempárok szikrázását a báli selyemlegyezők takarásában. Gorvikban jól ismert és tiszteletben tartott fogalom, egyike az ország nagy múltú történelmi hagyományainak; másutt azonban, kegyesebb avagy együgyűbb istenségek jogara alatt, a puszta említése is borzadályt vált ki. Paradox helyzet ez, hiszen az árnyékháború korántsem szed annyi áldozatot, mint az igazi, s messze nem jár akkora pusztítással és felfordulással. Az átlagembert mégis jobban elrémíti, mert nem látja át a frontvonalakat, teljes tájékozatlanságban van a harcoló feleket és céljaikat illetően, s miközben mindennapjai színre a megszokott rendben peregnek, az a fullasztó érzés uralkodik el rajta, hogy kiszolgáltatott báb csupán az arctalan erők körmönfont játszmájában.

És ha így gondolja, nem is téved nagyot. A *carria fumera* kezdettől fogva maroknyi kevesek titkos hatalmi vetélkedése volt, már a legősibb időkben is, amikor sokkal nyersebb és durvább eszközökkel űzték, mint manapság.

A szedett-vedett flottában, amelyet a lángoló szemű Raquo Amanovik a majdani Szentföld barbár partjaira vezetett, sokféle népség verődött össze. A közös élmény, amely egybefűzte őket, az üldöztetés és a kudarc keserűsége volt; az összetartó kovász, mely megakadályozta szétszóratásukat, honalapítójuk delejes erejű víziója. Ám sem a viszontagságok, sem a látomásos jövő nem tudta egységes egésszé kovácsolni őket, s a próféta halála után az ígéret honában rohamos gyorsasággal szökkentek szárba a vizály csírái. Szabadok akartak lenni, ezért hagyták el régi hazájukat; ezt a szabadságot azonban ki-ki másformán képzelte el. Ranagol tanítása, mely zavaros félremagyarázásokban terjedt közöttük, nemhogy visszaparancsolta volna a palackba ezt a szellemet, még erősítette is. Örök versengést hirdetett, a harc és a halál misztériumát, a győztesek feltétlen uralmát a vesztesek fölött. Az új honfoglalók számára ezt jelentette a Változások Törvénye; sok-sok évszázadba telt, míg legjobbjaik ráéreztek a mélyebb értelmére.

A korai kor belviszályai valódi háborúk voltak, menetelő hadseregekkel és szörnyű pusztítással. A Caperde-völgyért vívott sorozatos csaták kis híján romlásba döntötték egész Gorvikot. Az embertartalékok kimerültek, a hadigazdálkodás tönkretette a tartományokat, a politikai nézeteltérések nemzedékekre szóló gyűlölködéssé mérgekedtek. Mire Akvilona és Warwik megállapodott a folyómedret követő határvonalban, már egyik oldalon sem voltak győztesek, csak legyőzöttek. Bármennyire belebonyolódtak a véres rivalizálásba, a legkonokabb hercegeknek és bíborosoknak is föl kellett tenniük maguknak a kérdést: mi történne velük, ha az elhagyott óhaza ezt az időpontot választaná egy újabb megtorló hadjáratra?

A dilemmából kivezető utat, mint már annyiszor, ezúttal is a kráni tanítómesterek mutatták meg. Otthon nem számítottak emelkedett szellemnek, különben nem

kényszerültek volna számkivetésbe; itt azonban, a barbár ösztönlények körében, bölcsességük jelzőmáglyaként világolt. Gorvik túl kicsiny az ilyen torzsalkodásokhoz, mondták; a káosz csupán akkor termékeny, ha rend fakad belőle; az emelkedés ösvényét mindenki magányosan járja, tömegekre támaszkodni a gyöngeség jele. Ekképpen beszéltek a száműzött kráni bölcsek; a hercegek és bíborosok pedig hajlottak a szavukra, és megfogadták a tanácsukat.

Ha mégsem, akkor meghaltak. Nem azonnal persze: előbb rá kellett ébreszteni őket a tévedésükre. A kráni bölcsek súlyt helyeztek rá, hogy a lecke mélyen bevésődjön az eljövendő nemzedékek emlékezetébe.

Így született az árnyékháború hagyománya. A kívülálló nem véletlenül hasonlítja a Szentföldet viperafészekhez: a nyugodtnak tetsző felszín alatt temérdek ellentétes érdek és indulat fortyog, a családi vérvizályoktól kezdve az egyházi intrikákon át a sértett szeretők bosszúszomjáig. Másutt, más körülmények közt ezek előbb-utóbb nyílt háborúságba torkollanak; Gorvikban azonban megmaradnak az árnyékok leple alatt. A Kosfejes Úrnak hódoló bárók, prelátusok és szépasszonyok nem követik el még egyszer azt a hibát, mint őseik a Caperde völgyében. Ha nézeteltérések támadnak – amint az nap mint nap megesik velük –, óvakodnak nyílt színen megvívni a csatáikat. Beérik a bölcsebb, finomabb fegyverekkel.

Tőr, mérge és mosoly...

Carria fumerra...



AZ ÁRNYÉKHÁBORÚ SZABÁLYAI

BEVEZETŐ

Az árnyékháború a hatalmi harc azon formája, mellyel Ynev mesés kontinensének Gorvik nevű birodalmában élnek a gazdagságra és dicsőségre vágyó nemesek immár évszázadok óta. Ebben a háborúban nem a fegyvereké a fő szerep: a fontosabb csatákat sokszor tárgyalóasztalok mellett, báltermekben, titkos találkozókön vívják a felek, a legkülönfélébb fondorlatokkal. Az ÁRNYÉKHÁBORÚ társasjátékban te is egy lehetsz e hatalomra törő gorviki nemesek közül: a harc végső célja az, hogy az egymással vetélkedők minél több támogatót, általuk pedig minél nagyobb befolyást szerezzenek a birodalmat alkotó öt tartomány – Abrado, Aquilona, Gorvik, Rokmund és Warvik – területén.

A játék során az asztalra került kártyák alakjai jelképezik azokat a hatalommal bíró gorviki személyeket, akiket sikerült magad mellé állítanod. Az ÁRNYÉKHÁBORÚban az a feladatod, hogy a *támogatóidból* (a kártyákból) *szövetségeket* (hármast, kivételesen négyes vagy ötös kártyasorokat) hozz létre, továbbá hogy az asztalon lévő szövetségéidből és támogatóidból minél nagyobb, összefüggő *szövetségi rendszert* építs ki.

Az ÁRNYÉKHÁBORÚt az a versengő fél nyeri közületek, aki a játék végén a legtöbb pontot kapja az asztalon lévő kártyái után.

A JÁTÉK ELEMEI

A kártyák

A dobozban 90 darab kártyát találsz, melyek eltérő színei az öt birodalmi tartományt jelképezik: Abrado színe a szürke, Aquilonáé a lila, Gorviké a kék, Rokmundé a zöld, Warviké a sárga. Egy-egy tartományhoz (színhez) 18–18 különböző támogatót ábrázoló kártya tartozik. Az azonos tartományban tevékenykedő (azonos színű) támogatók három csoportba oszthatóak: mindegyik csoportot hat ugyanazon támogatótípusba – azaz a *fegyverforgatók*, a *varázshasználók* vagy a rendkívül befolyásos gorviki *hölgyek* közé – sorolható jellegzetes alak alkot.

Az eseménylapok

A játékkártyákat 20 darab *eseménylap* egészíti ki, melyek hatásukkal fölülbírálják az alábbi szabályokat – így például további cselekvési lehetőségeket nyújtanak a játékosok számára, vagy lehetővé teszik egyébként tiltott cselekmények végrehajtását.

A JÁTÉKBAN HASZNÁLT FOGALMAK

A támogatók

Az egyes kártyákon ábrázolt támogatók három fő tulajdonsággal – *tartomány, típus, számérték* –, valamint egy őket bemutató jellegzetes *képpel* rendelkeznek.

A játék során a támogatók többnyire szövetségekbe vagy szövetségi rendszerekbe (lásd alább) tömörülnek, de kivételesen magányosan is állhatnak, vagy kéttagú, megcsonkított szövetség formájában is csoportosulhatnak.

A párok

Párt alkotnak az olyan támogatók, melyek fő tulajdonságaikban azonosak – azaz a két kártyát csak a rajtuk látható kép különbözteti meg egymástól, de a tartomány, típus és számérték mindkettőnél megegyezik. A párok tagjai egyenértékűek.

A szövetségek

Három támogatóból akkor hozható létre egy szövetség, ha

1. kártyáikon vagy megegyező számok, vagy növekvő, illetve csökkenő sorozatú számok (1–2–3 vagy 3–2–1) láthatóak, valamint
2. még egy fő tulajdonságukban megegyeznek, azaz vagy azonos típushoz, vagy azonos tartományhoz tartoznak.

Nem kerülhetnek egy szövetségbe a párok tagjai.

A szövetséget jelképező kártyasorok vízszintesen vagy függőlegesen egymás mellé helyezett kártyákból állnak. Az átlós, derékszögű stb. elhelyezés szabálytalan, az ilyen sorok nem értékelhetőek. (*Technikai megjegyzés:* az átláthatóság kedvéért javasoljuk, hogy az összetartozó kártyacsoportoktól elkülönülő kártyák és kártyacsoportok között mindig hagyj ki legalább egy kártyányi helyet!)



A birodalmi szövetségek

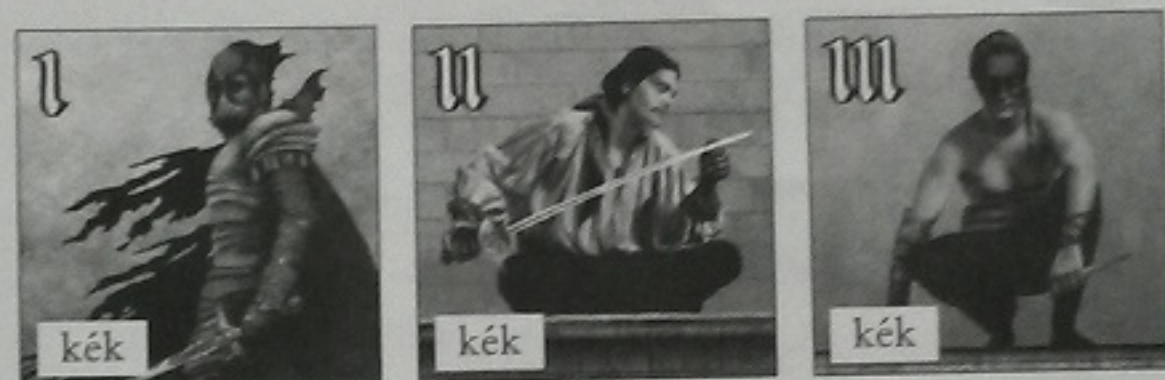
Birodalmi szövetség bővíthet az olyan szövetség, melyben a típus és a számérték minden támogató esetében azonos, azaz fő tulajdonságaik közül csak a tartomány különbözik. Birodalmi szövetség tehát akkor jön létre – és onnantól élvez a *vérszövetség*gel (lásd alább)

azonos jogokat és kedvezményeket –, ha mind az öt tartományból való, egyébként azonos fő tulajdonságokkal rendelkező támogató csatlakozik hozzá.



A vérszövetségek

A vérszövetség olyan különleges szövetség, ahol a támogatók két fő tulajdonsága – a tartomány és a típus – azonos, számértékeik pedig növekvő vagy csökkenő sorozatot alkotnak. A vérszövetség az egyszerű szövetségnél erősebb formáció, ebből következően több pontot is ér.



A szövetségi rendszerek

A kártyák és kártyasorok nagyobb egységgé történő összekapcsolásával szövetségi rendszerek jöhetnek létre. Mivel a játék végén többletpontokat kap az, aki addigra a legnagyobb összefüggő szövetségi rendszert építi ki, érdemes törekedned e cél elérésére. Az asztalra kerülő kártyáknak azonban nem feltétlenül kell csatlakozniuk a már meglévő szövetségi rendszerhez, hiszen később is lehetőség nyílhat azok összekötésére. Tehát akár több rendszert is elkezdhetsz építeni a szövetségeidből, annak reményében, hogy a játék vége előtt egy nagy, közös rendszerré tudod majd összekapcsolni őket.

A titkos támogatók

A játék során dönthetsz úgy, hogy valamely szövetséget egy lefelé fordított kártyával alkotsz meg, vagy az azt jelképező kártyasort egy csupán hátoldalát mutató kártyával egészítesz ki. Az ily módon eltakart kártyán ábrázolt személy a *titkos támogató* lesz – ám vigyázz: ilyenből szövetségenként legfeljebb csak egyet szerepeltethetsz! A titkos támogatóról leleplezéséig egyedül te tudod, hogy valóban illeszkedik-e az adott szövetségbe, vagy sem. Addig azonban, míg le nem leplezik, úgy kezelheted, mintha minden olyan szövetségbe tökéletesen illene, amelynek részét képezi, így szövetségi rendszer építése esetén akár csatlakozási pontként is használhatod.



A kör

A játék körökre oszlik. Körnek nevezzük azt az időtartamot, amely alatt egy játékos cselekedhet.

A sorsvető

Sorsvetőnek nevezzük az eseménylapokat kezelő játékost. Sorsvetővé az válhat, aki a játék során legelsőként alkot érvényes szövetséget. Címét és feladatait a sorsvető a játék teljes időtartama alatt megőrzi.

A JÁTÉK MENETE

Előkészületek

1. Keverd meg a kártyákat, majd képes oldalukkal lefelé rendezd őket négy pakliba, és tedd olyan helyre az asztalon, ahol mindenki eléri őket!
2. Keverd meg az eseménylapokat, majd szöveges oldalukkal lefelé helyezd el őket az asztalon úgy, hogy ha a játék során felfordítjátok a mindenkori legfelsőt, mindenki el tudja olvasni, mi áll rajta!
3. Sorshúzással egyeztetek meg abban, ki kezdje a játékot!
4. A kezdő játékos húzzon hat kártyát, a többiek ötöt-ötöt, az óramutató járásával megegyező sorrendben!

Az első körök sajátosságai

1. A kezdő játékos az első körben nem kap kártyát a tőle jobbra ülő játékostársától.
2. A sorsvető legelső esetben kivételes módon két eseménylapot fordít fel: az első lapot a pakli mellé teszi, az ugyancsak megfordított másodikat a pakli tetejére. A játékosokra mindig a pakli mellé tett eseménylapon olvasható információk vonatkoznak, a pakli tetején lévők csupán arra szolgálnak, hogy a versengő felek mindegyike számolhasson azok rövidesen és elkerülhetetlenül bekövetkező hatásaival.

Az eseménylapok alkalmazása

Egy eseménylap először a *sorsvető után következő* játékosra fejt ki érvényét, majd az azután következőre és így tovább –, míg utolsóként magára a sorsvetőre. Így mindig a sorsvető lesz az, aki körének vége előtt felfordítja a következő eseménylapot.

Új eseménylap felfordítása egyszerre jelenti:

1. a pakli tetején lévő, már felfordított lap pakli mellé helyezését (ez az eseménylap fogja kifejteni a hatását a következőkben), és
2. a pakli tetején lévő újabb lap felfordítását (ez az eseménylap csak akkor fog a pakli mellé kerülni, amikor újra a sorsvető kerül sorra, és csak ezt követően fejtheti ki hatását – így lehetőség van felkészülni rá).

A játék körei

A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben következnek egymás után. Az éppen sorra kerülő játékos körének lépései:

1. Átvesz egy kártyát a tőle jobbra ülő játékostól. Ha annak nincs a kezében kártya, húz egyet a pakliból.
2. Szabadon választott sorrendben végrehajt *három cselekvést*.
3. Amennyiben hatnál több kártya van a kezében, eldob közülük annyit, hogy legfeljebb hat maradjon belőlük. Az így eldobott kártyák – a játékos által meghatározott sorrendben – a dobott kártyák paklijába kerülnek. A dobott kártyák pakliját bármelyik játékos bármikor megnézheti, de annak sorrendjét meg nem változtathatja.
4. Felfordít egy új eseménylapot (csak a sorsvető esetében).
5. Amennyiben van a kezében kártya, átad egy kártyát a tőle balra ülő játékosnak.

Cselekvési lehetőségek

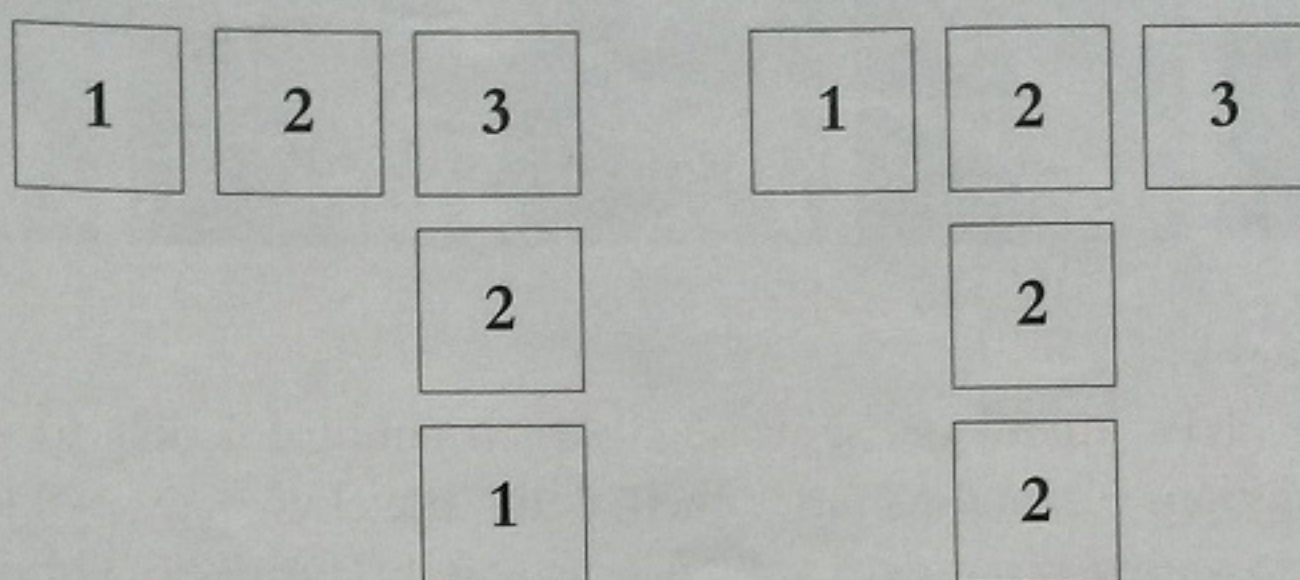
1. Kártya húzása a pakliból a kézbe: **2 kártya húzása / 1 cselekvés**. A négy pakli bármelyikéből felhúzható akár egy-egy, akár mindkét kártya. Ha mind a négy pakli elfogyott, az addig eldobott lapokat keverjétek meg, és képes oldalukkal lefelé fordítva rendezzétek őket négy új pakliba.
2. Kártya lerakása a kézből az asztalra: **1 kártya lerakása / 1 cselekvés**. Az így asztalra kerülő támogatónak vagy támogatóknak új szövetséget kell alkotniuk, vagy a már lent lévő támogatókkal kell szövetséget létrehozniuk. A szövetséget alkotó hármas kártyasor akár egyszerre, akár lépésenként bővíthet öt, vízszintesen vagy függőlegesen elhelyezett kártyából álló birodalmi szövetséggé. E pont szabályai szerint kerülhetnek a játékba a titkos támogatók is – az őket jelképező, lefordított kártyákból azonban körönként legfeljebb egy tehető az asztalra.
3. Szövetségi rendszert kettébontása: **1 kettébontás / 1 cselekvés**. A megbontást követően mindkét oldalon legalább egy szövetségnek kell maradnia!
4. Az asztalon lévő kártyák, kártyasorok vagy kártyacsoportok összekapcsolása, ezáltal szövetségek, szövetségi rendszerek létrehozása: **1 összekapcsolás (legfeljebb egy kártya lerakásával) / 1 cselekvés**. Az ár magában foglalja legfeljebb egy kártya lerakását; amennyiben az összekapcsolás újabb kártyák lerakását igényli, az esetenként egy további cselekvésbe kerül. Az egybecsatolás feltétele a megfelelő csatlakozási pont léte – ez bármelyik kártya lehet. Az összekapcsolás megtörténtekor egyszerűen told össze az érintett kártyacsoportokat!

A szövetségi rendszer részeit képező kártyasorokat merőlegesen vagy párhuzamosan is összekapcsolhatod, de egy összefüggő sor legfeljebb egy szövetséget alkothat. A szövetségi rendszer létrehozása csak akkor lehetséges, ha azzal egyben új szövetség jön létre (vagy kezd el, illetve fejezi be a birodalmi szövetséggé való bővülését); további feltétel, hogy az összekapcsolás eredményeképpen ne érintkezzen egymással két olyan kártya, melyeket később nem lehet szabályosan kiegészíteni szövetséget jelképező kártyasorral. A már fennálló szövetségi rendszer részét képezhetik olyan szövetségek is, melyek valamilyen oknál fogva kéttagúvá csonkultak. (Az önmagukban, magányosan maradt lapok ugyan nem kerülnek le az asztalról, de a végső pontösszeszámláláskor értéktelennek minősülnek.)

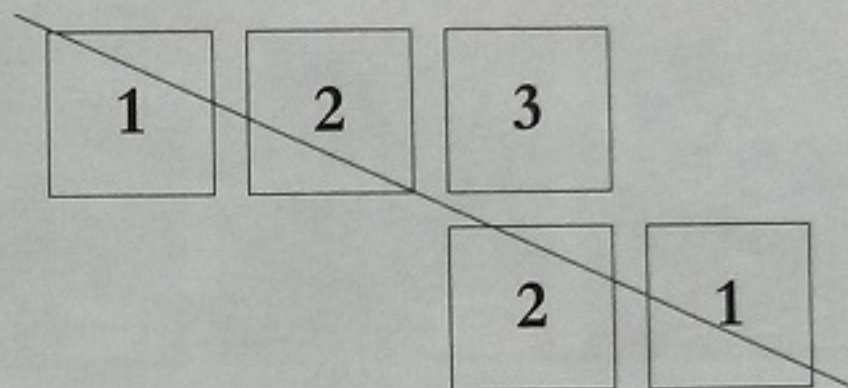
Példák (az egyszerűség kedvéért a támogatókat jelképező kártyákat egyedül számérték fő tulajdonságaikkal jeleztük):

A szövetségeket összekapcsolhatod úgy, hogy derékszöveget zárjanak be egymással.

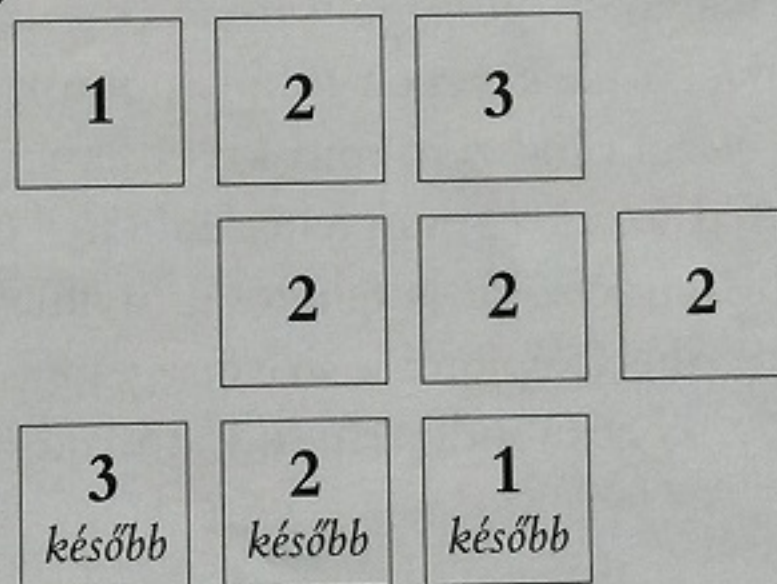
Helyes illesztések:



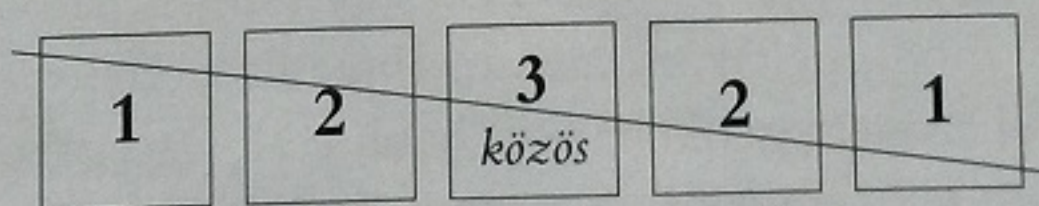
Helytelen illesztés:



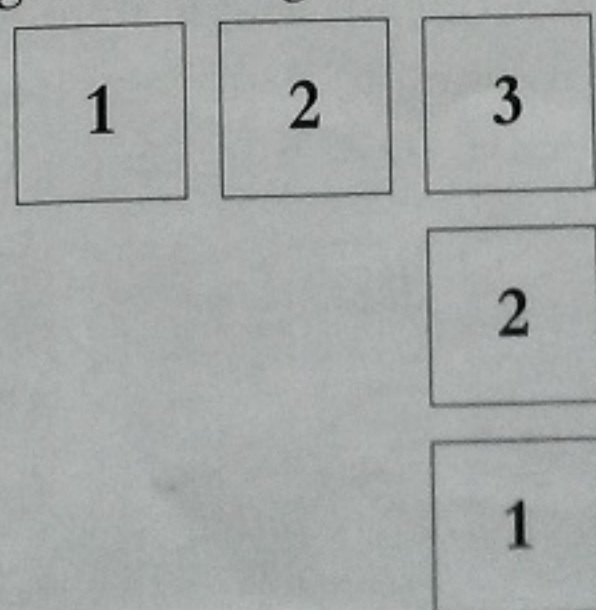
Összekapcsolhatsz szövetségeket párhuzamosan is, de csak akkor, ha a két szövetség úgy találkozik, hogy később szabályosan kiegészíthesd.



Egy sorba egyszerre csak egy szövetséget helyezhetsz, így tehát nem csatlakozhatnak a kártyák:



Ehelyett valamelyik szövetséget derékszögben kell elhelyezned a másikhoz képest.



5. Az asztalon lévő támogatók átrendezése: **1 kártya áthelyezése / 1 cselekvés**. Az átrendezéssel új szövetségnek kell létrejönnie (vagy kell folytatnia birodalmi szövetséggé való bővülését), de a korábbi szövetségnek nem kötelező fennmaradnia. Előfordulhat az is, hogy egy szövetségi rendszer kettébomlik, mely ez esetben nem kerül további cselekvésbe.

Figyelem: két, asztalon lévő kártya cseréje két áthelyezésnek minősül!

6. Valamelyik ellenfél egyik támogatójának saját oldalra átállítása: **1 átállítás / 1 cselekvés – egy körben legfeljebb egyszer alkalmazható**.

Ennek szabályai:

- Az átállított támogatót úgy kell kezelni, mintha újonnan kerülne az asztalra, azaz mindenképp egy szövetséget kell létrehoznia, vagy ahhoz kell csatlakoznia, vagy azt kell bővítenie birodalmi szövetség létrehozása érdekében (ám mindezek az átállításért feláldozotton kívül már nem igényelnek további cselekvést).
 - Csak olyan támogató állítható át, amelynek kártyája legfeljebb egy másik kártyához csatlakozik.
 - Nem lehet átállítani titkos támogatót, vagy olyan támogatót, akivel szövetségben titkos támogató található. Az erre törekvő játékosnak először le kell lepleznie a szóban forgó titkos támogatót. (lásd alább)
 - Vérszövetségből és birodalmi szövetségből csak akkor lehet átállítani támogatót, ha az a megszerzőjénél is vérszövetségbe vagy birodalmi szövetségbe kerül.
 - Az átállított támogatót jelképező kártya mellé – szövetség létrehozása vagy kiegészítése érdekében – a kézben tartottak közül további kártyát vagy kártyákat is le lehet rakni, kártyánként egy cselekvés ellenében, a megfelelő szabályok szerint (vagyis például az így érkező támogató akár titkos támogató is lehet, stb.).
7. Titkos támogató leleplezése: **1 leleplezés / 1 cselekvés – egy körben legfeljebb egyszer alkalmazható**. Ha valaki bejelenti, hogy leleplez egy titkos támogatót, gazdája köteles a megjelölt kártyát felfordítani. Amennyiben a titkos támogató
- nem illeszkedik szabályosan egyik egyszerű, birodalmi vagy vérszövetségbe sem, melyeknek addig részét képezte, a kártya a leleplező játékos kezébe kerül, és korábbi gazdája húzhat helyette egy újat a kártyákat tartalmazó paklik bármelyikéből;
 - nem illeszkedik azon szövetségek mindegyikébe, melyek részét képezi, a szövetség vagy szövetségi rendszer széthullik, ő pedig – innentől egyszerű támogatóként – ahhoz a szövetséghez vagy szövetségi rendszerhez fog tartozni, melyhez illeszkedik;
 - szabályosan illeszkedik mindegyik olyan szövetségbe, melynek részét képezi, az ellenfél hiába fáradt megszerzése érdekében – ekkor leleplezését követően a titkos támogató kártyája megfordul, és onnantól kezdve egyszerű támogatót ábrázoló kártyaként vesz részt a játékban.

Nem kerül cselekvésbe a kártyák, kártyasorok, kártyacsoportok egész alakzatként történő forgatása.

A játék vége és az utolsó kör sajátosságai

Utolsónak számít az a kör, mely alatt a tizedik eseménylap hatása érvényesül – azaz más szavakkal: a játék addig tart, amíg a tizedik eseménylap hatása meg nem szűnik. Ekkor a játék véget ér, és a pontok összeszámolása után kiderül, ki lett a győztes. Figyelem: az utolsó körben nem hozható játékba titkos támogató!

Értékelés

Az **ÁRNYÉKHÁBORÚ** győztese az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjti össze. A pontok összeszámlálásának szabályai a következők:

1. Minden, az asztalon lévő kártya egy (1) pontot ér, feltéve, hogy csatlakozik legalább egy másik kártyához.
2. Három–három (3–3) pontot kapnak
 - azok a játékosok, akiket az öt tartomány valamelyikéből a legtöbben támogatnak,
 - az a játékos, aki a legtöbb támogatóból álló szövetségi rendszerrel bír,
 - az a játékos, akit a legtöbb fegyverforgató támogat,
 - az a játékos, akit a legtöbb varázshasználó támogat,
 - az a játékos, akit a legtöbb hölgy támogat.

Ha a fentiek összeszámlálásakor a legjobb eredményt egyszerre több játékos is eléri, akkor mindegyikük megkapja a három pontot.

3. Általános szabályok a pontok számításánál:
 - a birodalmi szövetségben és vérszövetségben lévő támogatók minden szempontból duplán számítanak,
 - a titkos támogatót úgy kezelheted, mintha tökéletesen illeszkedne minden olyan szövetségbe, melynek tagja; így adott esetben – ha a többi támogató teljesíti a szükséges feltételeket – akár vérszövetségnek is minősülhet az összes olyan szövetség, melybe tartozik.

ALTERNATÍV SZABÁLYOK

Amennyiben némileg eltérő módon is ki szeretnétek próbálni magatokat az **ÁRNYÉKHÁBORÚ**ban, az alábbi szabályokkal helyettesíthetitek a kártyák húzására vonatkozóan korábban ismertetteket:

1. A játék előkészítésekor a megkevert kártyákból számoljatok le két darab tízes paklit, majd ezek legfelső kártyáját fordítsátok meg. A maradék kártyákat kétfelé osztva rakjátok le az asztalra – ám e paklik legfelső kártyája nem fordítható meg!
2. A játék folyamán kétféleképpen húzhattok a kártyákból:
Egy körben egyszer, egy cselekvésért
 - felvehettek egy kártyát a felfordítottak közül (ezután mindig fordítsátok meg a következőt!), vagy
 - húzhattok kettőt egy olyan pakliból, melynek legfelső kártyája nincs felfordítva.

Ha a két, tíz kártyából álló pakli elfogy, nem állíthatjátok fel őket újra; míg ha a másik kettő fogy el, a dobott kártyákat megkeverve, majd kettéosztva folytathatjátok a húzást.

3. Amennyiben egy játékos titkos támogatója lelepleződött, és ő emiatt kártya húzására válik jogosulttá, olyan pakliból húzhat, melynek legfelső kártyája nincs felfordítva.

© Pilinszky Roberta, Pilinszky Róbert, Talabér Emánuel
Árnyékháború c. írás © Kornya Zsolt, 2004
Illusztrációk és dobozfestmény © Tamók Ria, 2004

Közreműködők: Bíró András, Hanák Pál Loránd, Járdán Csaba, dr. Körmendi Csaba

*Köszönjük mindazok idejét és lelkesedését, akik ötleteikkel
és tanácsaikkal segítették munkánkat!*

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok krónikája védjegy
a Gameskút Kft. bejegyzett tulajdona.

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek
bármilyen formában történő reprodukálásának jogát!

Gameskút Kft. • 1067 Budapest, Teréz krt. 23.

Felelős kiadó: Pilinszky Roberta • Felelős szerkesztő: Járdán Csaba

Tipográfia: Sejben Richárd • Illusztráció és dobozfestmény: Tamók Ria

Korrektor: Kovács Eszter • Nyomdai munkálatok: C.E.P. Rt.

Készült: Budapest, 2004