

# Tartalom

<b>ROBOTSZARU</b>	<b>2</b>
A Shadowrun novella befejező része	
<b>A KÜLDÖTT</b>	<b>7</b>
Egy sötét gnóm Biztosrévben	
<b>SZIKRÁZÓ KORONA</b>	<b>12</b>
Újra Korgó Szikra	
<b>AZ ÖTSZÍNŰ ZÖLD</b>	<b>15</b>
Magic stratégia	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	<b>16</b>
Továbbképző tanfolyam HKK-soknak	
<b>HATALOM SZÖVETSÉGE</b>	<b>18</b>
Lezárult a második félév	
<b>HKK ÁRLISTA</b>	<b>20</b>
A Magic Shop áraival	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	<b>23</b>
HKK	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	<b>26</b>
Budapest, Békéscsaba, Miskolc, Nyíregyháza	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	<b>29</b>
Augusztusban és szeptemberben	
<b>I. GALAKTIKUS LÉGIPARADÉ</b>	<b>30</b>
Játékezőtői szemmel	
<b>BOTRÁNY A LÉGIPARADÉN</b>	<b>32</b>
A The Galaxy Telegraph beszámolója	
<b>KLÁNOK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN</b>	<b>33</b>
Amit tudni érdemes róluk	
<b>EXPEDÍCIÓRA FEL</b>	<b>34</b>
Földi kalandok a KG-ban	
<b>SZÖVETSÉGI SZEMLE</b>	<b>35</b>
Hajóleírás, dililitó, aprók	
<b>GHALLA NEWS</b>	<b>37</b>
Ghalla hírei, statisztika	
<b>IV. HELYTARTÓI AUKCIÓ</b>	<b>38</b>
Ne szalaszd el a lehetőséget!	
<b>ELKÉPESZTŐ</b>	<b>39</b>
Érdekességek Erdauinról	
<b>KT-GYŰLÉS</b>	<b>40</b>
Bárdverseny-helyezett novella	
<b>APRÓK</b>	<b>43</b>
Ki, kivel, hol, mikor, miért?	

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sokan érdeklődtek a Krónika utóbi pár számából kimaradt, megszokott rovatokról. Nekik üzenem, hogy amint már ebben a számban is láthatjátok, Korgó Szikra kalandjai folytatódnak. Sajnos várhatóan a szeptemberi számban befejeződik a képregény, de talán egy hosszabb szünet után ismét megjelenik az újságban, persze csak akkor, ha igény van rá, és ezt meg is írjátok nekünk. A História is csak rövid szünetet tartott, Treem kivette az éves szabadságát, és cápákra horgászott a csatornában. Szeptemberben már ismét boldogítja a szerencsétlen áldozatait bugyuta kérdéseivel. A Közös Tudati Tallózó, a korábbi rovatoktól eltérően, nem tőlünk, hanem tőletek függ, ha a KT-k küldenek anyagot magukról, ismét lesz Tallózó.

Nagy volt az érdeklődés a krónikás HKK lapok iránt is. Meddig lesznek még lapok a Krónikában? Igaz, hogy augusztusban már nem lesz lap? Rengeg ezekhez hasonló kérdést kaptunk. Ezúton szeretnék megnyugtatni minden lelkes HKK-st, továbbra is lesz az újságban HKK lap. Most az Elf mesterharcos kapható a Krónikával, melynek festménye a borítón is látható, és Gógós Károly munkáját dicséri.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

DANI ZOLTÁN

## ALANORI KRÓNIKA

II. évfolyam 8. szám – Megjelenik havonta

**Főszerkesztő:** Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós  
**Tördelő szerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György  
**Grafikák:** Hahn Szófia, Szügyi Gábor, Vida László

**Borítófestmény:** Gógós Károly

**Borító:** Prekop László **Szindinamikus:** Mazán Katalin  
**Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Készítette:** Kópia Kft., Kiskunhalas

**Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

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

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

E-mail cím: [holder@mail.datanet.hu](mailto:holder@mail.datanet.hu)

# ROBOTZSARU

4. RÉSZ

Senki sem állta az útját. Murphysnek a kutatótelep szinte minden pontjára bejárása volt, és ahová nem, oda szerzett magának engedélyt. Ez utóbbi alatt számítógépen mesterségesen előállított, elektronikus belépőkódot kellett érteni, amit Murphy sutyiban saját maga gyártott le. A tervezői szerencsére ígerektek mindenre gondolni, így teljes értékű mátrixcsatlakozással és beépített kiberdekkel látták el Murphysyt. És lévén szó az Ares Macrotechnology Seattle kiemelt kutatási programjáról, természetesen – mint minden más – a beépített kiberdekk is abszolút csúcstechnológiának számított. A világ bármelyik dekása a nadrágjába vizelne, ha megtudná, micsoda rettentő számítókapacitás zsúfolódott össze Murphys mellkasában.

Murphy soha, senkinek nem beszélt róla, hogy számítógépes jelszavak tekintetében már elég régóta a saját játékát űzi. Taktikai döntéshozó áramkörei és elektronikus agya természetesen soha nem lettek volna képesek efféle szabálytalanság végrehajtására, de amit a tervezői a legfőbb érté-

kének tekintettek, az bizonyult egyben a legfőbb gyengeségének is: Murphy nem robot volt, amelyhez emberi agyat csatlakoztattak, hanem ember, akihez géptestet és kiegészítő elektronikákat csatlakoztattak. A gondolkodása és jellemének legmélyebb vonásai megmaradtak emberinek.

Elektronikus agyát úgy tervezték, hogy maximálisan és feltétel nélkül megbízzon az őt létrehozó mamutcégben, emberi agya azonban jobban kiismerte magát az érdekektől fűtött, rideg cégvilágban. Murphy maga volt a megtestesült felsőbbrendűség, egy olyan organizmus, mely szellemi teljesítmény tekintetében vetekedett a homo sapiensszel, de egyrészt fizikai lehetőségei több nagyságrenddel felülmúlták az embereket, másrészt (hála a mérhetetlenül sok kibernetikus beépítésnek) rendelkezett azzal a képességgel, hogy fontos döntéseinek meghozásakor kikapcsolhatta az érzelmeit – azokat az érzelmeiket, amelyek annyi bajt hoztak eddig már az emberi faj nyakára.

Murphy egészen egyszerűen túl okos volt ahhoz, hogy ne lássa tervezésének korlátait. És az egyik ilyen korlát – a legnagyobb – az volt, hogy Murphy igen nagymértékben másoktól függött. Képtelen volt az önellátásra. Itt most természetesen nem az evésről, ivásról (Murphy esetében jobbra energiafelvételtől – testéből teljes egészében hiányzott az élelem feldolgozásához szükséges szervek hosszú láncolata, igen sok potenciális hibaforrástól szabadítva meg ezzel tulajdonosát és igen sok helyet biztosítva a testében más berendezések számára), pihenésről és hasonló igények közvetlen kielégítésének képességéről volt szó. Ha Murphy például „éhes” volt – vagyis ha az áramkörei jeleztek, hogy alacsony az energiaszint, amit Murphy azért továbbra is klasszikus éhségérzetként érzékelt –, egyszerűen elsétált egy feltöltőhöz és „jőllakott”. Önmagában tehát képes volt el látni magát. De a feltöltő meglepte, annak energiával ellátása már kívül esett az ő hatáskörén.

Az emberi szervezetet a természet önfenntartóra tervezte. És ami a legfontosabb, biztosított köréje egy olyan bolygóméretű környezetet, amely automatikusan fenntartotta magát, és amely biztosította



a rajta élő egyedek fennmaradásához szükséges javakat. Murphy azonban a fejlett technikai civilizáció gyermeke volt, ha úgy vesszük gépmember, gépigényekkel. Szüksége volt karbantartásra, néha olajfürdőt is szokott venni, technikusok hada dolgozott az alkatrészei megjavításán és cseréjén, és ki tudja, hol, ki tudja, miféle gépek az egész komplexumot elláták nyersanyaggal és energiával. Néhány speciálisan kiképzett Ares varázsló rendszeresen rítusokat hajtott végre Murphy közreműködésével, hogy halott testéből távozni próbáló lelkét maradásra bírják. Minden héten speciális vegyszereket juttattak meg-lévő hús-vér testébe, hogy fenntartsák annak műkö-dőképességét és megakadályozzák a sejtek elráko-sodását. Az Ares az átlagember számára felfoghatatlan pénzekkel dolgozott: csak en-nek az egyetlen, néhány milligrammnyi in-jekciónak az ára ötvenezer nujen volt. Hetente természetesen.

Murphy projektjén közvetlenül csak néhány százán dolgoztak, de a létszám már több ezer főt foglal-koztatott, az Ares Macrotechnology pedig milliókat. Valamilyen mérték-ben ezen emberek mindegyikének munkájára szükség volt Alex Murphy lé-tézéséhez – és nem csak a létrejöttéhez. Ha másért nem, hát azért, hogy valaki előállítsa a projekt által felemésztt töméntelen mennyiségű pénzt.

Alex Murphy okos ember volt, ezért felismerte, hogy – lé-vén fajtája egyetlen képviselője je-lenleg – ha éltben akar maradni, alkalmazkodnia kell a puhácska emberek játékszabályaihoz. Akár-csak Gulliver Lilliputban. Persze azért mindent megtett, amit tudott, hogy saját mozgásterét nö-velje és csökkentsa a függőségét. Ezen „intézkedé-sek” egyike volt az is, hogy néha be-bedekázott a telep számítógépes rendszerébe, kitapasztalta a je-lenlégtároló programok elhelyezkedését és műkö-dését, és saját, hamis jelszavakat és segédprogra-mokat gyártott.

Ez önmagában még kevés lett volna az üdvös-séghez, ezt ő is tudta. Hiszen minden nap, vagy minden második nap rá kellett csatlakoznia egy karbantartó gépre, amely sok funkciója közül az egyik az volt, hogy letapogassa Murphy elektroni-kus rendszereit, és leolvasson belőle minden elek-tronnyi információt. Murphy tehát dolgozhat egész nap a saját jelszavain és programjain, ha este úgyis jön a leolvasó, és fény derül a titokra. Ezért Murphy más megoldást keresett. És talált.

Maga sem tudta, hogyan és mi módon, de las-san rájött, hogyan tárolhat elektronikus informáci-ót saját, szerves agyában, és hogyan hívhatja azo-kat elő, ha szüksége van rá. Igazából valószínűleg senki sem tudta, hogyan működik a dolog, és Murphy gyanította, hogy sehol a világon még nem csináltak ilyesmit. Létezett ugyan fejbe épített ki-bermemória és léteztek hallatlanul kifinomult neu-ralis interfész áramkörök, de az elektronikus adattárolás és az emberi agy emlékezése – az em-beri agy „adattárolása” – közötti szakadékot soha, senkinek nem sikerült áthidalnia. Murphy úgy vél-te, neki sikerült. Alighanem a fejébe és a testébe zsúfolt számtalan elektronika együttes hatása te-hette, talán az agyműködésének az enyhe megvál-tozása, talán az esszenciájának nulla alá

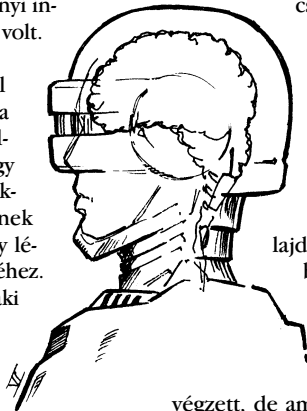
csökkenése, ki tudja? De tény, hogy némi gyakorlással sikerült kidolgoz-nia egy olyan „szellemi gyakorlat-sort”, amely segítségével akár egész programokat is „letölthe-tet” saját, szerves agyába.

A dolog kicsit hasonlított a meditációra, jóllehet nem igényelt mély szellemi és testi elazulást. Tu-lajdonképpen egyszerű volt, ha az em-ber egyszer már rájött a nyitjára. Ki-csít hasonlított az érzés ahhoz, amikor az ember egy olyan moz-dulatra akarja rávenni a testét, amelyet korábban még nem

végzett, de amiről biztosan tudja, hogy a teste alkal-mas a végrehajtására. Például mint amikor az ember a bal fölcimpáját akarja megmozgatni: a szükséges izom ott van, működik is, de az agy még nem tanulta meg kiadni azt az ingersort, amely egyedül azt az egy izmot mozdítja meg. Kis gyakor-lással azonban elérhető a kívánt eredmény. Csak szellemi torna kérdése az egész.

Murphy kitanulta ezt a tagnét. Minden alkalom-al végrehajtotta, amikor úgy ítélte meg, hogy va-lamilyen információt nem lenne célszerű a kutató-csoport tudomására hozni. Csak annyit kellett tennie, hogy nyugodtan elvonul a szobálya-ba, koncentrálni egy kicsit így, rágondol egy kicsit erre, és a kívánt program tulajdonképpen automatiku-san a fejébe töltődik.

Az agy tárolókapacitása óriási. Murphy több száz megapulznyi információt tárolt már a fejé-ben. Kicsit bizzar érzés volt a dolog, mert ezek azért mégsem olyanok voltak, mint a rendes emlé-kek és elektronikus információk lévén használha-tatlannak és elérhetetlennek bizonyultak mindad-



dig, amíg újra vissza nem töltötték őket valamilyen számítógépbe, vagy Murphy elektronikus feji memóriájába. A visszatöltés tulajdonképpen egyszerű volt: Murphy megpróbált „visszaemlékezni” a kívánt adathalmazra és a visszatöltés megtörtént és utána minden ment a maga útján. Amíg azonban az információ „odabent” volt a szerves agyban, Murphy úgy érezte, mintha valamiféle idegen tudat, valamiféle idegen hatalom lefoglalta volna énjének egy részét.

És aztán ott voltak a varázslók, akik szintén rendszeresen vizsgálták Alex Murphys. Ők sajnos képesek voltak a „gondolatolvasásra”, ha csak korlátozott mértékben is, ezért Murphy velük mindig különös elővigyazattal bánt. Ráadásul nekik gépekre sem volt szükségük és a varázslataik javarészt láthatatlanok és hallhatatlanok voltak, ezért Murphy arra kényszerült, hogy a titkait az ideje nagy részében elektronikus memóriában tárolja, hiszen az a varázslók számára elérhetetlen és megfoghatatlan volt.

Az egyik varázsló egyszer elárulta neki, hogy a tervezés egyelőre nem sikerült tökéletesre, és Murphy, mint negatív esszenciájú létező, folyamatos jelenléttel bír az asztrális síkon. *A negatív esszencia fekete foltokat, zavart kelt az asztrálban, így mondta a varázsló, ezért folyamatos mágikus felügyeletre van szükséged. Meg kell védenünk, nem engedhetjük meg, hogy valamiféle kőszas asztrális lény neked támadjon. Asztrálisan túlságosan is sebezhető vagy, és ott ráadásul nem tudsz védekezni sem, mert te magad nem vagy mágikusan aktív.*

Az orvosi szoba előtti váróban találkoztak. Ilyenkor hétvégén a doki nem szokott bent tartózkodni, ezért a hely elhagyott volt és csöndes. Murphy türelmesen állva várta, hogy Dr. Bart Chambers megérkezzen. Amikor megjött, megállt Murphy előtt és hosszan, mélyen a szemébe nézett.

– Alex, szeretnék beszélni veled – mondta Chambers doktor komoly, sokat sejtető hangon.

Murphy meg sem rezdült.

– Négy szemközt, doktor?

– Egyelőre igen. De tudnod kell, hogy később a kutatócsoport néhány tagja is beszélni akar majd veled.

– Természetesen. Miről lenne szó, doktor?

Bart Chambers szeme elkerekedett egy kicsit.

– Nem is sejtéd?

Murphy továbbra is rezzenéstelenül állt, akár egy csillogó fémszobor.

– A „sejtés” az emberi agy azon helytelen működésének az eredménye, amikor nem kielégítő minőségű információs bázis alapján próbál meg következtetést levonni a jövőre nézve. Sajnálom, doktor, de attól tartok, a szóhasználata az imént helytelen volt. Én ugyanis sosem „sejték”. Én vagy indokoltan és helyesen következtetek, vagy újabb információkat gyűjtök.

Chambers nyelt egyet. Nem tetszett neki a stílus, ahogyan Murphy beszélt. Az utóbbi időben Murphy mintha megváltozott volna. Ellenségessé vált? Nem, nem is ez a helyes szó. Inkább *rideg* lett, és kissé udvariatlan. Mintha egyre jobban kezdené elveszíteni a türelmét az általa lenézett homo sapiens faj egyedeivel való kommunikáció során. Érdekes probléma, gondolta a doki, a későbbiekben még alaposan ki kell elemeznünk.

– Nos, akkor másképpen teszem fel a kérdést – mondta Chambers. – Arra céloztam az előbb, hogy a rendelkezésedre álló információk alapján meg tudnád-e nagy biztonsággal jósolni, hogy milyen témáról szeretnék veled beszélni?

– Természetesen nem. Ön is tudja doktor, hogy az emberi lények kiszámíthatatlanok. Ön akármiről akarhat beszélni velem. A jelen körülményeket és a közelmúlt eseményeit figyelembe véve mindazonáltal úgy ítélem meg, ön az éjjeli akcióval kapcsolatban kíván konzultálni velem.

– Így van, Alex. Négy szemközt vagyunk?

Jelenleg nem Dr. Chambers szobájában és nem is Alex Murphy pihenőhelyiségében tartózkodtak, hanem a kutatás-fejlesztési részleg egyik nyilvános helyiségében, de ez nem zavarta egyiküket sem. Murphy szótlanul odalépett egy biztonsági konzolhoz. Rácsatlakozott a számítógépre és rövid idő múlva közölte:

– A helyiséget lezártam, doktor, az audio-felve-



vő berendezéseket kikapcsoltam. Most már nyugodtan beszélgethetünk.

– Helyes. Rívide leszek. Láttam az akcióról készült biztonsági tróidé felvételeket. Volt egy pillanat, amikor kivártál, és lehetőséget adtál egy behatolóknak az elmenekülésre. Erről szeretnék veled beszélni.

– Ön is tudja doktor, hogy mindegyik behatolóval végeztem. Senki sem menekült el.

– A dolog nem rajtad múlt. Neked... veled... hogyan is mondjam... tudod, Alex, te vagy a fajtád első képviselője. És hát a természet sem alkot elsőre tökéleteset, hogy lehetnél te hibátlan? Követünk el hibákat a projekt során, voltak dolgok, amiket nem vettünk kellőképpen figyelembe, és voltak olyan dolgok is, amiket egyszerűen nem lehetett előre látni, mert a világon még senki nem csinált ilyesmit.

Murphy szenvtelenül nézte, hogyan erőlködik Chambers doktor azzal, hogy megfogalmazza, amit Murphy is tudott saját magáról: hogy vannak hibái. De nem segített. Néha a puhácskáknak is kell egy kis edzés.

– Szóval, Alex – folytatta a doktor –, úgy döntötünk, hogy egyelőre továbbra is folyamatos ellenőrzés alatt kell maradnod, amíg ki nem javítjuk azt a kis figyelemelterelődes hibát, ami az akció során bekövetkezett.

Murphy már várta, hogy a doktor felhozza a témát. Sajnos magától is tudta, hogy hiába sikerült törölnie az összes felvételt, a doktor az irányítóteremből feltehetően „élőben” követte nyomon az eseményeket, és az ő emberi memóriáját Murphynek nem állt módjában törölni.

– Az akció során NEM követtem el hibát, Dr. Chambers.

– Alex, te is tudod, hogy miről beszélek. Csak a véletlenül múlt, hogy repülés közben meghibásodott a rakéta irányítórendszere, és hogy a behatoló által készített felvétel végül is nem jutott illetékes kezekbe. Figyelj, Alex, a vezetőség úgy döntött, hogy ha már ennyi pénzt és munkát beleöltek a projektbe, nem fogadják el, csak az abszolút tökéletes eredményt.

Murphy nem felelt. Természetesen megnézte a biztonsági felvételeket, mielőtt törölte volna őket, és ő is tudott róla, hogy az utolsó árnyvadásznak sikerült egy adatchipet kijuttatni a telepről. Azt is tudta, hogy a rakéta befuccsolt. De ami a legrosszabb, azt is tudta, hogy odakint a terepen ő mindezt nem látta. A kritikus másodpercekben bent állt a raktáráépületben, háttal az árnyvadásznak. Dr. Chambers Murphy legrettegettebb képzel-

géseinek adott hangot. Az információ tehát eljutott a nagykutyákhoz. Azokhoz az emberekhez, akik úgy hoznak döntéseket, hogy nem ismerik Alex Murphys, akik nem fogják fel, micsoda lehetőségek szunnyadnak benne, mint az emberi faj következő fejlődési lépcsőjének első képviselőjében.

A mellkasába épített Ares Warcraft áramkör mint mindig, most is villámgyorsan, Murphy hűsvér agyát és emberi gondolatait messze túszárnyaló sebességgel működésbe lépett és meghozta a döntését. Murphy csak utas volt a saját testében. Láta, hogy felemelkedik géppuskás karja és Dr. Chambers felé fordul, de tenni nem tehetett ellene semmit. Agya riadtan regisztrálta az azonnal megérkező érzeteket: a fegyver töltve volt, készen a tüzelésre. A csöveket forgató villanymotor halk zümögéssel kelt életre. Murphy kívülről tudta, hogy a csöveknek 0,23 másodpercre van szükségük ahhoz, hogy elérjék üzemi forgási sebességüket.

Az emberi agy számára 0,23 másodperc nagyon rövid idő. Tudatos cselekvésre nem is elég. Az ösztönök, a készség szintjén elsajátított viselkedési normák és az érzelmek döntenek ilyenkor. Murphy agyában hirtelen tótágast állt a világ. Emberi érzelmei voltak azok, amik felülkerekedtek végül. A villanymotor elhallgatott és a forgástól elmosódott három csótorkolat megállt, újra láthatóvá vált.





Murphy lassan leengedte karját. Szólni akart, magyarázatot adni, de nem találta a szavakat. Súlyos hibát követett el. Elvesztette uralmát a helyzeten fölött. Talán helyesen döntött végül, de a döntéshez hibás következtetéseken át jutott el. Tehát még mindig nem volt mentes az emberi gyengeségektől. A gondolat savként marta bele magát Murphy emberi lelkébe. *Kudarcot vallottam.*

Murphy hirtelen üresnek érezte saját magát. Mintha lelkében megpattant volna valami. Életét céltalannak, értelmetlennek érezte. A sok száz kutató erőlködése, a hosszú kiképzési program, a testébe épített több millió nujennyi elektronika: olyan fölösleges, hiábavaló. Elfáradtam, gondolta magában. Már rég eljött a pihenés ideje.

Dr. Bart Chambers hallgatott.

Szomorúan nézte Murphyt, akit kicsit a saját fiának is érzett. Olyan sok mindent szeretett volna elmondani neki, de tudta, érezte, képtelen rá. Torkában gombóc nőtt. Saját magát is meglepte, hogy nem rettent meg, amikor teremtménye fegyvert fogott rá. Lelke legmélyén valahol érezte, hogy Alex sosem lenne képes ártani neki.

A hatalmas gépember fáradtnak látszott. Akinek sosem volt szüksége pihenésre, most a falhoz sétált és ülő helyzetbe csúszott mellette. Dr. Chambers tudta, mi fog történni, hiszen történt már ilyesmi néhányszor korábban is. A helyzet abszurditása mégis megérintette. A hidraulikával mozgatott géptestnek nem volt szüksége arra, hogy leüljön pihenni, a belül dolgozó emberi agy azonban az évek hosszú során hozzászokott a hús-vér test fáradékonyságához. Murphy sosem tudta megtagadni önmagát.

Chambers elnézte, ahogy Murphy gépteste elcsöndesedik. Elképzelte, amint valahol odabent a fogságba kényszerített szellem – Murphy igazi éne – nekifeszül a fogva tartó mágikus kötélékeknek, és egyiket a másik után kioldozza, eltépi. Alex Murphy – az az Alex Murphy aki volt, és akivé lett – készen állt, hogy meghaljon végre.

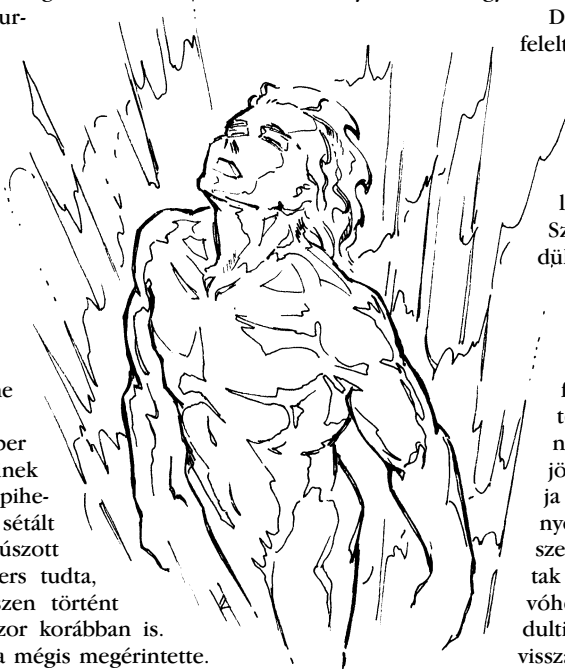
A levegő hirtelen megrebbent a szobában és a Murphy őrizetével megbízott egyik mágus asztrális projekciója megjelent Dr. Chambers mellett. Szellemként lebegett az alak, tulajdonosa nyilvánvalóan nem akart túl sok gondolati energiát pazarolni az átlátszóság megszüntetésére. Csak annyira jelent meg a fizikai világban, hogy a hangját hallani lehessen.

– Gyengülő életfunkciókat érzékeltem, Dr. Chambers. Spirituális szeparáció folyamatban, négy per béta változat.

Elhallgatott és egy pillanatra végigmért a szótlan doktort.

– A rituális csapat fél órán belül készen áll. Elég könnyen vissza tudnánk hozni, ha... – A hangja elbizonytalanodott egy kicsit. – Ha ön is úgy akarja.

Dr. Bart Chambers nem felelt egy darabig, csak me-reven bámulta a szürke plasztibeton falat. Aztán lassan a mágusra emelte tekintetét és fejét alig láthatóan megrázta. Szeme sarkából legördült egy könnycsepp.



Felhőknek Daloló úgy érezte, életerejé felfrissült, újjászülett. Végre volt igazi neve, volt célja és volt... jövője. Géphe zárt múltja máris elhomályosult, nyomorult tengődése és szenvedései visszavonultak a fakó emlékek nyugvóhelyére. Lelkét csordultig megtöltötte újonnan visszanyert szabadságának tudata, a fölötte érzett mérhetetlen, a világot átölelni akaró, tomboló öröm. Az univerzum csak az övé volt, karnyújtásnyira hevert tőle az élet minden szépsége. Annyit kellett tennie mindössze, hogy elindul feléjük. Hála...

Felhőknek Daloló elgondolkodva egyhelyben lebegett egy kicsit, majd vidáman felkiáltott, és el-suhant a messzeségbe. Várta az asztrális világ millió csodája.

Vége

SABC

# A KÜLDÖTT

A wargpini Kastplom messzenyúló kapcsolatokkal rendelkezett. Nyíltan beszéltek, hogy a Jósda bibircsókös javasasszonya nekik dolgozik, valamint, hogy lepénzelt katonái vannak a városi őrsejben. Egyesek tudni vélték azt is, hogy a varkaudar invázió alatt titkos megállapodások kötöttek a Nodonrod baráti kör és a vezér között, továbbá, hogy a társaság vezetője – kit a beavatottak csak a Magiszter néven emlegettek – gyakorta hosszú utakat tesz valahol Ghalla világán kívül.

Uthíni elég magas posztot töltött be a Kastplom hierarchiájában ahhoz, hogy tudja, mindez igaz, sőt vannak ennél érdekesebb dolgok is, melyeknek létéről ha tudomást szereznének a polgárok, hát fejvesztve menekülnének a kiégett földekre. Mindazonáltal őt is meglepte az a személy, akit a Magiszter társaságában talált, miután egy kései órán megjelent a társaság vezetőjének színe előtt.

– Ő az, *dyrac* Kragoru, kiről beszéltem – fordult a Magiszter az ajtó felé, ahol Uthíni állt csuklyáját hátravetve, lehajtott fővel. – Alkalmasabb személyt keresve sem találhatunk a Társaságban.

Dyrac. Ősi szó, melyet Uthíni kimondva még sose hallott. Egyszerre jelentett méltóságot és jelölt egy tettet, melyet hordozója hajtott végre a közelmúltban. Szegényes fordításban: Hatalmasság, akinek hívására engedelmeskednek a Sárkányok. Uthíni egyvalakiről tudott egész Ghallán, aki joggal viselhette ezt a címet.

– Nézz rám! – szolt egy krákogó hang a sötét gnómhoz. – Tudod ki vagyok?

Uthíni felemelte fejét. Ritkán járt a Magiszter szobájában, mely a Kastplom alatti kazamaták egyikében rejtőzött. A falakon fáklyák égtek kormozó lánggal, sötét csíkokat festve köveikre, a sarokban pedig egy félbehagyott alkimista kísérelt eszközei verték vissza tompán az imbolygó fényt. Rápillantott a Magiszterre, majd a mellette álló főgnómra.

– *Dyrac* Sutor Kragoru.

– A Magiszter becsült téged, és a Rend hasznos tagjának tart – a neves főgnóm lassú léptekkel járkalni kezdett a szobában, miközben krákogó szavait Uthínihez intézte. – Mikor azzal a kéréssel fordultam hozzá, hogy bocsásson szolgálatomra egyet rendtársai közül, téged jelölt meg, Uthíni testvér.

A gnóm válaszként meghajolt Sutor Kragoru felé. Valóban, már csak kevés hiányzott, hogy főgnómmá léphessen elő maga is. A Magiszter, hogy a híres főgnóm rendelkezésére bocsátotta, talán így kívánja megadni neki a végső próba lehetőségét is.

– Én nem mehetek oda, hová küldeni szándékoznak – folytatta Sutor Kragoru. – Varázstornyaim magukhoz kötnének. Ha azonban sikerrel jársz, nemcsak nekem hajtasz hasznot információiddal, de a Nodonrod társaságnak is új területeket szerezhetsz.

– Asylum városába fogunk küldeni – szakította félbe a Magiszter, aki elégnek látta ennyi információval ellátni Uthínit.

A gnóm szemei a név hallatán elkerekedtek.

– De hát Asylum...

– ...elpusztult – bólintott rá Sutor Kragoru. – Elpusztult, mint ahogy alapításakor megjövendölték. A legenda szerint innen rugaszkodtak el, itt érintették lábukkal utójára Ghallát az ősi istenek. Úgy mesélik, a várost távoztukkal építették az ő emlékükre, s már akkor megjövendölte egy örült próféta, hogy midőn a hét új isten közül az első megérkezik, a város tornyai a porba hullanak. Hogy ki volt az első, még csak nem is sejtjük, ám a legenda szerint lábnymozott ott őrsi Ghalla, az ősökéi mellett. Asylum pedig évezredekkel ezelőtt elpusztult érkezéttel, és köveire a feledés homálya borult.

– Legutóbb a Thargodan háborúk ideje alatt bukkant fel a neve. A szóbeszéd szerint az örült mágus a romok között nyitotta meg a térkaput, és idézte meg Nuryllohla mont, a Thargodan herceget. A háborúknak azonban már évszázadok óta vége, és akkor is csak pár Ezüstmágus sejtette, hol is kell keresnie Asylum elveszett városát.

– De hát akkor hogyan ...? – kezdte Uthíni a beálló csöndben.

– Megtalálták... – horkant fel Sutor Kragoru.

– Ostobák, nem is sejtik... – emelte égne kezét a Magiszter.

– ...azt hitték egyszerű romok, melyek közé bátran építkezhetnek...

– ...a szerencse segíti ezeket, bármerre is járnak!

Uthíni zavartan pislogott, szeretett volna köddé válni és elszivárogni a nagyhatalmú főgnómok kitorése elől. A másik kettő azonban gyorsan úrrá lett a mérgén, és végül Sutor Kragoru adta meg neki a magyarázatot.

– Asylum romjaira új várost emelnek olyanok, akik nincsenek tisztában a hely jelentőségével. Nem tudják, lábuk mily ősi földet tapod és határtalan önbizalmukban új névvel ajándékozták meg a vadont. Biztosrév.

– Tudod Uthíni testvér, fogalmuk sincs róla, mi célt is szolgálhatott ez az egész. A kövek, amelyek értéktelen maradványoknak tűntek az erdőben, nagyszerű építőanyag-



nak bizonyultak a városalapítók számára, és szorgos quargok módjára beépítették őket saját otthonaikba. Egyetlen épület van csupán mihez nem nyúltak, mert ez előtt még az enok is fejet hajtottak. A teljesség tornyá, ahonnan Asylum hajdani lakói lesték az eget, és várták, hogy jelt kapjanak az istenek visszatértéről.

A főgnóm újabb és újabb köröket rótt a Magiszter szobájában, miközben titkos tudását megosztotta a másik kettővel. Krákgó, öreges hangja valamiképp behízeltnek tűnt Uthíni számára, és a szavai mélyen elraktározódtak az elméjében.

– Ide kell eljutnod, testvér. Ez az a hely, amit ki kell faggatnod titkairól. – Sutor Kragoru szorosán a másik elé állt, és ökölbe szorított kezét úgy mutatta fel a sötét gnómnak, akárha egy lédús gyümölcsöt facsarna ki. – Mindent tudni akarok, amit a torony belseje, a szentély rejt. Mindent!

– És ha igaz? Ha tényleg az istenek nyomát rejti, mi hasznot hajt ez számunkra, ó *dyrac*?

– Az avatórok... – kezdte volna a kissé hátrább álló Magiszter, de Sutor Kragoru villámló tekintettel fordult felé.

– NEM! – emelte fel kezét, és rikoltott oly erővel, hogy a másik kettő kővé dermedt hirtelen, majd mintha megbánta volna, karját leeresztette és halkabban folytatta.

– Nem, Magiszter. Egyáltalán nem szükséges elmondanunk azt, amire nem lertünk még bizonyosságot. A testvér veszélyes küldetésre indul az ellenség földjére, és ha közülük közé kerül, jobb lesz ha semmit sem tud mondani nekik, ami hasznukra válhat.

Egy pillanatra kényszeredett csönd telepedett hármukra. Uthíni az utazásra gondolt, a Magiszter zavartan

pislogott a megfeddés miatt, Sutor Kragoru fejében pedig homályos tervek és célok öltöttek alakot a másik főgnóm elejtett szava nyomán.

Végül a Magiszter köhintett párat, hogy megtörje a csendet.

– Hallhattad, Uthíni testvér, mi az mit a *dyrac* rótt reád feladatul, ügyelj hát most az én szavamra is. A helytartói városok mindegyikében Kastplomunk áll, és testvéreink a kisebb falvakba is rendszeresen visszatérnek. A Nodonrod társaságnak ott kell lennie mindenhol, hogy az arra szükségét érzők támaszra leljenek bennünk.

A sötét gnóm magában elmosolyodott. Ez a hétköznapiok maszlaga volt, hiszen a szavaknál sokkal többet nyomtak a látnak azok az aranyak, melyek a helyi kuruzslóktól, javasasszonyoktól és tolvajklántól folytak be.

– Biztosr év városában te leszel az első küldöttünk – folytatta a Magiszter –, te építed tovább a hálót, mely lefeddi majd a Birodalmat minden fontos pontját. Ha megvedted a lábaid, Magiszter leszel, aki csak nekem tartozik majd számadással, mint ahogy velem szemben is csak az alanoi Magiszter élhet a beszámoltatás jogával.

Itt egy pillanatra élessé vált a főgnóm hangja. Szeme Sutor Kragorura villant, célzva rá, hogy a Kastplomban ő az úr és rendre utasítást senkitől sem tűr.

– Jár szerencsével, testvér, a Nodonrod társaság nevében.

A gnóm tudta, hogy tudják, hiszen a szétmarcangolt bolhahukya körüli nyomok nyitott könyvként kínálták magukat a reggeli napfényben. A vér és a belsőségek vöröse



riasztóan hatott az élénkzöld fűvön, meggyalázva a tisztát és jogos felháborodásra késztetve a szemlélőt.

Így érezhetett az a három kalandozó is akik ott guggoltak a tábor szélénél és a tetemet vizsgálták, amíg a telepesek az indulásra készülődtek. A gyerekek a szekerek között rohagáltak és sivalkodva hajkurászták egymást, az asszonyok edényekkel csörömpöltek, melyek a tegnapi estebéd után maradtak vissza, emberek pedig a csomagokat rendezték el az utolsó napra. A kettesével befogott spagulárok is várták már az ostorcsapást, mely jelt ad az indulásra, és további monoton cammogásra ítéli őket Erdauin földjén.

A gnóm az egyik ilyen telepesszekér árnyékos oldalának támaszkodott, és onnan figyelte a három kalandozót. Csupklyáját mélyen arcába húzta, és karjait összefonta maga előtt. Nem. Ezen az utolsó napon még nem vonják felelősségre, ám miután megérkeztek, nem fogja óvni őt a Kastplom pénze, és kik most védelmezői, holnap már a véret kívánnák.

Tíz napja, hogy elindultak Wargpinből. Nyolc szekér, melyeken telepes családok utaztak, hogy új otthon találjanak a kalandozók által épülő városban, Biztosrévben. Volt köztük olyan, ki a vándorok rábeszélésére csomagolt össze, mások megelégtéltek Borax adóit és azért vállalkoztak az utazásra. Némelyek pedig Alanorhoz szerették volna közelebb érezni magukat, még ha a Csatorna innenső partján is. Tíz napja csaptak a spagulárok közé Wargpin főterén, hogy a szekerek nekilöduljanak, és férfit, nőt, pe-reputtyot vonszoljanak a szörnyektől hemzsegő, több mérföldnyi vadonon át, keletre. Nem voltak persze együgyűek. Tudták jól, hogy a megannyi veszedelemmel mi az úton leselkedik rájuk, esélytelenek szembeszállni. Felbéreltek hát három kalandozót, hogy kísérőik legyenek a tizenegy napos vándorlászt.

Tízelve azonban az utasok között egy, aki vérszomj tekintetében legalább oly veszett volt, mint a vadon szörnyei, s hogy éhségét nem csillapíthatta másként, hát az éjszaka leple alatt elégitette ki vágyait. A sötét gnóm elmosolyodott. Igen, a Kastplom jó pénzt fizetett azért a kalandozóknak, hogy őt is – akár a többi telepest – Biztosrévbe juttassák. Ott azonban már Erdauin vándorainak saját törvényei szerint folyik az élet, s ami nekik biztonság, az neki a biztos halál. Óvatosnak kell tehát lennie, ha életben szeretne maradni. Nagyon óvatosnak.

A kalandozók felálltak és határozott lépésekkel indultak el a tábor felé. Indulás – mosolyodott el csupklyája alatt a sötét gnóm és felkapaszkodott a szekér ponyvája alá, annak hűvösébe. Tudta, hogy tudják, de abban is biztos volt, hogy míg a város határát át nem lépik, nem fog bántódása esni a bolhakutya miatt. Köti őket az arany és az az ostoba becsületük.

Önszántából persze soha nem vállalkozott volna erre az útra. Az utóbbi időben elég veszélyes helyé vált Wargpin is, a maga kalandozók róttá utcáival, semhogy még Biztosrévbe kívánczokké, ebbe az újonnan épülő darázs-

fészekbe, ahol rajzanak Erdauin vándorai, s mind csak arra les, hogy fullánkját valaki másba döfhesse.

– Kiváltképp sötét gnómkba – motyogta Uthíni és szorosabbra fogta magán a köpenyt.

Odakint, a karaván elején öblöset kiáltott a troll, és pár pillanatra rá megmozdult a gnótot szállító szekér is, hogy legyűrje azt az utolsó egy napot, mi a Csatorna partjától még elválasztotta. Uthíni felkészült az unalmas döcögésre, és magába mélyedt, hogy mint az utóbbi napokban annyiszor, újragondolja a Nodonrod baráti körtől kapott feladatát.

Arra ébredt, hogy két emberporonty veszekedik a csomagok közt. Bizonyosan elaludt, mert azt sem vette észre, mikor váltott a szekér futása. Az út simább lett, elmaradoztak a kátyúk és a buckák okozta döccenések. Mikor kipillantott a ponyva alól hátrafelé, a nyugati égboltot már vörösbe takarózva lelte. Eszerint átaludta az egész nappalt és arra sem riadt fel, hogy délebedtkor megpihent a karaván. Uthíni előrenézett és magában áldotta a jószerecséjét. Túl a legelső, spagulár vontatta szekéren, hatalmas erdei irtás bontakozott ki az út két oldalán.

Először óriás, kidöntött fák mellett haladtak el, majd ahogy a karaván tovább kigyózott Biztosrév felé, feltűntek az első, amolyan ideiglenesen felhúzott kalyibák is. Itt szálltak meg azok a kalandozók, akik izmaik erejét nappal a vadon ellen fordították, hogy teret adjanak a később épülő házaknak. A sötét gnóm önkéntelenül is a szekér mélyére kucorodott, mikor az esti pihenéshez készülődő munkások némelyike megállt az út szélén, és összehúzott szemmel vizslatta az újonnan jötteket.

Amint egyre beljebb haladtak a gyorsan terjeszkedő városban, úgy tűntek fel a kész házak, épületek is. Néhol ugyan állványok borították a falakat, és volt ahol a tetőfedőkre még fedetlen fövegek vártak, ám ahogy egyre újabb mesterek érkeztek Biztosrévbe, úgy gyorsult, haladt a munka is. Sokféle stílus, ízlés keveredett itt, mint ahogy az építők is sokféle nép gyermekei voltak. A telepesek, akik Libertant, Huertolt vagy Wargpint hagyták maguk mögött, leginkább a helytartói városok szemrevalóbb házait utánozták, míg a túlélő kalandozók felperzselt emlékeikből merítették az épületek formájához. De ez a tarka sokféleség nyugodtan megfert egymás mellett a főutcán és az onnan nyíló kis mellékutcákon. Míg az egyik kertet hatalmas sziklák díszítették, jelezve hogy tulajdonosa a troll menhírek hagyományának híve, addig szomszédjában egy kobudera emelt házat, előterében apró fákkal és miniatűr sziklakerttel.

Biztosrév belső kerületében azonban Uthíni szeme tévedhetetlenül fedezte fel azokat a nyomokat, melyek egy ősbibb, mélyebb rétegről árulkodtak a város alatt. Az itteni házak mindegyikét valami robosztus kőalapzatra húzták fel, mely láthatóan régebbi volt a kalandozók keze munkájánál. Sok épületnek a fala, kapuja viselte az elődök



nyomát, ahogy lakhelyeik maradványát egy-egy házba beolvasztották. Bár az újkori mesterek megtették mindent, hogy a romokat a maguk ízléséhez formálják, a régi díszek, reliefek rendre visszaköszöttek, néha a legváratlabb helyekről. A kőművesek az egyik lépcsőbe egy torz vízköpőt építettek be, amott pedig négy, ősi rúnákkal telerótt kockakövet ágyaztak a falba támaszték gyanánt. Bármerre is nézett a sötét gnóm, a múlt szilánkjai heverték a város testében, mindenütt.

Nem halogathatta tovább, most kellett elhagynia úti-társait, ha a megérkezésnél nem akart kellemetlenségek elé nézni. A városra rátelepedő, esti szürkület megkönnyítette a dolgát, hogy a szekér hátulján kimászva gyorsan eltűnjön egy oldalsó síkúterben. Pár lépést szaladt a szűk utcában, majd egy még beépítetlen teleknél megtorpant. Hátát a falnak vetette, és tekintetét a házak tetején túlrá irányította.

Úgy volt, ahogy a titokzatos főgnóm mondta. A lenyugvó nap fénye rótes árnyalatba vonta alakját, ahogy csonkán, mégis masszívan magasodott a város fölé. Évezredek óta emésztették a vadon liánjai. Repedéseiben gombok hada lelt menedéket, ám most váratlanul lehántották zöld álcáját és csupaszon mutatta egykor daliás idomait. Nem szedték ízekre, mint a romok legtöbbször, ámbár – mint azt *dyrac* Kragoru megjegyezte – fogalmuk sem volt róla, mi célt is szolgálhatott az óidőkben a piramis, és rajta a karsú torony.

Ahogy az est beálltával a sötétség rátelepedt a városra, Uthíni kétszer is körbejárta a piramist, hogy bejáratot találjon rajta. Választhatna volna persze a lépcsősort is, mely egyenest vezetett a tetőn álló torony maradványaihoz, ám mielőtt nekiin-

dult volna, egy öt-hat főből álló, élénken vitakozó kalandozócsoport vágott neki a több ezer grádics megmászásának. A gnóm beleolvadt a lépcsősor hosszan elnyúló árnyékába, így azok nem vehették észre.

– Nem támogatom...

– A címernek hangsúlyoznia kell Alanortól való függetlenségünket!

– ...miért nem a pajzs, két oldalán vércápákkal...

– ...a vörös, kék sávozás ellentmond a Namír hagyományoknak...

A Városi Tanács, döbbsent rá a sötét gnóm. Hol is üthettek volna tanyát, ha nem Biztosrév legmagasabb épületében. Miután elsorjázta fölfelé, nekiállt felderíteni az alapzatot és környékét. A falakat régi vésetek, egykor nagyszerű domborművek díszítették, mostanra azonban már keveset hagytak belőlük az évezredek. Uthíni gyanította, hogy kalandozók tucatjai tapogatták át hozzá hasonlóan a köveket és távoztak üres kézzel.

A magasba törő lépcsősor alján, azzal szemben egy sima, kerek kőlap állt kicsiny sziklaalapon. Ehhez támaszkodott háttal a sötét gnóm, miközben az előtte tornyosuló piramist vizsgálta. Odafönt, a csonka torony falainál fáklák fénye táncolt, világított a sötétben, ahogy a Városi Tanács tagjai valami végeérhetetlen vitába bonyolódtak. Ha elrejtettek itt valamit az ősök, akkor hozzá is lehet férni, gondolta Uthíni. De vajon mi módon?

– Nem hiszek a szememnek! Egy sötét gnóm!

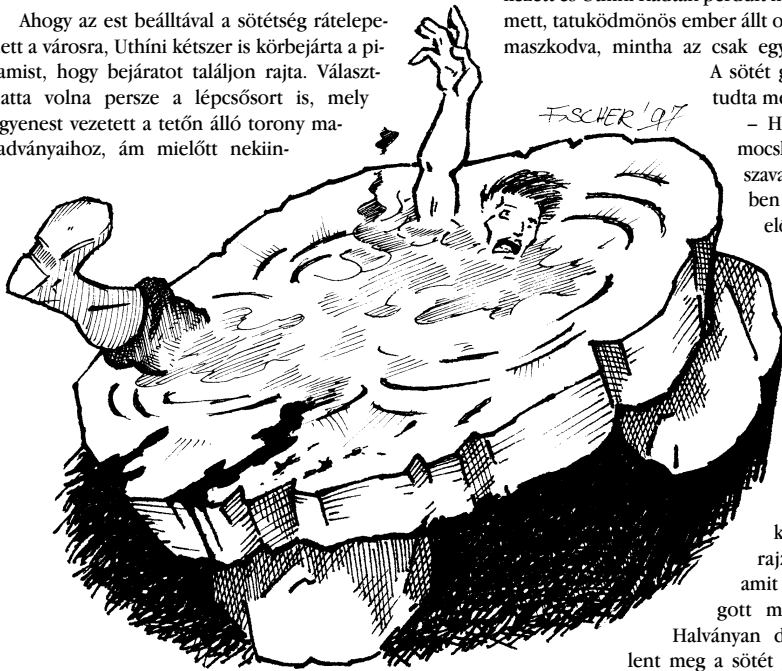
A megdöbbsent kiáltás az ovális kőlap túloldaláról érkezett és Uthíni riadtan perdült meg hallatán. Egy megtermett, tatuködmönös ember állt ott, két kézzel a kőnek támaszkodva, mintha az csak egy kocsmai asztal lenne.

A sötét gnóm felnyögött. Mégse tudta megúszni!

– Hát már ide is eljutott a mocskos fajtátok – köpködté a szavakat a kalandozó, miközben egy rövid kardot húzott elő az övéből. Lassan, szemét le nem véve a másíkról, elkezdte megkeverülni a kőlapot.

Uthíni két lépést hátrált, hogy teret nyerjen, és gyors mozdulatokkal meglazította a derekán lógó kavaduiskák száját. Mutatóujját a méregbe mártotta, majd ahogy kihúzta egyszerű ábrát rajzolt vele a levegőbe, amit még egy sietve elutogott mondattal töltött meg.

Halványan derengő ködpamacs jelent meg a sötét gnóm kézfeje körül, de



gyorsan hízott, s mire a kalandozó felé lendítette karját, már egy haragosan gomolygó, zöldesen foszforeszkáló méregfelhővé nőtte ki magát. A férfinak csak egy riadt hörrenésre futotta, mielőtt beborította volna a gyilkos pára. Öklendezve támaszkodott meg a kőlapban, szemét elborította a könny.

– Megöllek – vicsorgott Uthínire, ahogy egy szemvillanással később a varázslatot összetartó mana felszívódott az anyagi világban, és a méregfelhő elszórt.

A kalandozó esztelen haraggal vetette rá magát, és a sötét gnómnak csak annyi ideje maradt, hogy jobb kezével kirántsa övéből a végszükségre tartogatott csontkését. A következő pillanatban kegyetlen fájdalom borította el a bal oldalát és arasznyi közéről látta a férfi képét, amint arcába vigyrog. Vér. Éltető vér áztatta el köpenyét, ahogy a kalandozó visszahúzta a rövid kardot.

Vörös láng lobbant Uthíni szemében. Nem adhatja fel itt a siker kapujában, célja van, amiért küzdenie kell, harcolnia. Magiszterré válni Biztosrévben! Előreszúrta a csontkésével és a fájdalmas kiáltásból tudta, a fegyver húsba mart. A kalandozó hátratántorodott egészen a kőlapig, pillanatnyi lélegzethez juttatva így a sötét gnómot. Uthíni most áldotta igazán, hogy a nappalt alvással töltötte, mikor a következő varázslathoz szükséges szavak úgy kattantak be elméjébe, akár egy olajozott zár rugói. Nyomorult erőfeszítéssel emelte sérült bal karját, és rótták ujjai a férfi alakja felé a szükséges rúnákat.

A kalandozó ellökni készült magát a kőlaptól, mikor félfényleni látta a gnóm vérmaszatos ujjait. Arcára rémület ült ki, de többre már nem maradt ideje, mert a villámcsapás kegyetlen erővel dobta hátra testét. A varázslat ereje felrepítette az ovális kőlapra és ott feküdt élettelenül, égnek meredő, görcsbe rándult kezekkel. Csúf látvány. Uthíni odasántított hozzá, amint a testen végigfutó, utolsó villámnyüvek is elenyésztek.

Amit azonban az ovális kőlapon megpillantott, arra nem volt, nem is lehetett felkészülve. A kalandozó teste valamiképp beolvadni látszott a kőbe. Mintha a lap magába szívta volna a húst, a csontot és az egykor élő szöveteiket. Először csak lassan süppedt be a comb, a hát és a koponya, aztán akárha egy régi ízre lelt volna rá a szikla, felgyorsult a folyamat. Uthíni tehetetlenül nézte, ahogy volt ellenfelének arca, majd égbé markoló tenyere is eltűnik, feloldódik a szürke lapban. Nem maradt más utána, csak a rövid kard, egy ezüstlánc, és két aranyévez.



A sötét gnóm pár lépést hátrált az ovális kőlaptól. Most már értette, mi cél is szolgált ez a kis emelvény itt a piramisra vezető lépcsősor előtt. Áldozati oltár volt, nem egyéb. De kinek? Kinek szentelték vajon az őidőkben? Ki volt az, aki eonok hosszú során át várt hiába és most mohó vágygal vetette magát a friss vérre? Sejtette, nem kell sokáig várakoznia, hogy kérdéseire választ kapjon.

Az oltár kőlapja lassan, hangtalanul félrecsuszant. Uthíni felkészült a gyomorkavaró látványra, hogy alatta megpillantja majd a holt kalandozó tetemét, ám helyette csak egy mélybe vezet, halvány, lilás fényben derengő lépcsősor tűnt elő. Vissza-, felnézett a piramisra vezető ezernyi grádicsra, majd le az újonnan feltárulkozott mélységbe. Akárho folytatása lenne – a magasból a föld alá.

Puha léptek nesze hallatszott a mélyből, és egy apró lény iramodott ki a sötét gnóm elé. Leült a legfelső lépcsőfokra, hagyta hogy a másik elgyönyörködjön éjfélete bundájában, majd fejét felvetette és Uthíni szemébe nézett. Fehér mellénykéjén lefelé forduló, félhold alakban kikopott a bunda és ez a jel ismétlődött homlokán is, egy piciny arany ékszeren.

– Gyere! Ne félj! – ezt mondta pillantása.

*Sötét sikátorok, dohos pincék lakója, kire áldást hoz, kire átkot.* Uthíni az előbbiben reménykedett, mikor megindult lefelé a lépcsőkön a macska nyomában. Amint feje az oltár kőlapja alá merült, csoszsanó, nyálkásan cuppanó hangok ütötték meg a fülét. Mintha valami hatalmas, nedvedző test mozogna odalent. Vagy csak a képzelete űz tréfát vele?

Bárki is legyen, a sötét gnómnak nem volt kétsége afelelől, hogy meg fognak egyezni Biztosrév Magiszterének dolgában. És talán egyebekben is...

FORTAMIN (2977)

**KÉPREGÉNY**

# MAGIC The Gathering™

# AZ ÖTSZÍNŰ

# ZÖLD

Ezúttal egy új, a jelenlegi type II-es versenyeken nagy népszerűségnek örvendő Magic paklit szeretnék bemutatni, az „ötszínű zöldet”. Nevét onnan kapta, hogy egy alapjában zöld pakli kiegészült minden színből 1-2 nagyon jó lappal. A Mirage kiegészítő megjelenéséig type II-n háromnál több szint használó paklit nemigen lehetett összeállítani, hiszen az igazán számításba vehető (azaz versenyen jól használható), bármilyen szintet termelő lapok a City of Brass és a Birds of Paradise voltak, de a Birds of Paradise a leggyengébb színből, a zöldből való, és mint tudjuk, a lény-mana igencsak megbízhatatlan, hiszen könnyen elpusztítható.

A Mirage megjelenésével azonban a zöld szín nagyon megerősödött, és az új ötszínű lapról, az Undiscovered Paradise-ról kiderült, hogy majdnem annyira használható, mint a City of Brass, sőt, Winter Orb meg Armageddon mellett még jobb is. Tehát az ötszínű pakli egyik változata:

## MANA

- 4 Birds of Paradise
- 4 City of Brass
- 4 Undiscovered Paradise
- 8 Forest

## LÉNYEK

- 4 River Boa
- 4 Granger Guildmage
- 4 Quirion Ranger
- 4 Whirling Dervish
- 2 Jorrael's Centaur
- 2 Maro
- 1 Lhurgoyf

## EGYÉB

- 3 Armor of Thorns
- 4 Incinerate
- 2 Terror
- 2 Disenchant
- 1 Armageddon
- 4 Arcane Denial
- 3 Winter Orb

## KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

- 4 Hydroblast
- 4 Pyroblast
- 2 Simoon
- 2 Terror
- 1 Death Spark
- 1 Disenchant
- 1 Barbed Foliage

A fenti paklival egyébként Christian Gregorich nyerte meg az osztrák nemzeti bajnokságot. Mint látható, a pakli részben a hagyományos hordákra hasonlít: 8 olyan 1/1-es lény van benne, ami mindössze 1 manáért jön le, és nagyon jól használható speciális képessége van. A Granger Guildmage voltképpen egy 1 manáért kijövő Prodigal Sorcerer, a Quirion Ranger (egy Forest visszavételével untapolhatod egy lényedet) pedig nemcsak a Winter Orbbal és a Maróval kombinál, hanem sokszor el is nézik a képességét, és nem várt védekező lényünk ugorhat az ellenfél támadója elé.

A River Boáról gyorsan kiderült, hogy iszonyatos spoiler, még type I-es paklikba is megéri berakni a Savannah Lion és a Kird Ape mellé, hiszen szinte ugyanazt tudja, mint a már amúgy is igen hatékony Elvish Archer, de emellett a Lightning Bolt, Earthquake nem szedi le, és még islandwalkja is van. A Whirling Dervishek pedig halálos fegyverek az igencsak megerősödött – és ezért népszerű – necrót használó vagy nem használó fekete hordák ellen. A Maro általában nagyon kövér, hiszen nagyon kevés földet kell a kezünkből lerakni ahhoz, hogy működjön a pakli, a többi mind Mark Rosewartert hizlalja, és erre még a Ranger is ráségít. A Lhurgoyf pedig kivézőlap középjátékokban.

Az egy kötött manáért kijövő type II-es nem-lény lapok között nyilvánvaló, hogy melyek a legjobbak, ha az idézési költséget és az univerzalitást tekintjük. Az Arcane Denial kicsit „önveszélyes” lap, csak igazán veszedelmes dolgokat countereljünk vele (pl. Wrath of God), mert egyébként lehet, hogy rosszabb-

bul járunk azzal, hogy az ellenfél húz két új lapot. Az osztrák bajnok az Armor of Thorns választotta a Giant Growth helyett, talán azért, mert a középjátékban az 1/1-es lények nem sokat érnek, de végső esetben ezzel a lappal előléptethető 3/3-assá, amikor az ellenfélnek kiürült a keze. A Winter Orb hasznosságát nem kell magyarázni, az Undiscovered Paradise, Manabird és az 1-2 manáért kijövő lapok mellett nem sok hátrányt lehet.

A pakli még a Weatherlight előtt készült, bizonyos, hogy jó néhány lap van a Weatherlightban, ami jól használható lenne az ötszínű zöldből. Pl. a Nature's Resurgency-vel annyi lapot húzhatunk, ahány lap van a temetőnkben. Nemcsak lapelőny, hanem kiváló kombó a Maróval. Nyilvánvaló választás az ötszínű manát termelő Gemstone Mine. A Fallow Wurm, 3 manáért 4/4, szintén gyakran használt versenylap lesz szerintem, főleg ebben a pakliban. Hiszen a kihozási feltétele egy föld eldobása kézből, ez akár az Undiscovered Paradise-szal, akár a Rangerrel teljesíthető. A paklinak kicsit alacsony a manaáránya, úgyhogy 2-3 Fallow Wurm mellé valószínűleg érdemes még egy Forestet berakni. Versenyeken általában a szűk manával dolgozó paklik nyernek (Michael Loconto, Paul McCabe), mert bár az ilyen paklik általában manahalált verseny folyamán, van közülük egy, amelyiknek szerencséje van, és emellett ő persze a normálisan összerakott paklikkal szemben több aktív lapot húz.

A július 1-i szabályokkal visszatér a kasza és az Icy Manipulator, lehet, hogy érdemes a terrorokat kaszára cserélni és becsempészni egy manipulátort (elvégre régi barátja a Winter Orb-nak). Visszajön viszont a Serrated Arrows is, ami elég ártalmas a paklira.

A paklinak egyébként egy nagy előnye van a Prosperous Bloom paklival szemben: jóval kevesebb ritka lapot igényel, könnyebben összerakhatja egy mezei játékos, és nem is olyan nehéz vele játszani (bár több gondolkodást igényel, mint hinnéd!).

THOR MIKLÓS



# KÉRDEZZ - FELELEK

## KATALUM KARTYA

**Mi történik, ha valaki Szerepcsere közben kijátszik egy Idő kerekét vagy egy Kockázat árát?**

Hmmm... Ha azt akarjuk, hogy a különböző, köröket adó és köröket elvevő lapok miatt ne váljon a Szerepcsere működése egyetemi tananyagá, sürgősen keresni kell egy szemléletes modellt. Tekintsük a körök egymásutánját kék és piros kövek sorának. A te köréid a kék kövek, az ellenféléi a piros kövek. Az éppen soron levő kő ragyogó fénnel villog. Amikor kijátszol egy Szerepcserét, akkor a következő piros és a következő kék kockára a köröd végén egy nagy fekete X kerül. Ha valakinek X-es kő jelöli a körét, akkor a másik játékos játszik helyette. Eddig remélem világos. Na most. Ha a valaki kijátszik egy Idő kerekét, akkor közvetlenül az ő köve után megjelenik egy ugyanolyan színű kő. Ha valaki kijátszik egy Kockázat árát, akkor kivesszük a sorból a következő olyan színű kővet, ami az ő körét jelöli. A fenti modellt mindenki képzelje el, esetleg rakja ki, és próbálgassa ki az összes lehetséges kombinációt, tetszőleges számú és időpontban kijátszott Kockázat árak és Idő kerekék használatával, és megdöbbenéssel fogja tapasztalni, hogy a teendő egyértelműen leolvasható a modelltől.

**Mi történik, ha Szerepcsere közben kijátszom egy újabb Szerepcserét?**

A fenti modelltől kiindulva, a dolog nagyon egyszerű: ha olyan köre akarunk X-et rakni, amin már van, akkor elhelyett lerádrozzuk róla. (Vagyis, ha egy kör két ellentétes játékos Szerepcseréjének hatása alatt áll, akkor a játékos normálisan, a saját lapjaival játszik.) Természetesen, ha valaki olyan gügye, hogy csakis az összezavarás kedvéért egy körben több Szerepcserét játszik ki, azt nyugodtan nevéssük ki, és tekintsük úgy, mintha csak egyetlen Szerepcserét játszott volna ki.

**A Mirget fel lehet-e áldozni akkor is, amikor éppen kerül kifelé a gyűjtőbe (pl. Tisztítóút ellen)?**

Nem, mivel ez a feláldozás azonnali, de nem reakció. Feláldozhatod viszont, ha épp le akarják tünni, még a sebzés kiosztása előtt.

**A föld síkjánál mikor rakhatom ki az épületeket? Ugyanúgy, ahogy eddig, a saját fő fázisomban, vagy megcsinálhatom azt, hogy az ellenfelem beít, de én elköltök 6 VP-t és kirakok egy Falat?**

Az épületeket ugyanakkor játszhatod ki A föld síkjánál is, mint máskor. Így sem játszhat ki azonnali hatásként épületeket.

**Elterelésnél az ellenfél lényei csak sebeznek, vagy rendszeren átütnek az űrpozíciómon? (Ez pl. a csapdák miatt fontos.)**

Az Elterelés szövegéből következően csak sebeznek.

**Ha kint van A víz síkja, az úszó lények emiatt immúnisak a tűzre. Az ellenfelem Tisztítóútjelzőt lő egy nem úszó lényemre. Életmentő hatásnak számít-e ilyenkor a Vizelementál azon képessége, hogy úszást tud adni lényeknek?**

Nem. Visszamenőleg nem lehet immunitást adni. Inkább tedd rögtön úszóvá, ahogy kirakod! Persze, ha az ellenfeled rögtön lelővi, az pech.

**Sutor Kragoru tornya**

A torony altípusba tartozik, csak ez lemaradt a lapról.

**Mit jelent pontosan a Pozitív létsíknál az, hogy azok a varázslatok és hatások, amelyek egy vagy több lényt az asztalról a gyűjtőbe küldenek, nem működnek?**

Ha a Pozitív létsík játékban van, akkor is ki lehet játszani ezeket a lapokat (pl. Árvisz), illetve, ha bűbáj (pl. Influenza, Éhínség) vagy más az asztalon maradó lap (pl. Uman szel-leme), akkor azok játékban maradnak, csak semmilyen hatások nem lesz. Megmarad még azonban az a kérdés, hogy mi van az olyan lapokkal, melyeknek több hatása is van, a lények elpusztítása mellett más is csinálnak (pl. Az igazság pillanata, Déja vu). Ezeket a lapokat is ki lehet játszani, de abban az esetben, ha csak egy lényt is a gyűjtőbe küldenének, a lap teljes hatása nem jön létre, tehát a Déja vúnál nem kezdődik előlőről a játék, az igazság pillanatánál az ellenfél nem veszíti el a varázspontjait, és nem esik le egy bűbája stb. A Végelgyengülés más eset. Ezt is ki lehet játszani a Pozitív létsík mellett, és folyamatosan csökkenti a lény ÉP-jét egyig, egyélnél azonban megáll, és nem öli meg a lényt.

**Hányszor használható egy körben a Vizelementál úszást adó képessége?**

Annyszor, ahányszor akarod, és ahány VP-t rá tudsz költeni.

**A Pozitív létsík esetében el lehet-e dobni lapokat A szírének énekével, illetve lőhetek-e a Villámszimbólummal, mindkét esetben 0 ÉP-t sebezve?**

Természetesen igen, mindkettőt megteheted.

**Rakhatok-e több jelzőt egy lényre a Lemondás a hatalomról segítségével?**

A lapon ezt semmi nem tiltja, így igen.

**Ha kijátszok egy Hadiszerecsémet, és utána egy Dupla vagy semmit, akkor mind a kettőnk dobását módosíthatom, vagy csak az egyik dobást?**

A kártya egyértelműen egy vagy több kocka illetve pénz feldobásáról beszél, pont a Dupla vagy semmi miatt. Tehát mindkettőt módosíthatod.



**A Negatív létsíknál nem működnek az ÉP-növelő hatások. Ez vonatkozik a *Leab oltárra* is?**

A *Negatív létsík* hatása az aktuális ÉP-t növelő (gyógyító) varázslatokra és hatásokra vonatkozik (pl. *Halálkapu*, *Tüskepajzs*, regenerálódás stb.), arra nem, ami max. ÉP-t növel (pl. *Leab* és *Raia oltár*, *Erőpajzs* stb.)

**Mi történik, ha a *Gyászszertartással* süjtött lényem meghal az előkészítő fázisban (pl. mérgezőstől)? Mennyi ideig maradnak passzívak a lényeim?**

Nos, a *Gyászszertartás* szövege, miszerint a „következő előkészítő fázisban” nem aktivizálódnak a lények, úgy értendő, hogy „legközelebb, amikor az előkészítő fázis során aktivizálódná”. Ezek szerint abban az előkészítő fázisban, amelyikben meghal a mérgezett, *Gyászszertartásos* lényed, a többi lényed passzívan a tartalékba kerül, és nem aktivizálódnak, de a következő előkészítő fázisodban már aktívák lesznek.

**Ha leütik az őrsosztból *Lady Olivia macskáját*, akkor passzívan a tartalékba kerül, vagy marad az őrsosztban? A rá-tett lapok leesnek-e róla? Fenntartja-e egymaga az *Éhínséget*?**

A macska szövege nem említi, hogy meghalóskor a tartalékba kerülne, ezért marad ott, ahol előtte volt, csak egy életjelző esik le róla. Mivel nem kerül a gyűjtőbe, ezért minden lap és jelző is rajta marad. Az *Éhínséget* addig bírja fenntartani, amíg vannak rajta jelzők.

**Összeadódik-e két *Álomvirág* hatása?**

Nem, ha egy lapot dobsz, akkor csak egy vírággal gyógyulhatsz.

**Hogyan lehet kegy lap a *Totális báború*, ha nem lehet lerakni az asztalra, mivel általános varázslat?**

Ez igaz, és nehezíti is a kegy kijátszását, mivel a *Totális báborút* kell utoljára kijátszanod. Ha a *Totális báború* kijátszásakor van már két másik, Tharr kegy lapod a játékban, a kegy teljesül.

**Miért nem ékszer a *Királyi korona*, a *Nekrofummedál* és az *Ametisztmedál*?**

A *Királyi korona* ékszer, csak lemaradt róla az altípus. A *Nekrofummedálra* és az *Ametisztmedálra* azért nem írtuk rá, mert az ékszer altípusnak csak KF-elendő tárgyakként van jelentősége.

**Sárkányölő kard**

A lapról lemaradt a fegyver altípus.

**Helyszínek**

Továbbra is problémát jelent az a kérdés, hogy milyen lapok hatnak a helyszínekre. Nos, amikor egy helyszín a pakliban vagy a kézben van, akkor még nem bír a helyszínek sajátjágaival, egyszerű lapnak számít. Ezért minden olyan lap, amely kézben és pakliban levő lapokra vonatkozik, kifejti hatását a helyszínekre. El lehet dobni *Fairlight trükkjével*, *Morgan kristályával*, a *szirének énekével*, kézbe lehet venni *Pszí-ernyővel* stb. Abban a pillanatban, ha kijátsszuk őket, már helyszínek lesznek, tehát csak az olyan lapok hatnak rájuk, amiknek külön szerepel az, hogy a helyszínekre is kifejti hatásukat (pl. *Túlélők földje*), a lapra ható lapok pl. *Templomi orgona*, *Kisebb kívánság* stb. nem működnek a helyszínekre. Ez a kijátszás pillanatára is érvényes, tehát nem hat rá az *Elzárás*, az *Azt mondatias* nem stb. A gyűjtőben levő helyszínekre az olyan lapok, amelyek a kézbe vagy a játékba akarják visszahozni őket, csak akkor hatnak, ha ez a lapon külön szerepel (pl. a *Térulazás* hat rájuk, az *Utánpótlás* nem). A gyűjtőből a pakliba visszarakó lapokat (pl. *Új remény*, *Újrabasznosítás*) a helyszínekre is lehet használni.

**Mi történik, ha egy bűbájomra *Poszogó mőszét* raknak, és én ezután levédem *Bűbájvédelemmel*? Mi van akkor, ha a mőszékere rakom a *Bűbájvédelmet*?**

Az első esetben a *Bűbájvédelem* megakadályozza, hogy a védett *Bűbájvédelem* a gyűjtőbe kerüljön, de a mőszéket tovább kell rakni, esetleg pont a *Poszogó mőszékere*. A második esetben a mőszéket nem védi meg a védelem, mivel ha egy lap saját szövege mondja azt, hogy a lap valamilyen feltételnél a gyűjtőbe kerül, akkor az feláldozásnak minősül. Ez ellen pedig nem véd a *Bűbájvédelem*.

***Nyuhaj karbinnal* megütöm az ellenfelet, és játékban van egy *Mágiaapály*. Mennyi lesz a max. VP-je?**

A *Mágiaapály* nem változtatja meg a max. VP-t, csak a 6 fölötti VP-d azonnal elvesz. Tehát ebben az esetben 17 lesz a max. VP-je az ellenfelednek, de továbbra is csak a hat feletti vész el neki.

**Ha az ellenfelem kijátszik egy *Quwargot*, és húzni akar a *Káoszbordával*, van-e lehetőségem a kijátszás és a húzás között reagálni?**

Nincs. A *Káoszboroda* húzása nem külön cselekvés, hanem úgy kell tekinteni, hogy ha akarod, 2 VP-vel drágábban játszhatod ki a lényeidet, és ilyenkor húzhatsz egy lapot.



**Az olyan helyszínt, amit nem kell építeni, kijátszhatom-e az ellenfelem körében is?**  
Nem. Helyszínt csak a saját köröd fő fázisában játszatsz ki, ugyanúgy, mint az épületeket.

**Mi történik akkor, ha egy *Gorombilla* és egy *Bundás cstrmáz* megtámadja a *Kaf-fogó hebrencsemet*?**

Kiválasztod, hogy melyik lényre üt vissza a hebrencs, majd mivel ez a lény meghal, a harc véget ér, így a hebrencs életben marad.

**Vonatkozik-e az *Árnyékvilág* a kézből a gyűjtőbe kerülő lényekre?**

Nem, ennél a lapnál csak az asztalról gyűjtőbe kerülő lényekről van szó.

**Ha *Zu'lt erőterét* passzivizálják, ki kell-e fizetni a komponens az előkészítő fázisban?**

Igen, a passzív lapoknak is ki kell fizetni a fenntartási költségét.

**A *Sötét föld* fattyai passzívan vagy aktívan kerülnék játékba?**

Passzívan. Minden lény (jelzők is) passzívan kerülnek a játékba. Természetesen kivételek a repülő lények, vagy ha valamely kártya szövege egyértelműen azt mondja, hogy aktívan kerül a játékba valamilyen lény.

**Helyesbítés! A Létsíkok kiegészítő *Árnyéktűz* és *Morgan mocsara* lapoknál lemaradt a második grafikus neve. *Lipták László* mellett *Kis Richárd* is részt vett a rajzok elkészítésében.**

M-T-D





# HATALOM SZÖVETSÉGE

Sziaztok! Remélem már minden szövetségi tag nagyon várta a szövetség második félévi beszámolóját. Sajnos az újság átfutási ideje miatt a júliusi számban nem tudunk még végeredményt közölni.

Nos, lezárult a második félév a Hatalom Szövetségében. Azt hiszem bátran nevezhetem eredményesnek, hiszen a taglétszám majd másfélszeresére nőtt, 98 szövetségi tagunk volt, és 14 versenyen lehetett hatalom pontokat szerezni. Sajnos a félév elején és közepén kevés olyan versenyt rendeztek, ami beszámított a pontrendszerbe, mivel főleg páros, csapat- és egyéb különleges viadalok voltak, melyeken az egyéni teljesítményt nem lehetett pontozni. Viszont júniusban öt pontszerző verseny is volt. Talán ennek az egyenetlen eloszlásnak a következménye, hogy a tagok kevesebb mint egyharmada (30 fő) vett részt legalább öt versenyen, ami a pontversenyben való jó szereplés elengedhetetlen felté-

tele. Remélem, hogy ez a következő félévben változni fog, és szinte minden tagnak meglesz az öt pontszerző versenye!

A második féléves pontverseny kimagasló eredménnyel Korányi Tibor nyerte. Nyereménye egy ultraritka lap és egy teljes sorozat a Létsíkok ritka lapjaiból. A második helyen Holtzinger Dániel végzett, aki szintén egy ultraritka lapnak és 10 csomag Létsíkoknak örülhet. A harmadik a kísérletező kedvű, és szinte minden versenyen új paklival induló Kis-Borsó Csaba lett, aki szintén egy ultraritka lapot és 6 csomag Létsík kiegészítőt nyert. Gratulálunk nekik! Ráadásul mintahárman választhatnak egyet a Szörnybűvölés, Temető, Illúziósárkány és A szirének éneke lapok közül. A megmaradó negyedik lapot Homoki Zsolt nyerte sorsolás útján. A Legtöbb versenyen Holtzinger Dániel vett részt, szám szerint 13-on. Csak a legutolsó békéscsabai versenyre nem ment el. Az ő díja 4 csomag Létsíkok kiegészítő. Ebben a félévben már két női tagunk is volt, és az előkelő helyen végzett Bartha Brigitta lett a legjobb női játékos, nyereménye 4 csomag Létsíkok. Legidősebb tagunk továbbra is Kómúves Péter, azonban fiatalodott a mezőny, és a legfiatalabb játékos ezúttal a remekül játszó (19. helyezett) Tim Roland volt. Mindketten 2 csomag Létsíkokat nyertek. Vigaszdjunkat, két csomag Létsíkokat, a legutolsóik közül olyan játékos kapja, aki legalább egy versenyen pontot szerzett. Ezúttal Tóth Ferenc vizsgálódhat. Kisorsoltunk továbbá 3 csomag alappaklit, nyerteseik: Kocsis Gyula, Ferencz Gergely, Al-

mási Viktor, és 3 csomag Létsíkokat, nyerteseik: Szabó Bálint, Nagy Gábor és Rendes Mihály. Gratulálunk minden nyertesnek! Az alábbi sorokban a teljes pontlistát is elolvashatjátok, de külön kérésre minden tagunk kaphat egy versenyekre lebontott táblázatot is, valamint ez a táblázat mindenki által megnevezhető a Beholder Bt. által rendezett versenyeken.

NÉV	H.PONT/VERSENY
1 Korányi Tibor	94.8 9
2 Holtzinger Dániel	87.2 13
3 Kis-Borsó Csaba	85.4 6
4 Sass Tamás	82 9
5 Nagy Gyula Gábor	80.6 9
6 Mátyus Sándor	75.4 9
7 Szegedi Gábor	72.8 9
8 Neumann Róbert	72.2 7
9 Kovács Ákos	72 8
10 Abbas Krisztián	71.6 9
11 Bedzsula Ádám	71.4 8
12 Almási Viktor	71.2 7
13 Fehér László	68.4 5
14 Hambalkó Bálint	68 7
15 Húsvéti Árpád	66.8 11
16 Horváth György	65.8 5
17 Gál Zoltán	64.4 5
18 Bolváry Gellért	63.8 5
19 Tim Roland	61.6 7
20 Szabó Bálint	60.2 5
21 Král László	59 5
22 Papadimitropulosz Alex	57.6 5
23 Révész Tamás	56 4
24 Bartha Brigitta	55.8 6
Vonnák Gábor	55.8 4
26 Nyerges Kristóf	53.6 4
27 Dani Zoltán	53.4 4
28 Kocsis Gyula	51.4 7
29 Bíró Gábor	49.2 4
30 Bendl Máttyás	48.2 5
31 Szemerényi Tibor	43.8 4
32 Szász Lajos	42.2 3
33 Szücs Dániel	41.8 3

2

Taumaturgia

szakértelem

Bizonyos varázslatok hatását erősíti. Ez mindig fel van tüntetve az adott kártyákon.

1997 © Beholder Bt.





34 Kéki Balázs	41.4	3
35 Gaál Erzsébet	41	7
36 Kőműves Péter	40	4
Papp Zoltán	40	3
38 Simon Dániel	38.6	4
39 Maróthy Tamás	38.2	3
40 Littner Ákos	38	7
Németh Kálmán	38	3
Vinklarik Róbert	38	3
43 Bőszörményi Kristóf	36.2	3
44 Kenéz András	35.2	3
45 Nagy Attila	35	4
46 Magyarai Gábor	34.8	3
47 Lenner István	34.6	4
48 Kovács János	34.4	5
49 Nagy Gábor	33	3
50 Gere Márton	32.8	3
Szente Ákos	32.8	3
52 Kosztyankó László	31.8	7
53 Galiba Péter	31.4	3
54 Csirik Tamás	29.8	3
55 Kovács Attila	28.2	4
56 Csonka Gergely	27.8	2
57 Teszár András	27.2	3
58 Bekecs Gergely	25.8	2
59 Csehi Miklós	25.6	2
Fekete Zsolt	25.6	2
Fehérvári Ferenc	25.6	3
62 Béres Csaba	23.4	2
Dobsonyi Norbert	23.4	3
64 Molnár Csaba	22.8	3
65 Visky Máté	21.8	2
66 Horváth Gergely	21.4	2
67 Wéber Tamás	20.8	2
68 Cserkúti István	20	2
Kántor Gyula	20	2

Várnai Péter	20	2
71 Fekete Tibor	19.8	2
72 Démy-Gerő Sándor	18.6	2
Seres Márton	18.6	2
74 Szász Gergely	18	2
75 Szili Attila	17.8	1
76 Baja Gábor	15.8	2
Fábián Balázs	15.8	2
Kóródi Vilmos	15.8	2
79 Homoki Zsolt	15.2	2
80 Függ Zsolt	11.6	1
81 Bori Ferenc	11.4	1
Hundt Tamás	11.4	1
83 Kovács Pál	10	1
Kósai Bálint	10	1
László Péter	10	1
86 Bősze Attila	8.6	1
Tóth Zoltán	8.6	1
88 Tóka József	8.4	1
89 Dózsa Imre	5.8	1
Sós Zoltán	5.8	1
91 Rendes Mihály	4.2	1
92 Tóth Ferenc	3.4	1
93 Berecz Tibor	0	0
Ferencz Gergely	0	0
Klenovszky András	0	1
Szabó Viktor	0	0

Ennyit a múlttól, most pedig kicsit nézzünk a jövőbe! Július elsejével megkezdődött a harmadik félév, amely december 31-ig tart. A tagsági díj továbbra is 300 Ft. A tagokat továbbra is 20% kedvezmény illeti meg a versenyek nevezési díjából. Új tagok beléphetnek, vagy a régiek meghosszabbíthatják tagságukat levélben, vagy bármely, a Beholder Bt. által rendezett versenyen. Ha levélben akarsz belépni vagy hosszabbítani, belföldi postautalványon add fel a pénzt a Beholder Bt. 1680 Budapest Pf. 134 címre, a csekk hátuljára írd be a közlemények rovataba, hogy Hatalom Szövetsége, és küldj egy levelet is, amiben megírod, hogy be szeretnél lépni illetve hosszabbítani szeretnél! Új belépőknel szükségünk van még a címükre és a születési dátumukra. A régi tagoknál a holtidőben – július 1. és a tagság-hosszabbítás dátuma közötti idő – megszerzett hatalom pontok beszámítanak akkor

is, ha kicsit csúszik a hosszabbítás. Ennek a végső dátuma szeptember 20., ha valaki ezután hosszabbít, akkor az időközben lezajlott versenyeken megszerzett pontjai nem érvényesek.

Többen kérdezték, hogy vezetőnk-e olyan ranglistát, amely összesíti az összes korábbi félév eredményeit. Ilyen ranglistát jelenleg nem készítünk, de minden félév rangsorát és pontszámát megőrizzük. Változás született továbbá július 1-től az ultraritka lapok kiosztásával kapcsolatban. A Beholder Bt. versenyein 3 ultraritka lapot lehet nyerni, minden egyéb versenyre 1 azaz egy ultraritka lapot küldünk, amit akkor lehet kiosztani, ha volt legalább 25 induló a versenyen. Sajnos az ultraritkák kiosztásának korábbi szabályai több problémás helyzetet eredményeztek, ezért volt szükség a változtatásra.

Ha valakinek van valamilyen ötlete a szövetséggel kapcsolatban, hogyan lehetne jobb, igazságosabb stb. írja meg, vagy beszélje meg velem! Minden ötletet szívesen fogadunk! Remélem, hogy a harmadik félévben még többen leszünk a szövetségben! Találkozunk a versenyeken!

DANI ZOLTÁN



# HKK ÁRLISTA

A Magic Shop 1997. VI. 13-i hivatalos árai

**2. RÉSZ**

**Figyelem! A Beholder Bt. nem árusít laponként HKK-t!**

Kóagy	T gy	10	Mágiaapály	T r	300	Molekulaátrendezés	F r	200
Ködcsilag	L gy	20	Mágiadagály	F r	100	Morgan	L r	400
Ködkapu	L n	30	Mágiaimmunitás	F r	500	Morgan kristálya	L r	400/600
Ködmangó	L gy	30	Mágiatörés	R gy	20	Mosolygó rettenet	D gy	60
Kőevő	T gy	10	Mágikus abróncs	E gy	20	Múltidéző	R n	60
Kőfejű Beldor	T n	30	Mágikus beültetés	C n	30	Mutáns	E gy	30
Kőkorszaki szaki	S r	200	Mágikus ének	E gy	10	Mutáns pók	S r	400
Kővéváltoztatás	S n	60	Mágikus erőd	R r	300	Nagy mágneses bigyó	T r	200
Kővéváltoztatató pálca	S n	30	Mágikus gyorsítás	F n	100	Nagyobb kívánság	R ur	6000
KÖVGEO	T n	30	Mágikus kisülés	C n	60	Nanda	C n	60
Közös Tudat	- r	600	Mágikus koponya	L r	200	Napfókusz	R gy	20
Krákogó Sütőtök	D r	150	Mágikus támadás	T gy	10	Napkirály	R r	400
Kreáció	S gy	20	Mágikus tolvaj	D n	30	Napszimbólum	R n	30
Kri Wu She	R r	200	Mágikus tükör	E r	200	Negáció	F r	500
Kristálygömb	E gy	30	Mágikus védelem	F n	30	Negatív kisugárzás	C gy	20
Kürtszó	T gy	30	Magnetikus praglonc	T r	400	Nekrofون	S n	30
Kvazárkard	R r	150	Maigner Lopotomos	C n	60	Neurális tortúra	E gy	20
Kvazárpáncél	R r	150	Malvina Lobara	R r	100	Nómenklatúra	L r	400
Ladik	S n	100	Manacsapda	R gy	60/100	Nukleáris csatacickány	T r	200
Lady Olivia	E r	500	Manaégés	F n	60/100	Nyílscsapda	T r	300
Lady Olivia tornya	E n	60	Manarobbanás	E r	300	Nyitott tenyér	R r	200
Lant	E r	300	Mandal di Mehr	S r	150	Okulüpjaj	C r	500
Lassítás	L gy	20	Mánia	F n	30	Okulüpjaj átka	C r	300
Láthatatlan sereg	E r	500	Manifesztátor	E r	300	Olimpiai játékok	R r	100/200
Láthatatlanság	E n	30	Martian	C r	200	Oltár eltérőlése	D gy	10
Láthatatlanság látása	E gy	20	Márványtorony	E r	150	Olvaszókemence	T n	30
Lavinia Lobara	E n	30	Meddőség	D r	300	Ongóliant	T r	1000
Lázadás	T r	100	Megsemmisítő	D n	30	Ongóliant díszkoszvetés	T r	900
Leah átka	L gy	10	Megtévesztés	C n	30	Ongóliant tombolás	T gy	30
Leah bosszúja	L n	30	Megvesztegetés	F r	400	Opati polip	S gy	30
Leah csontmarka	L n	30	Mélyesség fattya	S r	700	Orgyilkos	D r	150
Leah hatalma	L r	400/600	Mélyégi grittang	L n	60	Óriás csontváz	L n	60
Leah küldetése	L r	100	Mennydörgő Kénsav	D n	30	Óriás griff	R r	700
Leah megcsúfolása	E gy	20	Mentesség	L r	400	Óriás patkány	L gy	10
Leah oltára	L gy	10	Mentőangyal	R r	100	Óriás skorpió	S r	400
Leah szolgálja	L gy	30	Méregérésítés	S n	30	Óriásérő	T gy	10
Leah temploma	L r	300	Méregfelhő	D gy	20/60	Óriásféreg	D r	500
Lebegő gomba	C gy	20	Méregimmunitás	S r	100	Óriáspók	S r	400
Légelementál	E n	60	Méregkeverés	- gy	20	Ork talu	D n	30
Légitrozmár	S gy	60	Méregsemlegesítés	R n	30	Ork kunyhó	D gy	30
Lélekszívás	C gy	30	Mérge csipés	S gy	30	Orzag bilincse	F r	3000
Lélektisztítás	R gy	30	Mérge pók	S gy	10	Önfeláldozás	C r	400
Lemondás a hatalomról	C n	30	Mérgezett dobótör	S gy	60	Önmérgezés	L n	30/60
Likantrópia	L n	30	Mérgezett vizek	L gy	10	Örök kábulat	E gy	20
Lila brekk	F gy	10	Mérleg	R r	200	Örvény	S gy	20
Loidin Haptitus	C r	300	Miksziszi hűsgólem	L r	400	Összeférhetlenség	E r	100
Lopás szakértelem	- n	60	Minoszkúp	L gy	30	Pánik	L n	100
Lord Kovács	T r	400	Molad szellem	C gy	30	Paritya	T gy	30





Passzivitás	L gy	10	Savhurrikán	D r	300/400	Tapasztalatcsere	E gy	30
Patakvér	D r	200	Savlehető	L n	30	Tárgyvédelem	F gy	30
Pattanóbüde	T r	400	Savmágia	L n	100	Tatudob	T gy	30
Piromenyét	F r	700	Setét Patkány	L r	150	Taumaturgia	– gy	10
Pogányirtás	R gy	30	Sheran könnyei	S n	60	Távcső	E n	30
Pogányság	– gy	20	Sheran küldetése	S r	100	Tazunkaróka	R gy	30
Pókvadász	E gy	10	Sheran lázadása	S r	300	Technokolin	E gy	30
Porféléhő	R gy	20	Sheran megalázása	L n	30	Téfea magoflux	F r	200
Poszogó mőszer	T n	100	Sheran oltár	S gy	10	Tektonikus kvatáns	F r	600
Poszítív diszkrimináció	T n	30	Sheran papnője	S gy	20	Teleporthálás	F gy	30
Proteinfejszke	E n	60/100	Sheran szentélye	S gy	30	Teljes kvatáció	R r	300
Pszi ernyő	E n	30	Sheran temploma	S r	200	Teljes mozgósítás	D n	30
Pszi-regeneráció	E r	300	Sighter	F n	150	Teljség	R n	30
Pszi szakértelem	– n	30	Sihaya	E n	30	Temető	L r	3000
Puha ütés	F gy	20	Sírlidérc	L gy	150	Templomi orgona	R r	500
Púpos burástya	E n	30	Sistergő Pumpa	L r	300	Teremtés	R gy	20/60
Purifikátor	R r	300	Sivító béka	C gy	20	Térkapu	C gy	30
Pusztító Végzet	D n	30	Smack	L n	30	Tetemember	L n	60
Püspöki talár	– r	100	Smack rabszolgái	L r	400	Tguarkhan	– r	400/500
Quwarg	D gy	10	Smaragdgyűrű	F r	300	Tharr haragja	T n	30
Quwargboly	D n	30	Sóhajtó dorony	R n	30	Tharr harci dala	T n	60
Quwarg felderítő	D gy	30	Sorvasztás	L gy	20	Tharr keresztje	T r	200
Quwarg harcós	D n	150	Sörényes ubuk	F gy	20	Tharr küldetése	T r	100
Quwarg királynő	D r	500	Sörtehajú Ninsai	S r	150	Tharr oltára	T gy	10
Quwarg parazita	D gy	30	Sötét Ceremónia	D n	30	Tharr pajzsa	T n	30
Quwargrajzás	D gy	60	Sötét főgnóm	D r	300	Tharr papja	T gy	20
Quwargtaposó tappancs	T n	100	Sötét gnóm	D r	200	Tharr temploma	T r	200
Ragaszkodás	C n	30	Sötét halál	L gy	20	Tiltott mágia	F gy	60
Ragasztó	E gy	20	Sötét motyogó	L r	600	Tintacsiga	E gy	10
Ragvás burástya	E r	300	Spagulár	S gy	30	Tisztítótűz	R gy	20
Raia büntetése	R n	30	Surrano kígyó	S gy	20	Toborzásgátló Vlagyimir	– r	1500
Raia küldetése	R r	100	Sünmedve	R gy	20	Tolvajcéh	D AK	200
Raia oltára	R gy	10	Szakadék	T gy	30	Tolvajszem	D r	300
Raia papnője	R n	30	Szaporítás	S gy	10	Tormikus egér	C gy	20
Raia temploma	R r	200	Szárnyas gömböc	E gy	10	Törpe	T gy	10
Rájányék	F n	60	Százfogú	T gy	10	Törpe kovács	T r	200
Regeneráció	S r	100	Szemszimbólum	E r	150	Törpemammut	T gy	30
Regeneráló gyűrű	R n	30	Szemmelverés	E gy	30	Transzformáció	F r	600
Reinkarnáció	S n	100	Szent jogar	R r	100	Treem, a bölcs	R r	200
Rejtőkőpeny	E n	100	Szerepcsere	E r	500	Trikornis	R r	300
Rejtőzködés	– gy	30	Széthúzás a bandában	E n	30	Tripla szintlépés	– r	400
Rekreáció	R n	100	Szímulákrum	E r	600	Troll	L gy	20
Revitalizáció	S r	200	Színes dözmög	R gy	10	Trollfa	S r	400
Rivnatikus rőfögés	D gy	20	Szintlépés	– gy	10	Trollkeltető zóna	L n	60
Rius	F r	200	Szintszívás	L gy	20	Trónfosztás	E gy	10
Rius kacagása	F n	60	Szintszívó	L n	60	Tsalez Lau'pez	D n	100
Rombolás	D n	60	Szívárványhíd	F n	30	Tudati égetés	E n	30/60
Rothadás	L n	30	Szívroham	L n	30	Tudati fejlesztés	– n	60
Rothadó mocsarak	L r	200	Szopógódör	L r	200	Tudati vitalizáció	F gy	30
Roxati zárfaló	D n	60	Szökőár	S gy	20	Tudatkorbács	E gy	30
Rövid kard	F gy	10	Szörnybűvölés	E r	1500	Tudatlanság	T gy	60
Rughar	F r	300	Szörnyvisszaidézés	L gy	60	Tudatrombolás	E n	60
Rughar dilemmája	F n	60	Szubreális vámpír	L r	300	Tudatturbó	F n	30
Rughar familiárisa	F gy	60	Szutykos remák	F gy	60	Tugt-ork	D n	30
Rughar monolitja	F gy	20	Szürkeállomány aktivizálása	F r	700	Tulburjánzás	S gy	20
Sardullah Sharpa	D r	300	Takonypóc	L n	30	Tüskecsapda	S gy	10
Savas üvegcsé	S gy	60	Táncoló fegyver	T n	100	Tüskepajzs	F gy	100



Tüzelemntál	D	n	60	Vakság	D	gy	60	Viharfelhő	T	n	30
Tüzeső	D	gy	20	Vámpirizáció	L	r	300	Viharlobogó	T	gy	20
Tűzfőnix	R	gy	30	Vámpírford	L	AK	300	Világégés	D	r	300
Tűzgolyó	D	gy	30	Vangorf vára	L	r	100	Világítótorony	R	gy	10
Tűzmágia	D	r	300	Varázsenergia	D	gy	20	Villámszimbólum	F	n	60/100
Udvari mágus	R	r	200	Varázsfesték	E	n	30	Villámsújtás	F	gy	10
Udvari zenész	F	n	30	Varázskő	F	n	30	Visszazimbólum	S	r	150
Ugh mérég	S	n	60	Varázslatlopás	E	r	300	Visszacsatolás	R	r	700
Újjáépítés	R	n	30	Varázslótorony	F	r	200	Vizelemntál	S	n	60
Újrahasznosítás	T	n	60	Varkaudar	D	gy	10	Vizihulla	L	gy	20
Új remény	S	r	300	Varkaudar bajnok	D	n	150	Vizionár	E	r	100
Uman szelleme	L	r	600	Varkaudar behemót	D	r	800	Vulkánkitörés	T	r	400
Umor-pióca	D	gy	10	Varkaudarcstillapítás	R	gy	30	Xantusz manó	C	gy	20
Unáris plantáció	S	gy	20	Varkaudar kölyök	D	gy	20	Xirnox	L	r	500
Unkreáció	F	n	30	Varkaudar lándzsa	D	n	30	Zan	D	r	1000
Urgod	D	r	400	Varkaudar mágus	D	n	60	Zan-csemete	D	r	200
Urgod fétise	D	r	500	Varkaudar nekromanta	D	n	60	Zan diszrupció	D	r	600
Úszás	S	gy	30	Varkaudar pálinka	D	gy	30	Zan-indukátor	D	n	30
Utolsó esély	S	r	200	Varkaudar tábor	D	n	30	Zarknod	F	r	1500
Utolsó kívánság	D	n	30	Várvédők	T	n	30	Zarknod oszlopa	F	r	300
Uwalla	C	r	300	Vasalt bunkó	T	r	150	Zárnyitás	-	gy	20
Uzbány	E	n	30	Vasvért	D	r	150	Zinthurg	D	r	600
Ügyetlenség	D	n	30	Védelem a tűztől	R	n	30	Zoloboo	S	gy	30
Ütközet	T	n	100	Véglgyengülés	S	gy	60	Zoloboo sámán	S	gy	20
Vadászat szakértelem	-	r	300	Vegyesbolt	F	r	200	Zombi	L	gy	10
Vadászmester	R	gy	30	Véletlenszerű kiválasztódás	C	r	200	Zoodroo Tint	D	n	30
Vadász tatu	D	gy	20	Vérbeli borzongás	D	gy	10	Zöldellő fa	S	r	200
Vadász farkaudar	D	gy	60	Vércápa	C	n	60	Zöldfülű kalandozók	-	r	400
Vadítás	T	r	100	Véregzés	T	r	200	Zu'lit erőtere	F	r	400
Vadtroll	T	n	150	Vérfürdető magzim	S	n	60/100	Zu'lit parazitája	L	r	200
Vak örület	T	n	30	Vérhörgő Mamulut	C	r	600	Zurgblug	T	n	30

## NEXT-DOOR

### Csomagküldő szolgálat

Ha felhelyezett választóborítékot küldesz, kapsz egy részletes listát, és egy tájékoztatót a rendelés feltételeiről. Rendelésedet telefonon is feladhatod minden nap 14–19-ig: 06-32-360-881

- Angol és magyar nyelvű szerepjátékok
- Sci-fi és fantasy regények, novellák
- Gyűjthető Art kártyák és matricák
- Táblás és stratégiai játékok: Cherubion, Warhammer, Arcadia stb.
- Kártyajátékok: HKK, Magic, Guardians, Vampire, Netrunner, Star Wars stb.
  - Kártyás kiegészítők/dobókockák, kártyatartók
  - Kártyák laponkénti vétele és eladása: HKK, Magic, Guardians
  - Kártyás újságok: Alanori Krónika, Talizmán, Duelist, Scry, Inquest
    - Magyar nyelvű szabálykönyvek
- Mindig a legfrissebb információk a szerepjátékok világából

Postacím: Next-Door Bt. – 3061 Pásztó, Pf. 89

E hirdetés bemutatója, ha legalább 1000 Ft értékben vásárol boltunkban, 100 Ft kedvezményt kap.





Sziasztok! Ezúttal csak egyvalaki küldött be helyes megoldást a júniusi feladványunkra, azonban ő sem nyerhetett, mivel a lapon nem szerepelt a neve és a címe, így nem tudjuk neki elküldeni a nyereményt. Néhány játékos, többek között tesztelők is fogadásokat kötöttek Makó Balázssal, a rejtvény kitalálójával, hogy nincs megoldás. Mint azt a következőkben láthatjátok, igazuk volt. Nézzük meg, hogy miért!

1. Az első lépést nagyon meg kell fontolni, mivel az ellenfél Villámsújtással, és Orzaggal is reagálhat. A Villámsújtást teljesen kiiktatva a Direkt kontaktus játszom ki, feláldozok 3 ÉP-t a Hendingaláncái miatt. Az ellenfelem egyetlen lehetséges reakciója ezután, hogy passzivizálja a bilincset, ami 6-ot sebez rajtam. Lesz 18 VP-m és -6 ÉP-m.
2. Kijátsszom az Árnyékvilágot, majd Hódolok Raianak, és gyógyulok 4-et. Marad 9 VP-m, és -2 ÉP-be kerülök.
3. Itt az ideje egy nagytakarításnak. Utolsó szóval leszedelem a Proteinfecskét és a Kvarzárskányt. Gyógyulok 2-t az Árnyékvilág miatt, és 3-at a fecskéből, majd a varázslat végrehajtása után feláldozom 3 ÉP-met a láncok miatt. A Kvarzárskánya az én gyűjtőmbe kerül, mivel eredetileg az én lapom volt. Az ellenfelem sebződött 2 ÉP-t szintén az Árnyékvilág miatt. Még mindig 9 VP-m marad, viszont már 0 ÉP-ben vagyok, míg az ellenfelemnek már csak 4 ÉP-je van.
4. Kísérteties bajnokkal megidézem a Kvarzárskányt a gyűjtőmből, ami Leah lény lesz, így az oltár miatt 4/4-es. Lövök egy Tiszítóítézet Niagrenbe, majd a sárkány még sebez bele a képességével 3-at. Niagren meghal, és mivel nem általános vagy azonnali varázslat küldte a gyűjtőbe, ezért Hendingaláncaira nem kell költeni. Az Árnyékvilág miatt én gyógyulok, az ellenfelem pedig sebődik egyet. VP-m már nem marad, de lesz 1 ÉP-m, míg az ellenfél már csak 3 ÉP-ben van.
5. A sárkány beüt 4-et, majd kör végén a gyűjtőbe kerül. Az Árnyékvilág miatt végül én vesztek 1 ÉP-t és az ellenfelem gyógyul, így mindketten 0-ba kerülünk. Ekkor diadalmas mosollyal kijátsszom Gemina balzsamát, gyógyulok egyet, nyertem.

Legalábbis így gondolta Balázs, és az ellenőrzés során én is így találtam jónak a megfejtést.

Csakhogy időközben, még a nyomdába kerülés előtt megváltozott a kísérteties bajnok lap, ami eredetileg a tesztelésen még a visszahozott lényt Leah lappá változtatta. Sajnos mi még a tesztverzióban gondolkodtunk, tehát a rejtvénynek nincs megoldása, mivel a kísérteties Kvarzárskánya így csak 3-at sebez. Egyetlen játékos írta le azt, hogy nincs megoldás, ezt is fogadtuk el helyes megfejtésnek. Sajnos, mint az előbb már említettem, ő egyéb okok miatt nem nyerhetett.

Nézzük a tipikus hibákat, amelyek miatt a többi megoldás sem jó! A legfontosabb szabály, amiről mindenki elfelejtkezett, hogy csak annyi ÉP-t lehet áldozni, amennyi van, ettől 0 ÉP alá nem kerülhetsz. Tehát a Hendingaláncainál csak akkor választhatod az ÉP áldozást, ha legalább 3 ÉP-d van. A másik fontos dolog a Hendingaláncainál, hogy először végrehajtod a varázslat, majd ezután kell kifizetni az ÉP-t vagy a plusz VP-t. Ez egyébként a lap szövegében is szerepel. Így lehet azt megcsinálni, hogy amikor Utolsó szóval leszedelem a Proteinfecskét és a Kvarzárskányt, először gyógyulok 3-at a fecskéből és 2-t az Árnyékvilágból, majd miután ekkor már van 3 ÉP-m, áldozok a láncok miatt. Sokan kezdték a megoldást az Árnyékvilág kirakásával. Erre az ellenfelem a Villámsújtással reagál, így már nem tudok elég VP-t elkontaktálni tőle. Többen azzal sem számoltak, hogy a Direkt kontaktus után az ellenfelem passzivizálja a bilincset, ami 6-ot sebez. Ha a kontaktusra nem ÉP-t költök, hanem VP-t, akkor egyel kevesebbet sebez a bilincs, de nem lesz elég a VP-m, hogy a hódolatot is kijátsszam.

Több játékos is szóvá tette, hogy a rejtvényben az egyik játékosnál több mint négy szín szerepel. Ezzel kapcsolatban felhívom mindenki figyelmét, hogy a négy szín korlátozás a szabálykönyv szerint csak OPCIONÁLIS szabály, nem alapszabálya a HKK-nak. Mivel a versenyeken ezt a szabályt rendszeresen alkalmazzuk, ezért vált hétköznapivá a játékosok körében, de a továbbiakban sem lesz alapszabály.

Az új feladványunk talán kicsit egyszerűbb (és remélhetőleg hibátlan) lesz. Az ellenfél köre van, a paklijából most húzta fel az utolsó lapját. A harci fázis előtt kijátsszott egy Jóság jutalmát, megnézték egymás lapjait, majd elégedett vigorral vette tudomásul, hogy a győzelmet biztosra veheti, főleg mivel már neked is csak egy lap van a paklidban. Azért is letérőld az arcáról ezt az

elégedett vigort – határozod el magadban. Van 1 VP-d és 6 ÉP-d, az ellenfelednek 7 VP-je és 6 ÉP-je van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Az ellenfél harci fázisának ütési fázisa kezdődik. Nyerd meg a játszmát a te köröd végéig!

### Beküldési határidő: 1997. szeptember 8.

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

DANI ZOLTÁN

### A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Az igazság pillanata (R)
- A gyenge pusztulása (D)
- Tűzgyőly (D)
- Repülős (E)
- Tudatrombolás (E)

### EZT HÚZOD:

- Tűzgyőly (D)

### AZ ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Drakolder mágus (F)
- Antimágikus ballaszt (S)
- Trikornis herceg (R)
- Tűzféreg (D)
- 3 db Tűzmágia (D)
- Álomvirág (E)
- Védelem a tűztől (R)

A Drakolder mágusra ellenfeled Örök kábulatot rakott, ezért passzív. Szintén passzív a Trikornis herceg is, rajta két gyengüléscikkkel. Az összes többi lapod aktív, a lényeid a tartalékban vannak. A paklidban egy lap van.

### AZ ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPJAI:

- Sebek befornnak (R)
- Tűskepajzs (F)
- Nem várt segítség (R)

### AZ ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Raia lovagja (R)
- Vadászkutya (R)
- Pszi-elementál (E)
- A fény szentélye (R)
- Örök kábulat (E)

Minden lapja aktív, a lényei az öröszobában vannak, nincs lap a paklijában. Az Örök kábulat a Drakolder máguson van.











# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Frissen bontott paklik versenye – TF találkozó, 1997. június 14.

A Létsíkok kiegészítő megjelenésével egyidőben megrendeztük az első frissen bontott paklik versenyt, amelyen ebből a kiegészítőtől lehetett használni lapokat (2 csomag Létsíkok és egy harmadik kiadású alappakli megvételre volt a nevezési feltétel). Mivel viszonylag kis termet kaptunk, korlátozott volt a jelentkezők száma is, 50-en indulhattak. Ugyanezen okból nem csaptunk túl nagy hívrést ennek a versenynek. Itt a tesztelők (nagy bánatukra) még nem indulhattak.

A játékosok örömmel bontogatták a kártyacsomagokat, időnként „hú, de tápos” kiáltásokat hallattak, s igyekeztek a legjobban használható lapokból paklit összerakni. Mint minden ilyen versenyen, igen nagy örömet okoztak gazdáiknak a nagy lények (most Zinthurg, a Tyrannosaurus Rex és a Diuretikus kráken voltak a favoritok), népszerű volt a Láthatatlanság köpenye, s még a koncepciósbab helyszínek közül is láttam Sötét földet, Pozitív létsíkot, Víz síkját, Kalandozók városát. Viszonylag kevés kérdés érkezett; vagy a játékosoknak sikerült jól fel fogniuk a lapok működését, vagy nekünk sikerült egyszerűen fogalmazni, esetleg mindkettő.

Az izgalmas csatákat hozó versenyen *Vonnák Gábor* diadalmaskodott, *Almási Viktor* lett a második (nagyon jól használta a Földanya erdejét), *Horváth György* a harmadik. Az első két helyezett vehetett át először egy-egy új ultraritka lapot.

Természetesen sok elismerést és kritikát is kaptunk a kiegészítővel kapcsolatban, ezeket ezúton is köszönöm.

Néhány érdekesség:

- ♣ Nagy Tibor Krácent áldozott Démontetűje kihozatalakor (igaz, már volt rajta pár méregjelző).
- ♣ Holtzinger Dániel Krácent nyert.
- ♣ Révész Tamás 3 Khór zsoldosait szedett össze.
- ♣ Rusznyák Ádám komoly Leah hordával játszott, aminek nyert is egy Félelemjárót.

MAKÓ BALÁZS

## A Nagy Előjáték – Budapest, 1997. június 21.

A verseny érdekessége, hogy ez volt az első olyan hagyományos versenyünk, ahol a Létsíkok kiegészítő lapjait lehetett használni. Ismét rendeztünk külön versenyt a junioroknak, azaz a 16. évüket még be nem töltötteknek. Erre 42-en neveztek, a seniorokhoz is csak 53-an, így egy-egy csoportban vívhattak a játékosok. Ez volt az utolsó kvali-

fikációs versenyünk, a junioroknál az első 3, a senioroknál az első 8 (a kisebb létszám miatt nem 10) helyezett jutott be a Nemzeti Bajnokságra.

A juniorok versenyét *Hambalkó Bálint* nyerte, megszerezve ezzel sokak irigységére az „Azt mondtam, nem” fantáziánévű ultraritka lapot. A második *Félelybázi Csaba*, a harmadik *Prekop Gergely* lett.

Öröm volt nézni a rengeteg féle paklit, szinte mindenki használta az új kiegészítő lapjait is, s a legtöbben kipróbáltak valamilyen helyszínt (volt, aki többfélet is berakott a paklijába). Kicsit tartottunk a Mágia létsíkos paklitól, ami nagyon erősnek ígérkezett, de végül kiderült, van ennek is ellenszere, s nem került ilyen pakli a legjobb 4 közé (azért Sass Tamás taumaturgiás paklija szerzett néhány kellemetlen pillanatot az ellenfeleknek).

Kipróbáltunk egy újítást: a svájci rendszerű viadal 6. fordulója után az első 8 helyezett irányított sorsolásos, egyenes kieséses döntőt játszott. Itt a mérkőzések 3 nyert játszmáig mentek.

*Korányi Tibor* abszolút százszázalékos teljesítménnyel győzött: ő volt az egyetlen, aki végig nyert a csoportmérkőzések során, s az egyenes kieséses döntőben is talpon maradt. Paklija szinte teljesen megegyezik a 3. helyezett *Holtzinger Dániel* paklijával. Érdekes koncepció: a régi Mester büntetőes paklit újították fel az új lapok közül az Álomvirággal (remekül kombózik a Mesterrel!), és a Homokórával (lapelőny + eldobja az Álomvirággal, ami nem kell). Külön öröm számomra, hogy tárgyakkal is játszottak, valamint értelemszerűen Teremtéssel. Ezenkívül a pakli még lényeszedéseket, ellenvarázslatokat, VP-pusztítókat használt. Egyébként az ellenvarázslatok most kevésbé voltak már népszerűek, sok volt a Destabilizátort, vagy éppen egyiket sem használó pakli is. A VP-pusztítást is óvatosabban használták a játékosok: Az igazság pillanata elég kellemetlen tud lenni. Érdekes, hogy bár sokak szerint a helyszínek (és az egész kiegészítő) nagyon erősek lettek, az első helyezett paklijában nem volt helyszínek, és mindössze kétféle új lapot használt alaphól (igaz, azok elég fontosak voltak).

A második helyezett *Kis Borsó Csaba* lett, kalandozó (!!!) paklival. Nagyobb kalandozókat használt (Lord Kovács, Betonfal, Flavius, Niagren, Zu'lit), ellenvarázslatokkal, lényemegmentésekkel, Halál maszkját, Kalandozók városát és alaphól (!!!) egy Lopás szakértelmet. Remekül használta kiegészítő paklijából a Paritványt, Szerpecserét (különösen a Mágia létsíkos paklikat lehet vele jól kivégezni), Elektromos pajzsot. Többek szerint Csaba csak ha-

talmas játéktudásával végezhetett egy ilyen paklival a második helyen, másnak ez nem sikerült volna.

A harmadikról, *Holtzinger Dánielről* már szóltam, a negyedik *Máté Gergely* lett, repülő, Levegő síkos, Destabilizátoros paklijával. Volt az első 8 között még Quwargos pakli is, az is elég erőse sikeredett.

Érdekeségek a versenyről:

- ❖ Kenéz András egy mérkőzésén elkarhozott egy Haragvó istenek, majd maga Sистерgő Pumpa is.
- ❖ Németh Kálmánnak a harmadik körében 9 szörnykomponense volt, csak a maga által kihozott szörnyekből (a Hűség köteléke segített).
- ❖ Takács Károlynak a Pénz szentélye mellett 68 szörnykomponense volt, persze nem csoda, ha még a Gyémántsárkányát is Alkímiaztá.
- ❖ Holtzinger Dániel és Korányi Tibor a 4 közé jutásért vívott első meccsüket a negyedik körben döntetlenre adták, teljesen jogosan, hiszen mindketten Messterrel öltek volna, de mindkettejüknél kint volt már egy-egy Álomvirág, amit a másik nem tudott leszedni, úgy meg nehéz.

Nos, biztosak vagyunk benne, hogy elő tudtok még állni meglepetésekkel, trükkös kombókkal és gyilkos paklival, úgyhogy hajrá!  
MAKÓ BALÁZS

## Korlátlan mágia – Miskolc, 1997. június 7.

Ezzel a címmel június 7-én lezajlott a 3. miskolci HKK verseny. Sajnos az idő nem kedvezett a rendezvénynek, hiszen a verseny teljes ideje alatt kint az eső, bent a teremben pedig az izzadság szakadt a játékosokról hat fordulón keresztül. Kiseb rendezési problémák is adódtak, de úgy reméljük a játékosokat különösebben nem zavarta meg semmi. A verseny győztese *Sass Tamás* lett, kinek mesteres paklija helyenként igen gyorsan ölt. A második helyen végzett *Bíró Gábor* nagy lényes paklijával, míg a harmadik helyet szerezte meg *Korányi Tibor* egy ugyancsak mesteres koncepcióval. A miskolciak közül a legjobb *Oszlánczi Gábor* lett, ő az 5. helyet tudta megszerezni.

A játék folyamán érvényben lévő Korlátlan mágikus faktor hatását az elején néhányan elfeledték, de a többség jól gazdálkodott a rengeteg VP-vel. Szinte minden asztalnál elhangzott a szokásos kérdés, amire általában igen szokatlan válaszérkezett:

- VP-d?
- 56.

A legérdekesebb játszma két miskolci játékos, Takács Károly és Tőzsér István között zajlott. A maratoni küzdelemben Istvánnak kint volt 5 Destabilizátora, és Gömbvillámokkal, Vil-

lámsújtásokkal 1 ÉP-be vitte ellenfelét. Károly következett, kapott 5 VP-t ezzel lett neki 109?! Aktívá vált az előző körben lehozott Maigner Lopotomos, amire kirakott még három Gyermekekdást, majd kijátszott egy Gyilkos mérget. István ezt kétszer megpróbálta mágiatörni, de két gyermekáldott Lopotomos ezt megakadályozta. Károly ezután kirakott 3 Méregkeverést, majd berepült két Acéldarázs és egy Rájanyék, akiket támadónak jelölt ki. István még próbálkozott két Békítéssel, ám a maradék két Lopotomos ennek is útját állta. Ezzel István sorsa megpecsétlődött, hiszen a beütés után 144 méregjelző került rá, köszönhető ez a 3 Méregerősítésnek is.

A verseny jó színvonalú volt, köszönet érte a megjelent játékosoknak, valamint külön köszönjük a támogatást a Beholder Bt-nek és a miskolci Valhalla Könyvesbolt-nak.  
HUDÁK JÁNOS

## Kürtszó „kommon” HKK verseny – Békéscsaba, 1997. június 28.

A verseny családias hangulatban zajlott 30 versenyző között. A szabályoknak köszönhetően nem volt két egyforma paklitípus, de a lényes összeállítások domináltak. Sok játékos oldalán lehetett látni feltápolult kalandozókat, másutt csapdák, parityák és villámszimbólumok döntötték el a játékot. Több játékosnak is volt direkt sebző paklija. Az első helyezett *Prekop Gergely* lett, a második *Neszvecskő Tamás*, a harmadik helyet pedig *Miklós Balázs* szarvasi játékos szerezte meg. A legizgalmasabb mérkőzés címet a negyedik helyezett Erdei Gábor és a második, Neszvecskő Tamás meccse érdemelte ki. A két hasonló pakli a leidezem-elpusztítja-megmentem/visszahozom játéktílusra épült, így szinte másodpercenként változtak az esélyek. A verseny hangulatát Bekécs Gergely mókás vetélkedője és egy nem titkoltan hagyományörző Borax égetés tette még



**Camelot**  
Stratégiai, Társas-  
és Kártyajáték szaküzlet  
1094 Budapest Ferenc körút 33.  
Tel.: 215-9035

**Nyitvatartás:**  
hétfőtől péntekig 10-19  
szombaton 10-14

Ezen kupon bemutatója egy alkalommal holtszakban 0,20%-os vásárlási kedvezményt kap a Beholder Bt. termékeire.



# A Csillagképek megrendelése

A Csillagképek kiegészítő megrendelése, a többi termékünkhöz hasonlóan működik, (azaz a 1680 Bp. Pf 134-re küldd el belföldi postautalványon a pénzt, az utalvány hátuljára pedig írd fel, hogy mennyit rendelsz), ám van két külön feltétel, ami csak erre a kiegészítőre vonatkozik.

1. A Csillagképek rendelésénél legalább három kell egyszerre egy fajta égővi kiegészítőből 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 példányszámba fog csak megjelenni), akkor helyette automatikusan a legközelebb megjelenő Csillagkép kiegészítőt fogjuk elküldeni.

Kérünk mindenkit, hogy csak akkor rendeljen postán Csillagképeket, ha a fenti feltételeket el tudja fogadni! Köszönjük!



Egy vadonatúj lemezűjság a fantasy és a sci-fi szerepjáték rajongóinak!

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

EGY KIS ÍZELÍTŐ AZ EDDIGI TÉMAKÖRÖKBŐL:

Túlélők Földje • Káosz Galaktika • AD&D  
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.

Keressd a cd mellékleten,  
az interneten és a barátaidnál!

Levélcímünk: 1537 Bp. Pf. 453/397

E-mail: [pergamen@automex.com](mailto:pergamen@automex.com)

Homepage: <http://www.automex.com/~pergamen>

izgalmasabbá. Kiderült, hogy Borax király a Királyi testőrökkel együtt sem éghetetlen.

Külön érdekességként említenénk meg, hogy Prekop László egyedül (kibicek nélkül) is tudott nyerni – mégpedig ügyesen!

Reméljük, hozzájárultunk ahhoz, hogy a Nemzeti Bajnokság ne váljon a tesztelők versenyévé! Köszönet ezért a Beholder Bt.-nek és a pástói Next-Door Stúdióknak!

CSEHI MIKLÓS ALBEL TAMÁS

## HKK verseny – Nyíregyháza, 1997. május 31.

Borongós reggelen gyülekeztek a versenyzők és az érdeklődők az Ifjúsági Centrumban megrendezendő kvalifikációs versenyre, amelyre május utolsó szombatján került sor. A nevezésre várva úgy tűnt, a sok érdeklődő miatt még kevés is lesz a hely, de az időjárás kegyes volt hozzánk, így a párok nagy része a szabadtéri padokon mérhette össze a tudását.

Mintegy negyven fő versenyző és ugyanennyi érdeklődő (ők nem érezték úgy, hogy felvehetik a versenyt a profikkal) jellemezte a versenyt. Két csoportban és öt fordulón át tartott a küzdelem, és ezek után a csoportok első illetve második helyezettei küzdöttek egymással a dobogós helyekért. Ekkor ők már magukénak érezhették a Nemzeti Bajnokság részvételi jogát. A döntő mérkőzések három nyert játszmaig tartottak. Jómagam alig fértem az asztal közelébe, hiszen annyian voltak kíváncsiak a végkifejtésre. A győztes paklik mindegyikéről elmondható, hogy a nagy lények domináltak a repülőekkel kombinálva (Griffónix, Piromenyét, Mirg), igyekeztek az ellenfél manapontjait szétrombolni, és nagyon sok Szörnybűvölés és Illúziósárcány bukkant föl.

Sok érdekes szituáció adódott és rengeteg kombináció képviseltette magát (Leah horda, quwargos pakli, amelynél volt olyan is, amikor az első körben már öt quwarg idéződött meg, repülő-, bűbájpakli stb.). Nagyon sok játszmát a Gömbvillámok döntöttek el.

A végeredmény: 1. *Holtzinger Dániel*, aki egy Időcsérvével lett gazdagabb; 2. *Hudák János*; 3. *Sass Tamás*; 4. *Révész Richárd*

Legnagyobb sajnálatunkra a legjobb helyi versenyző – *Járó Tamás* – csak a hetedik helyet tudta megszerezni. (Kösz.) A verseny pozitívaként említeném, hogy semmiféle óvás és komolyabb vitás eset sem történt. Mindazonáltal kívánatosnak tartanám egy egységesebb versenyszabályzat leírását, mert a különböző országrészekben másféleképpen játszanak (mint kiderült), és a versenyzők néha makacs önféjűségről tesznek tanúbizonyságot a verseny szervezőivel szemben.

Nagyon köszönjük a versenyzők részvételét és az áldozatot, ami az ideutazással járt, továbbá a Beholder Bt. és a Cherubion Szerepjáték Szakület támogatását.

Találkoz(z)unk a legközelebbi alkalommal 1997. augusztus közepén!

JAKAB ZSOLT

# Új versenyek

## Új versenyek

### HKK VERSENY

**Időpont:** 1997. szeptember 14. 11 óra, nevezés 9-től.  
**Helyszín:** Ferencvárosi Művelődési Központ Budapest, Haller u. 27. (a Nagyvárad tértől 3 percre)  
**Nevezési díj:** 400 Ft  
**Szabályok:** Hagyományos egyéni verseny.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Szerepjátékbolt Budapest, Ferenc körút 33. Tel.: 215-9035  
**A verseny támogatói:** Beholder Bt., Valhalla, Camelot  
A Camelot Szerepjátékbolt 1997 hátralevő részében minden hónap második vasárnapján rendez versenyt a Ferencvárosi Művelődési Központban.



### KAOTIKUS KÜZDELEM

**HKK verseny a Beholder Bt. rendezésében**

**Időpont:** 1997. augusztus 16. szombat  
**Helyszín:** Kondor Béla Közösségi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispestől piros 136-os busszal. (6 megálló)  
**Szabályok:** 7 fordulós, kétjátszmas verseny, melyen minden fordulóban más-más permanens, leszedhetetlen hatás van érvényben. Minden forduló elején véletlenszerűen választunk az alábbiak közül: Agytaposás, A mágia csodája, A mágia méltósága, Élő fal, Fekete sereg, Hendiala láncai, Instabil szingularitás, Isteni közbeavatkozás, Káoszherda. Korlátlan mágikus faktor, Mágiadagály, Morgan mocsara, Templomi orgona, Védelem a tűztől. Ismét lesz junior kategória, ahol a 16. évüket még be nem töltött játékosok nevezhetnek.  
**Nevezési díj:** 360 Ft (tagoknak 300)  
**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Bt. 1680 Budapest Pf.: 134. címen  
A verseny 10 órakor kezdődik, nevezni 9-től lehet.



### PERGAMEN HKK KUPA

(1. Forduló)

**Időpont:** 1997. augusztus 24. de. 11 óra (nevezés 10 órától)  
**Helyszín:** Aréna kártyaklub Budapest, Stollár Béla u. 18. (A Nyugati tértől 2 percre)  
**Szabályok:** Hatkörös, svájci rendszerű, egyéni viadal.  
**Díjak:** Ultraritka lap, HKK paklik (A versenyen lehetőség van Hatalom pont szerzésére.)  
**Nevezési díj:** 400 Ft ( Szövetségi tagoknak 350 Ft. )  
**Érdeklődni lehet:** e-mailben: Pergamen@elender.hu levélben: 1537 Budapest Pf. 453/397

### II. SZARVASI HKK VERSENY

**Időpont:** 1997. augusztus 30. 10 óra (nevezés 9 órától)  
**Helyszín:** Szarvas, Vajda P. u. 26., Vajda Péter Gimnázium B épülete.  
**Megközelíthető:** a vasútállomástól a Vasút utcán, az autóbusszállomástól a Szabadság utcán közlekedve a Vajda P. útig.  
**Szabályok:** Hagyományos, egyjátszmas páros verseny, közös szörnykomponens. 6 forduló, az első négy pár döntőt játszik.  
**Nevezési díj:** 400 Ft, szövetségi tagoknak 300 Ft, lányoknak ingyenes  
**Érdeklődni lehet:** Albel Tamás tel: 66-313-053 5540 Szarvas, Szabadság út 6-10.  
Babák Zsolt v. Babák Csaba tel: 66-313-413 5540 Szarvas, Vajda P. út 16.



### PÁSZTÓI KÁRTVA GÁLA

**Az utolsó nagy verseny a nyári szünetben, Magic és HKK.**  
**Időpont:** 1997. augusztus 30. 10 óra (nevezés 9-től)  
**Helyszín:** Pásztó, Next-Door Szerepjáték klub, Teleki László Művelődési Ház  
Pásztóra eljutni vonattal a Keletiből vagy busszal a Népstadiontól lehet, az állomáson rendezők várnak.  
**Magic:** Type 2-es hivatalos verseny, már az új szabályok szerint.  
**HKK:** Harc a végső hatalomért  
**Nevezési díj:** 500 Ft mind a két versenyre  
**Nyeremények:** ultraritka lapok, paklik és egyéb értékes ajándékok  
**Érdeklődni lehet:** Mátys Gergely tel: 32-360-881



### HKK VERSENY

**Időpont:** 1997. augusztus 17. 11 óra, nevezés 9-től.  
**Helyszín:** Ferencvárosi Művelődési Központ Budapest, Haller u. 27. (a Nagyvárad tértől 3 percre)  
**Nevezési díj:** 400 Ft  
**Szabályok:** Hagyományos egyéni verseny.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Szerepjátékbolt Budapest, Ferenc körút 33. Tel.: 215-9035  
**A verseny támogatói:** Beholder Bt., Valhalla, Camelot



### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Időpont:** 1997. augusztus 16. 10 óra (nevezés 9-től)  
**Helyszín:** Békéscsaba Jélemiczky u. 1. (A rendezők a vasútállomáson 10 óráig várják az érkezőket.)  
**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye hat fordulóval és három játszmával.  
**Nevezési díj:** 1900 Ft (beleértve a kártyák árát)  
**Érdeklődni lehet:** Pentagramma Szerepjáték üzlet, Békéscsaba, Andrásy u. 6., Piramis üzletház tel: 66-322-618





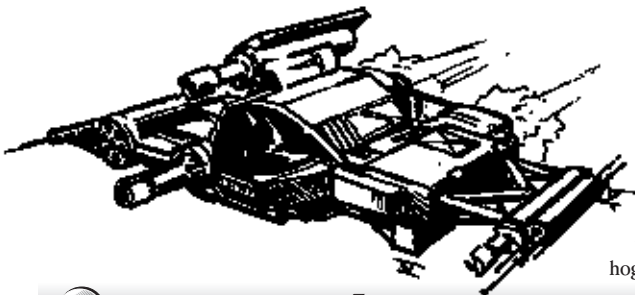
# I. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

A légiaradé megrendezésével egy a TF-en közkedvelt hagyományt szeretnék a Káosz Galaktikában is meghonosítani. Visszatekintve a történetekre, és az észrevételeket is figyelembe véve, egyértelműen sikeresnek és folytatandónak vélem a kezdeményezést. A légiaradé mind a szervezők, mind a résztvevők fantáziáját megmozgatta. Igyekeztem a TF-olimpia pozitív tapasztalatait is felhasználva olyan újdonságokat és változtatásokat is bevezetni, amelyek további vonzerőt jelentenek a számotokra. Ezúton szeretnék egy rövid áttekintést adni a tapasztalatokról, a légiaradé kulisszatitkairól, óhatatlanul belecsempészve a történetbe néhány személyes vonatkozást is. Remélem sok tanulságos következtetést le fogtok vonni belőle.

Lássuk akkor időrendben a parádé eseményeit. A versenyekre 3 kategóriában lehetett jelentkezni. A kapitányoknak először egy komplex feladatot kellett megoldaniuk, amelyen a saját és a legénységük képességeit (javítás, űrhajóvezetés, hiperugrás, leszállás, földi harc és meggyőzőképesség) teheték próbára. Az egymástól részben elkülönülő feladatok után az összetett eredmény került értékelésre. A feladatok kimondottan a nem harci képességeket voltak hivatottak tesztelni, ezért nem csoda, hogy elsősorban kereskedők értek el kimagasló eredményeket. Az eredményekről mindenki értesült, aki részt vett a parádén, de a teljesség kedvéért álljon itt az első három helyezett neve: 1. *Sir James Gond* tripliplita kapitány 2. *Cramble Laevigata* karnoplantusz kapitány 3. *Nostradamus* ember kapitány. Gratulálok nekik, és azoknak is, akik lemaradtak a dobogóról.

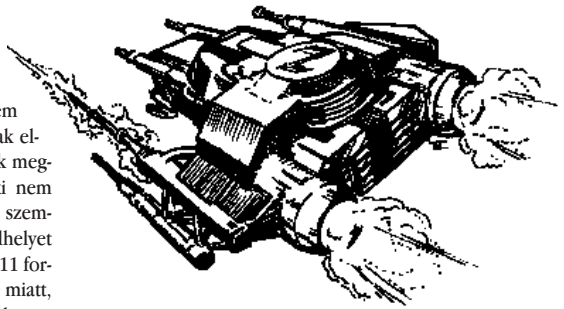
A második nap az egyéni versenyé volt. Már a meghirdetés pillanatától kezdve lázas készülődés, tervezgetés kezdődött. Mindenkinél el kellett döntenie milyen felszereléssel vesz részt. Új hajót nem nagyon volt idő rendelni, de erre nem is volt szükség, hiszen minden hajó kategóriában külön hirdettek győztest. Amivel sakkozni lehetett, az a hajó felsze-

relése volt. Újra szerelhattük át a hajókat, hiszen egy ilyen összecsapás egészen más felszerelést igényel, mint amellyel normálisan repkedni szokás. Mások gondolatmenetét nem nagyon tudom visszaadni, de talán tanulságos lehet, hogy én hogyan gondolkodtam. Egy Typhoon Warriornal indultam, ezért ehhez a hajóhoz kellett terveznem a felszerelést. (Más hajók esetén egész más elvek érvényesülhetnek.) Az első kérdés, amire válaszolnom kellett, hogy védekező vagy támadó típusú hajót rakjak-e össze. A védekezéshez túl sok energia kellett, és nem tudtam volna mindenféle támadás ellen (lézer, foton, ion, rakéta) hatásos pajzsokat felrakni, ezért a támadás mellett döntöttem. El kellett döntenem, mit kezdjek a rakétákkal. Nagyon hatékonyak, és hatalmas tűzerőt képviselnek. Két érv szólt ellenük: túl sokba került volna telerakni a hajót velük, és ott volt az Antimiss pajzs, ami túlságosan esetlegessé teszi a használatukat. Marad az ágyú. A bázis pusztításakor sikerült 6 Giga-Beamet összeszedni. Egyértelműen ez a leghatékonyabb fegyver, ezért én ezeket részesítettem előnyben. (A verseny későbbi győztese más elveket követve megvált tőlük, erre később még visszatérek) Még maradt bőven rakterem ezért a maradékot Kraptun LM ágyúkkal töltöttem fel. Az átlagos tűzerőm így 148 lett. Úgy gondoltam, hogy 2 körnél tovább kevesen fognak tudni ellenállni egy ilyen erősítőznek. Miután kiötlöttem a lényegét, egy egyszerű gondolati tesztnek vettem alá a hajót. Mit tudnék saját magam ellen csinálni? Hogyan tudnám úgy módosítani a hajómat, hogy le tudjam győzni saját magamat? Egy ágyúval kb. 15 sebést tudok kiosztani. Ha helyette pajzsot használok, és persze a legerterjedtebb lézerral támadnak, és három-négy találás is éri a hajómat, akkor már a Kraptun LM helyére szerelt 2 pajzs jobban szolgál. Több pajzsot a megnövekedett energiaigény miatt nem tartottam célszerűnek. Generátorokat pont annyit tettem fel, amennyi az ágyúkhöz kellett. A pajzsokat teljes egészében a hajó alapenergia-készletéből akartam üzemeltetni, amit egy Edozell energiatárolóval még tovább növeltem. Már csak egyetlen nyitott kérdés maradt. Kell-e nekem Antimiss pajzs vagy sem. Ezen a téren érdemes azonnal összehasonlítani az első három helyen végzett hajót. PVJ, a 2. helyezett úgy okoskodott, hogy ő egy, vagy legfeljebb 2 kör alatt mindenkit lelő. Ennyi idő alatt öt csak rakétákkal lehet kivégezni, ezért a Giga Beamek és a Mastodon lézerágyúk mellé csak egyetlen Antimiss pajzsot szerelt fel. Én úgy okoskodtam, hogy aki nem akar kockáztatni, az nem fog rakétát



használni, és ilyenek lesznek többségben, ezért nincs szükségem ilyen pajzsrá. Antares kapitány (a hajóját lásd az előző számban), aki az első helyen végzett eggyel messzebb gondolkodott. Ha az Antimiss annyira erős a rakéták ellen, akkor senki nem fog rakétát használni, ezért ő egy állványt mégiscsak megkockáztat. Ez előnyt jelent neki azzal szemben, aki nem használ rakétaelhárítót, de nem jelenti hátrányt azzal szemben, aki mégiscsak használ, hiszen kb. azonos panelhelyet foglalnak el. Ilyen előzmények után kezdődött meg a 11 fordulós svájci rendszerű verseny. Az irányított sorsolás miatt, már az első fordulóban is olyan párvialokra került sor, amelyek a végeredményre is nagy befolyással bírtak. A későbbiekben is mindenki az azonos győzelemszámot elérték közül, a leginkább a saját kategóriájának megfelelő hajók közül kapott ellenfelet. A le és felsorsolások miatt sajnos így is előfordulhatott, hogy egy Soldier egy Mercator Alphát kapott ellenfélül. A 11 forduló elegendően sok volt ahhoz, hogy mindenki elkönnyelhesen egy-két értékes győzelmet, és a végső sorrend is meghatározható legyen. Az élen végzett hajók esetén a véletlen faktorok okozta különbségektől eltekintve ezt sikerült elérni, a középső kategóriákban talán nagyobb szerepe volt annak, ki mikor milyen ellenfeleket kapott. Ezzel együtt is az az érzésem, hogy az eredmények megfelelnek az erőviszonyoknak. Az élen a körbeverésnek köszönhetően három hajó végzett 10 győzelemmel. Az első *Antares* karnoplantusz kapitány lett több meccspontjának köszönhetően. Valaha az Amokfutamon is ő végzett az élen. A második helyet pedig *Prostatikus Jeltz* szerezte meg *Ficánkoló Cicápa* előtt. Közöttük csak a legyőzött ellenfelek által elért pontok száma döntött. Ezek a hajók később a csapatversenyen is találkoztak, és ugyanígy körbeverték egymást. Az ok rendkívül egyszerű. Antares a fotonagyívúval és a rakétájával mindig előtte Cicápat, akinél a lézerpajzsok felesleges koloncnak számítottak. PVJ következetesen szétlőtte Antarest, annyival nagyobb tűzerőt tudott felsorakoztatni. Hiába voltak Antaresnek lézerpajzsai, a Mastodon rendre keresztüllőtt rajtuk. Cicápa viszont egy kör alatt legázolta PVJ-t. A két azonos erejű hajó csatájában az döntött, hogy PVJ az adott szituációban haszontalan rakétaelhárítót használt, míg Cicápa esetében a lézerpajzs épp elegendő volt a túléléshez.

A harmadik nap a csapatverseny volt. Talán ezzel szemben nyilvánult meg a legnagyobb várakozás. Harcolni már mindenki harcolt idegen hajókkal, többen már más játékosokkal is összeakasztották a bajszukat, de játékosok közel azonos erejű flottái még nem mérték össze az erejüket. (A szövetségi bázisok körüli csetepaték idővel erre is fognak példákat szolgáltatni.) Taktikázásra így is bőven nyílt lehetőség. Voltak akik egyszerűen a barátaikkal alkottak csapatot, de voltak olyanok is, akik igyekeztek úgy összeválogatni a hajókat, hogy éppen befejérjenek valamelyik kategóriába. Ezen belül is két elv érvényesült. Az egyik a homogén hajók alkotta csapat, amelyben mindhárom csapattag közel azonos hajóval és erővel lépett be a küzdelembe, és volt olyan is, hogy egy nagyon



erős hajó mellé két gyengébbet választva, egy alacsonyabb kategóriát célzott meg valaki. Mindkét koncepciónak megvolt a létjogosultsága, bár szerintem az első számíthatott nagyobb sikerre. A csapatharcok során sokkal kevesebb döntetlen eredmény született, mint az egyéniben. Általában az döntött, hogy melyik csapat tudott előbb számbeli fölényre szert tenni. Szinte teljesen mindegy volt, hogy a legerősebb vagy a leggyengébb hajók között sikerült ezt a fölényt elérni, a számbeli túlsúly volt a lényeg. (Persze néhány ellenpélda is előfordult.) A csapatversenyeken, az egyértelmű fölényektől eltekintve, még nagyobb volt a pillanatnyi szerencse szerepe. A rengeteg közel azonos erejű hajó között, főleg ahol az egyik párharc az egyik félnek volt előnyösebb, a másik pedig a másíknak, gyakran azon múlott a dolog, hogy melyik párharc dől el előbb, ez pedig a választott manőverektől függően 2 és 4 forduló között bármennyi lehetett. A sok közel azonos erejű hajó között, az indulók legalább fele esélyes volt egy díjazott helyezés elérésére, és legtöbbször egy kis szerencse elég lett volna, hogy mondjuk a hatodik hely helyett a másodikat szerezze meg. A végeredmény nagyon hasonlított az egyéni versenyéhez. Az első három helyezett között a körbeverésnek köszönhetően holtverseny alakult ki. Az első az *Anteres* vezette flotta lett. Társai *Macho Giorgone* egy Cobra Flash-sal és *Admiral Archon*, aki egy Cobra Sunt irányított. A második helyen *Prostatikus Jeltz* csapata végzett. *Mermalior* és *Jaq Mirror* is a Cobra Flash-ek hírnevét öregbítette. A harmadik, a három Typhoon Warriort felvonultató *Buga Jakab*, *Asimono Zark* és *Ficánkoló Cicápa* alkotta csapat lett.

Mindhárom verseny győztesei értékes jutalmakat vehettek, és emellett nagy megtiszteltetés is érte őket. Ők fogják átadni a díjakat a következő légiaradás győzteseinek. Furcsa lenne, ha valaki saját magának akarna díjat átadni, ezért Sir James Gond, Cramble Laevigata és Nostradamus nem indulhatnak az ügyességi versenyben. Antares, Prostatikus Jeltz és Ficánkoló Cicápa az egyéni versenyben. Hasonló megkötés vonatkozik Antaresre, Macho Giorgonéra, Admiral Archonra, Prostatikus Jeltzre, Mermariolra, Jaq Mirrorra, Buga Jakabra, Asimono Zarkra valamint Ficánkoló Cicáparra. Ők semmilyen összeállításban nem vehetnek részt a csapatversenyben. Természetesen az 1 év múlva megrendezendő, szám szerint a harmadik légiaradán újra bizonyíthatnak.

PETRÁS GÁBOR



**A THE GALAXY TELEGRAPH JÚNIUS 15-I, DÉLUTÁNI SZÁMÁBÓL: BOTRÁNY A LÉGIPARÁDÉN, RÁCS MÖGÖTT A VESZÉLYES IPARI KÉM!**

Kiküldött tudósítónk jelenti:

Az óriási előzetes hírverésnek megfelelően zajlott le az Első Galaktikus Légi-parádé. A nem mindennapi vetélkedést a SpaceCom jóvoltából több billió néző kísérhette figyelemmel élőben, három napon keresztül. Mindannyian láthattuk, a küzdelem fantasztikus volt. (A részletes eredménylistát a sportrovatunkban közöljük.)

Az igazi szenzációt mégsem maga a versengés hozta, hanem az azt követő díjkiosztó ünnepség. A ceremónia végén bombaként robbant a hír, miszerint a résztvevőket hibernálni akarják. A kapitányok egymást és a jelenlévő nézőket halálra taposva próbáltak kitörni az ünnepség helyszínéül szolgáló gigantikus méretű arénából. A nagy erőkkel felvonuló rendfenntartó egységek sem tudták megfékezni a megvadult tömeget. Az est gyászos eredménye: eddig 352 halott és több mint 4000 sebesült. A mentést még lapzártá után is folytatják, így az áldozatok száma még nem végleges.

A Swathh Military csoport sajtófőnöke a kora délelőtti órákban rendkívüli sajtótájékoztatót tartott, melyen előljáróban tolmácsolta cége igazgatótanácsának részvénylivánítását, majd közölte: a klónmintával nem rendelkező áldozatok hozzátartozói és a sebesültek méltányos kártérítést kapnak a lehető leg-rövidebb időn belül. A sajtófőnök után a Szeptorközi Katonai Elhárítás helyi vezetője kért szót, a médiák nem kis meglepetésére. A magas rangú személy a következőket mondta:

– A pánik kitörését egy sajnálatos módon nem elég körültekintően végrehajtott letartóztatási akció okozta, melynek során elfogták B. J. ember fajú kapitányt, aki alaposan gyanúsítható többrendbeli vesztegetés, csalás és ipari kémkedés büntetnének elkövetésével. B. J. – amikor megpróbáltk beszállítani az elhárítás speciális egységének járművébe – hevesen tiltakozott és fennhangon kiáltozta: Engem nem fognak 300 évre hibernálni! Néhány közelben álló kapitány valószínűleg félreértelmezte a dolgot, és lövöldözni kezdett. A félreértés következményei sajnos már ismeretesek.

A SpaceCom riportérének kérdésére, hogy milyen bizonyítékok alapján tartóztatták le a galaktikaszerte ismert kapitányt, az elhárító tiszt az alábbi választ adta:

– Néhány hónapja ismeretlen tettes kirabolta a Pocket fegyvergyártó konzorcium egyik – ion pajzsok fejlesztésével foglalkozó – titkos laboratóriumát. A nyomozás mindaddig eredménytelen volt, de a díjkiosztó ünnepségen a Pocket egyik munkatársa B. J. személyében felismerte azt az embert, aki a betörés napján Max Lenner néven állt munkába a kérdéses laboratóriumban, és még aznap éjszaka nyomtalanul eltűnt. B. J. éppen azt a L-ION-EL Dark pajzsot vette át eredményes szereplése díjául, melynek prototípusát annak idején valószínűsíthetően eltulajdonította. A díjat felajánló ION BENT vezetősége tagadja, hogy B. J.-vel valaha is kapcsolatban állt, azt a feltételezést pedig egyenesen aljas rágalomnak nevezte, hogy ők bérelték fel a gyártmány megszerzésére. A mindenre kiterjedő nyomozás majd fényt derít az eddig homályban rejlő igazságra.

Ennyit a sajtótájékoztatóról. A tisztelt olvasóknak azonban felhívjuk a figyelmét arra a furcsa körülményre, hogy a gyanúsított személy neve egyszer már felmerült egy kísérletesen hasonló ügyben, mintegy 10 hónappal ezelőtt, amikor is B. J. hitelesen nem ellenőrizhető forrásból szerzett 3 db Giga Beam lézerét felszerelte a vadonatúj Cyclon Sparkjára. Akkor – a fegyverek elkobzása után – elegendő bizonyíték hiányában felmentették. Az a dolog is elgondolkodtató, hogy ezúttal pont ő és társai kapták a pajzsokat. Az érdekes ügyben folyó nyomozás fejleményeiről folyamatosan tájékoztatjuk olvasóinkat.

MARIA WHALLA-GRAND TUDÓSÍTÓ

Közvetlenül lapzártakor érkezett az a megdöbbentő hír, miszerint B. J. kapitányt óriási összegű, mintegy 2 milliárd IG& óvadék megfizetése ellenében szabadlábra helyezték. A pénz eredetéről tudósítónknak nem sikerült hiteles információt szereznie, viszont többen úgy sejtik, hogy az átutalás mögött az ION BENT jelentős részvénycsomagját bíró befolyásos cápa-körök állnak.

(A SZERK.)



# KLÁNOK



## A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

A Káosz Galaktika világában a Birodalom életét a hatalmas gazdasági erővel bíró klánok irányítják. Egy klán feje mellett a Szektort vezető birodalmi megbízott gyakran erőtlén kis bábnak tűnik. A nagyszámú klán között hat olyan van, amely aktívan foglalkoztatja a szabad kapitányokat. Ezek egymás között nem csak a szektor csillagrendszereit, de a lehetséges pénzforrásokat, és az érdekeltségi területeket is felosztották. A hat klánnak (Galactic Trade (kereskedelem), Global Impex (kereskedelem), Gránitkigyók (kalózkodás, harc mindenki ellen), Szabad Skorpiók (kalózkodás, csempészés), Bíborrend (kalózvadászat, védőkíséret), Acélsasok (Idegenek kiűzése)) jól meghatározható tevékenységi köre, érdekszférája és kapcsolatrendszere van.

A sajátos ellentétek és kötődések, amelyek a klánok között kialakultak, kusza hálót alkotnak. A paletta két végén áll a Galactic Trade és az

Acélsasok. Két merőben ellentétes szemléletű,

de erősen specializált szervezet. A Galactic Trade tisztán kereskedő klán.

Megbízhatóság, pontosság, gyorsaság. Tagjaiktól elvárják a törvények és jogrend tiszteletben tartását, bár sem az ellenőrzésére, sem a renitensek komoly szankcionálására nem fordítanak nagy hangsúlyt. A kereskedelmi feladatok mellett

néha egy-egy katonai feladatot is felvállalnak, de távol tartják magukat a tiltott dolgoktól. Az Acélsasok igazi katonai szervezet. Tagjaik szinte kizárólagosan csak az idegenek kiűzésére koncentrálnak. Számukra a harc vitéség és virtus dolga. A kockázattal sosem számolnak, minél erősebb az ellenfél, annál nagyobb a dicsőség. Emiatt az elhullás nagyon magas a soraikban. Senkivel nem állnak sem jó sem rossz kapcsolatban. Ha megtámadnak egy kalózt, azt sokkal inkább erőfitogtatásból, mint haszonszerzésből teszik. Velük szöges ellentétben áll a Bíborrend Társasága. Számukra az erő nem cél, hanem eszköz. Eszköz a rend, az egyensúly és béke fenntartásához. Mindenütt ott vannak, ahol szükség lehet rájuk. A kalózüldözés éppúgy a feladataik közé tartozik, mint a kereskedő hajók kísérése, vagy az idegen invázió visszaszorítása. Jó a kapcsolatuk a Galactic Trade-del, elfogadható a Global Impexszel, de kimondottan ellenségesek a Kigyókkal és a Skorpiókkal. Az Acélsaso-



kat elvtelen pusztítógépeknek tekintik, ezért lenézik őket, bár néha őket is elragadja a „most megmutatom mit tudok” heve. A galaxis igazi kalózái a Gránitkigyók. Ők azok a banditák és haramiák, akik mindenkit kifosztanak, aki az útjukba kerül, legyen az kereskedő, kalóz vagy vadász. Hierarchikus szervezetükben nagyon nehéz az előrelépés, ezért nem riadnak meg semmitől, hogy bizonyíthassák rátermettségüket. Nem ritka, hogy két kigyó egymásba mar. Nincs nagyobb dicsőség, mint valamelyik, a hierarchiában magasabb szintű klántársukat kifosztani. A Gránitkigyók állandó ellentétben állnak a Bíborrend tagjaival. Folytonos vetélkedésüket sokkal inkább a bizonyítási vágy, mint a harag vagy a bosszú vezérli. Kettejük összecsapása mindig kétélyes. Ha a bíbor-kék egyenruhás rendtagok győznek, akkor a nincs menekvés az igazságszolgáltatás elől, míg ha

a kigyóé a győzelem, akkor az, a zsákmányon felül, erkölcsi elégtétel is. A Szabad Skorpiók teljesen más mentalitást követnek. Ők a szó szoros értelmében

szabadok. Végtelenül anarchikus szervezetük semmilyen megkötést nem szab a tagjaikra. A skorpiók hírhedten gátlástalanok, bármit megcsinálnak, amiben üzlet van, legyen szó kalózkodásról, csempészséről, vagy akár bérgyilkosságról.

Mindenütt ott vannak, amiben pénzt szimatolnak, és bármikor otthagyják, ha már nem fűződik hozzá érdekük. Végére hagytam a másik kereskedő klán, a Global Impex bemutatását. Az ő fő tevékenységük, hasonlóan a Galactic Trade-hez, az áruszállítás, de náluk egy kis fekete fuvar is elképzelhető. Sokkal jobban utálják a Galactic Trade-et, mint bármelyik kalózként. A konkurenciaharc annyira erősen él bennük, hogy bármire képesek, a rivális háttérbe szorítására. Nem ritkán kérnek fel egy-egy skorpiót arra, hogy szorongassa meg a Galactic Trade egyik vagy másik hajókaravánját, bár ebbéli tevékenységüket mindig nagy titkolódzás övezi.

A Káosz Galaktika kapitányainak nem kell egyik klánnál sem elköteleznie magát. Akár egyszerre mind a hat klánnal ápolhatja a kapcsolatait, bár ez időnként nehezen összeegyeztethető feladatokat is jelent.

PETRÁS GÁBOR



# EXPEDÍCIÓRA FEL!

## FÖLDI KALANDOK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

Az alábbiakban néhány tanácsot, ötletet szeretnék azoknak adni, akik archeodron relikviákra vágyanak, szeretnék, hogy aprólékos gonddal fejlesztgetett karaktereik az űrhajó biztonságos páncélburkát elhagyva, labirintusokban kalandozzanak, vagy egyszerűen csak egy kis változatosságra vágyanak az űrcsaták, bombázások, kereskedés és küldetés-végrehajtás mellett. Igen, a földi kalandokról van szó!

A földi kalandok a TF-es labirintusokhoz hasonló kincsesbányák, persze mélyükön nem jégtroll, rozsdás ajtó és arany vár, hanem örrobotok, idegenek, elektronikus zárok és technikai eszközök. Nagy ritkán ugyan lehet ilyen hajóroncsot az űrben is találni, de ha biztosra akarsz menni, akkor inkább egy bolygó felszínén nézz körül, úgy-hogy az alább következő tippek inkább ezek felderítésében segítenek.

Mivel földi kalandot eddig csak lakatlan, kikötő nélküli bolygón sikerült találnom, az első és alapvető feltétel egy leszállóegység. A másik a 6-os leszállás szakértelem. Persze lehet kevesebbrel is kockáztatni, de előfordulhat, hogy tönkremegy a leszállóegység, úgyhogy én inkább nem próbálkoztam, ráraktam a megfelelő számú KNO-t a leszállásra, mielőtt megkezdtem volna a roncsok felderítését. A leszállóegység beszerzése sem gyerekjáték, de ha valakinek nem sikerült hozzájutni egyhez az Ámokfutamon, akkor se essen kétségbe: van egy másik, mindenki számára elérhető módszer, amely se nem egyszerűbb, se nem bonyolultabb a legendás mátrixdeck begyűjtésénél.

Ha a fenti két feltételt teljesítettük, nincs más dolgunk, mint keresni egy lakatlan bolygót. Első feladat a leszállóegység felszerelése (KF), majd leszállás: R <bolygó száma> 99. A következő lépés kutatás a bolygó felszínén. Mivel az űrcsaták általában a lakatlan bolygók közelében zajlanak, ha elég hosszú ideig kutatunk, szinte mindenhol lehet roncsot találni. Kezdetben javaslom a KUT 50 1 1 parancsot, a TVP költséget merészebbek izlés szerint csökkenthetik. Az 1 1 az (1,1)-es szektort jelenti, nyilván érdemes minden alkalommal más szektorban KUTatni. Ha sikerrel járunk, az F-ből már ismert stílusú térképet kapunk, referenciapontokkal, ajtókkal, amelyet az LM parancssal járhatunk be. A roncs ajtaját védő elektronikus zár általában sajnos aktív, ezért azt először fel kell törnünk. Ez leginkább a mackósok fülhallgatós-tekergető feladatára emlékeztet, amit a játékban egy egyszerű matekfeladat szimulál (már látom a zöldülő fejeket...) Aki a Gyerekfüles rejtvényein felsült, az ne próbálkozzon a roncsokkal, de a többiek talán boldogulni fognak. Én pl. a következő feladatokat kaptam:

I. (8:7->66)..(5:1->21)..(9:1->33)... (1:8->??) Kis fejtörés után rájöttem, hogy a nyíl utáni szám az első három szorosának és a második 6-szorosának az összege, tehát a megoldás 51.

II. (3:2->30)..(8:6->240)..(7:5->175)... (4:6->??) Hopp, itt más a trükk, a két első szám szorzatának az öt-szöröse a 3. szám.

III. (5:4->6)..(8:7->12)..(6:8->20)..(5:2->2)..(3:6->18)... (6:5->??). Ezt gyakorlásképp oldd meg te. Annyit segítek, hogy a kódtábla nem ismeri a negatív számokat, tehát ha negatív eredmény jön ki, egyszerűen levágja a negatív előjelet.

Ha sikerül megfejteni a kódot, akkor egy egyszerű JLK <megfejtés> parancssal behatolhatunk a roncsba. Innen a szó már az LM parancs és persze a kézfegyvereké. A katonám, Éneklő Pheldagriff erősen markolja Palter HKI kispuskáját, de egyelőre úgy tűnik, hogy Pleisztocén grófnő, a pilóta jobban lő még a vacak Palter WPK lézerpisztollyal is. Nem árt minden referenciapontnak többször nekemeni, hiszen nem minden ajtót sikerül elsőre kinyitni, nem szólván arról, hogy az ellenfeleket sem biztos, hogy elsőre le tudjuk győzni, az egyhelyben való toporgás pedig nem kerül TVP-be. Én az űrhajó alakú labirintust könnyedén végigtomboltam az LM 3 5 5 5 5 8, LM 8 8 8 10 9 9, LM 9 9 11 11 7, LM 6 6 6 6 1 szekenciával. A található tárgyak értékesek, különösen az archeodron relikviák. Ha a talált 4 Cool Skull lézerágyút vagy a 450 Microblast pisztolyt el tudtam volna adni abban a rendszerben, ahol vagyok, vagy bármelyik szomszédosban (alaposan körülnéztem mátrix-deckkel), akkor még boldogabb lettem volna. Akikkel még nem futottam össze (de biztos vagyok a létezésükben), az ősi cerebrita remeték, akik a képzett kapitányoknak pszi szakértelmet oktatnak, amely alapvető szükséglet a pszionikusan aktív idegenekkel szemben.

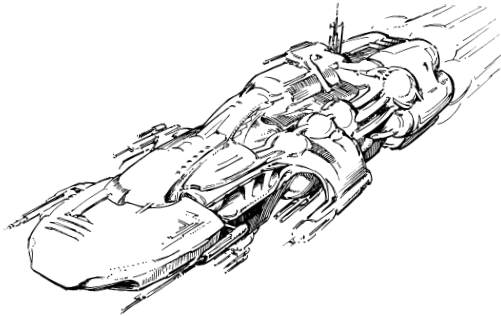
Arról, hogy pontosan hogyan lehet az archeodron tárgyakat elkészíttetni, csak tippetek tudok adni (azért minden titkot nem kotyoghatok ki), annyi bizonyos, hogy némelyik roncs még úgy-ahogy működő számítógép-terminálján értékes és elfeledett műszaki leírásokat lehet találni (persze, ha megfelelő a programozás szakértelmed). Archeodron (ahol a spéci tárgyakat elkészíttetheted) pedig csak a belső szektorokban van, és tippem szerint mátrixdeck nélkül macera őket megtalálni. Sebaj, hamarosan átmegek én is a belső szektorba, és addig is igyekszem felpúpozni a rakteremben a Pulzar kristályokat, Tieberson fókuszokat meg egyéb hasonlóan rejtélyes tárgyakat.

TIHOR MIKLÓS

# DILITOTÓ

Sziaztok! Sajnos elég kevesen küldték be a júniusi szám KG-ről szóló totószelvényét, ezért egy időre most megszűnik ez a játék. Ha lesz rá érdeklődés, később még ismét találkozhattok kitöltendő totóval. A totózóknak nem csak a száma, hanem a sikertelensége is meglepő volt. Nagy megdöbbenésre a KG-s totót egy 7 találatot elért TF játékos nyerte, a második és harmadik helyen is TF-es végzett. Íme a helyes válaszok:

1. 60231 zarg hajót lőtték le.
2. Antares kapitányt 2-3-szor kalózkodták le.
3. A Légiparádénak 250 és 350 közötti indulója volt.
4. A cápák és az emberek egyszerre lőtték le a zarg bázist.
5. A Kvantumsárkány legénységi tagja rendelkezett a legmagasabb szakértelemmel.
6. A Vörös kalóznak a legnagyobb a tűzereje.
7. 1 szövetség alakult meg június 30-ig.
8. A Trentóban voltak többen június 30-án.
9. Az AK 19-ben 1 lelőtt Big Góliátról számoltunk be.
10. A kapitányok 900 sikeres kalózkodást hajtottak végre.
11. A legnagyobb szerencsejáték szakértelme William Pittnek az Unstatisfied Evil kapitányának van.
12. 582-en táboroztak orbitális pályán.
13. 16 navigátornak van programozás szakértelme.
- +1. HP5-ös nyomtatón készülnek a fordulók.



<b>Alaptípus:</b>	azonosítatlan
<b>Manőverezőképeség:</b>	min. 13
<b>Energia:</b>	kb. 100
<b>Páncélzat:</b>	kb. 400
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	7
<b>Fegyverzet átlagereje:</b>	116

A Supernova a jelenleg ismert mezőn hajók csúcsa. Egyes vélekedések szerint a zargok erről a hajóról mintázták a Holdporlasztójukat, ami közel sem sikerült olyan jóra, mint amilyen a Supernova. A hajó fő erénye a rendkívüli manőverező-képesség, és a még ezt is leköröző talá-

lati pontosság. A Supernován nincs túl sok fegyver, de azok szinte mindig célba találják. Rendkívül színes felszerelése a legkülönbözőbb támadási és védekezési metódusokat alkalmazza. A pusztító erőt 3 nagyhatékonyságú SGD 6B lézérágyú jelenti, a többi csak hab a tortán. A pajzsokat használó hajók komolyan retteghetnek a 3 pajzssebző fegyvertől, amelyek mellett két ionbénító ágyú is helyet kapott. Ezzel együtt sem nevezhető a hajó tűzereje különlegesen nagy. Persze az ehhez társuló páncélzat és pajzsok már igazi kihívást jelentenek a kapitányoknak. Nehezen lehet a hajó sebezhető pontját megtalálni. Mind 4-es foton, és 6-os lézer elleni védelme jelentősen növeli az eliminálásához szükséges találatok számát. Hogy a kép még összetettebb legyen, a Supernovát rakéták ellen is védetté tették. Eddigi tapasztalatok alapján csak minden harmadik rakéta tudott átjutni a védelmi rendszereken. Egyedül teljesen lehetetlen végezni vele, és még a nagyobb flottáknak is meg kell szenvednie, míg egy Supernovát meg tud semmisíteni.

AMO  
Supernova

□ Tisztelt kapitányok a Formato I rendszerben! Ha szeretnétek flottát indítani a Zargok ellen, esetleg szeretnétek csatlakozni egy flottához, kérlek titeket, keressetek meg levélben vagy telefonon! Szervezünk közös flottát, és ne egyéni akciókkal próbálkozzunk, mert annak nem sok értelme van! Söpörjük el végre a Zargokat, egységesen, közös erővel!

**Sapo (#2652)** – Tel: 33-361-790

□ Ösztinte megbecsülésünk, és mély tiszteletünk azoknak a szabad kapitányoknak, akik nem csak a saját érdekeikkel törődnek, hanem a Galaktika sorsával is. A zarg bázisok lerombolásával ezen feladatnak még nincs vége. A zargok egyre több bolygót vonnak blokád alá, és gyilkolják a védtelen lakosságát, miközben a Birodalom nem tesz semmit. Lehet, hogy a következő éppen a te szülőbolygód lesz. Célunk: a szektoronként minimum ötven hajóból álló flottával megsemmisíteni a blokádokat az összes szektorban. Ehhez szükség van a te segítségedre is. Ebben a harcban nem számít milyen fajhoz tartozol, kereskedő vagy-e, vadász vagy kalóz, szükség van rád. Félre kell tenni a személyes ellentéteket, csak így nyerhetünk háborút. Mert ez háború, ahol minden szabad kapitányra szükség van. Számítunk rád! Jelentkezni John Maydaynél (#1652) vagy nálam illetve a Hal-áldmádrákk szövetség tagjainál lehet. Tisztelettel:

**Nigel Rábócs a G.I. Joe (#1354)**

az AN-26 Deathbird kapitánya

□ A xeno faj büszkesége, Acélpikkely kapitány megérkezett, úgyhogy lehet kezdeni rettenni, de ha mégsem lennék a rémálmatok, és szívesen leveleznétek egy másik(!) kezdővel, akkor irjatok bátran! Kellemes vadászatot mindenkinek!

**(#3326)**

□ Meri, Jaq, PVJ és Cicipa! Köszönöm, hogy befogadtatok, és ezáltal értemtel adatok eddigi sivár életemnek. Minden erőmmel azon leszek, hogy megbizonyítsam, méltó vagyok a megelőlegezett bizalomra. Ezt az alkalmat szeretném meg megragadni, hogy meleg szívvél gratuláljak az uszony minden tagjának a Légiaradén való kitűnő szereplésért. Most pedig mosolyogjunk együtt, hiszen az élet szép mosoly nélkül is, de Jégmosollyal még csodálatosabb.

**Buga**

az Ebola Gay B.J.-4 kapitánya

□ Xenők! Jelentkeztek nálam! Flotta indul a zargok ellen. Minél többen vagyunk, annál jobb időpont még nincs. Címem: Mándoki Ádám 2623 Kismaros, Szokolai u. 228. Számítunk rátok!

**Omett Telruell (#1836)**

□ Örömmel értesítünk mindenkit, hogy Ximoran Arkleton testvérünket a Testvérség Onix Érdemrendjével tüntették ki. E kitüntetést a Légiaradén a bitor-feketébe öltözött testvére ünnepélyes sorfala előtt nekem volt szerencsém átnyújtani. **a Testvérség Veniatorja**

□ Broepa, mily csodálatos ez a szó! 300 vízzel borított bolygó, városok ezrei, cápák milliárdjai. De van egy szó, mi még ennél is fontosabb számomra. Egy aprócska hold, melyen születtem. Nem volt gazdag, nem volt csúszragadozó a pénzügy világ moscos tengerében. Híret csupán meg tengeriben élő homárnak, és megalkuvást nem ismerő klánjának köszönhetta. Az Acélszárny óvón terült minden tagja fölé, és noha az Uszony kicsi volt, az egész galaxist bejárta összetartozásuk, tisztességük, a cápák közt oly ritka közösségi szellem híre. A zarg háborúban híruk még tovább szárnyalt. Ha nem is voltak a legjobb pilóták, és hajóik nem képviselték a csúcstechnológiát, minden jelentősebb csatában felütek, s a zargok megtanulták gyűlölni ellenfelüket. Az invázió végül megtört, de az idegenek számos tapasztalattal bölcsebben tértek vissza távoli otthonukba. Mert most a zargok, az új invázió kezdetén villámként csaptak le a régi ellenfélre. Ma már csupán apró poriszemek maradtak, némi törmelék, meteoritmező az egykori virágzó bolygóból. Csupán néhány holokép, és keserű fájo emlék. **Golden Tooth kapitány (#2668)**

□ Az elmúlt időszakban minden kapitány felgyelhetett egy olyan jelenségre, amelyre a cerebrita fizikusok sem találnak magyarázatot. A tartaléklángon lobogó Tisztítóüz kialakásával (AK18) csökkent a homály szerte a galaxisban. Vezérkari főnökük, a piromániás, parázspiszkáló, hangember pedig remélhetőleg szintén az első volt a maga nemében. És az utolsó...

**Azire Fralippo (#1002)**

□ Kalózok, csempészek és hasonlók a Formato III-ból! Ha léteztek, és túl vagytok az 55. illetve a 35. fordulótokon, keressetek meg egy szövetség alakításának ügyében!

**William Pitt (#2506),**

az Unsatisfied Evil kapitánya

□ Jó vadászatot minden ellenfelemnek, akivel összeakadtam a Légiaradén. Megtisztelő volt ellenetek harcolni. **Harroth Aldaer (#4173)**

a Megalodon Emperor kapitánya

□ Tisztelt értelmes lények! Nem bírom hallgatni tovább ezeket a gyűlöletteljes szavakat. A kalózkodás is ugyanolyan munka mint a többi. Ha megnézitek alaposabban, akkor rájöttök, hogy ez is a pénzszerzés körül forog, és ugyanolyan híres lehet tőle (nem csak) az ember, mintha kereskedne vagy a hadak útját járja. Különben is, ha nem lennének kalózok, akkor a fejtadásznak felkopna az álla.

**Roar Terr (#3357), Xinox Hioa (#3149)**

□ Cerebrita és úrcápa kapitányok! Hogyan lehet a Broepa és a Cogalia rendszerben mátrix-deckeket szerezni?

**Roar Terr (#3357), Xinox Hioa (#3149)**

□ Szabad kapitányok! Nagyon lötyedt a KG hirdetésoldald. Lendítsük fel!

**Roar Terr (#3357), Xinox Hioa (#3149)**

□ Átadó egy 60. játékévt/13. fordulós ember karakter a számlán levő zsetonok értékéért. (65)

**Ij. Boronyák József**

8960 Lenti, Béke u. 24. Tel: 92-353-311

□ Üdv mindenkinek! Herepium eladó a Formato II. rendszerben 8000 IGE/db áron. Tel: 261-2528 (Zoli).

**Alexis Machine (#1384)**

□ Keresem az Acélszárny uszony szabad kapitányait, hogy szülőbolygónk pusztulás után is tovább vigyük a név dicsőségét. Úzenj testvérem, ha velem együtt tovább kívánod vinni e név dicsőségét!

**Torium kapitány (#3884)**

□ Tisztelt Cramble Leavigata kapitány, mi a karaktereszámod? Szeretnék neked köszönetet mondani.

**Torium kapitány (#3884)**

□ Ütöm-XP-treasure vagy szerepjáték. Lövök amíg mozog vagy életet lehelek a kapitányombá. Te melyiket választod?

**Azire Fralippo (#1002)**

□ Eltévdt bárányai az Úrnak! Szeretnének a vallási katekizmusban kevésbé járatos kapitányok számára is érthetően megfogalmazni legfontosabb céljainkat. A Birodalom megdöntése. A megjövendölt igaz császár trónra ültetése. A napkereszt egyházának felszámolása. A piócaként élősködő nagyvállalatok vagyonának jótékony célra való felhasználása. A mezon és a zarg hordák teljes kiirtása az egész univerzumban. A béke és a rend helyreállítása a sokat szenvedett galaxisban. Ennek fényében már reméljük, hogy ti is látjátok, hogy nem vagyunk örült gyilkosok, de nem ébred szívünkben könyörület az igaz ügy ellenségei iránt. Az Úr legyen veletek!

**Necrotech inc.**

□ Kalózok a Cogalia szektorból! Mindenki, aki eme némes mesterséget űzi, vagy csak hajlandóságot érez rá, jelentkezzen nálam levélben, telefonon vagy üzenetben! Félreértések elkerülése végett ez nem szövetség, így bárki írhat. A céllom az lenne, hogy felmérjem hány cerebita kalóz van, valamint hogy segítségük egymást tanácsokkal, hisz mindenkinek vannak tapasztalatai (pl. mit tudsz az egyenes kerekdedhajókról, melyekre a legalkalmasabb környékek stb.). Végül meg kellene szervezni egy kalózpörttyát (értsd: flotta), hadd tudják meg a szabad kapitányok, kereskedők, vadászok, hogy velünk is számolni kell! Hisz egy jól megszervezett ütőképes és kelőően beállított kalózflotta elég kellemetlen tud lenni. Jelentkezzen az is, aki csak most kezd kalózkodni! Címem: Lapis József, 3950 Sárospatak Katona J. u. 26. III/3. tel: 47-313-427

**Uricho Ancyra (#2296)** a Purgatoryról

U.I.: Remélem, van más kalóz is rajtam kívül, és csak a bázis miatt nem találkoztam eggyel sem! Örömmel értesítünk mindenkit, hogy megnyitjuk a Jégmosoly Uszony Anti-Fanclubot! Minden érdeklődőt és szimpatizánst szeretettel várunk a Káosz Galéria közismert telecom számain.

**egy „Féjg”**

# Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'97 augusztus

## Szavazás

az 1997. július 24-i adatok alapján

Férfi	79%	Rejtőzködés	107	
Nő	21%	Nyomkövetés	79	
		Lopás	65	
Jó	17.3%	Mászás	22	
Semleges	63%	Csapdakészítés	39	
Gonosz	19.7%	Csapaéészlelés	31	
		Gyógyítás	62	
Ember	15.8%	Titkosírás	22	
Elf	11.7%	Felderítés	112	
Törp	8.9%	Szörnyidomítás	13	
Árnymanó	9.1%	Teológia	46	
Troll	9.6%	Taumaturgia	55	
Gnóm	7.5%	Szerencsejáték	9	
Alakváltó	16.2%	Harcművészetek	26	
Kobudera	16.1%	Szkanderozás	13	
Mutáns	5%	Zene	46	
		Szörnyismeret	31	
Hívók aránya	64%	Pszí	40	
Leah	12.1%	HIT: 46	Zárnyítás	18
Dornodon	15%	HIT: 65	Vadászat	58
Raia	17.1%	HIT: 69	Bányászat	41
Elenios	7%	HIT: 61	Testépítés	39
Sheran	13.6%	HIT: 56	Úszás	13
Tharr	20.7%	HIT: 54	Orditás	19
Fairlight	14.4%	HIT: 49		
		Legjobb	592	
Víziharc	12	Leggonoszabb	666	
Ökölvívás	27			
Szűrőfegyver	28	Erő	58	
Vágófegyver	24	IQ	43	
Útőfegyver	27	Ügyesség	41	
Lőfegyver	28	Egészség	31	
Dobőfegyver	29	Szerencse	40	

## Szerkesztői üzenetek

Az utóbbi időben sok karakter küld be egy Ghalla Newsba 3-10 hirdetést. Nem szeretnénk, hogy ezek a játékosok esetleg egyeduralgokká váljanak, vagy értelmetlenségekkel töltsék meg az Aprók rovatot, ezért az egy karakter/szövetség által beküldött 2-3-nál több hirdetés esetén erőteljesen szelektálunk, esetleg egy részét később jelentjük meg.

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

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetni a Ghalla Newsba. Nos a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdetéseket feladhatjátok a fordulókkal együtt egy külön papíron, melynek felületén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felírat.

A SZERK.

Halálók száma	261
Legtöbb skalp	18
Összes skalp	379

Legtöbb szörny	2788
Összes szörny	908139

Leggazdagabb	8981 arany
Legtöbb tudatpont	58
Legtöbb varázspont	767
Legtöbb pszipont	263
Legtöbb EP	345
Legtöbb TP	1461334



# IV. HELYTARTÓI AUKCIÓ

Az izgalmas tételek csak rád várnak!

Július 15-én lezárult a harmadik aukció a helytartói hivatalban. Legnagyobb örömünkre erősen megnőtt a licit népszerűsége, majdnem kétszer annyian lícitáltak (163-an), mint az előző aukciónál. Reméljük a következő licit legalább ennyire népszerű lesz! Nézzünk néhány érdekességet!

- ❖ A moa katalizátorra nem érkezett ajánlat, bárki elvihette volna egy aranyért.
- ❖ A pularokra csak két licit érkezett, de így is 1450-ért kelt el.
- ❖ A teli fekete kehely nagyon népszerű volt, és bár a 3002 aranyas ajánlat érvénytelen, mivel nem volt a kalandozónál elég pénz, még így is 1605 arannyal ez lett a legdrágább tétel.
- ❖ A legnépszerűbb tétel a szerencsétlen farkaudar mágus volt (aki valószínűleg valamelyik áldozati oltáron végezte), 17 licitálással. Az elf ij 50 bronzhegyű nyílveszővel és a mágia tekercse is nagy érdeklődésnek örvendett 16-16 ajánlattal.
- ❖ Volt olyan kalandozó, aki 0 aranyat lícitált. Természetesen, ha arra tételre csak ez az egy ajánlat érkezett volna, 0 aranyért akkor sem kapta volna meg. Licitáljon legalább 1 aranyat!

Természetesen az Aukciós Ház nem ül sokáig a bábéjában, már meg is kezdődött az új licit. Érdeklődni továbbra is a helytartói hivatalokban és a városházakon lehet a BE (épületszám) 1 parancsal. Azoknak, akik már ismerik a LIC parancsot, nem kell

újra bemennie a városházakra, most itt is elolvashatják az új aukció tételeit.

1. A Nodonrod baráti kör felajánlása: 20 csuklyavirág és 20 karbinplazma a Dornodon papok sikeresebb kalandozásához. (Persze nem csak Dornodon papok lícitálhatnak rá.)
2. A wargpini tolvajché felajánlása csak Fairlight papoknak: egy süket és vak koldus 1 arannyal a zsebében elmegy a megbeszél találkozóra. (Automatikusan sikerül a küldetés.)
3. A Druida baráti kör felajánlása: egy darab tiltott teleport a tengerpartra, és az ezt követő azonnali visszaúttal. (Automatikusan teljesül a küldetés.)
4. Az alanori Raia katedrális felajánlása: 8 róka farkok, csak Raia hívőknek.
5. A Nekromanta Szövetség ajándéka Leah papoknak: 1 db beszélgetni kívánó halott. (Automatikusan teljesül a küldetés.)
6. A zangrozi piros lámpás ház ajándéka Elenios híveinek: 3 db mérgezett vasdobonyil a ház elégedett és hálás vendégeinek adományaiából.
7. A Nodonrod másik adománya egy végelgyengülésben haladókló trikornis, kizárólag Dornodon híveinek. (Automatikusan teljesül a küldetés.)
8. A félelmetes külső elengedhetetlen tartozéka az ongóliant trófea. Most ezt is megveheted.
9. A kvazárkovácsok chének promóciós ajánlata: egy darab arx formázó minta.
10. A csatornán túli jelszó: ha nem vagy gyógyos, dobjál boggyót! Ehhez kínálunk 20 boggyógránátot.
11. Ha folyamatos fejfájást okoznak a szopókövek, most megvan a lehetőség, hogy megvedd az egyszer használható, a szopókövek teljes kiirtása nevű varázslatot.
12. A törpetanya újabb remeke 50 db rézgolyó orgoró- és szakivadászoknak.
13. A hit dicsőségének újabb remek bizonyítéka lehet egy templom megvásárlása Wargpinban. (A licit nyertesének megfelelő vallású templomot emel wargpin kőművescéha a (100, 79)-es koordinátán.)
14. Az alkimisták gyülekezete elárverezze egyik leselejtezett alkimizáló üstjét. Kicsit kopott, de még garantáltan használható!
15. Kereskedelmi továbbképző tanfolyam a gnóm boltosoknál. (Az AA és EE parancsok megismerése.)
16. 10 adag kristályfolyadék annak, aki poszogó mőszejtől vagy tudati átkoktól szenved.
17. 5 adag sáfránypor és 5 álompor a kábitst el magad jeligré.
18. Egy remekbe szabott raptorszablya raptorvadászoknak.
19. Kevésbé hitbuzgó papoknak kiváló lehetőség (mivel kevesebbet kell imádkozni a könnyecpekért) egy teli szent kehely.
20. Az Aukciós Ház bónusz tétele egy csillogó-villogó, vadonátúj Trákin csákánya.

Az aukció október 15-én zárul le, addig remélhetőleg mindenkinek lesz ideje megtenni az ajánlatát. Szerencsés licitálást és boldog vásárlást kíván önöknek az Aukciós Ház és szerény alügynöke:

KRAPIXION THAMÉR

1)	153, 107, 104, 104, 72, 64, 1
2)	173, 110, 73
3)	-
4)	1450, 851
5)	303, 255, 212, 56, 52, 45, 10
6)	700, 130, 112, 12, 5
7)	162, 44
8)	3002, 1605, 1500, 1313, 1001, 818, 800, 792, 646, 457, 303
9)	468, 389, 304, 263, 240, 222, 202, 200, 200, 200, 130, 119, 83, 81, 61, 52, 35
10)	876, 400, 222, 201, 100, 82, 53, 33, 20, 18, 17, 15
11)	101, 10
12)	1017, 950, 915, 814, 700, 656, 300, 201, 193, 190, 100
13)	307, 260, 152, 150, 113, 103, 102, 101, 44
14)	500, 471, 470, 247, 199, 170, 56, 41
15)	421, 407, 209, 200, 200, 167, 113, 111, 108, 101, 101, 100, 77, 45, 45, 16
16)	222, 109, 84
17)	311, 221, 200, 170, 170, 165, 162, 151, 121, 100, 100, 60, 56, 52, 19, 5
18)	503, 482, 318, 250, 232, 203, 200, 90, 88, 40, 34, 25, 20
19)	834, 666, 300, 300, 295, 111, 57, 50, 23
20)	260, 151, 56, 53, 51, 50, 20, 20, 20



# UL küldés FAX-on

1997. július 1-től új szolgáltatást indítottunk: ezentúl lehetőség van FAX-on UL-t küldeni. Ahhoz, hogy ez a szolgáltatásunk zökkenőmentesen működhessen, kérjük, hogy az alábbi kéréseket feltétlenül tartsátok be:

1. Kérjük, hogy amennyiben lehetőség van rá az eredeti UL-t faxold el, ha ez nem megy, akkor csinálj az ÜRES UL-ről fénymásolatot, azt töltsd ki és azt faxold el!
2. Kérjük, hogy az UL-t FEKETTETVE faxold!
3. Figyelj arra, hogy az UL-nek azt az oldalát küldd el, amelyiken a parancsok vannak!
3. Amennyiben fénymásolatot küldesz, NE küld el az egész A/4-es lapot, vágd ki belőle az UL-t!
4. A fénymásolás során NE nagyítsd fel az UL-t!
5. Az UL-t úgy töltsd ki, hogy az a faxolás után is olvasható legyen, tehát semmiképpen SE ceruzával, és NE túl vékonyon fogó tollal!
6. Amennyiben a faxodon van FINE, vagy SUPER FINE (illetve egyéb minőségjavító opció), akkor használjátok azt!
7. Faxon mentális üzenetet küldeni NEM lehet!!

Ha a fax olvashatatlanul érkezik, akkor postán visszaküldjük a feladónak, amennyiben meg tudjuk állapítani, hogy kié volt. Ezért 1 zseton kezelési költséget számítunk fel. Telefonon, illetve faxon visszajelezni nem áll módunkban. A FAX száma: 291-14-38. (Ezen a számon csak FAX készülék van!) Ez a szám délután 2-6 óra között hosszabb időn keresztül foglalt lehet, mert ezen a vonalon keresztül küldjük ki az internetes fordulókat is.

Figyelem: a fordulókat faxon visszaküldeni NEM áll módunkban.

Reméljük új szolgáltatásunk elnyeri tetszésedet.



*avagy bibetetlen és soba nem ballott esetek Erdauin krónikáiból.*

*Papírra vetette: TREEM*

Az Elképesztőbe érkező levelek számában is jelentkezik a nyári holt idény, csak elvéve jön egy-egy levél. Talán ősszel ismét beindul a levéláradat!

❖ Gordon Marlo, Sheran tanítványa nem szeret a föld alatt mászkálni. Mostanában döntött úgy, hogy ideje már egy varázstárgyat szereznie, ezért ellátogatott Vangorf grófhöz. Meg is kapta az első küldetés térképét, majd végigjárta labirintust. Hogy mi ebben az érdekes? Hát az, hogy soha nem járt még labirintusban (pedig nem Erdauin szülőte) és most, a 99. fordulójában használta először az LM parancsot!

❖ Nimeroni Aphrodité, Elenios papnője valószínűleg túl sokat járkált a csatamezőkön, mivel annyi vámpírral találkozott, hogy az egyik fordulója végén egy shinai gömbbel 10 szintet nyert vissza. Talán nem kellene ennyi időt a csatamezőn töltenie, főleg mivel Elenioshoz amúgy sem igazán illenek az ilyen helyek!

❖ Lady Hammertsrike a 62. fordulójában kapott három poszogó mősztét egy psi-elementáltól. Ettől kezdve 27 fordulón keresztül nem tudott megszabadulni tőlük, pedig időközben nyolcszor járt a Fény szentélyében. A szentély összesen 12 élősködőt pusztított el. Közben egy másik psi-elementállal is megküzdött (szándékosan), aki további hat mősztétől szabadította meg, de a csata végén adott is egyet. Végül a 89. fordulóban elpusztult az utolsó mősze is. A jelenlegi mőszenélküliség szerintem csak átmeneti állapot, mivel csak addig a rövid ideid tart, amíg nem találkozik egy újabb elementállal.

## A kibővült HIR parancsok listája (csak Közös Tudatok tagjainak!)

55. Sokan nem fejlesztettek még a mostani képességre. #. hó #-án mindenki tudatkorbácsot kap, aki még nem fejlesztett.
56. Leváltjuk a KT vezetőt, mert nem jól végzi dolgát. Adjátok ki az FKER # # parancsot minél többen!
57. Ezúton kívánok mindenkinek nagyon sok boldogságot a közelgő ünnepekre, és utána is!
58. Újabb ligetet szenteltünk a Hófarkas tiszteletére a(z) #, # mezőn.
59. Eladok # tárgyat # arany/db áron. Akinek kell, üzenjen!
60. Vennék # tárgyat # arany/db áron. Aki eladna, üzenjen!
61. Eladó # darab #, ha kell valakinek, keressen meg.
62. # MxTU-m van, és még szükségem lenne #-ra. Ha tudnál adni, írj, megbeszéljük!
63. A #. KT megtámadta szövetségünket, #-t, ezért mostantól az ellenségünk!
64. A következő KT-verseny/olimpia #. hó #-án kezdődik.
65. Figyelem! A KT-versenynek/olimpiának #. hó #-án vége!
66. Van/lesz # átadandó MxTU-m, akinek kell, írjon/telefonáljon, megbeszéljük!
67. Valaki kiirtott (lerombolt) egy növényt (épitményt) a # # mezőn.
68. Kiirtottam, (leromboltam) egy növényt (épitményt) a # # mezőn. He-he-he.
69. Beleromboltam a # (épitménybe), de nem romboltam le teljesen.
70. Mostantól # nem használhatja a tudati képességeket, amíg # TU pontot nem fejleszt.
71. Mostantól a KT tagjai nem használhatnak tudati képességeket, amíg fejenként # TU pontot nem fejlesztenek.
72. Mindenki küldje el a karakterlapját nekem #. hó #. napjáig a következő KT-gyűlésre.
73. Ne használjátok a #. képességünket a #. KT tagjaira!
74. Aki tudja, használja a #. képességünket a #. KT tagjaira.



# KT-GYŰLÉS

A kobudera vidáman lépkedett a későnyári napfényben. Még az sem tudta elrontani a jókedvét, hogy találkozott egy óhajtódoronnal, de az elmenekült, mielőtt megtudhatta volna az óhaját. De végül is mindegy, valószínűleg úgysem tudta volna teljesíteni.

Rég Vízeltnek<sup>1</sup> hívták őt, és a Pimasz Farhátok<sup>2</sup> Baráti Közösségéhez tartozott. Vidámsága nem volt alaptalan, hisz KT-gyűlésre igyekezett, s ráadásul épp az előbb bánt el egy kútonállóval meg egy hintacsigával, és mindkettőt hatalmas hőstettnek érezte, valljuk be őszintén barátain, teljes joggal. Hiszen nem mindennapi teljesítmény egy kútonállót ököllel leütni, miközben keskeny kútkáván kell egyensúlyozni, mivel a kút peremén ugrádozó szörnyet nehéz a földről eltalálni, és ezért fel kell kapaszkodni melé a kút vékony peremére, hogy egy magasságban legyünk vele. Az ilyen hőstettek után gondolt Rég kellemes emlékekkel volt ukrán tornász válogatott nagyanyja farsztó gendaóráira. A hintacsiga legyőzése valamivel egyszerűbb volt, bár ha visszaemlékezett az első kellemetlen találkozásra ezzel a szörnyel, még mindig kirázta a hideg. Igen, kezdetben borzalmas érzés volt, hogy az állandóan hintázó ellenfelet sosem találta el öklével, de ez már a múlté. Mostanra teljesen kitapasztalta a szörny harcmódorát. Rájött, hogy a hintacsiga mozgása kiszámítható, egyenletes,

és ha megfelelő ütemben üt, nem csak a szörnyet pofozhatja fel, hanem még a homokzsákok is fel tudja találni.

Szóval, Rég vidáman közeledett a gyűlés helye felé, és már előre örült, milyen jól meg fogják társaival beszélni a KT ügyes-bajos dolgait. Mert beszélővaló aztán lenne bőven, főleg az első képességet volna jó megtárgyalni. Elmélkedéséből nemsokára tábornúz ropogása térítette magához, de mire odaért, a többieknek sikerült eloltaniuk, bár szomorúan konstatálták, hogy a sátrak bizony hiányozni fognak éjszakára. Már mindannyian ott voltak a megbeszél helyen, akik el szoktak jönni a gyűlésekre. Ott volt Deszkafeszítő Debús<sup>3</sup>, egy szomorkás, jóképű elf férfi, Shurran követője. Ő képviselte a Druidák Rendjét és persze a KT-vezetőjeként a KT-t is. Aztán ott volt a jó öreg Ollé<sup>4</sup>, egy zömök, magabiztos kobudera, a Harcosok Rendje nevében. Ott volt még Fairplay iszonytató varázslója is, Porosbicska<sup>5</sup>, egy tagbaszakadt, magabiztos troll, aki a Varázslók Rendjének vezetője.

Deszka vette észre először a tisztásra lépő Réget, és mosolyogva kurjantotta el magát:

– Fiúk, Rég megjött!

– Mindig túlzol Deszka, még csak most értem ide – lapogatta meg főnöke hátát a kobudera, majd sziszegve próbált kipiszkalni a tenyeréből egy szálkát.

Miután kölcsönösen üdvözölték egymást, és körülveték az új, ezúttal valamivel szerényebb tábornúzet, előkerültek a borostömlők és a kalandok. Ollé például rendkívül büszke volt új facérdarázs trófeájára. Porosbicska megtépzott fülét mutogatva bizonygatta balszerencséjét egy nyafogó hebrencssel vívott küzdelemben. Deszka pedig örömmel újságolta, hogy már három szörnyet képes egyszerre idomítani. A hold már régen feljött, de ők még mindig a tűznél ültek, és kifogyhatatlanul dőlt belőlük a vidám, szomorú, hősies tanulságos kalandok hosszú sora, de persze nem csak harcról esett ott szó. Rég Vízelt például szerelméről álmodozott, és boldogan újságolta, hogy kedvese nemsokára egy kis mutánszal ajándékozza meg őt és Ghallát. Erre persze ittak. És folyt tovább a mesélés, valamint a bor le a torkokon. Jóval éjjel után merültek csak álomba fáradtan, de boldogan.

Késő déltájban kezdtek magukhoz térni az éjjeli tivornya után, azzal a szomorú tudattal, hogy hosszú időre ismét el kell válniuk.

– Srácok, legközelebb az Olimpián tudunk találkozni. Ha valamelyikünk nem nevezne, akkor is legyen ott! – mondta Deszka, és ebben egyet is értettek. (Fő az egyetértés a KT-n



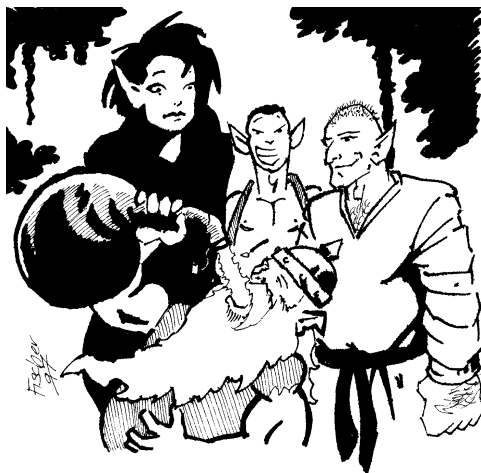
belül.) Egy hosszú időre utolsó baráti ölelés után mind a négyen tovább indultak új kalandok, régi szerelmek felé.

A kobudera vidáman lépkedett a későnyári napfényben. Még az sem tudta elrontani a jókedvét, hogy az istennek sem tudott kipiszkálni a tenyeréből egy szálkát. Azért tényleg jó dolog ez a KT – gondolta. Marha jó, hogy van kinek elmondani, mi történt velem, minek örülök és mi bánt. Jól elbeszélgettük ezt az éjszakát, csak azt tudnám, hogy a KT-képességről mikor ejtünk már pár szót, mert azt baromira elfelejtettük!

\* \* \*

A kobudera (Közkívánatra! Igenis, ti könyörögtek, hogy legyen folytatás.) ismét vidáman lépkedett, bár most tél volt, és a nap sem sütött. Az előző részből megismert Rég Vizelt barátunk újfent a Pimasz Farhátok KT-gyűlésére igyekezett, de nem csak ezért volt boldog. A rutinosabb olvasók már biztosan kitalálták, hogy másért is. Nos, eltalálták. Azért is volt ily vidám, mert nemrég teljesítette istene legújabb kérését, miszerint öljön meg egy trolifát, és ez első nekifutásra sikerült neki. Pedig tartott egy picit a szörnytől. Azt hallotta róla, hogy elragadja a gyanútan kalandozót, ide-oda hurcolássza, majd egyszer csak, minden átmenet nélkül odalép egy karszalagos figura a kifárasztott áldozathoz és rádörren: „Jegyeket, bérleteket kérem ellenőrzésre!” Ezt a lelki sokkot persze nagyon nehéz átvészelni. Jelentős ÉP-vesztéssel jár, és a „mentő”-t szinte lehetetlen megoldani. Arról nem is beszélve, hogy fogalma sem volt róla mi a fene lehet az a jegy meg bérlet. Ritka furcsa egy szavak, morfondírozott Rég, de sebjai, majd megkérdem istenemtől, Tharkától, mit is jelentenek. Ó annyi dimenzióban járatos, biztos találkozott már eme tárgyakkal. Rég félelmei ellenére a csata rövid volt és gyors. Mikor megjelent a hatalmas, piros szőrny, homlokán a titokzatos „82” ősi moa felirattal, hősünk nem esett pánikba, és nem csak azért mert látta, hogy egy sérült példánnyal van dolga, hanem mert amúgy is bátor gyerek volt. És melleleg Ollé meg Deszka kioktatták őt a trolifa elleni leghatásosabb harcmodorról. Úgy is cselekedett, ahogy tanácsolták neki. Felpattant az alig vánszorgó szörny hátára, majd fókuszálva ki-energiáit, egy sashoroggal letörte annak két hosszú szarvát. Ettől a trolifa mozgása fokozatosan lelassult, majd teljesen meg is állt. Ezek után már gyerekjátek volt a lebénult szörnyet kibelezni. Most már csak egy Tharkka oltárt kellene találnia, hogy megkaphassa istenétől jutalmát, és persze megtudjon valamit a két ismeretlen tárgyról.

A megbeszélte helyen nagy meglepetés várta. Nem csak az volt a furcsa, hogy még épségben volt a tábor, hanem az is, hogy többen voltak a megszokott létszámnál. Ott voltak természetesen a KT-gyűlések elengedhetetlen bútorarabjai, Deszka és Ollé, de örömmel mutattak be Régnek egy új tagot, Szikrapúzót Komát<sup>6</sup> is, aki mint később kiderült egy nagyon neves törpe család utolsó sarja. A Szikrapúzók ugyanis egy ősi nemzetség megtestesülései



voltak, és nagy megbecsülésnek örvendtek a klánon belül, hiszen a törpeidők törpekezdeté óta szították és táplálták a törpetüzeket a törpekovácsok törpekohóiban, természetesen ősi, titkos rituálék szerint. Aztán ott volt még három jóbarát, akik majdan csatlakozóznak a Pimasz Farhátokhoz. Egyikük már tudatérrett, ő Fintor<sup>7</sup>, egy boltozatos mellkasú, sörtehajú kobudera férfi, két zsebharcos pedig, (Né' má' még egy törpe!) Kandisz<sup>8</sup> és egy intelligens tekintetű, kedves kis gnóm, Xemaphor<sup>9</sup>, még fiatalok, de már magukévá tették a Pimasz Farháság eszméjét. Később érkezett még két szikrázó aurájú, jó jellemű vendég, No,ésmi?<sup>10</sup> és Dr. Wasserkopf Bubo<sup>11</sup>, két nyúlánk alakváltó. Ők tennék majd le a jó Pimasz Farhátok alapjait, ha találnának végre pár jó jellemű kalandozót, akik nem csak magyaráznak a farháságról, de tudják is mi az.

Lassan kezdett összerázdógni a kis társaság. Főként mikor előkerültek a borostömlők. Dr. Wasserkopft például nem lehetett lelőni, csak úgy dőltek belőle a poénok, mint a technoklinbogárból a ragasztó, azzal a csekélyke különbséggel, hogy utóbbi elől elég jó eséllyel lehet elugrani. Más csak akkor jutott szóhoz, ha éppen volt valami a doki szájában. Sajnálták is, hogy még nem érte el a 14. szintet, akkor gond nélkül átváltozhatott volna mondjuk nekrofunná, és ezzel nem csak a társaság színesedett volna, de Ollé is visszakapta volna a max. varázspontjait. Őt ugyanis most éppen az a probléma foglalkoztatta, hogyan regenerálhatja vissza a hiányzó 20 varázspontjából legalább egy csekélyke 60-at. Javasolta is neki rögtön Rég, hogy intézze el, legyen az első KT-tárgy egy nekrofun bonsai, amit vasisakjába ültetve büszkén hordhatna, így állandóan alatta táborozhatna, ráadásul a rejtőzködésben sem lenne utolsó segítség. Debús, nevének megfelelően, ám tőle merőben szokatlanul nagyon bánatos volt. Elf(eledhetetlen) kedvesének, a csodálatosan, szépségesen, gyönyörűségesen csinos (Kihagytam volna valamit?) Rá-Rivallnak<sup>12</sup> is meg kellett volna érkeznie a gyűlésre, de valami szörny

közbejehetett, mert nem ért oda. No, ésmi? próbálta őt vi-  
gasztalni, de érzékeny lelketű lévén maga is sírva fakadt,  
és félt volt, hogy a dupla adag sós konyáradtolt megve-  
temedik a Deszka, ezért kénytelen volt magára hagyni De-  
büst. Szikrapúzó és újdonsült törpekomája kissé félrevo-  
nultan beszélgettek. Az idős törpe hamar megkedvelte a  
picit komolytalankodó Kandiszt, és a szikrapúzás tudomá-  
nyába próbálta beavatni a fiatal törpét, aki miután elfelejt-  
tette időben levenni bronzalsóját, az este további részében  
csak olyan tevékenységet tudott végezni, amihez nem kel-  
lett megerőltetni pirult hátsóját. Rég remekül szórakozott.  
Mindenholt ott volt, mindenbe beleszólt, mindenkihez volt  
egy-két kedves szava. Segített például kiszedni a szálkákát  
Fintor és Xemaphor kezéből, akik udvariasan ámdé rutin-  
talanul kezelt fogtak Deszkával. És ő indítványozta, hogy  
igyanak pár kortyot Porosbicska barátuk egészségére, aki-  
nek nem csak vibráló kedvessége és stílusa hiányzott, ha-  
nem bizony, mint később kiderült, borostömlője is.

Mert hát nem csak az élet, de a borostömlők is vége-  
sek. Így aztán hajnal felé lassan álomra hajtotta fejét a kis  
csapat, hogy aznap reggel kipihenten, vidáman búcsú-  
hassanak el egymástól. Részben így is lett. Tényleg elbú-  
csúztak egymástól, bár a jelzők helyességében már nem  
vagyok ennyire biztos. Alig láttak a fáradságtól, és nagyon  
letörtek voltak. De hát ilyen a kalandozóélet, aki éjjel le-  
gény, az legyen nappal is kemény.

A kobudera vidáman lépkedett a téli szürkületben. Már  
hogy ne lett volna vidám, mikor sikerült beszélnie istenével,  
megkapta új feladatát és varázslatát. Sajnos a két ismeretlen  
szórol nem tudott meg semmit. Tharrka azt mondta, ha  
megtudják Ghallán mit jelent a jegy és a bérlet, akkor Borax  
fél éven belül bevezeti a használatát, és ez végzetes lenne  
nem csak a kalandozók, de az istenek számára is, és ezt nem  
engedheti meg. Jobb ha senki nem tud rólok semmit. Ettől  
függetlenül Rég boldog volt, hisz ismét eltölthetett egy dé-  
lutánt a baráta társaságában, sőt új arcokat ismerhetett meg,  
új dolgokról hallhatott, új barátokra tett szert. Azt a fránya  
KT-képességet meg majd a Deszka kitalálja.

*A történet kitalált! A szereplőkkel történő bármínemű  
basonlóság, csakis a véletlen műve lehet. A szerző elhatá-  
rolja magát az ebből fakadó félreértésektől és pofonoktól.*

REK WEASEL (#1014)

<sup>1</sup>Rek Weasel, <sup>2</sup>Igaz Barátok KT, <sup>3</sup>Desconhecido Deus, <sup>4</sup>O'li  
<sup>5</sup>Borovicska, <sup>6</sup>Sziklazúzó Tooma, <sup>7</sup>Pindor, <sup>8</sup>Gandif,  
<sup>9</sup>Xenomorph, <sup>10</sup>Noémi, <sup>11</sup>Wassermann Bobó, <sup>12</sup>Ar-Riál

## VÁLTOZÁSOK A TÚLÉLŐK FÖLDJÉN

Néhány apró fejlesztés/korrekción a TF-fel kapcsolat-  
ban, ami talán nem mindenki számára világos.

- A bűvölés varázslatnál a mentődobást mostantól befolyásolja a bűvölt tárgyak mennyisége és értéke.
- A városi építkezés alatt álló mezőkre is lehet városi teleportot használni, de ezekről a mezőkről egy nem-város mezőre lelépve visszteleportálsz a kiinduló mezőre.
- A fény szentélyében most már tényleg nem lehet lopni, és bűvölni is legfeljebb a gonoszoktól (mivel rájuk nem kapsz BA parancsot)
- Vannak labirintusok, amelyekben varázsrúna védi az ajtót. Korábban, ha életerőd a menekülés% alatt volt, nem mentél át ilyen ajtón. Néhány játékos panaszkodott emiatt, ezért a program változott. Csak akkor nem mész át az ajtón, ha tényleg nagy eséllyel belehalnál a dologba.
- Az életségívás II-t most már lehet labirintusban használni.
- A VIK parancsnál kiadott merészségnél a program a kalandozók szintjét hasonlítja össze, azonban a Hit védelme c. KT képesség egy kalandozót 2-vel alacsonyabb szintűnek tüntetheti fel a valóságosnál, és ezt a képességet nem csak vallási KT-k bírtokolják. Ezenkívül, ha egy kalandozóról szintet szívtak, a program a valós szintjénél magasabbnak tüntetheti fel az illetőt (hiszen, hiába alacsony a szintje, attól még a fegyverszakértelme stb. megmarad). 11.-nél alacsonyabb szintű karakternél minden egyes leszívott szint beszámít a merészségbe, 15.-nél alacsonyabbnál minden 2. szint, 15. és afölött nem számít. Így pl. egy 13. szintű, 4 szintet vesztett kalandozó a merészség szempontjából 15. szintűnek tekintendő.
- A tudatturbóra nem költöd el a TU-t, ha nem áll rendelkezésedre a paraméterben megadott mennyiségű. Általában ugyanis, ha ilyenkor csak 1-el kevesebb TU áll rendelkezésre, akkor az illető már nem tud városi teleportálni, felmászni stb., és inkább el sem költené a TU-kat.
- Ezentúl lehetőség van 40 soros UL-ek beküldésére. A több mint 20 parancs használatának feltétele, hogy a csatorna túldalán kalandozzál, és túl legyél a 200. fordulón. Ha több mint 20 parancsot UL-t írsz, az +3 zsetonba kerül. A 40 soros UL-t e-mailen is lehet használni, szintén +3 zsetonért.
- Végezetül mindenkit kérek, aki lemezen küld KT képességet, hogy mezei DOS text fájl (CWI kód-készlettel) küldjön, ne Wordöt meg hasonlót. Köszönöm.

TIHOR MIKLÓS

**Elúton kérünk elnézést Noémitől, kinek előző számunkban leközölt verséből egy versszak kimaradt. A verset eredeti formájában a 48. oldalon olvashatjátok.**



## BORAX

□ Gyerekek! Belegondoltok már, hogy mi miatt szídjátok Boraxot? Adót szed, hiszen fenn kell tartania a királyságot. Csatornákat épített, meg kell védeni a birodalmat. Mindezek egy lelkiismeretes, normális királyra utalnak. És az, hogy nem tesz semmit az ellen, hogy mások (pl. Krapidlonok) belevényjanak az ügyeibe? Szerintetek honnan tudna a megbízhatatlanságukról. Hiszen pont ők veznek körül, tőlük tudjátok meg, vala eláruhája. Ők meg... En minden Boraxot szapuló kalandozó érzését megértem, de a kedvemért gondolkozzatok el 5 percig a fentiekre! Köszönettel:

**Tuk Peregin (#1279)** a gnom

Ui: Ha meg akarjátok oldani a problémát, inkább segítsétek Boraxot!

## CHARA-DIN

□ „A kapiszász amatőröknek való, a káosz, a zűrzavar, az anarchia, ezek érnek valamit”. „Tedd amit tenni akarsz, s ez legyen a te törvényed!”. „Chara-din az én uram, ne állj ellen a Gonosznak!”. „A Gonosz az emberben lakozik, és szabadon kell bocsátani!”. „Szabad vagyok. Lelkismeretfurdalás nélkül tudom ölni.” „Papírra vehetetlen iszonyatokat és örömöket akarok megélni.” „A cél szentesíti meg az én eszközeimet”. Ha az elveid megegyeznek a fentiek valamelyikével, vagy ha nem, de az ősi Káosz-tent akarod szolgálni, várnak rád a Káosz Lordjai (#9147). Eljén Chara-din, Ghalla megmentője!

**PETE (#5981)**

□ Chara-din WC-papírja! Ne írjátok már tele a szutykaitokkal az AK-n! Szerkesszetez egy lapot, és ott fotogassatok nem létező ismetek tudását. Üdvözlétel: (#3517) egy felháborodott troll

□ Hogy egy hatalmas, romlott puding lenne Ghalla valaha volt, szép világának megmentője? Hmmm... Azt hiszem, nem csak én vagyok más véleményen, nem gondold kedves Pete?

**Sirrus D'Laibo (#5321)**

□ Káoszból jöttünk, káoszba megyünk. Lételemünk a káosz. Ha egy lenne, Ghalla eseménytelen sivar hógoly lenne, ahol unalmasan egymarra lények laknának. A káosz égette fel Ghallát, ha nem így lenne, akkor ez a játék sem létezne. Hogy ez lenne a beletörődés? Alig hiszem. Tudomásul kell venniünk ezt a törvényt. Összefogásra, egyezményekre van szükségünk, szövetségekre. Azzal nem érünk semmit, ha van egy vezér, aki parancsolgat, miközben a szolga nem tudja teljesíteni a kérést. Az kell, hogy mindenki ott tegyen keresztbe Chara-dinnak, ahol tud. Úgy segítsen, hogy tudja, képes rá. Tévédés az, hogy Chara-din káosz ellen csakis a rend segíthet. A káoszt csak úgy győzhetjük le, ha ismerjük. És mi a káosz gyermekei vagyunk. De a háborúba kell egy kis rend is: a cél szentesíti az eszközt.

A cél: Chara-din terveinek megakadályozása. Az eszköz: saját egységünk, korlátlan lehetőségeink maximális kihasználása. Ez egy kompromisszum. Olyan nagy kérdés ez? Chara-dinnak tartalma van? Az biztos, hogy nem egyházi, hiszen a legtöbb híve NJK (ugye Negat?), híveinek száma alig éri el a kalandozók 1 %-át. Mit tervezel Dögvész? Fattyaldólat lerohanand Erdauin? Borax helyére egy bábót ültetted? Templomat akarsz építeni? Kinek? Maroknyi csapatodnak? Egy biztos: ha én ugyan nem is, de rajtam kívül mások az utadba fognak állni, és megállítanak. Egyszer már sikerült. Továbbra is fog. Azt hiszem Dögvész, hozzá kell szoknod az örök vereséghez.

**Chi Borg (#2628)**

Dankó Csaba 3200 Gyöngyös, Kémárki u. 1. Ui: Muffaló Bill! Hallottam, Dögvész nem írt választ a kihívásodra. Ezt a grávaságot!

# APRÓK

□ Kedves Muffaló Bill! Engedd meg, hogy kiségitselek apró, mindazonáltal figyelemreméltó fogalomzavardóbból: a nagybetűs Káosz a tömeges pusztulások, katasztrófák, háborúk korszakának megnevezése, az abszolút és totális anarchiáé. Örület, ahol semmiféle teremtés és építés nem létezik, csak a féktelen pusztítás vágya. Ha pedig elhatárolódik, az a rend totális megsemmisítését és a sötét-sötét korát maga után. Te alighanem a kaotikus viselkedéssel kevered össze, ami csak annyiban egyezik meg a Káossszal, hogy egyik mögött sincs érthető és elfogadható indok, csak az indulat, a pillanatnyi érzelem dominál. A kaotikus viselkedés célja a teljes szabadság, az összes létező törvényt figyelmen kívül hagyása (ami alól talán csak a fizikai törvények kivételék), ezzel szemben a Káosz egyetlen célja a pusztítás.

**Sirrus D'Laibo (#5321)**

□ Tisztelt kalandozótársaim! A Ghalla News hasábjain több, a Káossszal foglalkozó hírdetés, írás megjelent már. Akadtak, akik minden által nélkül megvaidáltak engem, illetve az összes Chara-din hívt. Nos, először is egy-két megjegyzés ezzel kapcsolatban: sohasem hajtottam fejet előtt, ez alól Dögvész sem kivétel. Mellesleg egy szóval sem mondtam, hogy ő az én vezérem, ahogy nem is az. A többi ehhez hasonlóra már nem is reagálok. A Káossszal kapcsolatban: eddig is szívesen olvastam a témát érintő cikkeket, ez továbbra is így lesz. De szerintem ez (is) már sokan unják, és más elől foglalja el az értekes helyet. Ezért kérek mindenkit, hogy gondolatait, ha már papírra veti őket, akkor ezt ne ezeken az oldalakon tegye! Örülök, ha eszmét cserélnek egymással, hisz tanulni nagyon jó! Levelezünk hát, illetve összehüthetünk egy-egy baráti beszélgetésre egy sör-cola-gumibogyósörp stb. mellett! Hát ennyi, köszönöm, hogy ha elolvastatok néhány sort, és ha így is tesz! Üdv:

**Negat (#4879)**, Matus János

## FENYEGETÉS

□ Hé trollok! Titeket úgy látom, hogy még nem eléggé idegesített fel ez az u.m.a. Mindig csak patog, írja a hülyeségeit, de nem bizonyítja be, hogy igaz van. Úgy hogy u.m.a. fogd be a pofádat, különben fellázadunk ellened, és az keserves lesz! Azt ajánlom, hogy vonulj vissza u.m.a.! Különbö-mostantól szabadalmaztatom u.m.a. nevének kibetűvel való írását. A trollok nevében:

**Darth Vader**, a sötét halál

□ Na, szóval ez azért egy kicsit sok! Eddigi nyolc forduló alatt öten próbáltak meg lopni tőlem, az egyiknek sikerült is elvinnie az egyetlen vízestömlőmet. Én alapvetően békes természetű voltam, de mostantól no more Mr. Nice Nox. Felkérlek titeket, kedves kopasz, félszemű árnymanó férfi, drága szöke, rövid hajú, szürke szemű kobudera férfi, és perze téged, te fekete, copfos hajú, barna szemű gnóm nő, hogy adjátok meg nekem a karakterszámokat, hogy kiadhassam rátok a T-t. Remélem van bennetek annyi becsület, hogy teljesítsetek a kérésemet, és jelentkeztek a számomra, legalább egy „bocsi a zavarásért” levéllel. Várom válaszotokat! Addig is pá-puszi mindenkinek.

**Astrea Nox Caerns (#2407)** röviden Nox

□ Sötét Orlan! Fogjad be az arcodat! Mér' kell nekeden egyetlen számban 6 azzal, ha cikket írnod? Elfoglalsz a hülyeségeddel 112 sort. Egy ősi varázsszóval búcsúszom: Kuss! **Trollminátor (#3769)**

□ Tisztelt Szörös Karom! Mivel nem tudom a mentális számodat, így az AK-n keresztül üzenek. Nincis igaz a Clark O'Phajankónak! Én nem vagyok bunkó, viszont ő egy homokféreg. Tisztelettel:

**Nardaal, a Róka (#4279)**

□ Zsebposztó a Fény szentélyében ellopta a távsóvemet. Ez nem volt szép tőled. Megtákosztok. Legyen rossz neked! Lesz is. Hahah!

**Shiva Shavti (#1587)**

## HUMOR

□ A világ legöregebb kalandozója egy sikeres vadász után úgy döntött, megeskiz egy almát. Miután beleharapott, észrevette, hogy a felső fogora benne maradt az almban. Még egyszer beleharapott, mire az alsó fogora is benmaradt. Erre az öreg: Jól van, akkor edd meg egyedül!

**Mr. Szakértő (#2964)**

Ui: Barbapapa ötlete egész jó.

□ Életszívás (III. rész) Az eszméletlenül, óriásian, veszedelmesen, hihetetlenül, szörnyen és baromian nagyhatalmú Leah pap bozótos területre lépett. Úgy gondolta, itt az ideje, hogy begyógyítsa sebeit. Önelégülten vigyorogva kezdett neki a varázslásnak: – Ostoba sheranosok, most majd megdélhatjátok ki az úr. Az Élet vagy a Halál... – motyogta maga elé. Kezeivel nagyhatalmú rúnákat rajzolt a levegőbe, miközben érthetetlenül igei hagyták el ajkait. Körülötte összesűrűsödött a levegő és a mana. Egy végső mozdulattal szabadon engedte az életszívás III. varázslat felgyülemlét, pusztító erejét. És nem történt semmi... A pap arcán hasonló kifejezés jelent meg, mint a verébén akkor, amikor a bagoly azt mondja neki, hogy nagyfejű. De ez csak egy pillanattal volt így. Mert lassan megmozdultak a bokrok. Levelek belevalóztak az ágakba. Majd az ágak egymásba folytak. Minden bokor átalakult. A csontszárazás, lepusztult, kiégett területtől vast tisztázott mintegy 30-40 alakalóvált láthatóvá. Egyikőjük figyelmet követelő hangjára elcsendesedtek: – Társaim, barátaim! Örömmel üdvözlünk mindenkit Közös Tudatunk e negyedévi gyűlésén. **Annak (#5604)**

## KAPCSOLAT, KONKAKT

□ Egy most érkezett leendő Elenios hívő gnóm keresne remélhetőleg tartós kapcsolathoz partnert. Én egy rövid, barna hajú, zöld szemű, keszkeszákállas férfi vagyok. Ha igaznak érzed magadra, hogy nem kenyered az értelmetlen pusztítás, képes lenni egy kezdővel kalandozni, és mindezek mellett nő vagy, írj!

**Tuk Peregin (#1279)** a gnom

Kópia! Attila 1173 Budapest, Marabu u. 7. Ui: Trollok, Dornodon hívek, Chara-din szimpáziánsok lehetőleg kíméljenek! Az előbbieket mebbe li, az utóbbiak pedig erőlködni kölönbségek miatt.

□ Kedves kalandozótársaim! Várom azok jelentkezéseit levélben, akik Tiszajúvárosban laknak, vagy abban a városban lévő Eötövös József Szakközépiskola és Gimnáziumban tanulnak, ismerkedés céljából. **Makit(r)oliveled (#5337)**, Galovics Tamás 4075 Görbeháza, Csegei u. 6. tel. 52-215-097

□ Kedves növények! Kapszol céljából keres benneteket egy tölglya. Kérem mindet elölíriatok.

**Fürge Tölglya (#5162)** a bárd

Ui: Uganittit dalnokok jelentkezését is várom.

□ Keresek nemrég bealldozott vagy esetleg régebbi Leah híveket Shaddar környékén.

**Don Mortel (#2859)**

Kis Attila 3600 Ózd, Várkonyi u. 23.



□ Keresem azt a srácot, akivel Chara-din templomokat cseréltem a TF-találkozóan a Maffia asztalánál. Némi tárgyatadásról beszélünk (stüntiskék, dözmöngszív). Ha még érdekel, keress meg!

**Dinen Ithildin (#3777)**, Demény Dániel György, 5000 Szolnok, Hunyadi u. 54. 1997. VI. 14.

□ Nagykiszai és környéki túlélők! Igazán vehetnétek a fardságot, és írhatótok végre! Nem lehet igaz, hogy három kalandozó van a környékről. Még akkor is írj, ha esetleg a világunkkal párhuzamos primitív Föld nevű bolygón ismerjük egymást! Ha nem akarsz, nem muszáj levelezniük, csak őszereimét számlolni hányan vagynak. Végül köszönet Chloviának (#4371), Nardaal, a Rókának (#4279) és Myotis Canisnak (#3247) a vadon gyermekének, amiért vetétek a fardságot és tollat emeltek.

**Lord Raver (#5726)**

□ Tud valaki Győrben TF-klubot? Ha igen, írjátok! Sajnos a sok jó haver (Gorhud, Zárclás, Thorwald) elment a szülőkhöz, és így elég uncsi lett. Pedig tényleg jó fejek voltak! Főleg Gorhud és Thorwald!

**Tanthalus (#3429)**

## SZERELM

□ Dornodon papjai, segítetek beáldozni isteneteknek! Főleg rúnaközhelyre és áldozati tárgyra van szükségem.

**Leon (#5665)**

□ Kalandozók! Továbbra is várom egy Leah rúnák koordinátáit. Azonkívül jó lenne, ha valaki megírná nekem, hogy mire jó a varányaszem! Üdvözlétek!

**Pusztító Mosztók (#5837)** az árnyamón

□ Kedves Shaddar félé ügyelő kalandozók! Különösen azok az újdonsültek, akik az igaz Dornodon hitére kívánnak térni! Az ő elhatározásukat megkönyítendő íródtok ez a cikk. Íme az áldozati tárgyak és beszerzési helyek: 1. csontszablya: az 528-as kastély (26, 23) harmadik küldetéseként a 10-es labirintusban (32, 22), a polgármesteri hivatal első küldetésében az 5-ös labirintusban (49, 23) illetve a boltban a 4. arányért beszerezhető. (Pérez kerithető az 528-as 2. küldetésében a 9-es labiriból (22, 29). Itt az egyetlen helyes út az LM 4 9 1.) 2. dözmöngszív: a 25-ös minoszkapban (47, 28) a 9. ponton a lábában (holl kezdő csontkulcs), vagy a boltban található a 9. arányért, 3. gyenge mérge: ha van kavadii fészék (4 4p a boltban), akkor a bo-szkorpió aszka (37, 30)-on, mérges pók fészék a (45, 28)-on található. Shaddar főtere: (42, 28). Rúnaköze: (42, 30), (39, 27), (32, 30), (51, 25). Az információk leírásában Bu Ortrey Zax barátom segített. Remélem sok kalandozónak segítettem!

**Dóc Todor (#5895)**

□ Remélem mások ezt más városoknál is megteszik! Dornodon vezesse utatokat!

□ Kezdő (nagyon kezdő) kalandozó gyűjtögetne információkat istenekről, küldetéseikről, ügyisméről. Hittérióik nem kámljenek (nekem még ügyis kora a dolog)! Főként a gonoszok érdekelnének. Előre is thanks! Pá!

**Nox (#2407)**

□ Mindenki, aki már beáldozott! Írjátok nekem istenetekről! (Küldetés, info stb.) Szükségem van még az 500-as magüstörny valódi koordinátáira! Köszönet az Alomörzöknek a válasz miatt. Arkol Tas, Ezüstnyílhegy és Mutto al Teration, írjátok hamar! Előre is köszönet a válaszokat! Mindenkinék jó kalandozást!

**Reltyél a Párduc (#1853)**

□ Segítséget kérek! 165 éves fajtisza elflöt származó 20 éves még fajtisztább árnyamón keresi senki sem tudja milyen fajú, de fajtisza, gondoskodó, hmvas anyukájt. Stess anyu, az apu magányos, nekem meg elfogott a pelusom! Csókolj fiad!

**Dóc Tódi (#5895)**

□ Uí: Ez komoly dolog. Ha egy mód van rá, akár Trol-i Nagymama is lehet az illető. (De csak végzőskösbent!)

□ Tharr hívő szeretnék lenni, ehhez szeretném valaki segítségét kérni. Cserébe nem tudok adni semmit, de jó tette helyébe jót várj.

**Dr Hentes (#4248)**

4031 Debrecen, Szatoryi u. 40.

Uí: Nem szeretem a tolvajokat, és ők sem engem. De aki lopni próbál tőlem, azt üldözni fogja az örök hálám (örök hála a késémm).

□ Üdvözlét! Dornodon áldozati tárgyakat keresek. Aki tud segíteni, az keressen fel, jelenleg az 509-es remetelaknál vagyok, és nyugat felé tartok. Várom Dornodon hívők leveleit!

**IQ Negatív (#3478)**

## SZERELM

□ Tisztelt féltékenyekdök, volt férjek, családapák! Szeretnék megkérni benneteket, hogy ne irrogasatok nekem, jelenleg szeretőnek, másfél-két oldalas leveleket, melyben hosszan ecsetelitek Elenioszt és a szerelmet, majd burkolót ("hálás lennék, ha tiszteletben tartanád a szív törvényeit") vagy kevésbé burkolót ("ha nem kopsz le róla, szétütem a fejedet") fenyegetésekkel tűzfelde tudomra adjátok: válasszak más páromul a Túlélők Földjén. Talán furcsa, hogy egy drow (aki szívből gyűlöli az Elenios hívőket) éppen egy jó jellemű (és pont a fent említett valláshoz tartozó) elf lánynál talál lelki békéret. Furcsa, de ez van. Én tiszteletben tartom a szív törvényeit, de mások talán nem. Csalódtatok a szerelmemben, és most istennőök nevét kálvta vetitek rám magatokat? Lásátok be: IYENKOR NEM Elenios, hanem Leahot szolgáljátok! Sárga Spíné írta egyszer a netes listára (véletlenül), hogy aki nem hiszi, hogy egy Elenios és egy Leah hívő elf szeretheti egymást, az hagyja el Elenios és keressen magának más istent, mert nem érdemli meg, hogy papja legyen...

**Tanthalus**

Uí: Ha egyszer Sárga úgy gondolja eleve van belőlem, és mást választ magának (szörnyű e nap) én nem fogok Leahra esküdni, hogy elvágom utódom torkát. Pedig én csak egy bunkó gonosz vagyok, s nem jó.

## SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ A sör és mámor hívei újabb tagok jelentkezését várják, bár megvagyunk harmincan, még csordában van az erő. Pia, buli, szerencsejáték, zene, ezeket a szempontokat tartjuk magunk előtt. Mi vagyunk a szerencsejáték mesterei. Már csak azt várom, hogy az alanoi játéklarangokból kizárjanak minket (kifosztás miatt), és saját játéklarangot kelljen nyitnunk! Tehát mi a lényeg? Inkább az orrom legyen borvirágos, mint a fogam vízköves! – Kerekksorsók. Várunk rátok! Írj valamelyik tagnak, és már bent is vagy!

**Irylín-Theft (#1741)**, a sörhölgy

□ Figyelj ránk, ha rabszolga vagy, és léted a jövendőmezősgédifől függ! Mi nem tudunk felszabadítani, de ha Fairlight hive vagy, lehetőségged adunk, hogy pénz tőled ne tudjanak lopni, több VP-d legyen alkímiazi, részese és haszonélvezője legyél az újáldelő lottójáték szervezésének, és imádat csengő aranyakkal jutalmazza istenünk. Állj közénk, és pénztermelő képességed örök léted biztosíthatnak számadra! Lépi be az Arany magisztrátusba! (Adj ki KÖTB 9106-ot, és jelezd némi üzenettel szándékodat!) **Tour Wen (#4116), Warrior (#3658)**

□ Kalandozók! Fairlight hívei! Ugye hallottok már történeteket a világégés előtti több milliós lottónyereményekről? Ez nem csak szüleink meseje, de az igazi nyertesek mindig is a lottó szervezői voltak! Akarsz-e te is az igazi nyertesek közé tartozni? Ha igen, lépi be az Arany magisztrátusba! (Adj ki KÖTB 9106-ot, és jelezd némi üzenettel szándékodat!) **Tour Wen (#4116), Warrior (#3658)**

□ Ghalla szomorú sorsú lakói! Örömmel tudatom veletek, hogy hamarosan elfő Chara-din, Ghalla megmentője. Ennek újabb jele, hogy megalakult A Káosz Lordjai (#9147) KT, mely a következők, szép világrend letéteményese. Várjuk azon kalandozókat jelentkezését, akik annak az istennek akarják szentelni életüket, aki többek között a mi világunknak is korlátlan ura! Még van hely, de azoknak sem kell félniük, akik lemaradnak az első hatvan jelentkező nősoráról, hisz kellő számú jelentkező esetén megalakítjuk testvér Közös Tudatunk. Ne késlekedj, ne szalaszd el életed nagy lehetőségét!

**A Káosz Lordjai KT**

(#4879), (#2077), (#1701), (#1556)

□ Kalandozók! Tudjuk, hogy jól választottunk, amikor áldozatot mutattunk be Sheridanak. Tudjuk, hogy a hitünk az, ami erőt ad. Tudjuk, hogy ezen a hiten még erőstieni kell. Gyertek a Fekete Druidák közé! Csatlakozzotok hozánk, és segítsetek! Ne nézzétek el azt, hogy az ostoba statisztikamádók leellenézen bennünket, mivel gyengébb a „hii”-ink! Jelentkeztek!

**Dana az Amazon (#3602),**

**Darochaar (#5147), Bonito Diabolis (#1833),**

**Nardaal, a Róka (#4279)**

□ Kalandozóársaim! Csatlakozzotok A Káosz Lordjai (#9147) KT-hoz! Nem bánjátok meg Charadint már tégsem állíthatja meg semmi. Ember tervez, isten végzem. Várjuk jelentkezéseketek (#4879) és a (#2039)-es mentális számokom!

**IV. El-Maharadzsa (#2039)**

Uí: Még hogy Kerekksorsók!

□ Kevesebb mint egy éve érkezelt a sivatagból? Már tudod, hogy melyik istent fogod szolgálni, vagy hogy hiteled maradsz? Akkor nálunk a helyed! A most alakult szervezetünk, a Kőr lényege: különböző fajú és különböző vallású kalandozók csoportja, akik felreteszik a többiekre irányuló ellenséges indulatokat, és segítik a társaikat. A várható taglétszám 81 (9 faj, 8 vallás + hitetlenek és esetleg Bufa és Rhatt). Alapítói tagok egy Elenios hívő nőm (jómagam), egy Leah hívő troll és egy Chara-din szimpatizáns alakult. Ha tag akarsz lenni, írj magadról: színt, faj, (leendő) vallás, jellem, tervek...

**Tuk Berleg (#1279)** a nőm,

Kópiás Atilla 1175 Budapest, Marabu u. 7.

□ Elfek! Örömmel tudatom veletek, hogy KT-nk jó működik, taglétszámunk szépen bővül. Várunk mindenkit a sorainkba, különösen Sheran gyermekeit! Nekik üzenem: a hírekkel ellentétben nálunk nem csak gonoszság és sötétség lakozik. Ha nem hisz, próbáld ki! Ne felejtétek, a belépés feltételét: elf légy, de ne jó!

**Tanthalus (#3429)**, Mélysötét Vándorai KT Uí: Aki szeretne írni a KT újságba, az a (#1606)-os száma küldje el! Nem csak a KT tagoknak!

□ Kuberderák! Üjfenet köszönöm a mentális üzenetek, amiket kaptam. Jó tudni, hogy számíthatok rátok, fajtársaim. A szövetség vezetője Durci (#1599), ezentúl nála jelentkezettek! A ki legyen veletek!

**Pan-Creas (#4863)**

Uí: Várom továbbra is harcművészek jelentkezését! □ Minden kalandozó jelentkezését várom, aki Elenios úrnót szolgálja, és ezért hajlandó KT-ba tömörülni. Kérlek, írjátok mihamarabb! Az új KT megalapítása rajtatok múlik. Egy igaz hívő:

**Francesca (#1994)**

□ Tudjátok mi az oka annak, hogy az Ördögi Kőr egyre több, és több, és több DEM-et használ el? Maffia:

**Ronel (#1509)** Tolvajok Rendje

□ Mindig harcolj a saját életeded, de ne feledd: ha barátod kerül veszélybe, először őt véd, s csak utána magadat! Tégéd is várunk sorainkba!

**Éjharcosok (#9131)**

□ Én, a szerencselovagok egyike, szólok most hozzatok bátor kalandozó! Ti, kik még nem döntöttetek el, hogy mely KT-t választjátok, nem találtok rá az igazi cimboráitokra, barátaitokra, akkor én most a figyelmetekbe ajánlom a Kerekorsó Rendjét. Legyetek ti is szerencselovagok! Ha a Renddel kapcsolatban bármi kérdésed akad, írj a „Néhány tengeri sörben tántorgó és daloló alak” jelvényű fickónak, vagy nekem! Üdvözlettel:

**Westy (#4378)**, az egyik...

□ Nos, egy kis figyelmeztetés! Fogadotok apukám (Dinen Ithildin (#3777)) fejből kipattant valami érdekes. Lehet, hogy eget rengető marhaság, de azért igyekezzetek végigolvasni. Szóval szerinte jó lenne, ha az összes szövetség és KT alakítana egy megaszövetséget (vagy giga KT-t), ahol mindenki érdekeinek megfelelően képviselné magát. Hagyok időt, hogy mindenki végiggondolja mennyi előnye, hátránya származik belőle illetve mennyi mindennel jár ez. Aki úgy találja, hogy nem is akkora hiúlység, mint elsőre tűnik, jelentkezzen nála: Dinen Ithildin (#3777), Demény Dániel György, 5000 Szolnok, Hunyadi u. 54. Üdvözlettel:

**Doc Tódor (#5895)**

Ui: Vlagyi, Mr. H.A.I.R., Ilirio Doaron, Dae és Darochaar lát benne fantáziát.

□ Troll! Vegyétek észre már magokatok, hogy már trollok szövetség a TF-en. A Kvazárszökök Népe KT. Térjetez magatokhoz! Isteneteknek már minden megtetteket azzal, hogy beáldoztatok neki és szolgáljátok őt, de őseitek vére folyik ereitekben. Akkor miért létezik vallási KT-ba? Fogunk össze a nyomorult, girhes és szánalomra sem méltó árnymanók ellen. Lépj be hozzánk! Nálunk erőd megnő, és őseid olyan gyorsan forrnak össze, mint amilyen gyorsan a bunkód lecsap valakire. U.M.A., Szutykos Szigfríd és a többi mocsok (4. faj)! Ne csak a szatók járjon! Hallottátok Vivien Courtney-t és Crashed Mónt, már sírnak, de hiába. A háború az háború. Ha úgy érzed, hogy köztünk a helyed, akkor keresd a „Véres csatárbatód nyalagató Troll”-t!

**Deirra the Dark (#5023)**

□ Türelő! A G. F. SZ. felvételt hirdet minden magát Erdauinért harcolni/tenni akaró kalandozó számára, akiknek feyveres képzettség minimum 12-es, és elkötelezettek érzik magukat az úgy íránt. Persze „fiatalabbakat” is szívesen látunk. Jelentkeztek

**Igor Konovaljov (#3755)**, Lantai László Budapest, Munkásotthon u. 57. tel. 1-898-696

□ Sötét lelki kalandozók, kik társak és barátok nélkül kóborolok Ghalla szabad ege alatt, hozzátok szólok most. Hála a sorsnak, sikerült létrehoznom a Sötét Inkvizíció. Közös Tudatunk apró, de sokkal hatalmasabbak a terveink. Ezeket a terveket és célokat az istenek segédelmével megvalósítjuk. De az istenek segédelve még nem minden. Szükség van rátok, szabad gonoszokra. Nem, nem! Ne érseitek félre, nem szolgátokra van szükség, hanem csapattársakra. Olyan társakra, akik képesek együttműködni a tudat többi tagjával. Tehát ne késlekedjétek! Csatlakozzatok a Sötét Inkvizíció Apostolaihoz! Vagyis kedves gonosz barátom, ha egy olyan sötét kalandozóval találkozol, akinek a ruháján levő koponya szemüregében saját halálod képeit látod, akkor ne rémülj meg, inkább csatlakozz hozzá! Ígérem, hogy nem fogod megbánni. Tehát várunk minden gonosz kalandozót. Ha még nem érezt a tudati csatlakozásra, az sem akadály. Ha tudunk, mindenkinél segítünk. A Sors legyen kedves hozzátok! Tisztelettel: **Acid el Sinistre (#4706)** a Sötét Inkvizíció Apostolainak szószólója

## ÜZLET

□ 29 forduló! Lejárt, 54. játékhetében járó kobudera karakter eladó! A karakter 8. szintű, Sheran hűségese követője. Ökölvívása 10-es, HM-e 9-es, és a következő fordulón biztos, hogy szintet lép. Quill mellett van. Minden tárgy ami nála van átadandó (ezek értéke 196 ap + egyéb értéketlen tárgyak). Ha még több dolog is érdekel, akkor hívj fel. Zsotnér, a TF-en tárgyakért és/vagy aranyért átadandó. Ha kéred, a fordulóit postázom. A neve Konso Shai Siu (#5930). A másik mentális szex (inkább erre küldj mentális üzenetet) Charming Survive

(#1846) – Laszkács Róbert,

5085 Rákócziútfalva, Toldi u. 47/a tel. 56-441-267

□ Drótször eladó. Főleg arany érdekel.

**Pusztító Moszkító (#5837)**

□ Eladó egy moa obszidián és egy rejtőkőpeny. Arany vagy varázstárgy érdekelne, akár rafináltak is.

**Dale Cooper (#4989)**

Posta Péter 2600 Vác Levél u. 1/a tel: 27-315-767

□ Eladó, esetleg elcserélendő egy fantasztikus grifftojás. Istenek küldetésének végrehajtására kintünően használható. Shadhar környékiek érdeklődjenek, mert itt tartózkodom.

**Don Mortel (#2859)**,

Kis Attila 3600 Ózd, Várkonyi u. 23.

Ui.: Ismerem a feketepecsi árá!

□ Elenios hívók számára elengedhetetlenül fontos tárgy van a birtokomban, nevezetesen két vízionárszem. Aki érdekel (nem csak leendő Elenios hívőknek), jelentkezzen! Jelenleg az 528-as környékén vagyok.

**Igor von Failes (#1324)**

□ Hajrá kalandozók! Quill felé rohagolok, és szükségem lenne pár cucra: vashegyű lándzsa, vasérc, gromakpáncél és fekete börtörszima érdekel. Fizetés aranyban vagy tárgyakban.

**Vidámhalál (#1106)**

tel. 310-3190 (Kovács János)

□ Jók! Emlékeztetek még a 90 ÉP-s párbajról szóló hirdetésemre? Jelenleg ketten vannak előjegyeztek, de mire ezt olvassátok, addigra már régen elfelejtettek, leimádozták a küldetést, és már a kámt gyilkolják, borzalmas varkaudart ölnék vagy éppen templomot szentelnek. Ha nekem nem hisztek, kérdezzétek meg őket: Számmu Aranysejt (#423) vagy Ivanhoe-t (#4872)! Ha megmondod magadat, keres meg, mert az üzlet még mindig áll! Ha nincs pénzed, tárgyakban is fizethetsz: vas, bronzhegyű, sallanknyíl, pular, TF-előtt segítő és egyéb mágius tárgyak (az értékeiket az interneten folyó árverésen, folyóáron értem, de a különbözötet visszadandom aranyban), esetleg moa kincsek, DEM. Libertanban vagyok!

**Tanthalás (#3429)**

□ Mágius koponyát keresek megvételre Libertanban. Cserelapok: moa zafir, umbatari karkötő, arany, fémpok.

**Laci (24-330-395)**

□ Szükségem lenne egy vashegyű lándzsára (a bolti ir 5-szöröséért), valamint bronzpáncélra és vassisakra (a bolti ir 2-3-szöröséért). Fizetés aranyban vagy akár HKK lapokban. Shadhar környékiek vagyok.

**Lord Róbert (#5726)**

□ Üdv kalandozók! Keresek 1 Thargodan esszenciát és 1 smaragd védőgyűrűt. Csere is érdekel. Ár megegyezés szerint.

**Xoroa the Drow elf (#4794)**

□ Vasalt bunkomat sürgősen elcserélném a következő tárgyak valamelyikére: aranyak, vashegyű lándzsa (alacsony a bányászatom), ékszer, obszidián karkötő. Ugyanitt megvételre keresek pári karkötőket. Bármilyen (rész, ezüst, arany) érdekel. Fizetés megállapodás szerint aranyban.

**Sirrus D'Albo (#5321)**

□ Vásárolnék 20 db önt és rezet. Ha valaki nem tud ennyit eladni, nem baj, csak adjon. Az érdeklődők Quill környékén megtalálhatnak.

**Drasworth Shengorr (#5072)**

Szvitacs Miklós, 7621 Pécs, József u. 13.

## EGYÉB

□ „...rosszat ha tesznek az istenek, nem istenek.” – mondta egy bizonyos Eurypidész nevű alak. Gondolkodjazzok el ezen, Dornodon ocsmányi követő! És ti is, Chara-din! Állj felfut!

**Nardaal, a Róka (#4279)**, Fekete Druida

□ 1997. 06. 25-én a (40, 59)-es koordinátán egy elf nőtől valaki (hosszú, fekete hajú, elf férfi) elpott valamt. A tolvaj én voltam. Ha az áldozat te voltál, légy kedves, és írj nekem! Egyrészt szeretném visszaadni amit elvettem, másrészt pedig azért, mert igazán gyönyörű voltál, ahogy ott aludtál, békés mojszáll az arcodon, és szeretném azt a mosolyt újra látni. Remélem nem haragszol rám!

**Muffaló Bill (#2398)**

Ui.: Írd meg, mit loptam tőled, nehogy másnak adjam vissza!

□ A Szépségverseny kezdés zsűritagja! Nagyon érdekes dolog jutott el hozzám a mentális téren keresztül. Hogy mi is volt ez? Ime: „Egy ember megyeske, Myra önmagát tartja Ghalla legszebbjének, és ezen véleményét olyan csodálatosan formába öntötte, hogy mindenképpen szükségét éreztük, hogy díjazzuk őt. Egy kis részlet irományából: ...Tökéletes vagyok, bárki megmondhatja; a legszebb ember nő... vagy csak a Legszebb, egyszerűen? Így ez a nagyképi ember banya – aki mindamellett hogy hazug Tharr hívó, aki nem más mint a gyerekek rémálma – kapott egy ezüst papi karkötőt. Nem vagytok egy kicsit elfoglaltak, vagy netán protekciója volt? Valaki renetegesen szenved, hogy szerezen egy papi karkötőt, valaki meg telér egy papirt mindenféle hazugsággal, és máris ott fityeg rajta egy karkötő. Engem a karkötő nem bánt, mivel nem vagyok semleges, de ez azért egy kicsit hüszös.

**Black Shadow (#1616)**

Ui: Myra! Mivel te szépek képezed magad, legközelebb majd nézzél tükörbe, és rájössz, hogy minden amit írtál csak egy álom volt. Csak azért mert lucsogó fogsz a sártól, szétfagyás a hidegtől és égett leszel a tüztől. Hogy miért? Ó te kis buta, nem ismered a Múmiákat? Ejnye-bejnye, ez egy fekete pont. Tudod mit? Atok rád!

□ Amit reklámozni: az drága, felesleges vagy vakak. Mint a fekete druidák. **Kárász (#5300)**

□ Az összes fekete druidának és aggodó Sheran hívőnek! A Zanarchistával közösen tett kijelentésem, miszerint jelentősen megritkítom Ghalla növényvilágát, elhamarkodottnak bizonyult. Az aranyipkelyk miatt első diómban tettem. Szerintem ti, a földanya hívei sem örülnétek, ha valakik erőszakkal változtatnák auratok színet, hiszen ezzel istennőik akaratát ellen tennétek. Nos, az aranyipkelyk-probléma megszűnt (hiszen elég egy alkímia varázslat), én pedig ismét vidám vagyok. Eleddig összesen két növényt pusztítottam el: egy smirglibokrot istenem kérésére, és egy manilla (vagy korong?) fát az aranyipkelyk miatt. Többet nem is fogok, hiszen immár semmi értelme. Thor a Sárkányó! Nincs bennem mérhetően pusztítási vágy, sosem volt. Neked viszont mintha kicsit nagy volna az arcod. Bosszantó a stílusod. Hogy a gonoszok mi mindenre képesek, azt ne akard tapasztalni. Párbjára ne hívj, szerintem verkedéssel nem lehetsz igazgatót tenni! Viszont jó lesz, ha vizsgálod a holmidra. Igaz, csak egy árnymanó vagyok, de én szem szeretem, ha lenéznek. Jökevdet mindenkinek!

**Kis Halál (#2272)**, a csavagó

□ Ezennel tudatom mindenkivel, hogy megtaláltam elvesztett intrikus, gyűlölföldi és tenyérbe mázó énem. Úgy döntöttem szeretnék bekerülni Ghalla legnépszerűlenebb karakterei közé. Bár egy barátom, Vitéz Paprika Jani, felvilágosított, hogy egy Ördögi Kör vagy egy Maffiához képest senki és semmi vagyok, és ki vagyok én, hogy lekörözök egy llinir Doront vagy egy Xadornixot. Azért érzek magamban ambíciókat. És ha Graham lehet primitív én is lehetek rosszsmájú. (Csak azért nem fehérmájú, mert arra sajnálnám a TVP-t.) Na kezdjük is el a moskoldást. Először talán egy kis szentséggyalázás. Megilletődve olvastam Don Caloni dnyjertes regéjét. Végre megtudta ország-világ micsoda tüzben edződött Ghalla legerősebb törpéje. Végül is elég brutális dolog nyolcvan napot élel-szomjan vándorolni a kiségett földeken egy oszladozó hullával. Bár a vége felé már könnyebb dolga lehetett, hisz a bomlásfolt kellett volna miatt felülvizsgált testre csak egy madzagot kellett kötni, és szépen a szél gondjaira bízva vartani. Kettő. Sheran hívők! Mi ez? Már nem elég a kulacsomból kiöntött víz, már a városok is útban vannak? Mi lesz a következő? Új KT alapul Green Peace néven? És mindenholva a KT-jelleteket fogjátok kiragasztani, a Grüne Puntokot? Festékekkel szórjátok a főreáinkat, kisbabadíjtókat befogott állatainkat? Estelég leromboljátok a városokat, és smirnglibokrot növesztetek a helyén? Ez szörnyűbb mint a troll KT vs. árnymanó KT, vagy Graham és Doc Tödör szubkulturális machináció. Három. Legkisebb királyfi lopni tanuló? De minek? Mint elől, tarts karokká várná őt Elenios. Itt pedig büntetlenül, csapdába esés veszélye nélkül üzhették a jószág álcája mögött idealizált lopást. Négy. Büvölés. Ellenzem. Undorító és erkölcsstelen dolog. Teljes mértékben egyetérték Tanthalas hittársammal. Ajánlanám szervező kedvű tolvajok figyelmébe az „Ami ma elopohatsz, ne halaszd holnapra, különben elbűvöltél előled!” mozgalmat. Öt. Yoro Okiji! Ne! Könyörgöm ne! Ne mondj fel az előfizetésedet! Hisz akkor kinek a hirdetései fogják megöltetni a GN 15-20%-át? (Bár ha Graham Treefrog és Sötét Orlan kicsit megérették magukat!) Hat. Ágyment Bendegúz! Ne nagyon gyűlekezzetek az összaszobát. Gatin felé tartok egy kis kitérővel, ha akarsz valamit, ott megtalálod. Azt hiszem mára ennyi elég is lesz. Van jobb dolgom mint veletek foglalkozni. Éljen a szópók! Üdv:

#### U.M.A. (#5569)

az árnymanó és Leah legújabb híve  
 Ui: A nyuszinak jövőre adok egy doboz Cavintont. Elfelejtett pszi-követ hozni. Meg kétszer is jött. Gondolom jogol kétszer mint egyszer sem alapon. Még egy vélemény a büvölésről. A büvölést megakadályozandó „ki kell irtani az Elenios hívőket” ötlet szerintem is túlságosan brutális. Sokkal egyszerűbb és humánusabb megoldás az Elenios hívők homlokleányéknél eltávolítása. Így soha többet nem tudnak varázsolni. Egyszerű, de nagyszerű. Brühühühü! Engem senki sem szerez! Vajon mééé?

□ Dornodon templom építéséhez keressék társakat a Warpin-Libertan-Vangorf háromszögnél.

#### Füregujjú Elendyj (#3017)

□ Druidák és Nardaal! Ha valami megoldást kínáltok arra, hogyan térjek be úgy a bankba, hogy az aúram fakulna, vagyis ne kapjak „jószág” pontot mikor a pénzügyeimet rendezem, akkor megígérem, hogy egyetlen egy növénykét sem aprítok össze, nem tépek ki stb. Lám-lám: a jószág visszatit. **Tanthalas**  
 Ui: Nyáron nincs e-mail-em, ezért ha választ vártnak, ne írjatok rá szeptemberig. Viszont az ócsárásokokat, fenyegetéseket, Gordon Marlo levelet, féltékeny törpék, lázas kobuderek írásai jöhettek. Úgysis lesz új. Számukra úgyis csak nyáron él.

□ Barmok. Csak ennyit tudok rólatok mondani. Rólatok, akik arról veszekedtek, hogy egy isten milyen nemű. Gyermeki civódásokat jelzi, hogy mennyire halandó a gondolkodásotok. Ti akartok egyszer istenek lenni? Ti, kik fel sem tudjátok fogni, mit jelent istennek lenni? Azt hiszitek, hogy az istenek érdeklő, hogy nők vagy férfiak? Semmit sem érteket: az isten egy más létforma, mint a halandó, teljesen elszakad fizikai külsejétől, testétől. Akkor változtatjátok meg nevéteket, amikor akarjátok. Tharr bármikor lehet egy barbár nő, vagy Sheran druidia férfi. De ha nem hisztek nekem, és megmaradtok emberi naivságotokban, tegyétek fel magatoknak a kérdést: vajon milyen nemű Chara-din? Megvan a válasz?

#### Gargador (#2174)

Ui: Azt hiszem a témát most lehet igazán lezártnak tekinteni.

□ Ha valakinek, (főleg törpének!) eltűnik/tűnt az ásjója, az elmúlt két hónapban, és óriási troll nyomokat talált a tábora körül (esetleg fekete tüsi hat, bajusz, szakállt), akkor az ne izguljon: a tolvaj én voltam! De csak mert kellett a pénz az adósságom miatt. Az ásjók miatt ne írjatok: nincsenek már meg: elakmizáom a plusz teher.

#### Scatman, a troll

Ui: De azért folytatom, mert álló mindenkinél van és senki nem KF-eli. Csak Galdor.

□ Hali mindenkinek! Szeretnék egy Ghallai Népszerűségi Listát vezetni. Ezen belül: leghíresebb kalandozó, legjobban kedvelt kalandozó (Ghalla News írásai miatt), leghíresebb KT, legkedveltebb KT, az eddig megjelent GN-ben legpopesebb kalandozó, a legerősebb kalandozó (+ indoklás, kifejtés), ki a legszerepeltetősebb kalandozó, melyik KT alkalmazkodik a nevéhez (KT képességeivel), tehát ki mely szerepjátékra, ki a TUP(táp)-ra. Egyelőre ennyi, ha beindul a gépezet, minden 4. Krónikában szeretnék egy népszerűségi listát közölni nektek. Ez mind rajtatok múlik, szerintem érdekes lehet egy ilyet böngészgetni. Nem? Azt nem garantálom, hogy mindenkinek válaszolok, de ahogy erőből bírom válaszlok. Ja! A Fortuna legyen veletek!

#### Irylin-Theft (#1741)

az egyik mámorlovag,  
 Bodrogy Kornél, 6430 Bácsalmás, Rákóczi u. 52.

□ Druidák! Aki közületek a (26, 50), a (31, 51) illetve a (44, 61) és mező környékén kalandozik, az legyen szíves revitalizálja az adott területen elpusztított növényeket! Itt egyúttal felhívom minden gonosz figyelmét, hogy ha tovább folytatjátok az ocsmány akciójaitok a természet ellen, velem gyűlök meg a bajuk. Sheranra esküszöm.

#### Nardaal, a Róka (#4279), Fekete Druida

□ E sork többet Ghalla minden bárdjának: A daloló embeldt elkerüli a kórság.

#### Kötörő Throfin (#4752)

□ Ebben a cikkben szeretném leírni azokat, akik a legnagyobb hiülyeségekkel traktálják az AK hasabjait. Tehát következzenek a balfekek: Yoro Okiji (#2826), Barbabapa (#3406), Baraka Thorog (#2991), Nardaal, a Róka (#4279) és a druidák, Zanarchista (#1701), Negat, Sötét Orlan (#3409). Légszít vegyetek már vissza, nagyon fárasztóak vagytok! Alnéven:

#### Penny

Ui: Ha ez valakinek nem tetszik, az írja meg nekem az Alanorin keresztüli! A nevetem nem azért nem adom meg, mert félek, hanem mert az említétek között van bajtársam is, és őt nem akarom megsérteni. Ha ő egy picit gondolkodik, úgyis rájön az álnevemből.

□ Ezúton köszönöm Mr. Szakértőnek és Hermész Rendjének a gyors és alapos segítségét. Kinek szemem és nem vakam a világra, láthatja, hogy Fairlight és hívei azok, akikre mindig lehet számítani. Aljen a hit, és éljen a Rend!  
**Ezüstnyílhegy (#5755)**

□ Figyelem! Azok, akik árthatalmatlan növények kiirtásával próbálnak meg gonoszabbá válni, nem mások, mint lusta kószáki disznók. Ha ezek után is pusztítani fogtok, akkor személyesen velem kerülőtök szembe. Nem érdekel, milyen regem érkeztetek a Tüfelők Földjére, hitem erejével a földre döngöléket benneketek. Sheranra esküszöm.

#### Nardaal, a Róka (#4279), Fekete Druida

□ Ghalla lakosságának közel 29,208 %-a biztosan lop (gonoszok és Fairlight hívők), ezzel szemben a lakosság 4,288 %-a talán ha büvöl. Nem csoda, hogy a lopás szinte már jog, törvényes és etikus cselekedet a büvölés szemében, ami halalos bünt, hiszen kevesebben saznaknak rá. Nagy fityisz és irgum-burgum. Le a demokráciával, anarchiával!

#### Füreg Tölgyfa (#5162)

Ui: Nem vagyok sem a gonoszok, sem a Fairlight hívők ellensége, ezt gonoszok és Fairlight hívő barátaim (vannak mindkét táborból bőven) is bizonyíthatják, de a nagyszájú tolvajokat nem szenvedhetem. A fontit adatokat a GN statisztika rovatából vettem.

□ Gonoszok! Valamit tellene kelleni már a jó KT-k szivátásai ellen. A legismertebbek: a „megaldott” szókóktukat, valamint a sárkánypikkelyeket. Az utóbbi állítog lehetett alkalmizni, de már annak is vége. Az előbbi pedig ögök bosszúság, mikor városban járok. Igaz, hogy így jobban érvényesül a gonosz lényem (lemészároló boltosok, és kócsokos tömkelege jelzi a szókóktú „jószágát”, jótékony hatását), valamint a semlegesek is könnyebben loptathatnak és gyilkolhatnak trirkornist. De most már elég legyen! A „gonoszok” KT-knak eddig egyetlen olyan képességről tudok, mely bosszúságot okoz a jóknak: a múmia jellempróba. De ezeknek az állítogások jóknak a figyelme egyre inkább erre irányul, miközben rinyálnak a vámpirizáció, sötét halál, életszívás, pusztító végezet miatt. Ezért ha van valakinek valami megvalósítható, működő ötete, hogyan lehet elpusztítani, semlegesíteni a szókóktukat jótékony hatását, (vagy magukat a szókóktukat) akkor az keressen fel, és számíthat a segítségemre.

#### Tanthalas (#3429)

Ui: A Fény szentélye, az Alomvirág az más, mert nem kötelező használni. Az csak táp a jóknak és semlegeseknek.

□ Hé dilynősek! Leah nem nő, nem férfi, hanem a halál istene.

#### Mingyárt Megdöglés!

□ Hmmm. Azt hiszem meg kell tanulnom számolni. Ugyanis nemrég azt írtam eme színvonalas orgánumban, hogy „Chara-din ... a másik hárommal”. Nos, utólag rájöttem, hogy Rhatt és Bufa az kettő és nem három, akármilyen hatalmas istenek is legyenek egyébként. Az állítással kapcsolatban – minthogy a három isten együtt az igazi kósz – ha valaki olvasta a TF regényt, az tudhatja, milyen az a két „jószág” isten.

#### Christher (#4979)

□ Jók! Sokan kérdezték tőlem, hogy mennyi az az ár, amit kerek a 9. küldetésért. Ez szemelőly függ! Biztosan nem fogok annyit kérni egy 60. fordulótól, mint a 120-stól. Vagy attól, aki belém sebzett 90-ép-t, vagy aki eldemesztett. Nyugodtan jelentkezzetek! Tárgyak is megfelelnek, ha nincsen jelentős kp-készleted. (Pular, ma cucc, vagy...) Ha Raia szívat benneketek, akkor ti mórt nem csálthatnátok egy kicsit?

#### Tanthalas

□ Kalandozók! Ha valaki befejezi a játékokat, esetleg csak néhány karakterét adja le, az ne csak egyszerűen kitöröltesse, hanem írjon már ide, vagy esetleg a netes listára pár sort, hiszen rengeteg ember keres karaktert, és boldogan átvénné kedvenceidet. A hozzáz érkezett kilenc levélből tapasztaltam, hogy nem csak rabszolgatartók, hanem normális játékosok is keresnek 2-6 karaktert. Hidd el, megéri!

#### (#3429)

□ **Kalandozók!** Keresem azokat, akik emlékeznek még a régmúltra, de már a jövőbe néznek, azokat, akik nem felejtették el szeretteik elvesztése fölött érzett fájdalmukat, és nem akarják újra átélni. Én nem akarom megvárni mi lesz, ha Vlasy újra indukátor épít, miközben Pumpa megindul varkaudarájával, kik lesznek többen, akik támogatják vagy akik ellenzik a törekvéseiket, hogy a Chara-din hívőkör már ne is beszéljék. Tenni akarok azok ellen, akik Erdraunen élok életét semmibe vejezteskednek, harcolni azokkal, akik ránt támadnak. Ha te is akarsz, és elfogadsz társakat, akkor írd!

#### **Metan Orpheus (#1974),**

Dénes János 6723 Szeged, Budapesti krt. 15/b

□ Mivel fogalmazavar kezd el uralkodni néhány témában, azt hiszem ideje néhány dolgot tisztázni, ezek: istenek, jelleme, ellentétek. Ebben a sorrendben fogom őket végigvenni. Tehát: Leah istenség, Tharr istenség, Raia istenség, Dornodon istenség, Fairlight istenség, Sheran nőnemű istenség, Elenios nőnemű istenség. Most pedig következzék az (új) régi istenharmasság: Chara-din isten(ség), Rhatt isten(ség), Bufa nőnemű isten(ség). Amint látható a három „üj” isten státusza zárójelbe, ennek az oka, hogy hatalmuk messze nagyobb mint a halhatatlannal lett hét istenszerű hatalommal bíró entitások, akik csak birtokolják a hatalmat, és abból úznek sportot, hogy ki tud több hívet összeszedni. Ők egyszerűen csak kiséstestek, míg az „üj” harmas sokkal közelebb áll a valódi isteni státuszhoz, de még ők sem azonosak azzal az őserővel, ami a világot teremtette. Most következzék a jellemeik. Jónak nevezünk azt, aki a lehető legjobb hasznót akarja hozni a lehető legjobb mindenkinek, kár okozása nélkül vagy minimális kár okozásával. Lehetőleg kikerülvél, más megoldás híján kiiktatva a felmerülő akadályokat. Ismétlem kiiktatva, nem eliminálva. Téve ezt a legkisebb személyes érdek nélkül. Ja, és téve ezt úgy, hogy az illető, akinek segít, ebbe beleegyezett, és áldását adta rá, ellenkező esetben már gonosznak számít tette. Tehát szökőkút(ak) és pikkelő(ek) durván fektetmégáigának számitanak, ugyanis magúkságuk, és sértek az alany személyes jogait. Ja, és még valami. Ugyanev vonatkozik a bűvtörésre. Gonosznak számít az, aki lehetőleg mindenre való tekintet nélkül kihasznál mindenkit, csak a saját érdekeivel törődik. És csak akkor hajlandó bármit tenni bármiért, ha ezzel a saját érdekeit szolgálja vagy védi. Semleges csak papíron létezik, ugyanis előbb vagy utóbb mindenki válózik a két oldal között, még ha ez az auralján nem is látszik meg, hiszen ha semmit sem tesz, az a legnagyobb bűn, de ha egyszer állást foglal, az már vagy a jó vagy a gonosz irányba eltéríti. De nincs abszolút jó és abszolút gonosz, ezek egyazon dolognak (most jönnek az ellentétek) a tikörképei, az abszolút istenek, akárcsak a rend és a káosz, vagy a háború és béke, esetleg az élet és a halál. Ezekben mind ott található az ellentéte, hisz azért harcolsz, hogy békében élj, azért születesz, hogy meghalj, és azért születelt a rend, hogy a káosz minél teljesebb legyen.

#### **D.C Silver Panther (#4751)**

Ui: Thior Miklósnak üzenem, hogy a jók auralja kéki, a semlegeseké zöld, a gonoszoké pedig vörös. (Pozitív, semleges és negatív töltésű végett.)

□ Nehéz úgy gonosznak lenni, hogy van két ellenségem, és közben körbevesznék jó barátok. (Noha nem is 130-an, de azért annak egy páran.) De ne aggódjatok! Majd csak menni fog!

#### **Tanthalos (#3429)**

Ui: Thorwald! Küld el a cimedet!

□ Szeretnék bocsánatot kérni azóktól, akikől bűvtömlő megéghettem, hogy újra meg fogom próbálni.

**Elen Survivor (#5831),** Zan Rendje

□ **Kalandozóársaim!** Elsősorban azokhoz szólok, akik abban leltek örömeiket, hogy a 13. vagy magassabb szintű karakterükkel visszacsaplatnak nyugatra, és az újonnan indított karakterüket agyontopálják. Ez még nem is lenne olyan nagy baj (bár az ilyenekre ráferne egy beszámoló arról, hogy mi is valójában a szerepjáték). A gond ott kezdődik, hogy egyes karakterek elkezdik oldósni a jóval alacsonyabb szintű, a még szinte kezdő kalandozókat. Hát az ilyennek van bór a pofáján? Ti, akik ezt csináljátok, ahhoz mit szótoltok volna, ha ugyanilyen kezdő földműlőként, egy talpig vasba pakolt 13-14. szintű karakter megölt volna? Ugye, hogy zokon vetted volna? Kérlek benneteket ne vegytek el a kezdők kedvét a játéktól, hisz minél többen vagyunk, annál nepeesebb és sokoldalúbb ez a csodálatos világ! Köszi, hogy elvostatok!

#### **Fürge Calver (#1187)**

□ Nyílt levél Darochaar, Bonito Diabolis, Dana az Amazon, Nardalq, a Róka fekete druidákhoz és Dr. Mamut a Tök Éjhez. Kedves Sheranok! Mivel erredendő butáknak tartalak titeket, ezért megpróbálom lassan, tómondatokban írni, hogy megértétek. Gratulálok! Csak így tovább! Le a kalandozók városával! Romboljg porig! Adjuk vissza az anyatermesztet! Elég a hét város. Azokat pedig felosztotta királyunk. Mivel romhalmazzal mégsem hagyhatunk ott, ezért a meglévő kövekből építsünk a rangidős főistenek katedrálisát! Eljár Chara-din, Ghalla megmentője! Ti, kik védétek a természetet, van-e DEM-etek? Van? Adjátok át valakinek rögtön! A használatkor felszabaduló ózon árt a természetnek. Ugyanev vonatkozik a természet haragja varázslatra. Felgatógok, mi a következménye egy villámnak? Mivel az állatok (csak a szörnyeket) védeni kell, ezért javaslok mindannyiótoknak, különösen Dr. Mamutnak, hogy saját temével humuszosítsa a földet. Ennyit röviden, további tanácsokért forduljatok hozzám!

#### **PETE (#5981),** egy leendő főnemes

□ Kék Batiz! Ha van egy kis idő, megíráthatnád, hogy mi van a KT-képességgel, hogy mibe fejlesztet-nem iszonyatos mennyiségű TU pontomat. Azért választottam ezt a módszert a kapcsolafelvetéle, mert se a karakterszámodat, se a cimedet nem tudom. Ráadásul teljesen el vagyok zárva a külvilágtól, körülöttem pedig csak utyvágy árnyakok és más taplók vannak, akiknek fogalma sincs róla, mit jelent az „alakváltó érzés”.

#### **Formlos Taézij (#2240)**

□ Sötét az aurald, de nem kedvelek a céltalan öldöklés! Szeretnék megismerni az élet, a halál és az újászületés szent titkait? Tudni akarod, mi vár rád az új tégén, a túldolalod? Meguntad, hogy a hamis csillogás, a múltandó szépség ábrándjait kergesd? Ha a lelked békére és nyugalomra vágyik, vagy ha bosszúért kiált elhamvad szerettedért, akkor téged is vár Leah, minden élok és eltávóztok ura. Gyere közeánk, s ő megsejti, békét ad, hogy pinhesség, és rettenetes varázslatok, hogy bosszúd méltó legyen. Ha Leah követője kívánsz lenni, írj! Én segít-kelek, ha tudok.

#### **Muffalo Bill (#2398)**

Ui.: Hítársaim, Leah papjai, terjesztétek az igét, és segítétek az ő útjára a tévelygőket!

□ Olyan kalandozói kerekeselek, akik még nem akart szövetséget alapítani akármilyen okból. Emellett hódolatom annak, aki összeszámolja, hogy eddig hányféle szövetséget alapítottak Ghallán.

#### **Sir Ballantines (#2003)**

□ Képességeid tesznek cselekvésre alkalmassá, indikéidk határozatké, hogy mit és tesszel, és szelle-mi beállítottásod, hogy jól-e vagy rosszul.

#### **Kótoró Throfin (#4752)**

□ Raia templomot építenék! Tel. 32-311-673 (Balázs) **Ezüsthajú Kadremon (#3537)**

□ **Tisztelt Játékosok!** Névem Török Péter, és PerpE-Tum mobilé irányítója vagyok. Ér rövid írásmal a Káosz-Anarchia-Zürzavar fogalomháromszög kibogozása lenne a céloom. Ezen írás mindenkinek szól, de külön ajánlanám Muffalo Bill, Acid éi Sinistre és Sötét Orlan figyelmébe. A fent említett három fogalom nem egy és ugyanaz, csak a mai világban összefolyódott a jelentésük. A KÁOSZ görög mitológiai kifejezés; a teremteté előtti állápotot takarja. Etelete nem a rend, hanem a LOGOSZ, a teremteté principium. Jelentéstartalma: értelem nélküli, mindenre kiterjedő pusztítás, mert nincs egy vezér-ló elme aki irányítja, így ennek hiányában pusztulásba, pusztításba fordul a világ, hogy elérje az abszolút semmit, az állápotot. A KÁOSZ tehát nem minden és semmi egyben, hanem az abszolút semmi illetve a semmi féltörékek. Az ANARCHIA szintén görög eredetű szó. Jelentése: minden szervezett hatalom és irányítás nélküli állápot. Mi Chara-din-kál kifelé anarchisták vagyunk (nem ismerünk el magunkon kívül más hatalmat magunk felett), de nekünk is vannak vezéreink (Negat, Dögvész, Baghar), akik vezetik pusztító küldetésünket. Az ANARCHIA tehát része a káosznak, de nem lételem. Mert lehet szervezeten elpusztítani mindent (sőt kell is), végül magunkat is, hogy elérjük a KÁOSZT. A ZÜRZAVAR egy átfogó kifejezés amibe beleolvadt a KÁOSZ és az ANARCHIA jelentése. Használja a Chara-din témakörben nem ajánlott mert megtevesztő lehet. A fogalmak tisztázása után szeretném felvonzni a Káosz Lordjai KT és Szövetség hivatalos álláspontját az egész vitával kapcsolatban. (A hivatalos azt jelenti, hogy szerintem és mindenki szerint, aki egyetért velem.) Mi, a sártett fél, kiket több mint fél évszázad, sértegettek, pocskondiázatok megöcsögünk nektek, és fátylat borítottunk a múltra. Új világ (He-he-he), új tiszta lap. Söt minden Főnix szövetségi tagnak felajánljuk a belépés lehetőségét a KT-ba. A mi istenünk eddig nem volt elérhető a számotokra, de mi elhoztuk nektek az üdvözítő hitet. Ezért várunk mindenkit az igaz hit nevében. A béke és megbecsülés egyetlen feltelete, hogy fejezzétek be a pocskondiázásunkat. Mi Chara-din hívei meggyőződésből igaz hitből pusztítunk. Fanatikusok vagyunk akiket meggyőzőni nem lehet, elpusztítani (a játékkörnyezetből fakadóan) lehetetlen. Ma még kevesen vagyunk, de kitartásunk, összefogásunk és célunk igaz volta mágnesként vonzza a követőket. Kérdezzétek meg bármelyik káoszszimbólumos karaktert meghalna-e istenétér. A válasz egyértelmű igen, ha nem akkor mi magunk taszítjuk ki a közösségünkökből. Ez meggyőző erő, ezért leszünk egyre többen és többen, nem a tárgy, képességek, lehetőségek miatt. Nézzetek magatokba! El tudja mondani igaz szívvel a karakteretek „meghalok az istenemért”? Ha nem, akkor az a vallás halálra van ítélv. Nekünk cél a hitünk nem pedig eszköz. Talán ennyi amit mondani akartam. Ha valami megmozdított benned a szavaim olvasása közben (bár nem leszel Chara-din hífi) értelem valamit. Ne felejtétek! Almodók vagyunk és ez kötelem mindkét valáremre. Hogy mire? Ha nem tudod akkor arra, hogy addig töpreng ami nem jóssz.

#### **PerpE-Tum mobilé (PETE) (#5981)**

□ Trollok! Elegem van! A hirdetés rég nem aktuális. Írjatok Grahannak! Nincs erőm mindenkinek válaszolni. Bocsesz!

#### **Gyöngyharmat Niara (2624)**

□ Szerintem nem érdemes összeveszni azon, hogy milyen neve van az isteneknek. Elég hatalmuk van ahhoz, hogy alakjukat olyanra változtassák, amilyenre csak akarják. Zárjuk már le az ezt uncstémet!

**Lord Raver (#5726)**



## Noémi (#1806) HITETLENEK DALA

Hét erő őrzi a létet,  
Egyik pusztít, másik élтет;  
Egyik övez villámokkal,  
Másik nyíló virágokkal;  
De egy sem övta meg e földet.  
Mondd hát, miért imádjám őket?

Raia, napod fényt ád nekem,  
Nem kell sötétségben élnem.  
Jóságodnak fehér lángra  
Vezet majd az éjszakában.  
De nem te vagy a jó s a nap –  
Mondd hát, miért imádjalak?

Sheran, élők királynője,  
Füvek és fák öntözője,  
Hűs forrásod olta szomjaim,  
Éltemet is töled kaptam.  
De nem védted meg birodalmad,  
Mondd hát, miért imádjalak?

Elenios, mosolyogj rám!  
Csalóka vagy, szép szivárvány.  
Mindeneget neked adnám,  
Ha kacajod újra hallanám.  
De nem mindig vagyok illi vak –  
Mondd hát, miért imádjalak?

Tharr, a harcban vezesd karom!  
Becsületed útmatom.  
Tiéd a kard, tiéd a föld,  
És a küzdelem, mi ösztökölt.  
De a csaták már fárasztanak;  
Mondd hát, miért imádjalak?

Leah, egyszer tiéd leszek,  
Örök békét nálad lelek;  
Csontos markod elér majdan,  
Semmi sem segíthet rajtam.  
De időt nem kap töled a pap –  
Mondd hát, miért imádjalak?

Fairlight, érzem mágiádat,  
Varázserőd belém árad.  
Néhány csengő aranyadért  
Enyém lehet, mit szívem kért.  
De híveid oly kapzsiak –  
Mondd hát, miért imádjalak?

Dornodon, Te pusztítottad  
El otthonunk s családjunkat;  
Szeretteink kiöntött vére  
Kiált föl hozzád az égbe!  
Gyűlöletem megmarad –  
Mondd hát, miért imádjalak?

Hét erő őrzi a létet,  
Egyik pusztít, másik élтет;  
Egyik övez villámokkal,  
Másik nyíló virágokkal;  
De velünk ők nem törőnek –  
Mondd hát, miért imádjám őket?

□ Tisztelt gonosz kalandozók! Olvasva a GN-eket, kirajzolódtól előttem egy érdekes kép. Hogy nyilvánvalóbbá vált, hogy istenen visszatér erre a földre, úgy duzzadt egyre nagyobbba a Chara-din ellenes cikkek száma, és agresszív hevesége. Bevallom, ehhez mi is jelentős mértékben hozzájárultunk. Egyértelmű, hogy az ismeretlenül való félelem gyűlöletet szül, és az is nyilvánvaló, hogy amíg nem rendeződnek a dolgok, addig mindenki félti istene, ezáltal saját hatalmát. A helyzet az, hogy Chara-din végérvényesen visszatért, akár tetszik, akár nem. Bár istenen végtelenül bonyolult és bőséges terveit nem ismerhetem, azért ne felejtsek el, hogy igazán hatalmas dolgokat azok az istenek tudnak véghezvinni, akik papjai, követőik segítségével teszik azt. Márpedig mi nem akarunk elpusztítani mindenkit és mindent, aki nem hódol be Nekí. Semmi értelme sem lenne, ráadásul a nagy bulit sem akarjuk pillanatnyi kis örömeit feláldozni. Tehát nem akarunk mindenki ellensége lenni, sőt erős szövetségessé tudunk válni. Persze az ellenségeinkkel továbbra is kegyetlenül, kiemeltlenül végzünk, ha kell, harcban, ha kell, cselszóvással. Megjegyzném még, hogy van már olyan KT, amely felismerte, sokkal jobban jár, ha velünk van, mintha ellenünk. Gondolkozzatok hát, és döntsetek! Szerintünk megfér egymás mellett a három gonosz isten, miért ne lennénk hát mi is együtt hatalmasabbak? Felkeresünk benneteket, rajtatok, hogy mely kint alappozatok meg KT-otok jövőjét. Üdvözllet!

**Negat (#4879)**, a Lordok vezetője  
□ Nincs igazság! Azt hiszem egyedül vagyok, aki elélti a Ghalla Szépe versenyét, de kiállok véleményem mellett. Gondoljatok bele! Azok a nők, akik megnyerik vagy valamilyen helyzetért érenek el (bocsánat, javítottok: kapnak ajándékba) a versenyen, mit tesznek ezért? Semmit, hisz a természet áldotta meg őket ilyen külsővel. Ezért pedig értékes ajándékokat és kellő megbecsülést kapnak, a férfiak körülrajongják őket. Míg az egyszerűbb kinézetű, nem olyan népszerű hölgyek (mint én) semmit sem kapnak ebből a pompából. Talán, ha a belső, a lélek szépségét néznék (de a versenyen nem ezt teszik), akkor a magafajta nőnek is lenne esélye, és nem is biztos, hogy ezek a nők nyernének.

**Quasimodoné (#1984)**  
Ui: Különbön ajánlom írásomat Myrának, elsatnyult lelkeknek.

□ Tisztelt Városi Tanács! Mindkét kalandozóvárosba hamarosan megválasztjuk két képviselőjét Chara-din vallásának. Természetesen ők is építeni fognak a kellő számú TVP-ért. Remélem megszavazátok, hogy istenitink is képviselve legyen a Tanács soraiban. Ebben bízva nem is említsem a következményeit annak, ha választok nemleges lenne. Azonban egy fontos dolgot meg kell említenem: minden tagunk teljesen szabad akaratából cselekszik, és nem is célo, hogy akár egy leheltyűre is károsítsam benne. Tehát, ha rombol, akkor azért csakis egyedül ő vállalja a felelősséget, ahogy mindenki más. Nem pedig a vallása, KT-ja. Hát ennyi! Üdv:

**Negat (#4879)**, a Lord  
□ Leah papjai! Amelyikötök úgy érzi fel van készülve egy templom építésére, azt szeretettel várom Huertol és Wargpin között épülő templomunkhoz. Ha komolyan érdekel a dolog, keresem: Papp Szilárd, 2481 Velence, Kertész u. 1/a tel. 22-472-041. A halál kísérje utadat!

**Tass (#5516)**, Leah kisebb papja,  
a Pusztítás Prófétái tagja.

□ Trollok! Gyerintek gyakni!  
**Solkim Rohit (#1936)**

□ Tolvajok, árulók, bűvölők, fajgyűlölők, esetleges rosszámjűk! Az alábbiakban említett személyekkel, akik az elmúlt két évben keresztbe tettek nekem, és ez kölcsönös „sűrűlódáshoz” vezetett, örömmel közlöm: sötét leltem megnyugodott, és Eleinosnak hála, békére lett. Ezért e hirdetés megjelenése után török minden személyre kiadott FT-t és FL-t. Na! Azért azt a két FL-t nem törölöm, de remélem, hogy az áldozatok nem veszik személyeskedésnek a dolgot. Szóval: Acid, Cipo, Nikimano és a többi felbőszített kalandozó: NYUGALOM! Én megbocsátotam. És kinek köszönhetitek ezt? Eleinos hatalmának és Ghalla legszebb nőjének, Sárgra Spinének.

**Tanthalás**  
□ Kereksek bármilyen gonosz vagy Tharr hívó, esetleg mutans karaktert 60. forduló felett. (A mutáns mindig hányadik szintű.) Kérlek keressetek, s azt is írjátok meg, hányadik szintű a karakter, kinek a híve és kb. hol tartózkodik! Ez sürgős lenne! Kérlek jelentkeztek minél előbb! (Már akinek van, és átadja.) E-mail: nagysz@tigris.klte.hu.

**Melcor cwa Twilor (#2145)**,  
Nagy Attila 4031 Debrecen, Egressy Béni tér 22/6

□ Megkérném minden érintettet, hogy azon cikkekemet, ami a címváltozásomra vonatkozik felejtse el. A címem, amin a TF-es levelezésem folyik, a következő: Urbán János 3600 Ózd, Pf. 151. Megértéseteket előre is köszönöm! Sok szeretettel:

**Sötét Orlan (#3409)**, az alakváltó,  
Leah hűséges követője, a Jó Úi: Az, hogy másoknak nincs mondanivalója a nagyközönség számára, az engem ezután nem fog befolyásolni abban, hogy írok-e cikket az AK-ba vagy sem. Akit zavar, hogy ő kevesebbet publikált, az tegye ellen! Hahaha! Áki írt nekem mentális üzenetet, de sokáig nem kap választ, az valószínűleg azért van, mert a május 6-án táplált forduló elvezett, csak a másolatot kaptam meg.

□ Nem volt elég egy tolvajbándó? Kell egy másik is? Na mindegy. Kis-pisock, hol lesz az alakulás? Menének néhány haverral, segíteni....

**Scatman a troll (#1731)**

□ Próbáljuk elfogadni a dolgokat úgy ahogy vannak, S nem azon aszarkodjunk, hogy mások miért vannak S mert mindenki keresi az utat, Mely életének és lelkeknek célt mutat, Ezért értelmezze az utat mindenki úgy, ahogy akarja, Hisz idővel az érzéket a Nemlét ügyis betakarja. Ajánlanám e pár sort mindazoknak, akik filozófiai vitát folytatnak, illetve piszkálja őket a másik jellem jelenléte. Üdv:

**Vörös Lao (#5802)**  
□ Szeretnék rájönni, hogy Erdauin földjén milyen szabályosság szerint esik az eső. (Ha van egyáltalán valamilyen szabályszerűség benne.) Aki szeretne segíteni nekem ebben, azt kérem, hogy írja meg az alábbi dolgokat a lenti címre: Mikor esett eső? Hányadik fordulóban? Hol (abszolút koordináta)? Milyen tereptípuson? Előre is köszönöm a segítségéteket!

**Kobusch Nordenia (#5916)**,  
Tóth Benedek, 2113 Erdőkertes, Tompa u. 31.

□ Társakat keresek egy Leah templom építéséhez, illetve csatlakozni építeni. Legjobb lenne Libertan környékén.

**Alex Desponder (#1004)**,  
Juhász Ákos tel. 76-494-487

□ Taumaturgia szakértelemre vágó fiatal kalandozó keres szponzort, aki fedezné a tanulmányi költségeket (kb. 50 ap). Az összeget minél hamarabb meg fogom adni a kölcsönzőnek. Előre is nagyon köszönöm a segítséget! Shaddar környékén vagyok.

**Don Mortel (#2589)**,  
Kis Attila 3600 Ózd, Várkonyi u. 23.