

Tartalom

ÁRNYVADÁSZAT MAGYARORSZÁGON	2
A jótanácsok folytatódnak	
UTOLSÓ ÉBREDÉS	6
Shadowrun novella	
ÉJJEL	10
Sheran és Leah novellában	
KÉPREGÉNY	12
Korgó Szikra az olimpia után	
MAGIC: THE GATHERING	16
Uralkuj és irányítsuk a játékmező	
HATALOM SZÖVETSÉGE	18
Összegzés az első télevről	
VERSENYBESZÁMOLÓK	20
Szeged, Százhalombatta, Győr	
ÚJ VERSENYEK	21
Márciusban	
KÉRDEZZ-FELELEK	22
Fogós kérdések a HKK-ban	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
ÁMOKFUTAM	26
Statisztika és értékelés	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	28
Hírek, információk a KG-ről	
FELFEDEZÉS	30
Káosz Galaktika novella	
GHALLA NEWS	32
A TF hírei, érdekességei	
ÁRVERÉS	33
Az új városi licit	
HISTÓRIA	34
A megkérdezett: Csákányos Blendor	
BORAX KIRÁLY ÉS A KALANDOZÓK	36
Ki lesz a nyerő (és mi lesz a nyeremény)	
ELKÉPESZTŐ	37
Hihetetlen, de igaz	
KÖZÖS TUDATI TALLÓZÓ	38
Szikiaköklök, Ordo Mutantum, Maffia	
ERDAUINI AUKCIÓSHÁZ KFT.	39
Licit az interneten	
TF DILITOTO	40
Óriási nyereményekkel	
KALANDOZÓK VÁROSA	41
Új hírek Fehér Bércről és Biztosrévről	
APRÓK	42
A szokásos vélemények, üzleti ajánlatok	

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ígéretünkhöz híven ismét sok újdonságot, újítást találtak a februári számban. A szegedi Csillagvég bolt kuponja mellett, a Magic Shop és a Beholder Bt. vásárlási kedvezményét is megtaláljátok ebben a Krónikában. Egy új, és remélhetőleg nagy sikert hozó akciót is indítottunk. Márciustól minden számmal megjelenik egy olyan HKK lap, amely sehol máshol nem lesz kapható, és az összes vásárló a Krónikával együtt kap egy ilyen kártyát is. Reméljük mindenki örülni fog ezeknek az ajándékoknak! A KG-sek csomagíthatnak az Ámokfutam végeredményeinben, és elolvashatják a játékvezető értékelését. Főleg a TF-esek, és KG-sek számára nyújt az értékes nyeremények mellett izgalmas játéklehetőséget a Ghalla Newsban található dilító. A gyönyörű borítófestmény Gógós Károly munkája, a „A tűz létsíkja” kártyalap képe lesz.

Kérem az olyan vidéki klubok jelentkezését, ahol rendszeresen játszanak HKK-t, ugyanis sok vidéki játékos érdeklődik nálunk játéklehetőség iránt. Ezeknek a kluboknak az adatait közölni fogjuk a Krónikában. Természetesen továbbra is várjuk más klubok jelentkezését is.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

II. évfolyam 2. szám – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelés szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György

Grafikák: Fischer Tamás, Hahn Zsófia, Lipták László, Vida László

Borítófestmény: Gógós Károly

Borító: Prekop László **Szindinamikus:** Mazán Katalin

Felélős kiadó: Mazán Zsolt

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

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas

Felélős 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 őrizzük meg, és nem küldünk vissza.

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

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

Email cím: beholder@datanet.hu

ÁRNYVADÁSZAT MAGYARORSZÁGON

A meló előkészítése

A hogyan megtervezése nagymértékben attól függ, milyen melóra béreltek fel. Adatlopásra, szabotázsra, szöktetésre, nyomkövetésre, testőrködésre, detektív munkára vagy valami másra? Saját tapasztalatomból tudom, hogy minden árnyvadászat egy adott sablont követ: valahová valamit el kell vinni, ott csinálni kell valamivel valamit, és biztonságban le kell lépni úgy, hogy visszahoztok valamit. És nem árt, ha megfelelő a felszerelések, és valaki egész idő alatt háttérbiztosítást végez. Aki vadászott már eleget, az tudja, hogy ebbe a homályos megfogalmazásba gyakorlatilag minden beletartozik. Lehet, hogy egy-két dolog kimarad (például ha csak a Mátrixban kell bók-lászni egyet, akkor elvileg nem kell elmenni sehová), de az alapfelállítás akkor is ez.

Vegyük tehát sorra a lépéseket.

Valahová el kell vinni valamit. Mit visztek el? Hol veszik fel a cuccot (a cucc persze lehet ember vagy állat is)? Milyen útvonalon mentek? Mennyire biztonságos? Ha akadály merül fel, miféle tartalék útvonalatok van? Milyen szállítóeszközzel mentek? Mennyi ideig tart majd az út? Milyen területeken mentek át? Milyen ellenőrzések vagy rajtaütések várhatók az úton?

Magyarországon nem is mindig egyszerű dolog megtervezni az utazást. Ha persze csak városon belül mentek valahová, akkor nincs nagy gond, elég, ha tudjátok, hol, milyen banda az úr, hol, milyen cégek őrzik a területet, hol, milyen emberek laknak? Városon belül általában elég a motor vagy a dzsip (van saját motorotok, vagy másét használtjátok?). Budapest persze kivétel: ott vannak olyan területek, ahová csak páncélautóval érdemes behajtani. Ha ki kell mennek a városból, akkor persze megváltoznak a dolgok. Árnyvadász nem utazik hivatalosan, ezért két megoldás marad: légi szállítóeszközzel vagy páncélozott autóval. A páncélozott autót forrón javaslom, ha még sincsen, nem árt, ha az első néhány vadászatotok bevételét egy ilyenre tesztitek félre (plusz arra, hogy szerettek hozzá egy ügyes, és a száját tartani tudó szerelőt). Azt nem tanácsolom, hogy vegyetek egy helikoptert vagy egy hefeszt (baromi drága, költséges a fenntartása, és különben is szemet szúr) de például a Bakonyba vagy Pécsre mentek, nem árt, ha van egy ismerősötök, akiktől kölcsön lehet venni egy ilyet.

Ügyesebb árnyvadászok még a munka előkészítő fázisában besuttynak a Mátrixba, és némi munkabeosztás- és menetlevél-manipulációval szereznek maguknak egy szimpatikus céghelikoptert pilótával együtt (persze olyan parancsot ügyeskednek össze, hogy a pilóta ne csak ne kérdezzen semmit, de hátra se nézzen a raktérbe). Akár saját, akár kölcsönött járgánnyal mentek, mindig gondoskodjatok róla, hogy a járgány meg is várjon a visszaútra (egy rossz sikátorba leállított motor például tipikusan nem ilyen).

Zűrösebb a dolog, ha valamelyik Toxikus Zónába kell elmenni (ha engem kérdeztek, az ilyen melót már elvállalni sem kellett volna). Ott ugyanis nem működnek túl jól a műszaki cuccok, ezért kénytelenek lesztek gyalog haladni (undorító), vagy a helyiek segítségét igénybe venni. Készüljetez fel rá, hogy ezért sok esetben nem pénzzel kell fizetni. Ha a szállítást nem ti végzitek, mindig olyan emberrel utaztatok, aki a zsebetekben van (lepénzelitek, megfenyegyetek, mindegy). Sose induljatok el úgy, hogy „majd valamit kitalálunk, hogy onnan hogyan megyünk tovább”.

Vissza kell hozni valamit. Ez a pont gyakorlatilag megegyezik az előzővel, csak hátulról előre. Egy lényeges dolgot azonban ne feledjetez el. Visszafelé általában a szájrét szokták hozni, ezért a visszaút mindig forróbb, mint odafele. Ha megszöktettetek valakit, vagy elloptatok valamit (akár adatot is), akkor a károsult fél mindent elkövet, hogy visszaszerezze a tulajdonát, és lehetőleg benneteket is kinyírjon. Ha nincs is nálatok a szájrét (a lopott adatokat feltöltöttétek egy biztonságos helyre a Mátrixba, vagy csak a fejetekben van az infó, vagy sima szabotázsakció volt a meló stb.), akkor is üldözni fognak: ha másért nem, pusztá reflexből. Ha egy cég ellen folyt az akció, ne legyetek kényelmesek, mondván, hogy „a cég már úgyis elszenvedte a kárt, a bosszúakcióban pedig nincs profit, tehát nem kell izgulnunk”. Sose feledjetez el, hogy közvetlenül az akció után nem azok a cégfőnökök döntenek az üldözésről, akiknek a legfontosabb a cégkassa – nem, ilyenkor a beosztott őrpáncosok döntenek, akik viszont királyi lebaszást kapnak, ha nem kapják el a behatolókat. Az akció utáni órákban (esetleg napokban) a cégek is legalább annyira be vannak izgulva, mint az egyéb célpontok.

Sose higgyétek azt, hogy a titeket üldöző fél csak „mögületek” jöhet, csak abból az objektumból, ami



ellen vadásztatok. Mindig készüljétek fel rá, hogy ilyenkor mozgósítja a máshol lévő embereit, barátait, beosztottait, lekötölejteit. Lehet, hogy már biztonságban érzitek magatokat a városban egy kocsmában, amikor kiderül, hogy éppen a kocsmáros a céges besúgó. Ha megbízotok Mr. Johnsonban, célszerű azonnal az akció után értesíteni, hátha ő is be tud szállni a hazatérési játékba a ti oldalatokon – egy új játékos mindig meglepi az ellenfelet.

>>>>>[Csak egyetérteni tudok. Egyszer valami kis elektronikai kütyü prototípust kellett meglovasítanunk egy kutatótelepről, és már majdnem elértünk arra a helyre, ahol Mr. Johnsonnak át kellett volna adni a szajrét, amikor a cég (akitől loptuk a cuccot) néhány állig felfegyverzett dzsippel körülvett minket egy síkátortban. Azt hittük, nekünk már annyi, meg egy Bambi. Aztán egyszer csak mit látok: a sötét égboltról leugrik két Yellowjacket, és ritpityommá lövi a dzsipeket. Mi se köpni se nyelni nem tudtunk a meglepetéstől, és csak akkor ocsúdtunk fel, amikor rádión leszóltak az egyik helikopterről, hogy nem kell izgulni, Mr. Johnson küldte őket, és hogy most már szabad az út a találkahelyig. Úgy fest, tényleg kellett neki a szajré.]<<<<<<

—Kickboxer <12-04-56/11:20:33>

Tegyük fel, hogy megterveztek az utat. Utána azt is meg kell tervezni, hogy mit fogtok csinálni ott, ahová mentek. A célterület általában őrözött terület szokott lenni (ha csak dekás melóról van szó, egy céges Mátrix objektum is őrözött területnek számít), ezért nem árt, ha minél rövidebb ott-tartózkodási időt, és minél kisebb zajt terveztek. Tudjátok meg, milyen rendszerekkel védik a célzónát. Milyenek a biztonsági őrök? Kik azok? Az egyik leghatékonyabb bejutási mód, ha nem lelővitek, hanem megvesztegetitek az őröket. Hogyan lehet semlegesíteni a biztonsági berendezéseket? Ki lehet-e kapcsolni őket (legalább időlegesen) a Mátrixból? Ha nem, érdemes-e először arra a helyre bejutni, ahol a vezérlőpult van? Lefizethető-e a biztonsági rigó? El tudjátok-e intézni némi Mátrix-turkálással, hogy éppen ő legyen szolgálatban? Ha ismeritek, hogy milyen védelmi intézkedésekkel kell szembenéznetek, akkor ki is tudjátok majd választani, hogy milyen felszerelést vigyetek magatokkal. Nincs száználmasabb látvány annál az árnyvadásznál, aki több kiló C12-t, elektronikus zárnýtót, zavaróberendezést,

hőleárménykolót, géppuskát, rakétavetőt, páncélruhákat és egyéb nyálángságot visz magával, de már a második folyosón lefűleli egy kezdő figyelőszellem.

Ezzel el is jutottunk egy fontos ponthoz, amit az emberek általában ki szoktak felejtetni: a mostani világ nem olyan, mint volt. A mostani világban VAN MÁGIA! Nem elég a világ legtökésebb dekása, két penge rigó, meg három állig bedrótozott számuráj, sámánra vagy mágusra is szükségetek lesz. Ha nincs a csapatban, béreljétek fel egyet. Nem olcsó, de megéri (az ember saját irhája sosem lehet elég drága). Ha az akcióhoz nem is kell varázsló, ahhoz mindenféleképpen kelljen, hogy legalább egy árva kis asztrális kórszát tegyen a célterület körül, sőt – ha lehet – odabent is. A profi árnyvadászok figyelmét nyilván nem kell erre felhívnom, de a kezdők nagy valószínűséggel olyan létesítmények ellen mennek majd, amelyek nem a legnagyobb cégekhez, illetve nem a leggazdagabb szervezetekhez tartoznak. És mivel a mágia nem olcsó és nem is túl mindennapi dolog, az ilyen helyeket általában nem túl jól védik mágikusan – de védik, és ha csak világiak akarnak bejutni, akkor szopi a köbön. Egy mezei varázsló simán le tud csapni egy átlagos figyelőszellemet, nem érdemes hát ezen spórolni. És akkor még nem beszéltem az olyan triviális trükkökről, mint

a Láthatatlanság vagy a Maszk va-

rázslat. Ugyan minek trükközni

a biztonsági kamerákkal, ha simán át lehet sétálni előttük láthatatlanul, nem igaz? Minek hamis Mátrix-feljegyzéseket kutyulni, és minek géppuskahegyeket betárazni, ha a főkapun (!) besétáló vadász úgy is kinézhet, mint Mr. Akárki, a cég alkalmazottja (az igazi Mr. Akárki meg közben csöndesen pihenhet egy elhagyott lakásban az ágyhoz kötözve).

Ha már a varázslásról és a varázslókról beszélünk... Nem árt, ha tudjátok, mekkora asztrális háttérügárgással kell szemolni a célterületen. Nem túl szencsés ugyanis, ha megtervezitek, hogy a mágusotok majd körbékukkant asztrálisan, de a terepen a fickó máris rosszul lesz, amint éteri szejmeit a másik oldalra veti.

És még egy arany szabály: Nem számít, mennyi időt töltötetek a tervezéssel, nem számít, mennyi pénzt, szaktudást és energiát öltetek bele az előkészí-



tésbe, nem számít, mennyire egyszerűnek tűnik az egész meló, ha egyszer már „ODABENT” vagytok, le fogtok bukni. Lehet, hogy nem azonnal, lehet, hogy csak egy magányos őr vesz észre, de le fogtok bukni. Készüljétek fel rá. Ha ott a helyszínen akartok kitalálni valamit, az már veszett fejsze nyele. Legyen B tervek, tartalék időpontokkal és tartalék találkahelyekkel. Legyen C és D tervek is. Vigyétek magatokkal azt a kis drótvágó ollót, amire csak akkor lenne szükség, ha az A, B, C, D, E, F, G menekülési útvonalak mind befuccsoltak, de a H útvonal végén van egy mezei drótkerítés, amin nem lenne szép fennakadni.

Legyetek profik, és tervezetek meg minden katonai precizitással. Sokszor az életetek a tét, ami igazán megéri a befektetést. Tudjátok, milyen helyzetek várhatóak, és tudjátok azt is, melyik helyzetben mit fogtok cselekedni. A „basszameg, ha a hangtompító géppisztolyom van a kezemben”, vagy a „basszameg, a másik folyosón kellett volna kirohannom” típusú gondolatok nagyon kellemetlenek tudnak lenni egy vállalatosságba szíjazva.

Magá a meló

Az előbb sokat beszéltem a meló előkészítéséről. Nem véletlenül. Nem győzöm elégszer hangsúlyozni, hogy nincs az az árnyvadász, aki minden éles helyzetben mindig a megfelelő döntést hozza akkor, ha rögtönzőnie kell. Vannak dögös árnyvadászok, akik jól rögtönöznek, akiknek az agya úgy jár, mint egy Cray II-es, de egyszer ők is tévedni fognak. És ebben a szakmában ha egyszer tévedsz, az az utolsó. Elárulok valamit: az igazán profi, rutinos árnyvadászok valójában rettentő óvatosak, és gyűlölik a vagánykodást.

Valakitől hallottam egyszer, hogy az a jó árnyvadász, amely során egyetlen golyót sem kell kilőni. Nagyon igaz. Ha lehet, mindig kerüljétek el az erőszakot. Fegyvert használni durva, nehezen irányítható dolog, ami sosem jár komplikációk nélkül. Ha elkerülhetetlennek tűnik az erőszak, akkor is próbálkozzatok meg valami nem-halálos megoldással, és lehetőleg csöndesen. A kábítópisztoly legalább annyira hatásos, mint egy hagyományos pisztoly. A tör, a kés, a kard nem csap zajt, és nem produkál felvillanást. És ha már minden kötél szakad, legalább egy hangcsökkentő legyen felcsavarozva a kacsapörkölőtök csövére.

>>>>>[Az egyik haverom szinte kizárólag gumilövedéket használ, és mesterlövész puskát. Esméletlenül hatékony, és nem öl meg senkit.]<<<<<<

—Ado <12-04-56/11:20:33>

A plasztikot, rakétavetőt, és az egyéb nagy kaliberű baromságokat hagyjátok meg a katonáknak és a Rambo-lelkületű idiotáknak. Kerüljétek mindent, ami robban. Hatékony, az igaz, de utána a fél város tudja, hogy ott jártok, és hidd el, nem lehet annyi löszert magaddal vinned, hogy mindenkit elintézz. Ha netán – a feladat jellege miatt, vagy azért, mert a H tervezet már semmi jobb nem jutott az eszetekbe – mégis robbanószert kellene használnotok, azt tegyétek távirányítóval, időzítővel vagy valami egyéb szerkezettel, lényeg az, hogy amikor robban, ti már hét határon túl járjatok. A munka utáni felszívódást ugyanis határozottan megnehezíti az ilyesmi.

Hasonló tanácsokat tudok adni a varázslóknak is. Használjatok saját figyelőszellemeket, saját elementálokot vagy szellemeket, folytatatok asztrális érzékelést és/vagy projekciót, de mindenképpen kerüljétek el a harcot. Az asztrális harc legalább annyira kiszámíthatatlan, mint a világi, és sokkal súlyosabb következményei lehetnek. Ha hangtalanul elvágod egy ór nyakát, a társai jó esetben csak órák múlva veszik észre. Ha viszont földbe döngölsz egy elementált, a megidézője abban a pillanatban megérzi, hogy baj van. És egy varázsló NAGYON hamar a helyszínre tud érni, ha kell. A kollégáival együtt, természetesen. És nincs az a világi tüzerő, amelyik be tudna avatkozni (még észre sem veszik!) egy szélesebb asztrális harcba.

Mi a helyzet az asztrális védőburkokkal? Ha lehet, ne bántsátok őket, mert az alkotójuk azonnal megérzi. És az, hogy ti nem látotok át rajta asztrálisan, fordítva is igaz: az ellenfél sem lát át rajta. Az asztrális őrszemek (figyelőszellemek, projektáló varázslók, elementálok stb.) éppen ezért a burkon KÍVÜL szoktak járőrözni.

A fókuszokat lehetőleg csak akkor aktiváljátok, ha éppen szükség van rájuk. Aktív fókusszal mászkálni már az álmoskönyvek szerint sem jelent jót – akárci fia varázsló belétek döngölhet egy varázslatot, és még csak észre sem veszitek, mert éppen nem néztek szét asztrálisan.

Az igazán körültekintő árnyvadászok kesztyűt és jól záró, sisakos ruhát viselnek. Az ilyesmi nemcsak a



test kibocsátott hőjét árnyékolja le (hőlatása még a legbunkóbb troll biztonsági őrnök is van!), de megakadályozza azt, hogy hajszzálat, bőrfoszlányt és hasonlókat hagyjatok a helyszínen. Ha ugyanis tényleg forró a szajré, az ellenfél esetleg rituális mágiával akar a nyomotokra bukkanni. Ne bizzatok semmit a véletlenre!

A következőknek elsimítása

Ha van hiba, amit az árnyvadászok szinte mindig el szoktak követni (a prófík természetesen kivételek), az az, hogy nem számolnak a vadászatok következményeivel. Tökéletes megbeszélés után katonai precizitással megtervezik a melót, olajozottan, koordináltan végrehajtják, felveszik érte a jogos fizetséget, majd hátradőlnek a karosszékben, és azt hiszik, hogy hű de nagyon rutinosak voltak. Aztán néhány nappal később helikopterrotorok dübörgésére ébrednek, meg arra, hogy az ablakukon becsap egy levegő-föld típusú rakéta.

Hol követték el a hibát? Ott, hogy csak a meló ELŐTTI házi feladatot végezték el. De marad házi feladat a meló utánra is. Ki kell deríteni, hogy a vadászat szenvedő alanyának mennyire éri meg a vadászok felkutatása, illetve hogy képes-e rá egyáltalán?

A leghatékonyabb módszer – én is csak azt tudom tanácsolni –, hogy ha forró volt a meló, utána bújjatok le a fű alá, és lapítsatok addig, amíg el nem csön-desednek a dolgok. Hogy ez mennyi időt jelent? Attól függ, kinek a lábára léptetek rá. Ha egy cégnek, akkor egy-két hét elég szokott lenni – a piac szinte minden területen elég gyorsan fejlődik ahhoz, hogy két hét után a szajré már elavultnak számítson, vagy ne legyen már annyira fontos, hogy a cég üldözzön benneteket miatta. Ha az ukrán maffiának, a Tongnak vagy a Tiszta Hazának, akkor ez az idő éveket is jelenthet – nem szabad kikezdeni tehát az ilyenekkel. Azt

tanácsolom, úgy lapuljatok, hogy közben egy-két megbízható kapcsolatotok odakint gyűjti az információkat. Általában lehet tudni, mikor múlt el a vész.

Hogyan érdemes lapulni? Nem árt, ha az embernek senki nem ismeri a lakását vagy állandó tartózkodási helyét. Ez azonban ritkán megoldható, így azt javasolom, hogy tartsatok fent két-három (esetleg négy-öt) lakást vagy rejtkehelyet az inségesebb időkre. A pusztlutal (bármelyik) általában ideális hely szokott lenni: a közepesnél nem nagyobb kaliberű ellenfelek ellen jól védenek a zűrös helyi viszonyok, és az utcai bandák (kellő havi díjazás fejében persze, ám ez megéri az árát). Ha egy nagy halat fogtatok ki ellenségnek, akkor nektek is más eszközökhöz kell nyúlni. Tanácsom ez esetben az, hogy vagy ne kezdjétek nagy halakkal, vagy úgy kezdjétek, hogy mögöttetek is áll egy másik. Tudok néhány céget, amely hosszabb távon együtt szokott működni árnyvadászokkal, és aki meg is védi a vadászait, ha azok véletlenül mézes kézzel nyúltak bele a méhkaptárba.

Magyarország ideális hely a felszivódáshoz. Tudom ajánlani az anarchistákat délen, a törpöket a Bakony alatt, a Toxikus Zónákat, Szegedet, a troll hadurat, sőt, még a Sztráda környéki mocsári falvak is megteszik. Akárki ellenség kétszer is meggondolja, hogy betegye ilyen helyekre a lábát. Természetesen mint mindig, az elrejtőzésben is a kapcsolataitok segíthetnek a legjobban, nem árt tehát ha odafigyelték rájuk – pénzzel, kis szívességekkel, információval sőtöbbit.

Ennyi futotta most egy szuszra. Végezetül még egy utolsó tanácsot hadd adjak. Ezt egy volt árnyvadász ismerősömtől hallottam, és eddig még megőrizte az irhám épségét: Győztes árnyvadász nincsen, csak olyan, aki tudja, hogyan kerülje el a vereséget.

SABC



UTOLSÓ ÉBREDÉS

2010. június, Seattle

Kegyetlenül összeverték. Joey a porban feküdt, amit lassan sárrá mosott az eső. Már nem látta a neont a szórakozóhely bejárata fölött, de emlékei között ott úszkált a vérvörös Samma felirat, enyhén megdőlt, karcos betűvel. Pont olyan színe volt, mint a vérnek, ami elhomályosította a szemét. Boldog volt. A háttérben ipari zajhoz hasonlatos zene mély, kifacsart basszusa örölt, s Joey úgy érezte, szíve adja a ritmust. Nem kellett mozdulnia. A fájdalom oly magasra csapott, hogy szervezete védekezésképpen teljesen kizárta magából a kint. Meg fogok halni, gondolta, miközben a vérneon Sammát különös, tudományos szöveg szorította a háttérbe, fekete, fagyos gyászjelentés-betűkkel informálva az olvasót, az az a hallucináló Joey-t arról, hogy az érzékek halála után igen megalapozott dolog minden egyéb fizikai életfunkció megszűnésére számítani. Belátható időn belül. Küzdeni kéne, hallotta önnön hangját belső fülével, miközben nyelvvel megpróbált megszabadulni a szájában felgyülemlt véres nyálról. Nehéz küzdeni, ha az ember haladoklik, jutott eszébe, s elmosolyodott. A nyál végre kiszabadult a szájüregéből, s a kézfejen megannyi gyöngyként csillogó esőcseppre folyt. Meleg volt. Finom, meleg, bár véres nyálcsík. Ez ráébresztette Joey-t, mennyire *hideg van*, s hogy mennyire remeg. Hé, ember, küzdeni kéne, gondolta még egyszer.

2010. augusztus, Seattle

Elképzelte, amint kinyújtja a karját – talán megvilan a tenyerében az öngyújtó? Ha úgy képzeli, igen. *Úgy képzeli.* Meggyújtotta a huszonhetedik gyertyát is. A láng hideg, fehér fénye tette teljessé a padlón elterülő komplex szimbólumot. Elkészült hát, nyugtázta, miközben valójában az ágyban feküdt. Megcsinálta. Imaginációs gyakorlat – és látomások. Joey érezte, amint valami elindul körülötte. Hét heti megfeszített munka közepén ült, de legalábbis azt képzelte, hogy ül, egy krétával rajzolt ábra kacskaringózó, majd' mindenki számára érthetetlen, örült vonalai között. Persze, ezt a dolgot nem látta senki más rajta kívül – hiszen csak kita-

lálta. De akkor is. Hirtelen és váratlanul a tincs, amit hosszan, arcba lógóan hordott, meglebbent. *Meglebbent.* Biztosan sóhajtott – észre sem vette. Előrehajolt. Elképzelte, hogy előrehajol. Torz törökülésben ült – vagy csak úgy hitte –, jobb lába ferdén kinyújtva keresztelte a rajzolat néhány vonalát. A jobb lába... Ott, valahol az érzékelés határain túl, a törött csontokat fáradhatatlanul rázta a hozzájuk erősített merevítőszerkezet apró motorja, ami a külső vázon kapott helyet. Valamiféle medikus berendezés, pókszerű gép – a vibráció segíti a csont összeforrását. Gyertyafények tükröződtek rajta, lassan ingatva magukat a levegő mágikus táncában. Joey még jobban előrehajolt. Végre elérte e drótkócos, fém kaszaspókot, ami lábait az övén átfúrva féléves félálmat aludta, egyetlen zölden pislákoló szemmel tartva a kapcsolatot a külvilággal. Viszolyogtató. Joey a kapcsolóhoz nyúlt, amelyhez az orvosok szerint nem lett volna szabad, és kikapcsolta a gépet. A zúgó, tompa monotonitás megszakadásának lobbanó fájdalomában összeszorított fogakkal eszébe jutott a pókok iránt érzett undorodó gyűlölete, ami egész életén át végigkísérte. Zuhant, ki a hallucinációk közül, egyenesen a valóságba, onnét pedig tovább, tovább a semmi felé. Aztán vissza.

A lányt Rosemarynek hívták. Szerette a nevét – illett egy pályát tévesztett fotómodellhez, és az ügyeletes nővérhez is. Csak Rose-nak szólították. Rózsavörös... akárcsak az a két vészfény, ami az aprócska szoba sötétjében nyitotta fel a szemét. Baj van. A torz, elektronikus lüktetéssel felsíró biztonsági szoftver élethez keltette a betegfigyelő rendszer egyik CTV-rendszerű monitorát: a zöldes árnyalatokban fürdő, tartaléküzemen futó képernyőn az IMC08-as kóddal azonosított, magányos kórterem képe villant fel, közepén egy drót-pókhálóba ragadt, tükkel kiszögeezett, csövekkel befot beteggel. A gyöngyfehér betűkkel kiírt üzenet adatai szerint a létfenntartó berendezésekben teljes energiakimaradás lépett fel – mintha valaki szántszándékkal kikapcsolta volna őket. A nővér beletenyelt a vészjelzőbe, a kórház pedig megtelt minden irányból gyorsan közeledő, lazán megkötött

papucsok zajával. Rosemary visszafordult a tizenegyes hírekhez, a TV-ben. Multimédia.

Joey mindvégig mozdulatlanul ült. Koncentrált, arra, amit önnön imaginációja a valóság és az álom mezsgyéjére sodort – a varázslatára. A gyertyák egytől egyig leégtek, s neki minden egyes kialvó csonk a kín újabb és újabb veritékcseppjét jelentette. De harcolnia kellett. Nem adta meg magát békét ígérő halálvágyának. Túl sokat hibázott már, nem akarta újakkal tétézni a sort. E gondolathoz görcsösen ragaszkodott, még akkor is, ha nem tudta, miért, meg azt sem, hogy mit jelent. Mindig, mindig varázsló szeretett volna lenni életében. De, mint azt ő is tudta, varázslók nincsenek. Akkor legalább hadd képzelje azt, hogy az... Égjenek csak le a képzelet-gyertyák! Az utolsó után hanyatt dőlt. Bele a zöld krétarajzba. Halj meg, te rohadt állat, szerette volna üvöltöni, úgy, hogy belerezegjenek az ablakok is. Bosszú! Samma! Haljatok meg mind! Köhögött, s ismét véres nyállal – Sammaneon, gondolta – telt meg a szája. Irtózatosan fáj a seb a torkában, de Joey boldogan üdvözölte a fájdalmat. Azt jelentette, hogy még él. Jó hír.

A tizenegyes hírek. Megint botrány volt a Sammában, valahol a földszinten. Az utóbbi két hónapban a hely teljesen elzüllött. Verekedés. Lövöldözés. Samma? Rosemary már volt lent párszor, s mindannyiszor sikerült is bejutnia. Persze nem volt ő olyan gazdag, hogy ezt igazából megengedhesse magának, de tisztában volt szépségének és szavainak erejével. Körmeit piszkálva figyelte, amint a rohamosztagos rendőrök a ricsaj és a tolongó riporterek tömegének túloldalán elvezetik azokat az alakokat, akikről a riporterek még nem sikerült megtudnia, kik is valójában. Az alagsorban találtak rá mindhármukra a kidobóemberek, akiknek az



életét csak egy véletlenül bekapcsolva felejtett házitelefon mentette meg – hogy hogyan, az nem derült ki a tudósító szavaiból. Már el is tűntek: a tömeg egyik, talán harmadik, negyedik oldalán éppen most tuszokolták be őket hordágyra fektetve egy-egy rohammentő biztonságába. Rosemary a zöld CTV-re pillantott. A vibrók még mindig nem működtek az IMC08-ban, hiába tolongtak a kórterem előtt az ügyeletes Banwood doktor asszisztensei. Valaki bezárta az ajtót. Belülről.

Feltápáskodott. Mindjárt itt lesznek az orvosok. Biztosan észrevették... A tetszhalott fémpók súlya elviselhetetlennek tűnt. Joey tudta, hogy vissza kell kapcsolnia, bármennyire gyűlöli is. Igaz. Erősen zavarta az összpontosításban. Ám, bár

annyira közel, hogy igazán szemügyre vehesse, még soha nem sikerült hajolni hozzá, tudta azt is, hogy a gép egyébként gyógyítja. Elvonszolta magát a legközelebbi székig. Vagy csak képzelte ezt is? Maga sem tudta már. Lerogyott, s kezeivel a kapcsolót kutatta. Sammaneon. Rózsavörös, híg folyadék csorgott végig a lábán, rá a pók króm potrohára. Kinyílt mögötte az ajtó. Lassan odafordította a fejét – jó kétméteres alak állt a küszöbön. Nem orvos. És nem is ápoló. Olyan, mintha forgószélből gyúrták volna, gondolta Joey. Ilyen lehet egy levegőszellem? Ilyennek képzelte. Eddig minden rendben volt – de nem értette, hogyan lehet ilyen erős gázszag itt, a kórteremben. Kórterem. Új lakás. *Eh, hallucinációk.* Gúnyosan elmosolyodott, s visszakapcsolta a gépet. A vibro-pók zúgása kiemelte öntudatából: elájult.

Gázrobbanás. Rosemary ijedtében a székbe kapaszkodva figyelte, hogyan tölti be másodpercek alatt a híradó közvetítőkocsijának látóterét a kékes-fehér tűzgömb. A Samma egy pillanatig óriási, izzó gyöngyként lebegett, aztán az acélszerkezet megadta magát az NXA, az elméletileg detonációbiztos fűtőgáz erejének. A lángoló gáz felgyorsított lávaként ömlött végig tömegben, kocsikon, kamerákon, mindenben. Kiment a kép, de csak egy pillanatra. Mosolygó női arc. Vegyen Zacci fogkrémet. A hirtelen bevágott reklám szövegét egyenletes sípolás metszette el. A kórház számítógépe szerint az IMC08-as kórterem betege, Joey Mertone hét heti amnéziás állapot után életét veszteszte. Az életfenttartó rendszerek rejtélyes üzemkimaradása miatt.

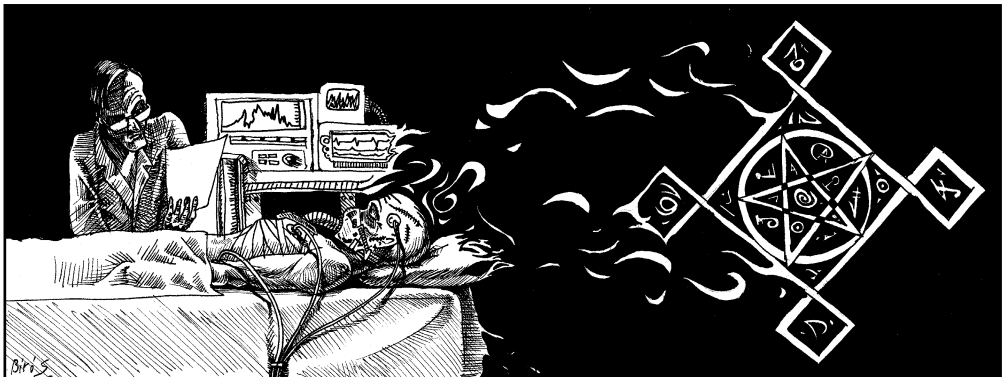
Tévedett. Az MI, azaz a gép mesterséges intelligenciája nem tudta, nem tudhatta, milyen erősen visszaüt a használójára a feketemágia. Joey sem tudta. Pedig ő lett volna – vagyis inkább: ő lehetett volna az egyik első varázsló.

2015. és később

Öt évvel később, 2015-ben Nobel-díjjal ismerték el Colin Banwood professzor kiemelkedő munkásságát a tudattalan különböző felületeinek leképezésének területén. Legelső, híressé vált álom-fotói egy embert ábrázolnak – a professzor értelmezése szerint magát az álmodót, saját belső valóságában – aki egy hatalmas, bonyolult, zöld ábra közepén fekszik, lobogó gyertyafényekkel körülveve. A kép számítógépes elemzéseinek során a zöld ábra egyszerű transzformációval a Samma komplexum logójává alakult. (Azé a Sammáévé, amit valószínűleg terroristák romboltak le egy bombamerénnyel, a felvétel készültének napján.) A fura jelenség magyarázatát prof. Colin Banwood a Samma pusztulásának emocionális sugárzásában vélte megtalálni. Egy másik vélemény a kaosz-elmélet újabb bizonyítékát látta a dolog mögött. A fényképsorozat harmadik darabja, mely egy megközelítőleg két méter magas, démoni alakot ábrázolt, az egyén büntudatának megjelenítőjeként vált ismertté. De senki nem érezte azt a *furcsa gázszagot*. Senki nem látta igazán az összefüggéseket. *Akkor még nem.* Joey Mertone történelem lett, öt évvel azután, hogy utolsó hibáját elkövetve bosszút állt a Samma vérneonján. Ma már tanítják – az Alkalmazott Mágia tanszékek többségén.

Sokan nem értik, miért olyanok azok a bizonyos fényképek, mintha egy fura pók szemein keresztül néznének valamit. Pedig csak a technika volt még fejletlen. De ez már titkos, cégaktákba való anyag. Az egyetemi előadók pedig csak a fejüket ingatják, ha erre valaki rákérdez. Méghogy technika és mágia, igazán működőképesen, együtt... Ugyan már. Badarság. Nem érdemes foglalkozni vele. Egy-két fénykép. Az lehet. De több?

CSIGÁS GÁBOR



MEGNYÍLT A DUNGEON KÁRTYA ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB!

A bolt helyén várunk Titeket, kártyazombik
és szerepjátékszihók!

Végre egy hely, ahol cserélhetsz, játszatsz akár
a versenynyertes profikkal is, és rendszeresen
indulhatsz háziversenyeinken!

Terveinkben a következő versenyek
lebonyolítása szerepel:

HKK: frissen bontott pakli, Hatalom Korlátozása
(játék ritka lapok nélkül) páros verseny,
Istenek háborúja stb.

MAGIC: type1, type 1.5, type 2,
Visions sealed deck stb. valamint GUARDIANS,
MÍTOSZ, CHERUBION versenyek.

**Belépő: 60 Ft, vagy 110 Ft, amiben
benne van egy dobozos üdítő is.**

Havi klubtagsági: 990 Ft

**Nyitási kedvezmény március 1-ig:
aki 1500 Ft fölött vásárol,
nem kell belépőt fizetnie!**

A bolt természetesen továbbra is
a régi formában, belépő nélkül működik,
és vár benneteket a legjobb cuccokkal a
legolcsóbb áron.

DUNGEON

1073 Bp. Erzsébet krt. 37. az udvari dungeonban
Telefon: 351-6419 (kérdd a szerepjátékboltot)

ÉJJJEL

Azon az éjszakán tökéletes sötétség borult Erdauinra, fekete fellegek takarták el a csillagok és a Bíborhold fényét. Csönd volt, még az állatok is megérezték, hogy valami végtelenül gonosz szállta meg az erdőt. Ez az erő földig rombolta a Földanya oltárát, mellette a Szent Tölgy kiszáradva, csonka ágakkal állt. Törzsénél egy gyönyörű fiatal leány holtteste feküdt: nem volt rajta sérülés, de tágra nyílt szemeiben döbbenet vegyült az iszonyattal. A nyakában koponyaszimbólum lógott élettelenül.

Csak a szél suhogása hallatszott. Aztán a felhők közül előbukkant egy csillag. A távolban bátortalanul huhogni kezdett egy bombagoly.

A szépséges hölgy arcán ezüstszínű könnyecsek ragyogtak, lábainál egy óriási tigroszán hevert, és vigasztalanul nyaldosta úrnője kezét. Azon az éjszakán gyásznapja volt a Földanya hitének Ghallán. Oltárok és templomok tucatjait pusztította el valami ismeretlen erő, és végzett mindenkivel, aki megpróbált szembeszállni vele.

Sheran siratta híveit, megkőnyezte a tölgyeket, amelyeket elpusztított az ismeretlen hatalom. Aztán felállt, és egy tökéletes szépségű fához sétált, belépett embermagasságú odván, elhagyta a zöld színben ragyogó buborékok, és a tompa fekete gömb felé igyekezett. Amikor odaért, letörölte könnyeit, és tiszta hangon felkiáltott:

– Leah! Békével jöttem hozzád! Beszélni akarok veled.

Nem érkezett válasz, de ajtó nyílt az istennő előtt a buborék falán, és feltűnt a Halál Urának pokoli vára. A tornyai körül élhólt mirgek, és más ismeretlen iszonyatok keringtek, de ez semmi volt ahhoz képest, ami a létsík-ról Sheran felé áradt: szinte kézzelfogható volt a holt lelkek szexuális dőlése. A Földanya mégsem habozott, belépett a kapun.

Talán a halál istene akarta így, talán csak egy állandó teleport működött a bejáratnál, de Sheran azonnal Leah tróntermében találta magát. A kongóan üres terem közepén ott ült az isten, pergamenszerű bőrrrel borított kezét egy tigroszán koponyáján nyugtatta. A épület csontig hatoló hidege nem zavarta Sherant, mégis megborzosgott, és ezt látva Leah gúnyosan elmosolyodott. Ekkor az istennő kényszerítette magát, hogy a koponyaszzerű fej vörösén izzó szemébe nézzen, és beszélni kezdett.

– Szükségem van a segítségedre. A legutóbbi néhány órában hí-

veim tucatjai kerültek az árnyékvilágba, és rejte maradt előttem az, aki ezt tette. Nem kérem, hogy add át a lelküket vagy, hogy engedd visszatérni őket – nem vagyok olyan naiv, hogy azt higgyem, megtenné –, de arra kérek, engedd, hogy beszéljek velük.

– Miért tenném meg ezt neked? – suttogta a halál istene, szavai nyomán jeges szellő söpört át a szobán. – Ellenségek vagyunk réges-régen, nekem csak jó, ha a te hited gyengül odalenn. Mégiscsak naiv vagy, hogy egyáltalán idejöttél. Ebben a várban nincs hatalmad, nem tudom, mi tarthatna vissza attól, hogy rabságba vesselek...

– Nem vagy ostoba Leah, és jól tudod, hogy semmivé lennél nélkülem – felelte az istennő, és intett. A padló repedésében egy apró, színes virág jelent meg, de el is száradt hirtelen. – A halál nem létezhet az élet nélkül...

– De ez fordítva is igaz! – csattant fel Leah, aztán eszébe jutott valami, és gunyorosan elvigyorodott. – De rendben, megteszem amit kérsz. Mondjuk úgy, a régi szép idők emlékére. Meg aztán, nem sok örömid lesz benne...

A Földanya valóban megszenvedte azt a kurta órácskát, amit a kastélyban töltött, pedig Leah nem tett semmit ellene, sőt kínosan udvarias maradt. Azonban a kísérteket, akik nem is olyan régen még őt szolgálták, valami olyat láttak haláluk pillanatában, amit elméjük nem volt képes feldolgozni. Szellem-szemeik a végtelenbe meredtek, még mindig ott lebegett bennük az iszonyat...

– Nos, azt hiszem, a végére értünk – mosolygott Leah, miután elhessen-tette az utolsó néma ködalakot is.

Sheran szó nélkül megfordult, és távozni készült, az isten szavai azonban megállították:

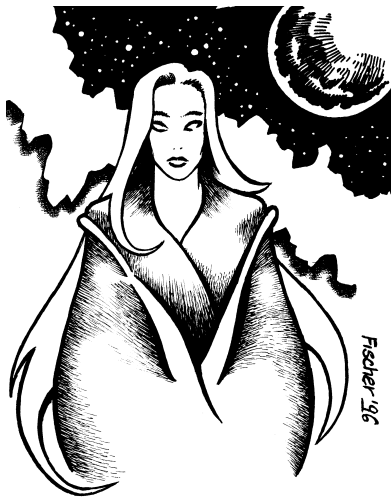
– Tulajdonképpen én is kíváncsi vagyok, mi történhetett. Van itt még valami...

Csettintett. Egy újabb szellemalak jelent meg előttük, körvonalan jól látszott, hogy életében egy fiatal, szépséges hajadon lehetett. Habozás nélkül leborult a halál istenének lábainál.

– Mit tehetek érted, Hatalmas Úr?

– Mondd el, mi okozta a haláloedat! – parancsolta Leah, anélkül, hogy ránézett volna hívére.

– Az erdő közepén jártam, parancsodra Sheran átkozott oltárát szándékoztam lerombolni...



A Földanya sötétzöld szemei haragosan megvillantak, de Leah-nak az arcizma se rándult.

...Whorelna kőkalapácsa újra és újra lesújtott az oltárra, kavicok szilánkjai záporoztak szét, a tetejére ültetett virágok kifordultak és a földre zuhantak, a lány dühösen megtaposta őket. Aztán hátralépett, és elégedetten szemlélte „művét”.

Ajkai egyetlen mosolyra húzódtak, amikor arra az ostoba ifjú Sheran papra gondolt, aki elárulta neki az oltár pontos helyét. Már az ő urát szolgálja a Kővilágban, a karjai közt lehetne ki lélkét. Ahogy ki-mondta azokat a szavakat, amiket Whorelna várt tőle, a tör pontosan a szívég hatolt.

Most a hatalmas tölgyfa felé fordult. Úgy gondolta, ezzel sokkal könnyebb dolga lesz. Meggyújtotta fátykáját, és a fa alsó ágaihoz tartotta, de azt nem fogta a tűz. Rögtönzött máglyát rakott a tölgy lábánál, de hiába lobogtak a lángok dühöden, Sheran szent fájában nem tudtak kárt tenni.

A lány dühe nem ismert határt. Hárpiaként vetette magát a fára, de csupán hosszú, éles körmeit sikerült beszakítania, még a fa kérget sem tudta lehántani. Szörnyű káromkodások törtek elő a szájából, nem tudott uralkodni magán. Aztán a teste görcsbe rándult, ajkai ősi, szörnyű szavakat ordítottak az éjszakába, olyan szavakat, amelyeket nem érthetett meg egyetlen halandó sem.

Végül egy emberszerű alak körvonala pillantotta meg. Az hatalmas, éjsötét szemeit Whorelnára emelte, akiben csontig hatolt a halálos rémület...

– Hildrin! – a Földanya dühös vércseként kiáltott. – Hogy jutott át az átkozott? Tennünk kell valamit!

Leah arcán kifejezéstelen mosoly jelent meg.

– Tennünk? Ez mindig is a csak a te ügyed volt Sheran. Akkoriban te hibáztál nagyot, oldd meg ezt a problémát magad – azt hiszem, ebben az esetben talán még Raia is egyetértene velem.

Azon az éjszakán az erdei avar egy istennő lábai alatt ropogott. Sheran kissé fázott. Ghallára lépve még az isteneknek is fel kell adniuk halhatatlan formájukat, bár még ilyenkor is lényegesen többek egyszerű halandóknál. A környezet hatásai nem voltak szokatlanok a Földanya számára, mégis furcsának találta az érzést, és néha megborzongott. Talán nem csak a hidegtől.

Hamarosan elérte a tisztást, ahol a Leah papnő története zajlott. Szomorúan szemlélte a Szent Tölgy és az oltár maradványait, Whorelna holtestét, de most fontosabb dolga volt annál, hogy ezekkel törődjön.

Körülnézett, valami nyomot keresett. Féltrehúzta a tisztás közepén álló bokor ágait...

A nagy fejű humanoid olyan gyorsan támadott, mint egy villám, kezei bilincsként szorultak az istennő csuklójára. Sheran úgy tudta, egy istent semmivel sem lehet meglepni, most mégsem tudta kivédeni a támadást, és a földre rogyott az iszonyatos erejű mentális csapás súlya alatt. Kétségbeesetten próbált szabadulni, hisz tudta, ha Hildrin győz, valóban véglegesen elpusztítja őt, de hiába, érezte, hogy veszített. Ebben a formájában nem volt képes felvenni vele a harcot. Már megadta magát az örök sötétségnek, amikor meghallotta a csattanást...

Leah szenttelen arccal bámulta a földön vonagló, kettévágott gépezetet, majd egy mozdulattal eltüntetve ezüstösen csillogó kaszáját. Úgy tett, mintha észre sem venné Sherant, aki a sokkból magához térve lassan ráébredt, hogy mi történt, és könnyezni kezdett.

– Technika és mágia – szemlélte elismerően a halál istene az életnagyságú bábút. – Ő maga nem léphette át Ghalla határát, hisz egy másik világ istene, de hogy egy „egyszerű” tárgyat küldött át, az nem tűnt fel senkinek. Egy ilyen, mágiával átított világban, mint amilyen Ghalla, az ilyen iszonyatos entitással bíró varázstárgy igen hatékony, de egy android csak rövid ideig működhet. Valószínűleg azzal számolt, hogy néhány óra is elég lesz. Majdnem igaza is lett. Az a cerebrita kurafi mindig is ravasz volt.

– És mindig is gyűlölt engem...

ahogy te is, azóta. Miért mentettél meg?

– Ő hölgyem, te monád: a halál nem lehet meg az élet nélkül. És különben is, utánad én következtem volna.

Bár a halálisten erőltetetten kacagott, Sheran érezte a bizonytalanságot szavaiban. Kutatóan nézett rá, de a vörösén izzó szemek látványát nem bírta elviselni.

– Megvolt rá az okod, az biztos – mondta, és megfordult, de Leah meglepően lágy szavai megállították.

– Valaha másként néztél rám, Sheran.

– Valaha egészen más voltál... és más voltam én is.

Leah egyik halottféhér csontmarka elindult, hogy megérintse a Sheran arcán ragyogó könnyecseppet, de látva, hogy az istennő kitér előle, a mozdulat abbamaradt. A Holtak Urának arca megkeményedett.

– Nemem kell – mondta, és eltűnt.

Sheran még intett a kezével – a fűben heverő robot porrá omlott –, majd ő is visszateleportált otthonába. Elparancsolta a közeléből valamennyi szolgáltóját, és hangtalan sírásba kezdett.

Leah kiáltása végigvisszhangzott a vár összes termén.

– Azt parancsolom minden hívemnek, hogy pusztítsa a Élet ezerszer átkozott istennőjének minden megnyilvánulását. Öljétek meg híveit és teremtményeit, romboljátok le az oltárait és templomaikat! Egessétek fel az erdőket, pusztítsátok a növényeket!

Egy isten sohasem adhatja fel a büszkeségét.

PELEGRIN (#1531)



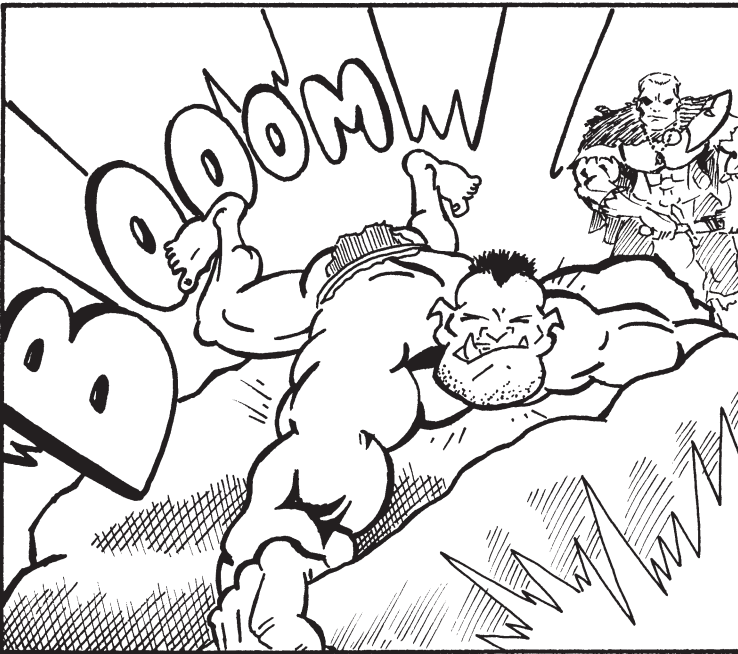
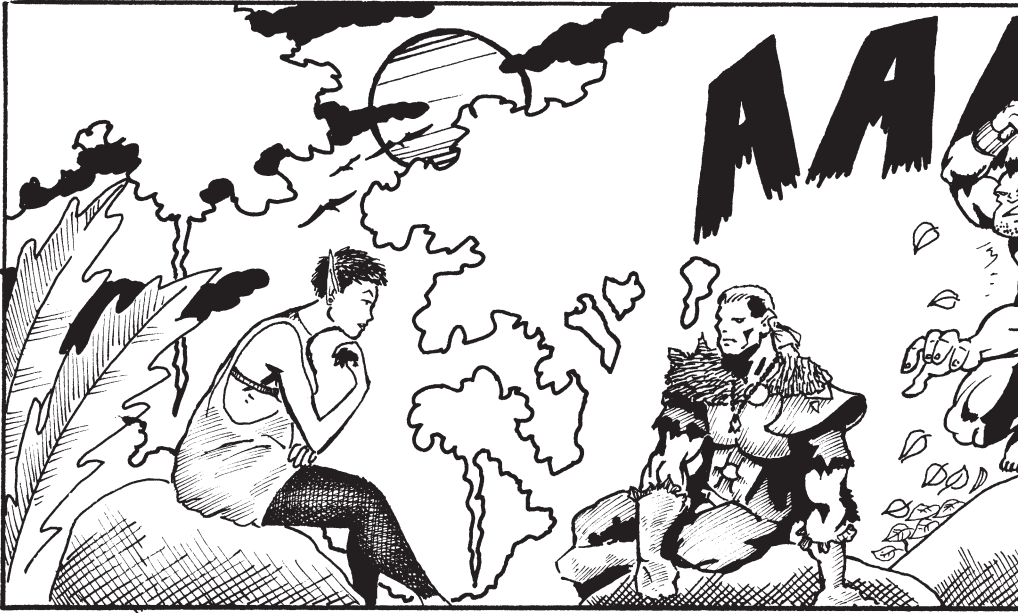
Korgó Szikra kalandjai a Túlélők Földjén

Írta: Németh Kálmán
Rajzolta: Fischer Tamás

SZIKRÁZÓ KORONA

VII. RÉSZ







TELJES DOOMTROOPER KARTYALISTA



ÁLTALÁNOS

A FERTŐZÉS KIÜZÉSE
A FIGYELMEZTETŐ ELŐÉRZÉS
A GYŐZELEM ÉRZÉSE
A MÉREG KIÜZÉSE
A SEB KIÜZÉSE
AKARATERŐ
ÁLDOTT LEGIÓNÁRIUS
ALKONYI TÁMADÓK
ARANY OROSZLÁN
ARKANGYAL
ÁRNYEKBAN REJTŐZVE
AROKÁSÓ
AZ IGAZ ÚT
AZ ÖRDÖGÜZÉS ÁTÉLÉSE
BAJONETT
BAUHAUS BLITZER
BEFOLYÁSOLÓ RÁÉRZÉS
BETEGSÉG KIÜZÉSE
BILLY
CÉLOZ
CYBER BIZTONSÁGI RENDŐRSÉG
CSATA VÉRT
CSELSZÓVÓ
DRAGONYSÓ
ELEMÍ CSAPÁS
ELEMÍ FAL
ELEMÍ LABDA
ELEMÍ RÁÉRZÉS
ÉLETLEN KARDLAP
ELLENÁLLÓ ELEMÉK
ELLENÁLLÓ FAJDALOM
ÉLŐHALOTT LEGIÓNÁRIUSOK
ELSŐSEGÉLY FELSZERELÉS
ERETNEK
ERŐS CSAPÁS
ETOILES MORTANT
FEDEZÉK VÁLASZTÁS
FELSZERELÉS MEGÉRZÉSE
FIATAL ŐR
GONDOLAT FAL
GYALOGSÁG
HATAMOTO
HUSZÁROK
ILIAN GYERMEKE
INKVIZÍTOR
KEGYVESZTÉS
KEZDEMÉNYEZŐ
KINETIKAI RÁÉRZÉS
KISEBB BEFOLYÁS
KISEBB HIPNÓZIS
KISEBB TELEPÁTIA
KITERŐ AKCIÓN
KLANTAG
LÉGI CSAPÁS
LELKESÍTŐ
MARSÍ KÍSÉRTET
MEGJELÉNÉS
MŰKÖDÉSI HIBA
NICK MICHAELS ÜGYNÖK
ÖRDÖGÜZŐ SÖTÉT HATÁSOK
PAJZS
PÁNCÉLOS
RADAR FELDERÍTŐ
RÉMÜLET
SANYARGATÓ
SEMAI LEGIÓNÁRIUSAI
SIKILTÓ LEGIÓNÁRIUSOK
SÖTÉT TŰZ
SÜRŰ KÓD
SZABAD TENGERÉSZ
SZAKADÉK
SZAKÉRTÉLEM
SZAMURÁJ
SZELLEMI RÁÉRZÉS
SZELLEMUTÁNS
SZENT HARCOS
SZERENCSES LÖVÉS

SZÓZOGS BARIKÁD
TELEPORTÁCIÓ
TELESZKÓPOS LÁTKÉP
TENGERI OROSZLÁN
TICKER
TWITCHER
VADÁSZ
VAKSÁG
VALKŰR
VÉNUSZI CSENDŐR
VÉRÉS BEFÉ
VERSZOMJ
VISSZAVÉRŐDŐ REPESZ
VISSZAVONULÁS!
VIZSGÁLÓ
VOLT BAUHAUS SZABADÚSZÓ
VOLT CAPITOL SZABADÚSZÓ
VOLT CYBERTRONIC SZABADÚSZÓ
VOLT IMPERIAL SZABADÚSZÓ
VOLT MISHIMA SZABADÚSZÓ

KÜLÖNLEGES

A BECSÜLET KAPITOL KARDJA
A BOSZÓVÓ
A GYŐZELEM ELŐJELE
A HÁBORÚ SZERENCSEJE
A HALÁL KEZE
A KATEDRÁLIS
A SORS AJÁNDÉKA
A SORS FINTORA
AC-40 „IGAZOLÓ”
ADAT TOVÁBBÍTÁS
AGYÓLVASZTÓ
AGYRÉM
ÁLDOTT VESZTA SZŰZ LAURA
ALGEROTH FELLEGVÁRA
ÁLÓMKÜLDŐ
ÁTKÉPZÉS
AZ ÖRDÖGÜZÉS MAGA
AZ ÖRÜLET NAGY
BAKTERIUM GRÁNÁT
BEFOLYÁS
BÉKESÉGBEN AZ ART-TAL
BŰNTETŐ KÉZLŐFEGYVER
CALLISTONIAN BETOLAKODÓ
CHEMIMAN
CSATA ROBBANÓFEJ
DEMNOGONIS FELLEGVÁRA
DIMENZIÓ FONAL
DIMENZIÓ LYUK
ELŐÉRZET
ELTÖRZT
ELVESZTET PAPIRUMKUNKA
EMÉSZTÉSI ZAVAR
ENGEDELMS SZOLGÁLAT
ENGEDETLENSÉG
ERŐLTETETT MENET
EZÜSTKANALLÁ SZÜLETETT
FAJDALOM ÉLESZTÉS
FAY & KLAUS
FELFEDEZÉS
FELFEDEZETT
FELREERTÉS
FERTŐZÉS
FERTŐZTET VARÁZSLÓ
FORMÁLT
FUKIDÓ
FÜSTBOMBA
GONDNOK
GONDNOK KARD
GONDOLAT IRÁNYÍTÁSA
GYAVASÁG
HAJSZALON MŰLŐ MEGMENEKÜLÉS
HANYATLÁS
HATEKONYSÁG TRÉNING
HEIMBURG
HIRVIZIÓ
HORNYOZOTT KARD

IGAZLÁTÁS
ILIAN FELLEGVÁRA
ILLŰZŐ
JEGYZETT TELJESÍTMÉNY
KLANTAG KÉTÉLŐ KARDJA
KORRUPT VÉDELEM
KRATACH
KUDARCRA ÍTÉLT
KÜLLŐ A FOGBAN
KÜLÖNLEGES UTASÍTÁS
LA PLAZMA KARABÉLY
LANE CHUNG
LEBEGÉS
LEFOKOZOTT
LESHELLY
LONGSHORE
LOVAGREND
MCBRIGHT ŐRMESTER
MISZTIKUM
MUAWIHE FELLEGVÁRA
ÖNFEJLESZTÉS
ÖNGYILKOS ROBBANÓFEJ
ÖNMŰKÖDŐ TŰZ
ÖRDÖGÜZÉS
ÖRÜLT TÁNC
PAM AFTON
PARANCS
POZITÍV KISUGÁRZÁS
POZITÍV KÉSZLET
RAMS LÉGI LOVASSÁG
REPLÉLSBŰNTETŐ PENGE
RÓKALYUK
SAN DORADO
SEBESSÉG
SEBEZHETETLENSÉG
SEMAI FELLEGVÁRA
SHERMAN 74-ES MODELL 13 „SZILAJ”
SKALPOLÓ
SMG MK. III „ELFOGÓ VADÁSZ”
SÖTÉT LÁTÓGATÁS
STRATÉGIAI ÁTSZERVEZÉS
SZAKTÖRŐ
SZÁZADOS
SZELHAMOS
SZELLEM ALKOTÁS
SZELLEMUTÁNS ÖRJÖNGÉS
SZUGGESZTŐ
TAKTIKAI ELŐNY
TELEPATIKUS ÜZENET
TEMPLAR
THE HQ (FŐHADISZÁLLÁS)
TISZTELETBELI BAPTISTA
TITKOS KÜLDETÉS
TORZÍTÓ
TÖRVÉNYÉRTŐ KARD
TREVOR BARTHOLOMEW
AZ ÉGI EMBER

RITKASÁG

7000P ZSARU
A BÁTORSÁG BIZONYÍTÁSA
A BAUHAUS NAGY DÜHÖNGŐJE
A BECSÜLETLESSÉG LÉNYEGE
A BIBOROS VISSZAUTASÍTÁSA
A FELLEGVÁR OSTROMA
A HIRNÉV TIZENÖT PERCE
A KLANTAGOK DÜHE
A NAGY HODÍTÓ BEJÁRATA
A SÉRTETLENSÉG LÉNYEGE
A SÖTÉT GYÓGYULÁS BEJÁRATA
A SZERENCSE VISSZAFORDÍTÁSA

A TISZTASÁG LÉNYEGE
A TISZTASÁG LÉNYEGE
A TÖMEG ÖSZTÖNSE
AH/UH-19 KARTÁCS ÓRANGYAL
ALAKHAI A RAVASZ
ÁLDOTT PÁNCÉLZAT
ALGEROTH NEPHARITJA
ÁLÓM
ARCHINOUISITOR NIKODEMUS
AZ ART MEGTARTÓJA
AZ ARULÓ LELEPZÉSE
AZ ERÉNY LÉNYEGE
AZ ERETNEKSÉG SUJTÓGÁSA
AZ ERKÖLCSISÉG LÉNYEGE
BEJÁRAT AZ ELŐ HOLTAKHOZ
BELSŐ HARC A KLÁNBAN
BELÜGYI MEGLECKEZTÉS
BESZÁRVÁGÁS
BETEKINTÉS
BIBOR CAPA
BIG BOB WATTS
BŰNBANAT
CAIRATH
CRENSHAW A SANYARGATÓ
CYBERNETIKUS ERŐKAR
CYBERNETIKUS RETINA
DEMNOGONIS NEPHARITJA
DOMINIC BIBOROS
DÜHBRESZTŐ
EDWARD S. MURDOC
ELŐHALOTT
ELRONTOTT KÜLDETÉS
ERŐS SZELEK
EZOGHOUL
„FARKASKAROM” JBT KÉSZLET
RONIN
FERTŐZTET
FÖLDRENÉGÉS
FUKIMURA 12-ES KAMIKAZÉ
GRÁNÁTVETŐ
HALÁDÓB
HALOTTI LEPEL
HARCI KIKEPZÉS
HGM MK. XIX „A HARCI MÉN”
HIRNÉV
HOLD
HORDOZHATÓ PAJZS
IDŐ ÖSSZEOMLÁS
IDŐHALOTT
IGAZSÁG KAPU
ILIAN NEPHARITJA
IMPERIAL BALKÉZES
IMPERIAL DOOMLORD
INSTALLÁCIÓ
ISTENI SUGALLAT
KEGYETLEN HATÁSOSÁG

KÉM A SOROKBAN
KEREK EGÉSZ SZAKASZ
KÉTSÉGBEHESETT INTEKEDÉS
KIVÁLSZÁSI TRÉNING
KIVÁLSZTOTT
KOHORT MEGSEMMISSITŐ
LELEKBŰVÁR
LÓVÁ TETT
MAGASABB BEFOLYÁS
MAJORIS INKVIZÍTOR
MAX STEINER
MEGFENEKLETT
MEGLEPÉTES INVÁZIÓ
MÉGSZÁLL
MISZTIKUS KÉPZÉS
MITCH HUNTER
MUAWIHE NEPHARITJA
NAGYOBB HIPNÓZIS
NAGYOBB TELEPÁTIA
NEGATÍV KISUGÁRZÁS
NEPHARIT HÁBORÚ LORDJA
NEPHARITE ÜLDÖZÉS
NIMRÓD AUTOMATAFEGYVER
NYILVÁNVÁLÓ SORS
ORGYILKOSÁG
ÖNGYILKOS KÜLDETÉS
ÖSSZECSERÉLÉS
ÖSZETTET PÁJZS
POKOL HÁNYÓ
PRETORIAI CSERKÉSZ
RÁÉRZÉS
RAZIDE
REPBESZLŐVÓ
ROBBANÁS
SAV FOLYAM
SEAN GALLAGHER
SEBHELYES
SEMAI KASZÁJA
SEMAI NEPHARITJA
SEVERIAN
SIPOLO
SÖTÉT KOHORT
SZABOTÁZSI
SZAKASZ MEGSEMMISSITŐ
SZELLEMLÁTÓ FÁKLYA
SZEMÉLYES GYALOGSÁGI AKNA
SZEPLŐTLEN FÜRIA
TATSU
TESTÜLETI TRÜKK
TITKOS FŐHADISZÁLLÁS
TITKOS ÜGYNÖK
VALERIA DUVAL
VEDELMI TERÜLET ALKOTÁS
VISSZAHÍVOTT
YOJIMBO

MAGIC The Gathering™ uraljuk és irányítsuk a játékezőt

A „control deck” az egyik legnehezebben játszható, de ugyanakkor a leghatékonyabbak közt számon tartott Magic paklitechnológia. A control deck uralja a játékezőt: a játék korai szakaszában főként védekezik, megsemmisíti ill. megakadályozza az ellenfél által bevett fenyegetéseket, és eközben megpróbál lapelőnyre szert tenni. Amint a lapelőny megvan, és kiépült a biztonságos védelem, azt mondjuk, hogy a control deck uralja a játékezőt: hozzáláthat ahhoz, hogy a saját, lassú de biztos módszerével nyerjen.

A control deck melletti népszerű stílusok még a „fojtogatós pakli” és az „ütős pakli”. Az ütős paklit a legegyszerűbb játszani: ez a típus a védelemmel keveset törődik, minden lapja valamilyen formában megpróbálja az ellenfél életpontját csökkenteni, és apránként közelíteni a győzelemhez. Mivel minden egyes lapja aktív fenyegetést jelent, reménykedik benne, hogy előbb-utóbb lesz közöttük egy, amellyel az ellenfél nem tud mit kezdeni, és megnyeri a játékot. Az ütős pakli általában sok lényt és direkt sebzést alkalmaz. A fojtogatós pakli a játék korai szakaszában megpróbálja az ellenfelet erőforrásaitól megfosztani, pl. a földek pusztításával vagy a lapok dobásával. Az erőforrásaitól megfosztott ellenfél ki van szolgáltatva kényünkre-kezdünkre. A fojtogatós pakli gyengéje, hogy a fojtogatásra használt lapok sem a győzelmünket nem viszik előbbre, sem az ellenfél már játékba hozott fenyegetéseivel szemben nem jelentenek védelmet: nem sokat ér, ha egy földpusztítást vagy el lapdobást húzunk, ha ellenfelünknek játékban van két nagy lény. Mind a fojtogatós, mind az ütős pakli nagyon alapozik a szerencsés kezdésre. Ha az ütős pakli nem tud a játék kezdeti szakaszában jelentős sebzést okozni, ill. a fojtogatós pakli nem húz elég fojtogató lapot, akkor komoly bajban vannak.

A control decket csak a játék korai szakaszában lehet megfogni: ha leveder róla a 20 életpontot, mielőtt felállna, vagy esetleg kiirtod összes földjét vagy eldobatod összes lapját, menthetetlen, mint minden más pakli.

A control deck színe általában a fehér/kék, hiszen a fehérben vannak a leguniverzálisabb pusztító lapok (Wrath, Balance, Disenchant, Plovsshare) a kék pedig a counterelés miatt meg tud birkózni mindenféle fenyegetéssel, beleértve a másik control decket, és a lopási képessége (control!) tovább növeli a lapelőnyt. Az utóbbi

időben a Browse és a Hammer of Bogardan lehetővé tette kék/vörös control deck építését. A legnagyobb pusztító erővel rendelkező, általában lény nélküli vagy minimális lényt használó vörös/fehér paklik nem igazi control decket, mert bár nagyon hatékonyak, a kulcslapjaikat megakadályozó/ellopó kékkel, és a gyilkos Armageddonnal nemigen tudnak mit kezdeni.

Az ütős pakli leghatékonyabb formája a zöld/vörös: a zöld olcsó és nagy lényeket, a vörös direkt sebzést biztosít. A tiszta vörös pakli hatékonysága jóval gyengébb, hiszen egyetlen védőkör megfogja, a tiszta zöld pakli pedig hiába sebzile az ellenfelet 1 ép-re, ha a lényei ellen feláll a védelem, kevés eszköze van a játék megnyerésére. Ugyanez a probléma a fehér hordával.

A fojtogatós paklik színe általában tartalmaz feketét és vöröset – ez a két szín tud legjobban földet irtani. A fojtogató paklik kulcslapjai a Black Vise, Strip Mine, Nether Void: mivel ezek egyikét sem lehet type 2-n használni, a fojtogatós paklik igen ritkák, és nem túl hatékonyak.

Hogyan nyer egy control deck? A játék korai szakaszában várakozik, igyekszik minél több manát és lapot felhalmozni. Az ellenfél azon lapjait, amelyekkel folyamatosan komoly kárt képes okozni (pl. nagy lények vagy egy Black Vise) elpusztítja, a többi lapnál, hacsak nincs túl alacsony életponton, vár, amíg be nem húzza a lehető legoptimálisabb megoldást. Ez konkrétan azt jelenti, hogy általában nem fogok előlőni egy kaszát egy Ilanowar Elfre, hagyom inkább, hadd üssön – majd csak tudok vele valamit kezdeni. A kivárás néha eléggé idegőrlő, de nagyon fontos, hogy ne countereljünk olyan varázslatokat, amelyek nem jelentenek halálos fenyegetést rövid távon. Ne feledjük, hogy az életpont ugyanolyan erőforrás, mint a többi: kit érdekel, hogy elvesztünk 15-öt, ha az ellenfél ezután nem képes megsebezni? A control deck sokak szerint „akkor érzi jól magát, ha nem csinál semmit”, de ha valaki túlzottan a biztonsági játékra játszik, előfordulhat, hogy kifut az időből, vagy esetleg mégiscsak elfogy az életpontja – a 2-es típusú control decketek nem annyira betonkemények, mint az 1-es típusúak, úgyhogy itt néha egy kicsit agresszívbabban kell játszani.

Érdekeség, hogy a valaha összerakott legerősebb type 2-es pakli, a Necro deck mindhárom kategóriából van



összegyúrva: a játék korai szakaszában fojtogat (dobatás, földirtás), majd igyekszik lerohanni ellenfelét hatékony ütő lényekkel (lovagok, mishra), de ha ellenfele képes kivédekezni magát, akkor nem fogy el a gőze, mint az ütő pakliknak általában, hanem átalakul control deckké: a Nevi Disk és a Necro valamint a gyógyító lapok segítségével behozhatatlan előnyre teszert, ahonnan nagy biztonsággal nyeri meg a játékot.

A sok elmélet mellett végül hadd mutassam be azt a control paklit, amivel a legutóbbi type 2-es versenyt megnyertem.

Pusztítás/lopás

- 3 Wrath of God
- 4 Swords to Plowshares
- 3 Disenchant
- 2 Control Magic
- 1 Political Trickery

Azt hiszem, ehhez nem kell sok magyarázat: a kasza a leg-univerzálisabb lényirtás, a WoG nemcsak lapelőnyt jelent, hanem alapvető a kaszával leszedhetetlen lények ellen (pl. Jolrael's Centaur, Wildfire Emissary, Ihsan's Shade). A Political Trickery mindig jól jött, hiszen minden jó játékos játszik az Outpost, Glacier és Mishra lapok közül legalább kettővel.

Counterelés

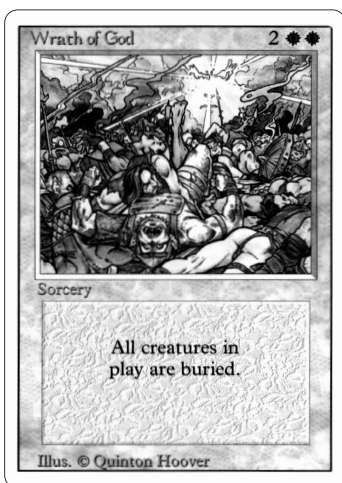
- 4 Counterspell
- 3 Dissipate
- 3 Force of Will

A Dissipate a Hammer of Bogardan ellen nagyon hasznos. Az Arcane Denialt ugyan jó lapnak tartom, de nem kell egy olyan pakliba, amely megenedheti magának a fenti countereléséket.

Ezekkel lehet nyerni (de kiválóak védekezésre is)

- 3 Kjeldoran Outpost
- 3 Mishra's Factory
- 2 Serra Angel

Erről annyit, hogy Mishra nélkül nem nagyon érdemes t2-es paklit építeni. A 2 Serra Angel túl kevés ahhoz, hogy az ellenfélnek érdemes legyen a lényirtásokat a paklijában hagynia a sideboardolás után, de túl sok ahhoz, hogy minden kirakja. És vajon benmaradnak sideboardolás után?



Minőségi/mennyiségi lapelőny

- 3 Thawing Glaciers
- 1 Jayemdae Tome
- 1 Dream Cache
- 1 Mystical Tutor
- 1 Recall

A hagyományos tápok mellett bizonyított a Dream Cache. És a Mystical tutor is nagyon sok dolgot elő tud keresni ebből a pakliból, megéri a laphátrányt.

Mana

- 10 Island
- 10 Plains
- 3 Flood Plains

Egyéb (földpusztítás ellen)

- 2 Lodestone Bauble

Sideboard

- 3 CoP: Red
- 1 Conversion
- 3 Blue Elemental Blast
- 2 CoP: Green
- 1 Wrath of God
- 2 Mangara's Blessing
- 1 Sleight of Mind
- 2 Political Trickery

A legnagyobb fenyegetést egy ilyen pakli számára a direkt sebzés jelenti, ennek a fenyegetésnek a CoP: Red és a Conversion egyszer s mindenkorra véget vet. Zöld védő körre azért van szükség, mert a zöld lények nagyon megerősödtek az utóbbi két kiegészítőben. A Mangara's Blessing egyformán jó fekete dobatást és Disrupting Sceptert használó control deckek ellen. Political Trickery – nos, nyilván nem csak te fogsz Outposttal játszani.

A pakli használatakor vigyázni kell arra, hogy ne countereljünk mindent, csak az ellenfél kulcslapjait. Pl. egy Ernhamgeddon paklival szemben ez semmi más nem kell megszakítani, csak az Armageddont, hiszen a zöld/fehér nemigen tud sebezni, tehát hiába ver le minket 1 ép-re, ha ott elnyomjuk a WoG-ot, a győzelem valószínűleg a miénk. A legnehezebb más control deckek ellen játszani, ilyenkor ki kell várni, és minél több counterelést betárazni.



THOR MIKLÓS



HATALOM SZÖVETSÉGE

A HKK versenyzők szövetsége lezárta első félévét, ennek összefoglalóját olvashatjátok most. A sikeresnek mondható kezdés végén a 64-es taglétszám csak azért nem bővült tovább, mivel többen csak a félév végére ismerték fel a szövetség jelentőségét, és azóta már jelentkeztek új tagként a második féléves cikkusra. A pontverseny izgalmas csatát hozott, az őszi versenyek remek szereplésével Sass Tamás végzett az első helyen, második a szintén ősszel felzárkózó Kovács Ákos, míg a harmadik Dani Zoltán lett. Íme a lista:

1. Sass Tamás	94
2. Kovács Ákos	89,4
3. Dani Zoltán	83
4. Abbas Krisztián	82,8
5. Németh Kálmán	79,6
6. Nagy Gábor	78,4
7. Kis-Borsó Csaba	76,8
8. Húsvéti Árpád	74,2
9. Bedzsula Ádám	74
10. Nagy Gyula Gábor	72
11. Szegeði Gábor	70

12. Horváth György	68,6
13. Csabai László	66,4
14. Függ Zsolt	66,2
15. Bolváry Gellért	62,4
16. Szili Attila	60,6
17. Bori Ferenc	58
18. Csirik Tamás	55,4
19. Klenovszky András	55
20. Bors Csaba	52,4
21. Tóka József	51,6
22. Böszörményi Kristóf	51,4
23. Pauleczky György	49,6
24. Král László	49,2
25. Bendl Máttyás	43,4
26. Bíró Gábor	42,2
27. Kaltenbach Péter	39,4
28. Gál Erzsébet	36,2
29. Kovács János	35,6
30. Kápolnás Olivér	33,6
31. Lenner István	31,6
32. Zsiga Dániel	29,6
33. Kovács Attila	28,6
34. Fehér László	28,4
35. Talmácsi Péter	24,4
36. Hundt Tamás	23,2
37. Hansághy Gyula	22,8
38. Dobsonyi Norbert	21,2
39. Teszár András	20,2
40. Horváth Zoltán	20,2
41. Kőműves Péter	20
Csubri László	20
43. Szentirmai Lészló	19
44. Lipták László	17
45. Nyerges Kristóf	16,6
46. Ficzere Péter	13,8
47. Erdős Árpád	13,6
48. Kezdődy Attila	10
49. Kiss László	7
Ferencz Attila	7
Andrityák Péter	7
Volszky András	7
53. Králik Károly	6,6
Baja Gábor	6,6
55. Pásztor Imre	5,8
56. Berecz Tibor	5
Bényi László	0

Echart Balázs	0
Kárpáti Zoltán	0
Nyitrai Zoltán	0
Petrán László	0
Szűcsy Dániel	0

A részletes, versenyekre lebontott listát kérheti bármelyik tag levélben, vagy a Beholder Bt. által rendezett versenyeken. Az első három helyezett nevét felvesszük a HKK kupára, amelyet a Magic Shopban állítunk ki.

Mint ahogyan azt a szövetség indításakor ígértük, sok nyerményt osztunk szét minden félév végén a tagok között. A pontverseny első három helyezettje tetszés szerint választhat az eddig megjelent ultraritka lapok közül egyet-egyet. Az első helyezett emellett egy teljes sorozat ritka lapot kap a Chara-din visszatér kiegészítőből, míg a második 5 csomag Chara-din kiegészítőt. Az első három helyezett a Temető, az Illúziósárkány, a Szörnybűvölés és az Orzag bilincse lapok közül is választhat egyet-egyet, míg a maradék negyedik lapot Böszörményi Kristóf nyerte sorsolás útján. Díjaztuk a legtöbb versenyen induló tagjainkat: Kovács Ákos és Nagy Gyula Gábor 11 versenyen indult a félév folyamán, nyerményük 3-3 csomag Chara-din visszatér kiegészítő. A legjobb női versenyző díját a szövetség egyetlen hölgy tagja Gál Erzsébet nyerte, díja 5 csomag Chara-din kiegészítő. A legfiatalabb tagunk Baja Gábor és a legidősebb tagunk Kőműves Péter is egy-egy csomag kiegészítőt kapott. A vigaszdíjként felajánlott egy csomag kiegészítőt végül mégsem az utolsó helyezett nyerte, mivel itt hetes holtverseny alakult ki azon tagok között, akik egyetlen egy olyan versenyen nem indultak, ahol hatalom pontot lehetett szerezni. Így a díjat az



utolsó előtti helyezett, Pásztor Imre kapta. Kisorsolásra került még további három Chara-din kiegészítő és három 3. kiadású alappakli is, a nyertesek: Bolváry Gellért, Csabai László, Talmácsy Péter, Bedzsula Ádám, Csabri László és Kis-Borsó Csaba. Gratulálunk minden nyertesnek, reméljük a második félévben hasonló lelkesedéssel versenyeznek a szövetség keretében!

Érdemes felhívni a figyelmet egy meglepő adatra, nevezetesen a 64 tagból mindössze 24 teljesítette az öt versenyt, így a többiek pontszáma nem a versenyeken szerzett pontok átlagát képviseli. Alkalom lett volna rá, hiszen a félév során 17 versenyen lehetett pontot szerezni. A sok versenyen való indulás előnye jelentkezett a pontverseny végeredményében is: a legtöbb versenyen indult Kovács Ákos második, Nagy Gyula Gábor pedig a tizedik lett, valamint az első 17 helyezett közül mindössze hárman indultak csak hat versenyen, a többiek mind ennél többször versenyeztek. Még egyszer leírom hogyan számoljuk ki a pontverseny eredményét:

1. Csak olyan versenyeken lehet pontot szerezni, ahol legalább 30 induló volt.
2. Az egy versenyen szerzett hatalom pontok azt mutatják meg, hogy a versenyző hány százalékát szerezte meg a lehetséges pontoknak. Ebbe az esetleges elődöntő és döntő nem számít bele, viszont a verseny győztese +5, a második +3, a harmadik +1 hatalompontot kap.
3. A félév végi pontszám a szövetségi tagok legjobb öt versenyének átlaga, melyek közül egynek a Beholder Bt. által rendezett versenynek kell lenni. Ha valamelyik tag ötnél kevesebb versenyen indult, akkor is öt versenyre átlagolunk, a maradék versenyeket 0 ponttal számolva.

Problémák származtak még a versenyeken nyerhető ultraritka lapok kiosztásából is, a szervezők néha nem tudták, hogy erre milyen szabályok vonatkoznak. Röviden összefoglalom őket:

1. Minden olyan szervező/helyszín, mely először rendez versenyt, egy ultraritka lapot kap nyereseményként, amit akkor oszthat ki, ha legalább 25 induló volt a versenyen.
2. Azoknál a versenyeknél, ahol a szervező/helyszín már rendezett versenyt, az előző verseny létszámát tekintjük alapnak. Az előző verseny minden 25. indulójáért jár egy ultraritka lap nyereseményként. Ekkor az összeset ki lehet osztani a versenyen, függetlenül attól, hogy éppen hány versenyző volt.

Most pedig a második féléves terveinkről. Minden hónapban rendezünk egy versenyt, melynek a helyszíne a már megszokott Kondor Béla Közösségi Ház (Bp. Kondor Béla sétány 8.). Ezekről mindig az előző havi krónikában olvashattok. Igyekszünk elérni azt, hogy minden versenynek legyen valami különlegessége, egyik sem lesz teljesen hagyományos egy személyes verseny. Július 25. és 27. között Nemzeti Bajnokságot szervezünk, a részleteket még később közöljük, illetve részben a novemberi Krónikában olvashattok róluk. Több város már jelezte a kvalifikációs versenyének időpontját: Szeged március 1., Győr március 8., Százhalombatta április 26. A Beholder Bt. januári versenyén az első 10 helyezett már megnyerte az indulás jogát. A februári versenyünkön (Tiltott mágia) a senior kategória első 10 és a junior kategória első 3 helyezettje szerezhet jogot a részvételre.

Végül egy fontos téma: a tagság meghosszabbítása. Az infláció ellenére továbbra is tartjuk a 300 Ft féléves tagsági díjat, és a tagoknak járó 20%-os kedvezményt a nevezési díjakból. Személyesen láttam rengeteg olyan kártyást, akik rendszeresen részt vettek a HKK versenyeken, mégsem voltak szövetségi tagok. Az ő figyelmüket hívom fel arra a tényre, hogy ha a mostanra már alsó határnak számító 300 Ft-ot számolunk átlagos nevezési díjnak a versenyeken, akkor a tagsági díj már 5 versenyen történő induláskor megtérül, és az egyéb előnyöket már mindenki ingyen kapja. A



tagsági díjat be lehet fizetni belföldi postautalványon a Beholder Bt. címére (1680 Bp. Pf. 134), valamint az általunk szervezett versenyeken. A csekk hátuljára írd rá, hogy „Hatalom Szövetsége tagsági díj”! Február 28-án lejár a befizetés határideje, töröljük azokat, akik nem hosszabbították meg tagságukat. Természetesen ezek után is bármikor be lehet fizetni a tagsági díjat, és ismét belépni a szövetségbe, azonban a dec. 31. és az újbóli belépés közötti versenyeken nem szerezhető hatalom pont.

További jó játékok és sikeres versenyzést!

-Z-

Magic Shop

Fantasy, kártya- és szerepjáték bolt

Fehér hajó Üzletközpont
 Budapest V. ker
 Fehér hajó u. 12-14.
 Tel.: 266-5963/105

Erre a kuponra 100 Ft kedvezményt kapsz, ha 1997. március 31-ig legalább 1000 Ft értékben vásárolsz üzletünkben.

A kupon csak egyszer használható fel és más kedvezményekkel nem vehető egyszerre igénybe.

VERSENYBESZÁMOLÓK

III. MEGMÉRÉTTETÉS – SZEGED, NOVEMBER 30

A 3. szegedi HKK verseny november 30-án, a szegedi nagyallozmás ebédelőjében volt. A versenyen sokan, 60-an jelentek meg. Szinte mindenkit meglepett a dolog, hiszen ugyanazon a napon egy másik versenyt is rendeztek. Hogy elkerüljük az ilyen kellemetlenségeket, kérek mindenkit, idejében jelentse be, hogy mikor akar versenyt rendezni, úgy, ahogy mi tettük. A versenyt svájci rendszerben, 3 játésmás fordulókban bonyolítottuk le. A vidéki versenyhez képest nagyszámban megjelent résztvevőket 2 csoportba osztottuk, és megkezdődött a játék. Itt szeretném megjegyezni, hogy köszönet illeti Tihor Miklóst, aki pénzt s fáradságot nem kímélve leutazott Szegedre, és segített a verseny lebonyolításában. A 3 körös rendszer mindenkit egy elfogadható cserepakli összerakásával készítetett, hiszen ebben áll a rendszer varázsa, sokkal inkább fel lehet készülni az esetleges ellenfelekre, és nem feltétlenül a leg-erősebb pakli arat diadalt. Az utolsó körökre már kialakult az élmezőny: Az első helyet Sass Tamás szerezte meg, rejtőzködős-nagylényes összeállításával. Érdekeség, hogy Tamás veretlenül jutott a döntőbe, s ő ennek a versenyformának az abszolút bajnoka. Értsd: eddig minden ebben a formában lebonyolított versenyt ő nyert meg, veszteség nélkül. Jutalma egy Deja-Vu volt. A második, Miklós Balázs nagy meglepetés volt a számunkra, ha jól tudom, ez az első verseny, amin elindult, s máris kiválóan szerepelve, sok veteránnak fityiszt mutatva jutott a döntőbe. Paklija a konvenció határát súrolja: Szörnybűvölés, Influenza, nagy lények, Rejtőzködés és sok-sok ellenvarázslat. Ő legyen a példa minden kishitű számára: bárkinek van esélye ultraritka lapot szerezni! Balázs egy Bufa kacagását vihett haza. A harmadik helyezett, Szegedi Gábor a destabilizátorban hitt, repülő lényekkel és Gömbvillámmal plusz önfeláldozással végezte ki ellenfeleit. Érdekeség, hogy sok Chara-din pakli és az ultraritkák mellett a helyezettek egy-egy hőskorszak kiegészítőt is haza vihettek. A negyedik, Nagy Gábor konvencionális Mester büntetés paklival játszott (azért a side-ban volt Vlagyimir). Ezúton is gratulálunk a győzteseknek, s a versenyzőknek pedig: **MINDENTBELEHAJRÁ!**

CSUKONYI ZOLTÁN
ÉS NAGY GÁBOR



SZÁZHALOMBATTA, DECEMBER 14.

A II. Százhalombattai HKK verseny megrendezésére 1996. december 14-én került sor. Sajnos az előző rendezvénnel ellentétben (ahol 54-en indultak) most csak 41-en neveztek, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy Győrben is ezen a napon került megrendezésre egy verseny. Emiatt csak egy ultraritka, az Időcsere került kiosztásra, amit Sass Tamás vitt haza. Ő nagy lényes, mindent lepusztító paklival játszott. A második helyezett, Kovács Ákos is hasonlóan felfogású paklival indult, csakúgy mint a harmadik helyezett, Bedzsula Ádám. A döntőben Ádám ellenfele Holtzinger Dániel volt. Két vigaszdíj is kiosztásra került mindkét csoport utolsó helyezettjének. A versenyen sok Destabilizátorral operáló pakli volt, és elég sokan játszottak repülő lényekkel is.

Végezetül egy-két érdekesség:

- ❖ Gramantik László Gál Erzsébettel folytatott harcában egy kör alatt 414-et sebzett ellenfelén. (Hosszas Múlt-idéző-Tudatturbó-Napfókus kombinációval és egy Mester jutalmával érte el mindezt. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy az asztalon volt neki több Taumaturgia, Denevérszimbólum és három Zarknod oszlopa is.)
- ❖ Sajnálatos módon a díjak közé két hibás Chara-din pakli is becsusszant. Az egyikben nem voltak ritka lapok, a másikkban pedig csak Hőskorszakos(?) gyakori és nemgyakori lapok szerepeltek. Az ügyben nem tartjuk magunkat felelősnek, ugyanis kiosztáskor mindkét paklin fólia volt.

B&S

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA – GYŐR, DECEMBER 14.

Valószínűleg a százhalombattai versenynek köszönhetően a pesti profik távolmaradtak a versenytől, de így is népes és erős mezőny gyűlt össze a győri és óvári kártyásokból. A játékosok többsége nem rakott be olyan lapot, amire hivatott volna A mágia méltósága (azaz, ha valaki 3-nál kisebb idézési költségű lényt, vagy varázslatot játszott ki, sebződött 2 ÉP-t). Az első díjat végül Balka László nyerte, paklijában nagy lények, Rejtőzködés, lénypusztítók és ellenvarázslatok szerepeltek. Második Mucher Szabolcs lett, hasonló paklit használva. A harmadik, Sente Ákos Mágia-apályra és Agytaposásra alapozta pakliját, Gömbvillámmal, Betonfallal és Flaviussal ölt. A negyedik helyen Horváth György végzett.

Végül Ezúton szeretném megköszönni a Beholder Bt. és a Pipi Shop támogatását.

LUKÁCS ANDRÁS

Új versenyek

Új versenyek

A HATALOM LETÉTEMÉNYESEI

HKK CSAPATVERSENY A BEHOLDER Bt. RENDEZÉSÉBEN

Időpont: 1997. március 22. de. 10

Helyszín: Kondor Béla Községi Ház

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

Szabályok: A versenyen 3 fős csapatok nevezhetnek. Az egyik csapattag hagyományos egyszemélyes, 3 játszmás meccset játszik. A különlegességet a színkorlát adja, mindenki csak a saját maga által választott jellemnek megfelelő istennel játszhat (pl. jónál csak Elenios és Raia). A csapat másik két tagja 2 játszmás páros mérkőzéseket vív az ellenfelekkel, az AK11-ben megjelent szabályok szerint.

Nevezési díj: csapatonként 1200 Ft (tagoknak 50 Ft kedvezmény)

Díjak: Sok-sok pakli kártya és utlra-ritka lapok.
Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Bt. címén
1680 Budapest Pf.: 134.

A verseny 10 órakor kezdődik, nevezni 9-től lehet.
Szövetségi tagságot itt is lehet hosszabbítani!

IV. MEGMÉRETTETÉS

4. SZEGEDI HKK VERSENY

Helyszín: Szeged, Indóház tér 2. A szegedi Nagypalota ebédlője

Időpont: 1997. március 1. szombat

Nevezés 9-től, kezdés 10 órakor

Nevezési díj: 400 Ft, szövetségi tagoknak 320 Ft, lányoknak ingyenes

Szabályok: 3 játszma, 6 forduló
A helyszínen büfé szolid árrakkal.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a Nemzeti Bajnokságra.

HKK ÉS MAGIC VERSENY

Helyszín: Jedlik Ányos Informatikai Szakközépiskola Győr, Szent István u. 7.

Időpont: 1997. március 8. szombat 10 óra

Szabályok: Hagyományos HKK és Type I-es Magic verseny
Nevezési díj: 300 Ft mindkét versenyre

Ha valakinek szállásra van szüksége, legalább két héttel a verseny előtt jelezze!

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a Nemzeti Bajnokságra
Érdeklődni lehet: Szenté Ákos Tel: 96-416-029

TOBORZÁS

Elmúlt a Hősökorszak, Chara-din visszatért, új időköt élünk, új háborúk indulnak, melynek végén csak egy győztes maradhat!
Március 30-án elindul a HADJÁRAT, egy új páros versenysorozat, mely 10 versenyből áll, aminek a végén a győztes a dicsőségen kívül számos díj mellett komoly pénzjutalomban is részesül. Nem kell mindig ugyanazzal a párral indulni, a versenyzők egyénileg kapják a pontjaikat a párosban elért eredményeik után. Az év végi összesítésben a legjobb 5 eredmény számít. Ha valaki nem tud folyamatosan részt venni a versenyeken, az se keseredjen el, a tornák külön-külön is jó szórakozást jelentenek, és minden versenyen az év végi döntőtől függetlenül az első hat párt díjazzuk. A versenyek helyszínéről és időpontjáról az AK-ból, és az ismert szerepjáték- és kártyaboltokban elhelyezett plakátjainkról értesülhetsz. Minden ifjú magust szívesen látunk (kivéve Téged)!

Bakos Attila és Gere Márton

TÚZKERESZTSÉG

HKK páros verseny

Készülj halandó, eljött az idő, indul a HADJÁRAT!

Az első csata helye: a Tower kártyaklub (Margitsziget Atlétikai Centrum)

Idéje: 1997. március 30. 10 óra

Szabályok: A párok egymás mellett ülnek, nézhetik egymás lapjait, de felváltva következnek. Közös az ÉP (40) és a szörnykomponens. Ha egy lap az ellenfeledre hat, meg kell nevezned, hogy kire hat a párból, a kirakó játékosra pozitívan ható építmények (pl. oltár) és varázslatok (pl. a szírének éneke, Védelem a tűztől) az egész párra hatnak. Nincs közös öröpszt és közös védekezés. Tiltott lap a Szerepcsere, a Tiltott mágia csak a kiegészítőbe rakható. A két játszmás mérkőzéseken a kezdőszabályt alkalmazzuk.

Nevezési díj: 400 Ft/fő (szövetségi tagoknak 320)

Nyeremények: Az első hat helyezett értékes kártyákat nyer.

Mindenkét szeretettel vár Bakos Attila (Tel: 312-6473),
Gere Márton (Tel: 204-6238) és az Öreg Kaszás!

❖ Sci-fi és fantasy találkozó ❖

1997. február 28. és március 2. között a Marsyas Sci-fi Klub és a Csokonai Művelődési Központ 3 napos sci-fi és fantasy találkozót szervez. A rendezvény helyszíne: Csokonai Műv. Ház 1153 Budapest Eötvös u. 64-66.

A tervezett programból: Űrhajózási, ufós és csillagászati előadások, fantasy szerepjáték, számítógépes játékok, video vetítés, TF és KG játékos találkozó és információcsere, grafikai, filimplakát és makettkiállítás, vetélkedő.

Neves vendégek: Nemere István, Nemes István, Trethon Judit, Lőrincz L. László, Tihor Miklós, Dr. Szilágyi Mária, Schuminszky Nándor, Magyarai Béla

Érdeklődni lehet: Schweier László (214-3883) és Hajagos János (405-1153)



Poszogó mőszerék

A harmadik kiadás nem gyakori lapja, az előző számban tévesen gyakran lett feltüntetve.

Mi történik akkor, ha egy avatárom kap egy *Halbatatlanságot*, és kijátszok vagy *Arulással* áthozok egy másik avatárt?

A kijátszott vagy *Arulással* áthozott avatár azonnal a gyűjtőbe kerül, mivel két avatár nem lehet egyszerre egy játékos irányítása alatt, és a már lenni lévő *Halbatatlanság* miatt nem kerülhet a gyűjtőbe.

Lehet-e az asztalon egyszerre két *Bagharom*?

Igen, mivel *Bagbar* szörny, nem pedig kalandozó. Neves-szörny szabályaincson, ilyenekből (pl. *Zarknod*, *Bagbar*) bármennyi lehet kinn egyszerre.



Elveszi-e a *Sheran megalázása* a *Sheran* lények mágikus védelmét, és mérgezését? Mi a helyzet a *Gyengítő lebelettel*, vagy a *Mágikus beültetéssel*?

A *Sheran megalázása* minden speciális képességét elveszi a *Sheran* lényeknek, így a mágikus védelmet és a mérgezést is. Minden speciális képességnek számít, ami a szabálykönyvben ez alatt a címszó alatt fel van sorolva. A *Gyengítő lebelet* és a *Mágikus beültetés* nem speciális képessége a lénynek, hanem rárakott bűbajok, így ezeket nem vesztik el a *Sheran* lények.

Mondhatom-e az *Arccal* egy örposztban levő lénynek, hogy ne támadjon?

Igen, az *Arccal* megmondhatod egy lénynek, hogy támadjon-e vagy ne.

Sistergő Pumpa beléphet-e egy *Leah* KT-ba?

Igen, de mivel semmilyen módon nem kaphat szintlépést, így a szinteket nem kapja meg a KT-tól.

Az ellenfelemnek van egy *Bűbájvédelemmel* ellátott bűbája, én *Bűbáj-semlegesítek*. A következő körben le tudom-e *Mágiatörni* az eredeti bűbáját?

Igen, mivel semmilyen bűbáj hatása nem érvényesül, így a *Bűbájvédelem* sem.

Mi történik akkor, ha lehozok egy *Piromenyétet*, *Szimulakrumozom*, a *Szimulakrumot* *Halbatatlanná* teszem, és mindezek után megölik az eredeti menyétet?

Természetesen a *Halbatatlan Szimulakrum* fennmarad, és később, ha lekerül róla a *Halbatatlanság*, akkor sem kerül a gyűjtőbe.

Éjszarkány kihozásakor dobhatok-e lényt az örposztomból?

Igen, ha egy lap kijátszási feltétele egy lény gyűjtőbe dobása, és a lap szövegében nem szerepel külön, hogy csak a tartalékból lehet dobni, akkor az örposztban levő lények is felhasználhatók az áldozásra.

DANI ZOLTÁN

Túlélők Földje

TF és KG játékosok figyelem!
Amennyiben március 1. és 31. között legalább 50 zsetont fizetsz be egy összegben valamelyik játékunkra (a pénznek márciusban kell megérkeznie), és április 15-ig visszaküldöd címünkre ezt a szelvényt, úgy április 15-én egy ingyenfordulót kapsz. Ez a kedvezmény csak egyszer vehető igénybe és más kedvezményekkel nem adódik össze.
Írd ide a számlaszámodat:



A decemberi rejtvényünkre érkezett megfejtések nagy része hibátlan volt. Íme a megoldás:

1. Kijátszom Az idő kerekét, eldobom Riust és az Élőholt süllárt. (- 5 = 1 VP)
2. A két Bolhakutyát A szirének éneke segítségével beledobom a Garokkba, így az meghal.
(+ 4 = 5 VP)

3. Direkt kontaktussal elszívom az ellenfél VP-jét. (- 5 + 6 = 6 VP)
4. A Téfea magoflux kap egy Savlehetet.
(- 4 = 2 VP)

5. Transzformációval átváltom 4 ÉP-met VP-re.
(- 2 + 4 = 4 VP)

A Téfea támad, és 3-as Savlehetet használ, a képessége miatt az elköltött VP-t azonnal vissza is kapom. (- 3 = 9 ÉP -3 + 3 = 4 VP)

6. A direkt sebző képességek használata és az ütési fázis között Negálom A szirének énekét, majd a magoflux beüt egyet, kapok egy VP-t. A Nyilcsapda 5-öt sebez a téfeába, ami meghalna, de a megnegált Szirének énekével eldobom a Világítótoronyot és magát az éneket, így gyógyítok rajta kettőt, és életben marad.
(- 1 = 8 ÉP - 4 + 1 = 1 VP)

7. Ismét én következem Az idő kereké révén; csak 2 VP-t kapok a három Agytaposás miatt. A téfea ismét támad, és a 3-as Savlehellettel 4-et sebez az ellenfelelem.
(- 4 = 4 ÉP + 2 - 3 + 3 + 1 = 4 VP)

8. A végén egy jól irányzott Gömbvillám vet véget jobb sorsra érdemes ellenfelem pályafutásának, aki VP nélkül tehetetlenül figyeli saját halálát. (-4 = 0 ÉP -4 = 0 VP)

A hibás megoldások egyetlen okra vezethetők vissza: a Direkt kontaktus nem megfelelő időpontban történő kijátszására. Ugyanis a Mágia-apály miatt a kontaktussal sem me-

het a VP-d 6 fölé, mivel a felette lévő elvész. Ha pedig a kontaktussal nyerhető VP-k közül akár egyet is elpazarolunk, már nem oldható meg a feladvány.

A szerencsés nyerteseink: *Orbán Szabolcs, Ráfael Balázs és Füredi Ferenc* budapesti olvasóink. Nyereményük egy-egy csomag Chara-din visszatér kiegészítő. Gratulálunk!

Új feladványunk beküldője Németh Kálmán. A feladat: 1 ÉP-ben vagy van 19 VP-d és nincs szörnykomponens. Az ellenfelednek 6 ÉP-je, 4 SZK-ja és 8 VP-je van, valamint nincs lap a kezében. A te köröd van, a húzási fázisod után vagy, nyerd ebben a körben!

Beküldési határidő: március 10.

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

DANI ZOLTÁN

A kezdedben levő lapok:

- Múltidéző (R)
- Eliana (R)
- Tudatturbó (F)
- Leah csontmarka (L)
- Villámsújtás (F)
- Villámsújtás (F)
- A természet megcsúfolása (L)
- Napfókusz (R)

A gyűjtőd:

- Griffónix (R)
- Gömbvillám (R)

Játékban levő lapjaid:

- Elenios temploma (E)
- Zárnyitás (-)
- Bölcsesség (-)
- Kardfogú fülemüle (E)
- Flavius (R)

Minden lapod aktív, a lényeid az őrszobában vannak.

Ellenfeled játékban levő lapjai:

- A fény szentélye (R)
- Távcső (E)
- Csontváz (L)
- Óriás skorpió (S)
- Agglomerátor (F)

Az ellenfeled minden lapja aktív. A lényei az őrszobában vannak.



CSILLAGVÉG

Fantasy, sci-fi és szerepjáték szaküzlet

**6722 Szeged, Gogol u. 15.
Tel.: (62)-318-989**

**Ez a kupon 100 Ft-ot ér,
vagy egy alkalommal 10%
kedvezményt kapsz, ha nálunk
Hatalom Kártyáit vásárolsz.**

**HKK és MAGIC kártyák
laponként is!**

**Magyar és angol nyelvű
szerepjátékok, kockák, új és
antikvár regények vétele
és eladása.**

**Teljes Warhammer-Games
Workshop választék!**

**Több mint 200 féle figura,
festékek, ecsetek, kiegészítők
teljes választéka**



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 6 ÉP, 8 VP, 4 SZK

A fény színtelje

Réala

epitany

Akármerre egy varázslat követelne tőged éleze, akárhány egy csomókomponens vagy a nyitólánc akárhány szócsoport kérteti magához: 1 ÉP-t vesztesz.

1 4

Csonváz

Realy

szany

csontváz

Legyereket akarok.
Sőt, nekik adok, nekik adok.
Egy csontot, egy csontot adok.
Férfi csontot, női csontot adok.

1 1

Flavius

Réala

Utátrólgo kollektóra

Cseréztél, elan - I. életem van.
1 szándékos, méltóságos immunk.
2 szándékos, amikor akció ad.
4 szándékos, az életre.

3 9

Távesz

Eletis

erény

Az ellenfélre irányuló kével a csomókomponens akárhány szócsoport kérteti magához: 1 ÉP-t vesztesz.

1 1

Oris skorpio

Szany

skorpio

Én vagyok a skorpio.
Nem tudok élni, így csak a csomókomponens akárhány szócsoport kérteti magához: 1 ÉP-t vesztesz.

1 1

Kardfogó bútmüle

Eletis

szany

Én vagyok a bútmüle.
Harcosként harcolok.
Énnek nem kell megsebzni.
Csak a csomókomponens akárhány szócsoport kérteti magához: 1 ÉP-t vesztesz.

1 1

▲ ▲ ▲ ▲
**Ellenfeled ki-
játszott lapjai**

▲ ▲ ▲ ▲
Őrposztod

Agglomerátor

szany

agglomerátor

Az élet, az élet, az élet.
Ha a csomókomponens akárhány szócsoport kérteti magához: 1 ÉP-t vesztesz.

1 1

▲ ▲ ▲ ▲
**Ellenfeled
őrposztja**

ÁMOKTUTAM

Ez a Shin Yuu Gee emlékerseverseny hivatalos végeredménye. Hótkverseny esetén a jobb összetett eredmény, ha az is egyenlő volt, akkor a főversenyben elért jobb eredmény döntött. (Vastagon szedve azok a kapitányok, akik az adott kategóriában díjat kapnak.)
A szektorok közötti küölversenyt a Tricipiták nyerték, orrhosszal megelőzve az embereket a Formato I rendszerből.

Inthelo rendszer (fiszkeoldok)		Trophina rendszer (kamoplantuszok)		Ektos rendszer (venek)		Bropea rendszer (fircapák)		Cogalia rendszer (cecentriták)		Hectica rendszer (tricipiták)		Formato I rendszer (emberek)		Formato II rendszer (emberek)		Formato III rendszer (emberek)										
1060 Three Kryn	10	11705 Eszák Csillaga	9	1645 Eniac	10	1530 G-Point Rabbit	10	1240 Unicornis	10	1380 Tration	10	1320 Maststic	10	1430 Excalbur 1A	10	1430 Arcadia	10									
1000 Vires Sept.	10	1210 Stainless S.R.	10	1323 GAAS Gólat	10	1225 Message Club	10	1240 Csillagelhő	10	1320 Dark Angel	10	1220 Csillagfény	10	1255 Uran Light	10	1180 Tundra	10									
985 Interceptor	10	1180 Tuzogyo M.o.	10	1160 Venator Noct.	10	930 Turmoil	10	1090 Champ Ace	10	1310 Grupp 1	10	1180 Hung-Hong	10	1245 Legyiszok	10	965 Robotomico	10									
910 Csillagke	10	1105 Lightning B.9	10	1040 Dark Future	10	920 Dick/Dyke E.	10	1060 Loxax	10	1280 Carnivorus	10	1110 Promethus	10	1200 Lidac	10	950 Draco	10									
790 Promethus	10	1075 El Giza	10	940 Protontalos	10	900 Vev. Csasztra	10	1020 Uvperla	10	1060 Libbeno L.	10	1030 Nice Eel	10	1185 Po Jin Kuan	10	950 Váratzó Peh.	10									
770 Queen Mary	8	1020 Kizar	9	700 Kalmar	10	865 Capali	10	895 Szakdt. Takró	10	1040 Syrex	10	1000 Winged Box	10	1025 Heleer Söly.	10	870 Exdoler 1	10									
740 Anax Imperat.	10	1010 Meduza	9	680 Dark Acid	9	880 Inferno	10	850 Szakdt. Takró	10	1050 Szilagszató	10	890 India	10	930 Exsitor X666	10	860 Dadalosz	10									
630 Csillagor PPR	10	835 Perulucaogen	9	560 Dezmintegrator	10	785 Thundebolt	10	860 Tetszeliátlék	10	945 Bismarck Jr.	10	920 Delta Hornet	10	900 Thunder O.M.	9	900 Thunder O.M.	10									
620 Saga Pedro	10	830 Psztrángfogas	9	510 Admiral Scheer	9	680 Silver Jaw	10	830 Heaven II.	10	920 Psycho	10	860 Neutotic	10	890 Meteorvadász	10	890 Meteorvadász	10									
550 Pegasus	10	720 Lady M.	10	465 Niddanm. N.	10	670 Aquarym	10	810 Millennium F.	10	890 Urtajlo neve:	10	840 Orugadonougou	10	885 Egi Sárkány	10	885 Egi Sárkány	10									
880 Veres Szepit.	10	1280 Eszák Csillaga	9	1080 Eniac	10	880 G-Point Rabbit	10	1080 Unicornis	10	1080 Dark Angel	10	1080 Hung-Hong	10	1080 Legyiszok	10	1080 Arcadia	10									
700 Three Kryn	10	880 Stainless S.R.	10	880 GAAS Gólat	10	880 Message Club	10	880 Csillagelhő	10	880 Grupp 1	10	880 Maststic	10	1080 Po Jin Kuan	10	1080 Tundra	10									
700 Csillagke	10	880 Lightning B.	10	880 Venator Noct.	10	700 Dick/Dyke E.	10	700 Lurax	10	880 Carnivorus	10	880 Promethus	10	880 Excalbur 1A	10	880 Robotomico	10									
440 Saga Pedro	10	480 Tuzogyo M.o.	10	320 Eniac	10	440 G-Point Rabbit	10	240 Champ Ace	10	800 Tration	10	400 Falelemjáró	10	520 Excalbur 1A	10	400 An-26	10									
200 Three Kryn	10	360 Eszák Csillaga	9	280 GAAS Gólat	10	240 Capali	10	240 Sz. Apokrif	10	520 Libbeno L.	10	200 Maststic	10	280 Urtajr Lights	10	320 Váratzó Peh.	10									
200 Anax Imperat.	10	160 Perulucaogen	9	240 Kalmar	10	240 Blackguard	10	240 Kröbelenit	10	280 Carnivorus	10	200 Promethus	10	200 Távolt Csillag	10	240 Visitor	10									
270 Promethus	10	210 Stainless S.R.	10	240 Eniac	10	210 G-Point Rabbit	10	270 Csillagelhő	10	240 Fisherman's F.10	10	360 Shanghai	10	270 Thunder of M.	9	270 Tenkes	10									
150 Three Kryn	10	210 Psztrángfogas	9	180 Dark Future	10	210 G-Point Rabbit	10	240 Loxax	10	150 Grupp 1	10	330 India	10	180 Mamortos K.	10	210 Jolly Roger	10									
120 Interceptor	10	180 Meduza	9	150 Admiral Sch.	9	180 Message Club	10	240 Verszádlék	10	150 Urtajlo neve:	10	300 Winged Box	10	150 Letero	10	180 Mamasakajál	10									
90 Queen Mary	8	125 El Giza	10	80 Venator Noct.	10	95 Alopax Vulp.	10	95 Szakdt. Takró	10	120 Screamer	10	45 Azor	10	425 Krantunnsák	10	110 Gubó	10									
80 Pegasus	10	75 Lightning B.	10	40 Protontalos	10	85 Capali	10	35 Jody-2	10	90 Nexus	10	20 Ace Shipp	10	160 Buga Jakab	10	30 Arcadia	10									
35 Csill. Vandora	10	50 Meduza	10	40 Dezmintegrator	10	75 Antarcica	10	20 British Knight	10	90 Van-Pl.R.	10	20 Exevor	10	50 Kenaur	10	20 Megafón	10									
1000 Veres Szepit.	10	1180 Tuzogyo M.o.	10	560 Dezmintegrator	10	865 Capali	10	790 British Knight	10	1040 Syrex	10	770 Fuck Christ	10	1245 Legyiszok	10	1160 Tóduőlanjang F.	10									
985 Interceptor	10	1105 Lightning B.	10	465 Niddanm. N.	10	785 Thundebolt	10	775 Deep Forest	10	945 Bismarck Jr.	10	680 NCC 1224G.E.	10	1080 NCC 1224G.E.	10	950 Váratzó Peh.	10									
515 Csill. Vandora	10	830 Psztrángfogas	9	265 Palus Püred.	10	670 Aquarym	10	715 Váratza Janit.	9	920 Psycho	10	600 Katicabogárkita	10	880 Meteorvadász	10	610 A-Or-26 Death.	10									
910 Csillagke	10	720 Lady M.	10	1040 Dark Future	10	680 Silver Jaw	10	1090 Champ Ace	10	1380 Tration	10	1030 Nice Eel	10	1430 Excalbur 1A	10	935 Draco	10									
740 Anax Imperat.	10	120 Vírágoskert	1	940 Dark Future	10	670 Földen Angel	9	1060 Loxax	10	1060 Libbeno L.	10	1000 Winged Box	10	880 Xyz. Qwerty	10	870 Exdoler 1	10									
630 Csillagor PPR	10	990 Xyz. Qwerty	1	700 Kalmar	10	660 Sürnyöveg	9	870 Hektor	10	1080 Lusia Rensz.	10	990 India	10	830 Távolt Csillag	10	860 Dadalosz	10									
19 résznevő	65	embleria	14 résznevő	44	embleria	12 résznevő	55	embleria	31 résznevő	68	embleria	27 résznevő	71	embleria	47 résznevő	112	embleria	45 résznevő	106	embleria	42 résznevő	99	embleria	36 résznevő	90	embleria

ÁMOKFUTAM

Egy napos nyári délután (idén nyáron kevés ilyen volt) Varga Csaba vetette fel a verseny alapötletét. Hirtelen annyi lehetőséget és kihívást tudunk megfogalmazni, hogy ha annak csak egy része is bekerül a játékba, akkor azzal biztosan lázba tudunk hozni néhány erre fogékony játékost. Így kezdődött az a közel négy hónapon át tartó verseny, amely a közelmúltban ért véget.

Azoknak, akik nem tudnák miről is van szó: Az egyik kereskedőklán vezetője versenyt hirdetett a peremszektorok szabad kapitányai között. A verseny 10 fordulón keresztül tart, és négy különböző számból áll. Minden egyes versenyszámot külön-külön értékelnek, és a versenyt az nyeri, aki a 4 számban együttesen a legjobb eredményt éri el. A versenyre potom pénzért, 1000-9000 IGE ellenében lehetett nevezni. A nevezések leadására kb. 1 hónap állt rendelkezésre. Ez az idő nem volt kevés, de így is sokan lemaradtak, főleg olyanok, akik úgy gondolták, hogy előbb megnézik, mi ez az egész, utána döntenek. Számos olyan levelet kaptunk, amelyben utólagos regisztrációt kértek tőlünk. Ezeket sajnos vissza kellett utasítanunk.

Így is szép számú résztvevő vágott neki a feladatoknak. A legnagyobb érdeklődés a főversenyt övezte. Ez egy 10 feladattal álló küldetéssorozat volt, amelynek a fő varázsa az újdonságban és az ismeretlenségben rejlett. Az első feladatok nem voltak túlságosan bonyolultak, bár az itt-ott szándékolatlan homályos megfogalmazások kissé megnéhezítették őket. Az első komolyabb jutalmat mindjárt ez első feladat teljesítésekor kapták a résztvevők, amikor a rejtvény megoldásáért cserébe kaptak egy jól használható hiperhajtóművet, amelynek a további feladatok végrehajtásakor nagy hasznát láthatták. A korábban egy-egy nagyobb csillag körül csoportosuló kapitányok hirtelen, mint egy méhkas kezdtek el zsongani galaxisszerte. (Az első KG találkozóon még a legtöbben úgy mutatkoztak be: X.Y. vagyok, és a Z csillag bolygóin bolygok. Ez kissé megváltozott: X.Y. vagyok, és fogalmam sincs hol fejeztem be a fordulót, mert épp útban vagyok a térkép bal alsó sarka felől a jobb felsőbe.) A főverseny feladatai fokozatosan egyre nehezedtek. Volt aki a találkozót nem tudta megszervezni más kapitányokkal, volt aki az evakuációs feladaton akadott fenn, és volt olyan is, aki a céginformátorral nem tudott találkozni. (Az egyik szektorban az egyik versenyző már az informatortól kapott chipkártyával rohant vissza a hajójához, amikor végérvényesen elfogyott a 10. versenyforduló összes TVP-je. Hatalmas pech.) Sok múltott rajta. A feladatok nehézségét jól mutatja, hogy csak egyvalakinek sikerült mind a tíz feladatot teljesítenie, és a kilencediken is csak tíz kapitány jutott túl.

A főverseny mellett három kiegészítő versenyszám tette változatossá a lehetőségeket. Az emblémagyűjtő verseny egyszerű színfolt volt, amely a kikötő épületeinek megismerését segítette. Mivel egy épületben csak egy emblémát lehetett találni,

ezért nagy jelentősége volt a gyorsaságnak. Aki először ment oda, az vihette el az emblémát. Minden szektorban pontosan 300 emblémát helyeztek el, és bár a sokbolygós rendszerekbe több jutott, mégis a kevés bolygóval rendelkező rendszerekben volt nagyobb a relatív gyakoriságuk. Az járt jól, aki a 2-3 bolygós csillagrendszereket járta végig. A verseny vége felé egyre nehezebb volt emblémát találni, bár még a legtöbb emblémát összegyűjtő triciplita rendszerben (ők nyerték az emblémagyűjtő különversenyt) is majd kétharmaduk ottmaradt.

A szállítási versenyben mindenki két feladatot kapott egyszerre. A sok hiperugrás miatt kevesen erőltették ezt a feladatot, pedig igen jól lehetett vele keresni. Itt azok tudtak jól szerepelni, akik két-három karakter feladatait ügyesen össze tudták hangolni.

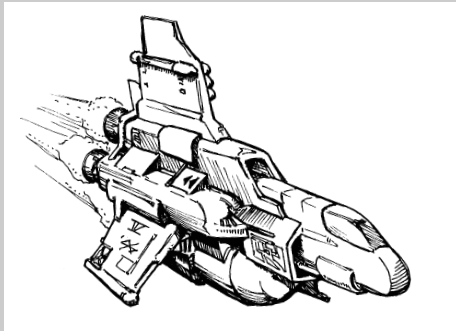
A legkisebb figyelmet a kalózüldözésnek szentelték a versenyzők. A véletlen kalózok száma nem volt jelentős, a hivatali küldetések pedig valamért nem jelentettek elegendő vonzerőt. A mundér becsületét végül egy emberhajó mentette meg, amely az utolsó néhány fordulójában bemutatta, mennyit lehet kalózüldözéssel kaszálni.

Az eredmények alakulását mindvégig fokozott figyelem kísérte. Az interneten hetente friss részeredmények jelentek meg, a decemberi krónikában az AK olvasói is megismerhették a lapzártakori állást. A decemberi TF-KG találkozó alkalmával pedig egy teljes, minden résztvevőre kiterjedő listát tettünk közzé. A hétről hétre változó eredményekből látszott, hogy néhány szektorban igen szoros befutó várható. Magam is, aki a fair play nevében nem indultam a versenyen, nagy érdeklődéssel figyeltem a részeredmények alakulását. Gondolom ez fokozottan érvényes lehetett azokra, akik személyesen is érintettek voltak a versenyben. Most, hogy véget ért a verseny, kialakultak a végeredmények, nem maradt más hátra, mint a gratulációk és a díjak átadása. Mindenki, aki a versenyen részt vett, remélem jól szórakozott, akár bekerült a 80 díjazott közé, akár nem. A vesztesek (remélem senki sem érzi magát igazán vesztesnek) egy kicsit több szerencsével éppúgy a mezőny élén végezhettek volna, mint a mostani győztesek. Talán majd legközelebb.

Több ámokfutam nem lesz a KG-n. Ennek az az oka, hogy megismételni valamit már korántsem jelent olyan élvezetet, mint egy újdonságban részt venni. Viszont az ámokfutam egy jó kezdeményezésnek tűnik, amit érdemes időnként feleleveníteni. Legközelebb egy más típusú versenyt fog szervezni egy másik klán. Bizom benne, hogy ott újra találkozunk. A következő nagyszabású rendezvény az I. Katonai Légiparádé lesz, amelynek keretében, a jelentkezők összeréshetik hajóik erejét, és a legénység képességeit. A rendezvény lebonyolítására a következő találkozót megelőzően kerül sor.

PETRÁS GÁBOR

A-94 Mamut I, A-95 Mamut II



Alaptípus:	Battleforce Mammoth
Manővezetőképeség:	2
Méret	10
Panel mérete:	60
Alapenergia:	120
Páncélzat:	150
Átlagos tüzerő:	79-82

Sok vád éri a birodalmi katonai flottát. Nem csinálnak semmit, tétlenül nézik az idegen hajók invázióját, és még minimális segítséget sem adnak a szabad kapitányoknak az idegenek ellen folytatott küzdelmükhöz. A vádak teljesen jogosak. A birodalom szétesőben van, a hatalom helyi kiskirályok kezében összpontosul. Mindenki arra vár, hogy egy erőskezű, igazságos vezető egyesítse a galaxis erőit, rendet, békét és jólétet hozzon el a galaxis minden lakója számára. A birodalom gyengesége persze nem jelenti azt, hogy a birodalmi hajók is gyengék. Erre jó példa a Mamut. Két változata készült el, az A-94 Mamut I. és az A-95 Mamut II. Mindkettő ugyanarra a vázra épül, csupán a felszereltségében különbözik, abban sem túl nagy mértékben. A Mamut I. fegyverzete 2 Giga Beam, 2 Odessa, 2 Needle, 1 Cool Skull és 1 D+ Rappa lézerágyú. A Mamut II. Fegyverzete 3 Giga Beam, 2 DD Rappa, 1 Needle és 1 Cool Skull lézerágyú.

Ritkán lehet cirkáló Mamutokkal találkozni, de ez nem jelenti azt, hogy a titkos katonai bázisokon nincs belőlük raktáron. Ha egyszer megindulnak, akkor mindenki megismerheti az erejüket.

KÖZÖSSÉGI KÉRDÉSEK

LÉGI GYŐZELMEK	750
IDEGENHAJÓK ELLEN	566
ZARGOK ELLEN	538
MEZONOK ELLEN	34
EGYÉB HAJÓK ELLEN	139
KAPITÁNYOK ELLEN	45
FÖLDI GYŐZELMEK	14
BIKERES KALÓZKODÁS	23
PRIUSZ	348
HÍRNÉV	1271

KERESKEDELEM	3
SZERENCSEJÁTÉK	9
KARIZMA	9
ÚRHAJÓVEZETÉS	6
MANŐVEZÉÉS	9
JAVÍTÁS	9
LESZÁLLÁS	6
HIPERUGRÁS	8
ROBOTIKA	6
KÉZIFEGYVEREK	5
NEHÉZFEGYVEREK	10
KERESKEDŐRANG	6
KALÓZRANG	3
HARCI RANG	8

INSZEKTOID	4%
KARNOPLANTUSZ	4%
XENO	8%
ÚRCÁPA	14%
CEREBRITA	9%
TRICIPLITA	14%
EMBER	43%
NŐK ARÁNYA	0:30% 1:54% 2:11% 3:2%

CYCLON UNARIO	40 %
CYCLON SPARK	3 %
MERCATOR BETA	11 DB
SCORPION STING	31 %
GALLEON SILVER	8 DB
MERCATOR GAMMA	8 DB
SCORPION LIGHTNING	2 %
GALLEON GOLD	6 DB
MERCATOR ALPHA	11 %
CYCLON SPAGEDOG	3 %
SCORPION THUNDER	3 %

HEREPIUMOK	69
(EBBŐL 30 A BROPEA SZEKTORBAN)	

Üdv mindenkinek! Ez az írás mindenkinek szól, aki „ember”, és a Formato II. rendszerben tartózkodik. A Celmod (#146) csillagrendszer blokk alá vették a zargok. Kapitány jelentkezését várom a blokk feltörésére! Ha most nem kergetjük el a zargokat, nem-sokára újabb csillagrendszerek fognak blokk alá venni! A tét nem kisebb, mint az emberiség fennmaradása! Tisztelettel: **Otis Dredd kapitány**

Mároki Gergely 2600 Vác, Ipoly u. 5.
Tel: 27-310-490

Ui: Kalózok is jelentkezhetnek, kivételesen nem lövöm le őket.

Kapitányok, kik a galaxist járjátok! Minden kapitány életében eljön az a pillanat, mikor úgy érzi, új hajót kell venni. De mit csináljon, ha csak saját hajója adataival van tisztában? Kérlek benneteket, segítsetek ki némi információval a kettes ill. hármas (négyes?) agyú hajókkal kapcsolatban a (#4861)-es címre indított infóval. Köszönöm!

Mogyoróvaj Xíphon kapitány (#4861)

Hóhérok és Hal-álmadárkák!
Úgy gondolom,
a sértést megoldom
védtelen a madárka,
hisz hóhérnak nem barátja.
A hóhér mit csinál vele?
Attól függ, milyen a kedve.
Ha kell kalitkába zárja,
Vagy szárnyát leválasztja
A madárka kárára.
Tehát ki a sztár?
Hal-álmadárkák?
Ugyan már!
Hát a Hóhér.
Hogy miért?
Mert ha találkozna
Egy Hóhér és madárka
A madárka Hal-ála
Hamar beállna.

Omert Telrunell (#1836)

Ui: Az Extos szektor #130. csillaga körüli megtalálható vagyok. (Egy kis úrcsatára.) Öngyilkosjelölt kalózok jelentkezését is várom! Eljenek a Hóhérok!

A Formato II. tisztelt kapitányai! Szükségem lenne a 145-148, 118-121 és a 124-es naprendszerek valamelyikének épület és árukinlátás leírására. Cserébe nyújtanom a 137-es, 141-es, 143-as és 144-es naprendszerek hasonló leírását.

Öreg Sam,

a festékelő (#1005) kapitánya

Ui: A KG programok csak egy Formato szektor jelölnek, pedig van különbség a kettő között.

Nemeshal kapitányok! Aki bármit tud az épülő zarg bázisról, az kérem írjon! Várom továbbá olyan hajók jelentkezését, akik hajlan-

dók lennének flottában pusztítani ezt a bázist és a blokkját. Előre is köszönöm!

Haerrg L'Oedyck (#1226)

Ui: Írjátok le a fegyvereiteket, hajótok típusát, esetleg szakértelmeiteket (manőverezés, nehézfegyver, hiperugrás)! Hogy miért? Azt majd személyesen.

A Testvériség már a KG-hyperben is! Ne felejtsetek: Aki kimarad, az lemarad. **Testvériség**

Tisztelt Ámokfutam-nyertesek! Kérlek adjátok meg részemre a nyert tárgyak infóját! Segítségüket előre is köszönöm:

Trükkös Jack (Úrcápa)

az Acélcápa pilótája (#4601)

Ui: Én részt vettem a versenyen, de nem sikerült nyernem.

Kapitány, ó kapitányom! Mondd, még mindig nem találtad meg helyed a galaxisban? Még mindig egyedül éjzed magad, nem tájtozol szenkihez, ész nem köt szemki? Hát ne isz változtass ezen! De ne feledd, van egy capat, mely még mindig csak teéjted létezik! Iszmejed a szlogent: ... egy igazán szugázó tájszaszág... Hogy isz mondta Black Jack? ...A káosz egyje tejed, ész ha máj tenni nem tudsz ellene, hát válj te isz jészévd... Hát tedd meg te isz, kapitány, ó kapitányom! Mi itt vagyunk, ész itt isz leszünk az idők végezetéig. Veled vagy nélküled? Úgy hangzik, szinte mindegy, de gondold meg, talán mégse. Emlékszel, mennyire fájt, miköz káivettetek, azt mondták te nem vagy elég jó nekünk, hogy szenki vagy, ész soha nem viszed szemkije? Hát ne higgy nekik! Tudod, olykó a kizs hal kapja be a nagy halat. Cak az kell, hogy tájszakja találj, olyanokja, akik nem ézneek le cupán azéjit, mejt gyenge vagy, mejt más vagy. Ha kell egy szegítő kéz, cak kejszed meg az utat, amely hozzánk vezet. Légy kalóz, vagy vadász, békész kejszedkő, vagy jend-szejed bátoj hajcosza. Légy akáj hájom lábú, négy cáposz, uszonyos vagy cak hangya, itt nem kell előítéletektől félned. Hát gondold meg! Veled vagy nélküled, cak jaitad áll! Ha döntötél, kejszed meg! A Káosz Galerija nevében

Mockosz Féjég (#1209)

Mockosz barátom kissé bőbeszédű, de igazan van: lépi be, és nem bánod meg. Gyerünk!

Ogob Gib (#4234)

Minden cseribrta kapitánynak! A zargok a #107-es rendszer mindkét planétáját blokk alá vették, úgy hogy ezúton kérek minden cseribrta kapitányt, hogy jöjjön és segítsen!

Def Al-Sec Altu (#4780)

A sas nem vadászik legyekre.

Testvériség

Valószínűleg már minden kapitányt elfordult, hogy elvesztette a barátai nevét tartalmazó feljegyzéseit. Mi volt ilyenkor a teendő? Körbekérdezni az ismerőseinket, ók nem tudják-e. És mi volt ha ók sem tudták? Várhattuk,

hogy a barátunk majd keres minket, de ha az úgy fontos, egyszerűbb ha a Galaktikus Katalógus bármikor elérhető csatornáját hívjuk. MI, a Katalógus készítői egy az egész Galaktikába használt rendszert nyitunk meg előttetek, tehát ha te is csatlakozni akarsz, akkor ird meg a nev-ed és a cím-ed és/vagy a kapitányod, úrhajód nevét. Lajstromszámát! További információt úgy kaphatsz, ha írsz a Békási Balázs Bp. Teve 49/a I/31. címre, vagy üzensz : **Iki Inia-Sec**

A l t u
a Night-White (#4780) navigátora

Jelentkezzen az a kapitány, aki a dec. 6-i találkozon azt javasolta, hogy tervezzük meg a saját csillagképeinket!

Def Al-Sec Altu (#4780)

Kapitányok! Ne legyetek olyan irigyek! Higgyétek el, (át)adni sokkal nagyobb öröm, mint kapni!

Testvériség

Tisztítótű szövetség tagjai! Teljesen lejártható magokat és David Freemant a legutóbbi KG találkozon. Szegény vezérek végig ott várt rátok, de ti magasról pottyantottok hivat-szavára. David Freeman annyi munkát felvett a Tisztítótű szövetségbe, mint rajta kívül senki a szövetségetekben. Legalább annyit megtehettek volna, hogy jelítetek neki, nem mentek, ész ne várjon rátok hiába! Még a Hóhérok is teljes számban képviseltette magát, nem is beszélve róluok HAL-álmadárkáról. Ne felejtsetek el: csak teljes összefogásban tudtok talpon maradni!

Tyron Power (#1771)

a HAL-álmadárkák nevében

Ui: David, ha keresel egy igazi szövetséget, mi mindig fenntartjuk neked a helyet köztünk.

Megbízhatóság, garancia.

Testvériség

„Kedves” triciplta kalózok! Ezennel meghirdetem az első kereskedőelfogó versenyt. A rendezvény 1997. márc. 1-től máj. 1-ig tart, nevezési díj nincs. Az a kalóz, aki elsőnek fogja el hajómat a fenti időtartamban, győztesnek számít, amennyiben betartja a szabályokat: rákéták használata és flottában támadás kizárás terhe mellett tilos. Becsületes harcot akarok. Egy kapitány tetszőleges számu alkalommal próbálkozhat. A győztes díja, amennyiben a sarcban ez még nem foglaltatik benne, 1 db VICE-33A javítórobot, melyet 500 IGS ellenében vehet át. Az első sikeres egyes agyú hajóval rendelkező kapitány különdíja 1 db W+S Turbo Beam lézerágyú. A győztest levélben értesíti az elfogandó hajó kapitánya:

Andrew Sternern (#1099)

Ui: A számom a múltkor hibásan jelent meg. Helyesen #1099 A #145. rendszerben keressetek!

FELFEDEZÉS

A számítógép egy újabb analízissel végzett, ki tudja, hányadikkal az utóbbi hónapok alatt.

– A keletkezett anyag összetétele: amerícium: 0,12%, bárium: 0,67%, dilícium: 1,54%, hidrogén: 39,51% ...

A professzor behunyt szemmel hallgatta az adatokat. A felületes szemlélő azt hihette volna, hogy alszik, de épp ellenkezőleg, nagyon is éber volt. Egyetlen apró változás sem került el a figyelmét.

– Computer, a lítium koncentrációját 30%-kal, és a hőmérsékletet 2,5 fokkal növelni! Új vizsgálat.

Fél perc múlva a számítógép már a következő reakció eredményét közölte.

– A keletkezett anyag összetétele: amerícium: 0,12%, bárium: 0,67%, barónium: 0,01%, dilícium: 1,49%, hidrogén: 39,53% ...

A professzor úgy ugrott fel a karosszékből, mint akit darázs csípett meg.

– Computer, kérem az anyag újraelemzését!

– A keletkezett anyag összetétele: amerícium: 0,12%, bárium: 0,67%, barónium: 0,01% ...

– Barónium – mondta először hangtalanul, majd elemi erővel tört ki belőle a felismerés. – Heuréka! Ez hát a barónium előállításának a módja! Computer, autorizáció Sirius, Gamma-T-17-163; a reakció összes adatát kiementeni. Hozzáférés csak 1-es prioritással.

– Parancs végrehajtva.

A sikátor végében egy elhagyott raktárepület állt. Persze ez csak a látszat volt, mert két szinttel a föld alatt egy hipermodern felszereltségű kutatólaboratórium működött Professzor Mel'warr Sirius vezérletével, aki hónapok óta titkos kísérleteket folytatott méregdrága alapanyagok felhasználásával, hogy új, idegen anyagokat hozzon létre. A kutatások már eddig is szépen haladtak, de most, ez a felfedezés óriási fordulatot jelentett. A barónium igen ritka anyag, természetes formájában csak két helyen található a galaxisban, mesterséges előállítás pedig – legalábbis ezidáig – nem volt lehetséges. Bár szavahihető források szerint egyes mezon hajókban találtak már baróniumtartalmú vegyületeket, az anyag előállítása még a zargok képességét is meghaladja.

Mel'warr éppen hogy hozzákezdett a reakció megismétléséhez, amikor a laborba vezető egyetlen ajtó hangos szisszenéssel feltárult. Két alak lépett be. Elöl egy vidám, közepes termetű, elegáns ruhát viselő triciplita, a nyomában pedig magas, izmos társa. Mikor az ajtó be-

csukódott, a professzor a jövevények felé fordult, és egyetlen kézmozdulattal üdvözölte őket. A vidám alak viszonozta az üdvözlést, és ügyet sem vetve a számítógépre (amely eközben ontotta magából az újabb elemzés adatait) megszólalt:

– Professzor Sirussssss! Fogadja összinte gratulációmát! Úgy halllloom, sssikerült valami maradandót allknotnia!

– A Konzorcium információs hálózata lenyűgöző, Sron hadnagy! Elképzzelhető, hogy találtam valamit, de még sokat kell dolgoznom rajta, mielőtt átadom a kutatás eredményeit. Úgyhogy, ha megbocsájt, ...

– A munkáját minnndig nagyra értékelltük. De valamit tudnia kelllll: bizonyáraaa más cégeket issss érdekelni fog a ...

– Sron! Minden találmányom a Konzorciumé! Ez sem kivétel!

– Termésszsetesen. Csak gondoltammm, nem árt, ha emlékezztetem.

Sirius gúnyosan elvigyorodott.

– Megtörtént. A vizontlátásra, hadnagy!

Ekkor robbant be az ajtó.

Sron hadnagy és testőre azonnal, mégis túl későn reagáltak az eseményekre. A testőr jószérével még elő sem rántotta a fegyverét, amikor a törmeléken átmászó katonarálott. A Palter HKI sárga sugárnyalábja egy szempillantás alatt végzett áldozatával. Sron leguggolt, és pisztolyával a katoná mellett belépő fiatal triciplitát vette célba. Telitalálat: a célpont hangos üvöltéssel összeesett.

Sron megpróbált bevetődni az egyik szekrény mögé, de egy harmadik alak is belépett a terembe. A Tandi Katonai Akadémia egyenruháját viselte, de a rangjelzés helyén egy ezüst csillag díszelgett. Két lövést adott le Sronra. Az első nem talált, a második viszont szétlőtte Sron fegyvertartó kezét.

A professzor némán és közönyösen figyelte az előtte zajló csatát, mintha egyáltalán nem érdekelné a kimenetele. Még akkor sem húzódott az asztala fedezékébe, amikor a két betolakodó rászegte a fegyverét. Amikor megszólalt, a hangja nyugodtan és magabiztosan csengett:

– Nos, miben segíthetek, uraim?

– A dokumentumokért jöttünk – vetette oda az egyenruhás.

– Ha már önök nem mutatkoztak be, hadd tegyem meg én. A nevem Dr. Mel'warr Sirius és...

A katoná felvonta a szemöldökét, de egyébiránt mozdulatlan maradt. A parancsnok viszont majdnem kiejtette a kezéből a fegyvert a meglepetésében.

– A híres professzor? A Sirius álcázóberendezés atyja?

– Azé és sok másik dologé. Ön pedig...

– Egy szabad kapitány vagyok, a Shin Vu Cee Emlékverseny résztvevője.

– Az Emlékverseny! – mosolyodott el Sirius. – Hát persze.

– Szívesen elbeszélgetnék magával, professzor, de sajnos nincs vesztegetni való időm. Kérem, adja át a dokumentumokat!

– Miféle dokumentumokra gondol, fiatalúr?

– A kutatások eredményére.

Prof. Sirius hosszú másodpercekig gondolkozott. Azt nem tartotta lehetségesnek, hogy a Shin-to Corporation ennyi idő alatt értesült a kísérletek sikeréről, és még egy szabadúszó kapitányt is volt ideje ideküldeni. Valószínűbb, hogy az egész csak véletlen egybeesés. Na mindenesetre, ha már így alakult...

– Nos, mélyen tisztelt Ámokfutó Úr, ez a laboratórium a Pocket Konzorcium tulajdonában áll, ami köztudottan az egyetlen igazán tőkeerős tricoplita vállalatkomplexum. Az én feladatom pedig az idegen anyagok analízisa, illetve újak létrehozása. Tizennégy hónapja dolgozok ezen a projekten. Sajnálom, hogy nem élvezhette a társaságot úgy tíz perccel ezelőtt, amikor sikerült mesterséges körülmények között, a galaxis történelmében feltehetőleg először, baróniumtartalmú vegyületet létrehoznom. Ezt a Shin-to még nem tudhatja, ezért ajánlok önnek egy üzletet, fiatalúr. Adok önnek egy lemezt, tele értéktelen adatokkal. A Shinesek boldogok lesznek, hogy végrehajtotta a feladatot, a barónium előállításának a titka pedig megmarad a tricoplitáknak. Természetesen kérheti a kutatás valódi eredményeit is, ez esetben nemcsak a céget – és személy szerint engem – károsít meg, hanem a saját népét is a kozmopolita maszlaggal szemben. A döntés az öné, de ajánlom, jól fontolja meg!

A kapitány néhány másodpercig emésztgette a professzor szavainak az értelmét, majd döntött:

– Kérem az igazi adatokat!

Prof. Mel'warr Sirius hosszan, mélyen felsóhajtott.

– Félttem, hogy ez lesz a válasza. Sajnálom, de ez esetben nem tehetek mást...

Lassú, de határozott mozdulattal a számítógép vezérlőpultjához nyúlt, és megnyomott egy halványzöld fényben üző gombot. Az atomatika azonnal beindult, és egy öt méter magasán levő kis kamerászerű szerkezet a katonára felé fordult. A zöld fény sugar eltalálta a katonát, aki azonnal atomokra esett szét.

A kapitány azonnal cselekedett: a professzorra lőtt. A Palter WPK apró fénylövedéke azonban két méterrel Sirius előtt eloszlott. Újabb lövés – ugyanez történt. A kamera a kapitány felé fordult, aki kétségbeesetten olvasta

le a professzor szájáról a szót: „Erőtér”. Mielőtt végleg elsötétült előtte a világ, még látta, hogyan néz rá a nagy tudós. Csak sajnálatot látott a nagy, zöld szemekben, csak sajnálatot...

Sirius tekintete körbejárt a törmelékkel és halottakkal teli termen, majd a nyöszörgő, súlyosan sebesült Sron-on állapodott meg. Lehajolt a sebesült mellé, és a fülébe súgta:

– Hadnagyom! Ezt az oldalát eddig még nem állt módomban megismerni.

– Miértttt... miértttt mondta el neki?

– Mert neki mindegy volt. Nekünk viszont nem.

Hát persze, hogy a szervezők semmiféle felelősséget nem vállaltak. Az ámokfutam valóban életveszélyes...

ADMIRAL ARCHON

Az ámokfutam verseny háttérbe szorított egy másik eseményt, ami hosszú távon nagy hatással lesz a peremszektorok életére. A zargok egyes bolygókat blokáddal zárnak el a külvilágtól, és megkezdték inváziós bázisaik építését. A szabad kapitányok mindenütt az összefogást tervezik a bázis elpusztítására. Elsőnek a cápáknak sikerült csapást mérni a bázisra. 11 hajóból álló flottájuk szétlőtte a bázis védő Metal Giantet, majd csapásmérő bombáikkal megszárták a bázist. A kár, amit a bázison okoztak csekélynek tekinthető, de a fontos első lépés megtörtént. A bázist támadó hajók kapitányai egy-egy W+S Giga Beam lézergyóval lehetnek gazdagabbak.

Kapitánytársak! Először is azokhoz szólok, akik a Shin és saját maguk szorgalma jóvoltából a Trentorendszer első, peremvidékről származó telepesei lettek. Szeretnék gratulálni mindannyiótoknak, viszont a segítségéteket is kérem. Mivel rövidesen találkozni fogunk, jól jönne néhány infó a Trentóról. Amint bent vagyok én is, viszonzom. Leginkább magasabb szintű hajótípusok, készítésük feltételei és a táposabb kütyük érdekelnek. Mit, hol, mennyiért? Flottalakítás is érdekel. Másodsorban a Formato II. flottaképes kapitányai figyeljenek! Blokádfelszámoló hadjáratához keresünk úrharcosokat. Az alapflotta 3 Sparkból áll, melyek tűzereje külön-külön is eléri a Metal Giantét. Soha nem tapasztalt élményben lesz részed, az garantálhatom. Frissen kötött biztosítás, és Klónozás előnynek számít. A csatlakozás technikai részleteit megbeszéljük.

Buga Jakab, (#4762) Tel: 46-404-260

Challenger News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'97 február

Szégycetabló

Ez nem egy állandó rovat, és reméljük, nem lesz rá többet szükség, de egy olyan eset történt nemrégiben, amelyről mindenképp úgy gondoljuk, hogy itt a helye.

Történt, hogy egy TF-es játékos (Decke nevű karakter) reklámoló levelet küldött nekünk, miszerint egyik fordulóról a másikra néhány tulajdonsága, szakértelme, meg hasonlók egyszer csak lecsökkent. Bizonyítékul a 120. és 121. fordulójá karakterlapját is elküldte (a 129. fordulójá UL-jével...) Mivel ilyen hiba nem fordulhat elő, kicsit közelebbről is megnéztük a fénymásolt „bizonyítékot”. Hmmm... a

korábbi fordulón a „hibás” számok egy kicsit csálán álltak. Ilyen hibát jelenleg a nyomtatók gyártója, a Hewlett Packard sem ismer. A csalás azonnal szembetűnő volt: M. V. a valós értékek helyére nagyobb számokat kopírozott be, azt állítván, hogy ezek voltak az eredeti tulajdonságai, csak nem végzett elég precíz munkát. A dolog másik bökkenője az, hogy hiába 8 fordulóval később „reklamált”, megvolt a lehetőségünk, hogy utána nézzünk a valós adatoknak. A Bt. pályafutásának történetében még senki nem nézett minket ennyire madárnak, egyetlen játékosnak sem jutott eszébe, hogy ilyen pótfátlan csállással próbálkozzon. Azt hiszem Decke (vagy inkább irányítója, M. V.) igen nagy szégycent hozott a KT-jára, a Vashegyek Nemzetére...

AZ EDDIG MEGALAKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

Szám	Név	Jellemzés	Alakulás	Zetevő	Szimbólum
9101	Alomörzők	Jó	93.11.23.	3821 Jerikó	Főnix
9102	Vasalt Bunkiók	Semleges	93.12.23.	1506 Kőfejű Beldor	Eltaposott quwarz
9103	Serény Múmiák	Gonosz	94.01.07.	4709 Ithril	Mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlegió	Semleges	94.01.27.	2883 Dort Amessix	Tornádó örvénylő tölcésére
9105	Lélekítisztító Irgalmas Nővérek	Raia	94.02.13.	3448 Darkseid	Halványan vibráló nyugonyívó vikócsmajom
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	94.03.27.	4116 Tour Wen	Varázskönyvből ömlő aranylő hatalom
9107	Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	94.04.08.	5343 Sasszemű Murshum*	Két, kört formázó ezüst kigyó
9108	Naplovagok	Raia	94.06.01.	3188 Mr. H.A.I.R.	Fehéren izzó tűzgömb
9109	Északi Drüda Szövetség	Sheran	94.06.15.	5530 Merlin	Tölgycakosorú
9110	ZAN Rendje	Altalános	94.06.21.	6666 Tb.gálló Vlagyimir	Bézs alapon édeskés illatú halálsikoly
9111	Ördögi Kör	Dornodon	94.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obsidián denevér
9112	Mesterek Bandája	Arnymano	94.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Kincsekben dúskáló, vigorgó Arnymano
9113	Puszitűz Prófétái	Leah	94.07.25.	5646 Grath Morphus	Kasza
9114	Pöröly Rend	Altalános	94.08.15.	2195 Killer Thorn	Sültvársa emelt pöröly
9115	Igazság Keresői	Altalános	94.08.18.	3472 Dalamar	Lélekmerleg
9116	Ördögi Kör	Leah	94.09.05.	3149 Philatorix	Denevérek gyűrűjében fekete obsidián koponya
9117	Hófarkas Klán	Altalános	94.09.14.	2271 Quetzalcoatl	Hőféhér farkasfej
9118	Két Kard Testvérsége	Tharr	94.09.19.	1375 Worm	Földbe szúrt kard
9119	Kvazarsziklák Népe	Troll	94.11.07.	2898 Bőrnakú Lombard	Véres csatabárdon nyalगतó Troll
9120	Változás Gyermekei	Alkaváló	94.12.14.	5538 Zan-palánta	Nekrofón-bonsai
9121	Szamócák	Altalános	95.01.04.	2279 Dzsoki a gonosz	Számóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	95.01.18.	4922 Csákányos Blender	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó nap
9123	Acél Őldők	Kobudera	95.01.24.	3403 Ashkenor	Onthánát védelmező júde-sárkány
9124	Maffia	Gonosz	95.01.27.	1550 Megyávt	Kardra tekeredő, kítart szárnyú háromfejű sárkány
9125	A korona bajnokai	Altalános	95.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fonódó kigyó
9126	Aranyárkány	Raia	95.03.09.	3612 Balsalata	Aranyárkány
9127	A Pentagramma testvérsége	Altalános	95.03.17.	3616 Teriel de Gwyl	Lángoló Pentagramma
9128	Vérnyörög Légió	Tharr	95.04.10.	2183 Rodin fia, Danair	Mindent elsöpörő hömpölygő armádia
9129	Az Illúzió Mesterei	Altalános	95.06.19.	2444 Fealelef Throm	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130	Az Idő Porszeméi	Altalános	95.06.27.	4451 Einstein Junior	Kaleidoszkóp
9131	Ejharcosok	Altalános	95.07.10.	1170 Rothdak, a Megtorló	Ejfékete kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132	Csontbrigád	Altalános	95.08.02.	2923 Trebor Vascorab	Mindent átható csapatzzellem
9133	Smaragd Sasok	Alkaváló	95.08.08.	3519 Roberto	Egy tűzszlopon átrepülő ALKAVÁLTO
9134	Fény Testvérsége	Jó	95.08.09.	4105 Avina	Fényt tükröző kristályvizű tó
9135	A mágia örökösei	Gnóm	95.09.21.	3522 Mehadinás Trak	Egy kristálygömb belsejében épülő magüstöröny
9136	Kerekorsó Rendje	Altalános	95.10.05.	1724 Tia Oriens	Néhány, tengeryűl sörben tántorgó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	95.10.18.	5727 Shaquille O' Neal	Mosolygó rettenet rózsaszín bugyiban
9138	Szeretet Vándorai	Elenios	95.10.19.	2164 Gwyldyn	Csőrében mákrószt tartó galamb
9139	Erdők Vándorai	Elf	95.10.26.	3813 Banális Ajlbibek	Szellojárta fűzfaliget a csillagos ég alatt
9140	Ördögi Kör	Dornodon	96.01.22.	3026 Xeldor Dortin	Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér
9141	Igaz Barátok	Semleges	96.04.17.	2800 Desconhecido Deus	Lélekben élő igaz barátás
9142	Udvahsereg	Altalános	96.05.09.	1000 Lord Avyz	Idős asszonyt szópögödörbe segítő ifjú harcos
9143	Ordo Mutantum	Mutáns	96.05.15.	1721 Fekete Lótusz	Nemesi diszokban pompázó Puhos Kópos
9144	Sziklaklók	Kobudera	96.12.09.	1328 Febster	Kolostort védelmező júde-sárkány
9145	Humán Páholy	Ember	96.12.20.	1444 Aranyárkány	Egy tűzforgatagból kilépő ember
9146	Vértestvérek	Altalános	97.01.06.	5089 Kék Sequator W.D.	Sírkövön fekvő vörös rozsa



Figyelem!

Óriási, vissza nem térő lehetőség minden kalandozó, és kalandor számára! Elkezdődött a Városok II. Aukciója

A december 5-én lezárt első aukció sikere láttán, azonnal elkezd-
tük az újabb árverés szervezését. Íme a megvásárolható tárgyak:

1. Egy mives vas fejpánt a Törpetanyáról, remek ajándék ked-
vesének, nemcsak szép, de az életét is megvédi.
2. Öt darab xirnoxszív (kicsit bűdös, kicsit rohadt, de talán
még valamire jó).
3. Egy teljes sorozat aranyékszer (gyűrű, lánc, karperec),
nászajándéknak kiváló. Frissen házasodtak előnyben!
4. Egy mives ezüstkard, bár a wargpini ékszerész szerint az
ezüst csak bevonat rajta, de garantáltan jól vágja a Tguar-
khanokat és a Zinthurot.
5. Teleport egy tetszőleges, a kiégett föld és a 90-es x koordiná-
tá közötti mezőre, a visszatérés lehetősége nélkül. Vissza
nem térő alkalom a gyors utazásra.
6. Egy a megvásárlójának megfelelő vallású szent kehely, ha
esetleg elvesztetted vagy szükséged van egy tartalékra.
7. Négy vas dobonyíl, rajtuk Don Caloni keze nyomával és
Sistergő Pumpa vérevel.
8. Egy varázskő, amit maga Zarknod vágott Vlagyimir fejéhez
a csatájuk kezdetén.
9. Egy csokor mocsári penke, 12 db. Úgy látszik a jellempró-
bás Elenios pap végre megtalálta az Árnyékmocsir virág-
kertjét. Elenios hívók számára nélkülözhetetlen.
10. Egy Samu becenévre hallgató idomított spagulár a híres ki-
rályi vadsparkból, csak szőrnyidomítással rendelkezők-
nek. Eltérően a többi spagulártól, ez kezes mint a bárány,
soha nem dobja le lovasát.
11. Hat véletlenül választott moa ékszer egyenesen a ki-
rályi kincsesládából, a gyémántnak és az üveggömbnek
ugyanannyi az esélye, és egyfeléből több is lehet. Nagy
kockázat nagy nyereséggel!
12. Egy varázstekercs, melyről megszerezhető a taumaturgia
képzettség és az energiatuske varázslat.
13. Egy kissé már megrozsdált szigony. Flavius ajándéka, ez-
zel csatázott a wargpini szökőkútban az aranyhalakkal, a
csata végeredménye a jelentések szerint döntetlen.
14. Egyenesen az alanoi Raia katedrális felajánlása: három
adag lótszűzfőzet annak, akinek problémát jelent a szerve-
zetében lappangó mérég. A pénzt az árvák javára fordítjuk.
15. Két darab Thargodan esszencia, állítólag a Dögvész által
kivégzett áruló Tguarkhanokból származik.
16. Kasztroplanáris feltöltő telekurbanthyú, teljesen feltölti a tu-
datpontokat maximum 21-ig.
17. Egy bíbor erőöv, az előző sárگا nagytestvére (értsd 56-os
méret). Had ámuldozzon szíve hölgye izmainak látványá-
tól, miután felvette az övet.

18. Az Élet Könyve, amelyet ha elolvasol (és amint megkapod,
automatikusan el fogod olvasni), a 6 alaptulajdonságod
közül (TU is) a legalacsonyabbat megnöveli kettővel.
19. Egy vadonatúj, csillogó kvazársisak, a roxati kvazárkohó-
ból. Raia papok hajrá!
20. Egy autentikus vámpírtör egy szubrealis vámpír koporsó-
jából. Nem kell félni, garantáltan nem fogja visszakövetelni
a tulajdonosa!

Ezek a pompás áruk találhatóak a mostani sorozatban.
Részleteket mindenki a BE (épületszám) 1 parancssal kaphat,
akin már ismeri a LIC parancsot, annak csak ki kell adni, nem
kell újra bemennie.

Az előző árverésről egy kis statisztika. Összesen 95-en li-
citaltak a különböző tárgyakra, de így is voltak olyan tárgyak,
melyek nem keltek el! A városok 16001 aranyat könyvelhettek
el, amit természetesen a városok díszítésére, menhelyek, sze-
génykonyhák létrehozására stb. fognak elkölteni. Remélhetőleg
a kisebb érdeklődést az okozta, hogy kevesen tudtak róla.
Ezért a mostani árverést igyekeznünk jobban meghirdetni, hogy
mindenkinek legyen lehetősége licitálni.

Szerencsés licitálást, és boldog vásárlást kíván önnek az
Aukciós Ház és szerény alügynöke,

KRAPIXLON TIHAMÉR

Szerkesztői üzenetek

Bizonyára többeknek feltűnt az utóbbi időben,
hogy egy levél kíséretében visszakapta a Ghalla
Newsba küldött hirdetéseit, vagy mentális üzenet-
ként GN feliratos levelet kapott. Ennek az oka az,
hogy sokan reklamáltak a meg nem jelent hirdeté-
seik miatt, így most egy kicsit példálózó jelleggel, a
megkapott, de a GN-be be nem kerülő hirdetéseket
visszaküldjük egy levéllel, melyben megírjuk a ki-
maradás okát. Az egy személynek szóló hirdetése-
ket pedig mentális üzenetként továbbítjuk. Az
összes ilyen hirdetést igyekeznünk így visszaküldeni,
de ha túl sok ilyen hirdetést kellene postáznunk,
akkor visszatérünk a kukás módszerhez, nevezete-
sen kidobjuk őket a visszaküldés helyett. Mindenki
próbáljon meg okulni a visszaküldött levélből és
hirdetésből, és a legközelebbi hirdetését ennek
megfelelően írja! Köszönöm!

A SZERK.

H·i·s·t·ó·r·i·a

Vége nem kell sebotát utaznom! Legalábbis a következő beszélgetések miatt. Az egyik jólét, Sigheter kérésére Cseni lett volna, de vele egy rövid megbeszélés után mégsem készítettem riportot. A másik, Csákányos Blendor, a Vashegyek Nemzete KT vezetője, pedig ide ígérkezett Labyrinthba, így csak kényelmesen várakoznom kell rá. Nocsak, ott jön egy vörös szakállú törpe. Lehet, hogy ő Blendor? Á, pár szó után kiderül, hogy ő csak egy küldönc. Micsoda!!! Hogy legyek szíves vele fáradni! De hát itt volt megbeszélve a találkozó! Mi az, hogy nem kell elmenem innen, és mégis utazunk? Ja, hogy lépjek be vele a kasztroplanáris térbe. Erre igazán kíváncsi vagyok! Nos mit kell tennem? Igen, kényelmesen elhelyezkedtem. Jó, mélyen koncentráltva összekapcsolom az elmémet veled. De hát ez csodálatos!

Subanunk a végtelenben, és pillanatokkal később már egy hatalmas szivárványgömb közepén lebegünk, porszem nagyságúként, szemlélve a Tudatok változatosságát, eleveenségét, és ismeretlen mélységeit. A gömb falán millió, és millió lyuk tátong a szó szoros értelmében, ahogy kisebbekké zsugorodnak, majd ismét kinyílnak.

- Mint a virágok tavasszal, amikor a természet újjászületik.

Pusztán gondolataim segítségével forgolódni kezdek, hogy kiderítsem a bang forrását. Az agyat fásztó, pulzáló, zsidongó gömbfal egyik részéről egy nagyon apró, nyílt tekintetű szárnyas lény közelít felénk, egy kasztroplanáris tündér. A régi időkben még nem is léteztek ezek a lények, de amióta a tudati csatornák ennyire vé vannak terbelve, képtelenség lenne nélkülük kiigazodni a térben – megannyi elme, megannyi energiaigény.

- Hát te törpe milyen energiát kívánsz? – kérdezi a vezetőmet. Nocsak engem nem is kérdez! Ja, mégis csak kérdezett engem is, mivel másképpen nem ballattam volna meg a telepátikus kérdést.

- Én bizony a nagy törpe versenyre jöttem! – feleli a vezetőm.

- Akkor arra kell menned – mutat a tündér egy irányba, a tátongó, és zsidongó lyukak felé. Még kuncog magában, amikor a másik kezét törpe vezetőm bomlokára nyomja, és pillanatok múlva a tudati energiák sebességével roboognak a cél felé.

- Sok szerencsét!

Pillanatok múlva egy csodálatos helyen találjuk magunkat. A pompázatos alagútban, a falak márványból faragottak, és kristálytiszták, ragyogó, mégis a szemnek kellemes fény árad belőlük. Előttünk egy fantasztikusan megmunkált gyémántajtó van, mely előtt két törpe áll. Öltözékük skarlátvörös birodalmi díszruha, mely fölött mütiril láncinget viselnek, övük aranya az elit harcások színe, a fejükön szarvsisák, kezükben adamantit szekerce, csatolható pajzsaikon pedig egy jel, a Mitrilkorona. És mikor a mindenség titkait ismerő két törpe szellem

bekísér a legnagyobb csarnokba, amit törpe kéz képes volt az évezredek során kivájni, már tudom hogy hol vagyunk: a valaha élt legnagyobb törpe király, Mitrilkoronás Acélkovács Wargdin hatalmas tróntermében. Rengeteg díszrubás törpe között, a trónuson pedig maga a régóta halott király ül. Egy feketé bajjú, feketé bőrű törpe lép elem, és megszólít:

- Üdvözöllek neves bölcs a tudati térben felépített birodalmunkban! Csákányos Blendor vagyok.

- Üdvözöllek kedves Blendor! Meglehetősen szokatlan módja volt ez a megbívnásnak! Kérlek áruld el, mi ez a csodálatos birodalom, ahol vagyunk!

- A tűzben elpusztult törpe birodalmat támasztottuk fel tudati úton. A törpe szellemek itt meg tudnak jelenni, és így voltunk képesek itt megjeleníteni a régi Vashegyek birodalmát.

- Ez azt jelenti, hogy csak törpék tudnak ide belépni?

- Igen, de amint azt tapasztalhattad, ők képesek látogatót hozni magukkal.

- Mi a helyzet az anyagi síkkal, miért nem Gballán alapítottatok új birodalmat?

- Ahhoz sokkal nagyobb energiára van szükség, és itt nem csak a tudati energiára gondolok, hanem az anyagi háttérre is, de már tervezzük egy ilyen birodalom létrehozását. Minderre persze fel kell készülni, csak mi kalandozók ezt nem tudnánk létrehozni. Széles körű propaganda kell ahhoz, hogy az összes törpét be tudjuk szervezni a munkába. Azokat is, akik egy örült varázsló játszódozásai miatt vesztették el hazájukat, és most az emberi városokban tengetik életüket.

- Hol tervezitek létrehozni ezt a birodalmat?

- A tudatunk a Grákó-hegységben alakult, ezt szent helyünknek nyilvánítottuk, és úgy gondoltuk, hogy megfelelő hely lesz erre a célra.

- Úgy látom a törpék itt most egy nagy eseményre gyűltek össze. Mi lesz ez?

- A szövetségünk minden félévben összejön ezen a helyen, de ez nem tanácskozás, hanem inkább egy ünnepély, melyben megemlékezünk a régi birodalmunk dicsőségéről, és egyben saját Olimpiát is rendezünk.

- Az előbb szövetséget említettél, ez a Közös Tudatokat jelenti?

- Nem, számunkra a KT csupán egy mag. Ugyanezen a néven létezik egy szövetségünk is, amelynek a KT tagok mellett olyan törpék is a tagjai, akik még nem tudnak csatlakozni a tudatunkhoz. Ide bárki beléphet, aki elfogadja a törvényeinket.

- Térjünk vissza az Olimpiára! Ez is ugyanolyan barcot jelent, mint Alanorban?

- Bár harcok név vagyunk, de egymással nem szeretünk csatázni, ez maradjon a harci kiképzésre. Itt ügyességi vetélkedőkben, képességpróbákban mérjük össze tudásukat a résztvevők.

- Nemsokára tanúi lehetünk ezeknek a vetélkedőknek. Addig is beszélgetünk rólad, Csákányos Blendorról az ongóliant-ölről. Milyen érzés volt,

amikor legyőzted az ongóliantot, és egy pszi-kő gurult ki annak zsákjából?

– Bár nagyon bíztam istenem és a törpe szellemek erejében, mégis nagy öröm volt a győzelem. Több napig ünnepeltem Wargpin kocsmájában. A pszi-követ először meg sem ismertem, nem tulajdonítottam neki nagy jelentőséget, de amióta lenyeltem, egy teljesen új világ tárult elém. Most már tudom, hogy mekkora szerencsém volt.

– Honnan tudta, hogy le kell nyelni azt az ismeretlen követ?

– Egyszer fogj te is egyet a kezedbe, és akkor megtudod a választ!

– Az a hír is járja, hogy Wargpin helytartója különleges megbízatást adott neked több ongóliant megőlésére. Igaz ez?

– Igen, most nagy ongóliant vadászatba fogtam a város védelmének érdekében. Ígéretet kaptam arra is, hogy ha fél tucatot leölök, különleges jutalomban részesülök.

– Kíváncsi vagyok, hogy mi lesz a jutalom! Ja, ez a pszi-köves téma egyébként Worm kérdése volt. A többiekhez basonlóan te is kérdezhetsz valakitől.

– Én kérdés helyett inkább megköszöném Don Caloninak, hogy az alanori olimpiákon dicsőséget szerzett fajúknak.

– Úgy gondold, hogy legközelebb vele beszélgesek?

– Igen. Szívesen megismerném őt! Úgy emlékszem, hogy nem a mi klánunkba tartozott a tűzvihar előtt.

– Tényleg, mesélj ezekről az időkről, a klánodról, magadról!

– Egy átlag törpe voltam, családjunk sosem tartozott az elit körökhöz. Egyike voltam azon törpéknek, akik a legmélyebb bányákban dolgoztak. Nem törődtem faji, vagy nemzeti kérdésekkel, a tűzvihar után azonban valakinek lépni kellett. Úgy látszik a törpe szellemek engem szemeltek ki. Most már sokkal többet látok a világból, meg tudom ítélni a dolgok fontosságát, és csak a legfontosabbakkal foglalkozom.

– Ha teljesülhetne egy kívánságod, mit kívánnál?

– Egy új, erős, egészséges törpe birodalmat, amely vetekszik az ósök dicsőségével. És persze rendet Ghallán.

– Köszönöm a beszélgetést! Úgy látom már kezdődik is a megnyitó ünnepség.

...

A megnyitó ünnepség káprázatos volt. Csodálom a törpék tiszteletét, amit az őseik irányába éreznek. Egy ilyen összetartó faj biztosan erős és szilárd birodalmat fog kiépíteni. Maga az Olimpia is izgalmas volt, titkosírás-fejtéstől kezdve a vadászatig és a bányászatig a legkülönfélébb képzettségekben mérték össze tudásukat a törpék. Azonban közvetlenül a király záróbeszédje után, hirtelen újra Libertanban találtam magamat. Kár, pedig a törpék nagyon tudnak mulatni! Biztosan jó lett volna a záró ünnepség is! Törpe kalauzum is szomorúan fogadta, hogy tovább már képtelen volt kettőnket a tudati térben tartani. Mindenestre izgalmas kaland, érdekes élmény volt. Az érdekességről jut eszembe, hogy ballottam egy meglepő hírt: két kalandozónak sikerült átúszni az Alanori Csatórán. Legközelebb velük készítek riportot. Ja, és nem tud adni valaki egy pszi-követ?

TREEM

Ki vagy?

A hatalmas Kótorony, a varázslómesterek büszkesége csodálatos óriásként terült rá a kietlen tájra. Még növények sem nőttek a torony környékén, nehogy beárnyékolják annak fenségességét, és talán nem is bírták volna elviselni azt a hatalmas erőt, amely körülugározta a létezésiményt. Hiába, a mágia ereje a legjobb falazóanyagoknál is tökéletesebben tartotta egybe az építményt. Dae, a varázslómester ott állt a kótorony előtt. Szeretett volna bejutni, hogy megismerje az igazi nagy tudást, a magaszos eszméket, és hogy a Mestertől új varázslókat tanulhasson. Lassan, óvatosan megkocogtatta az ajtót, de semmi sem történt. Vagyis csak Dae gondolta ezt, mert néhány pillanat múlva már nyílt is az ajtó. A megjelenő, félelmetes alakú őrszellem különös arccal bámult az idegenre. A vonásai a torzságuk mögül geyccal tükröztek meglepődöttséget és dühösséget. Talán nem volt hozzá szokva, hogy ismeretlenek zavarják meg nyugalmát. Az őrszellem siron túli hangja durván csegett:

– Ki vagy?

– Én vagyok Dae, akinek 31-es a taumaturgiája.

Az őrszellem mintha nem is hallotta volna a választ, csak maga elé meredt, és ismét kérdezett:

– Ki vagy?

Dae meglepődött. Eddig mindenütt szívesen fogadták a varázslókat.

– Én vagyok Dae, aki 31 varázslatot ismer, akinek 28-as az IQ-ja, akinek egyetlen harci szakértelme sincs hatos szint alatt, és aki már 8000 TP-t szerez egyetlen fordulójában.

Az őrszellem csak bólintott.

– Ki vagy?

– Én vagyok Dae, aki 186 mérföldnyire tud teleportálni, aki 70 felettieket sebez egyetlen villámcsapásával, akinek a fekete mágustornyokban sem tudtak újat mutatni, és aki könnyedén elpusztít akár egy jég trollt is.

Az őrszellem most már türelmetlennek tűnt, és mérgesen kérdezte:

– Ki vagy?

Daenak már nem jutott eszébe több TÁPoltsága, ezért így felelt:

– Én vagyok Dae, aki a szeretetet és a jóságot hordozza szívében, aki az igaz barátság nevében jár mindenfelé, és aki az ítélkezés helyett mindenkit olyannak fogad el, amilyen. Én vagyok az, aki a varázstudók felemelkedését akarja, és én vagyok az, aki sohasem utasítja el a segítséget kérők kezét.

Az őrszellem csak ennyit felelt:

– Jól van, most már ismerlek. Bejöhetsz.

DAE (#5274)

Önmagad add dicsekvés helyett,
S, ne többet!

A szíved szóljon, s mondja: ki vagy,
Hogy bíred járjon előtted!



Borax király és a kalandozók

ki lesz a nyer (és mi lesz a nyereség?)

Ha Borax király fél tőlünk, kalandozóktól, azt bizony jól teszi. Kiszámíthatatlan, indulatos, esetenként szélsőséges, ám igen öntudatos népség vagyunk. S most, hogy hatalmunk nyugati határához értünk, az (egyelőre) megoldhatatlan feladatot felbőszítette néhányunkat. A bűnbak szemükben Borax király, a Yaurr birodalom jelenlegi törvényes uralkodója.

Borax lehet úri kéjenc, csúszómászó vagy akármí más, de jelenleg Ő az uralkodó. És emiatt senki nem kérheti rajta számon, miért építette a csatornát. Egy király ugyanis mindent megtehet, amit csak hatalma megenged, mert az Ő szava a törvény. De ha például a csatornának valóban nem elsősorban mezőgazdasági szempontok indokolták a létrehozását, akkor kedves lázadók, Ti miért csak ránk, nyugatról érkezett kalandozókra gondoltok? Miért éppen mi jelentettük volna a fenyegetést a népére és hatalmára? A szörnyek, melyeket Borax király is említett, nem voltak önmagukban is elég veszedelmesek? Vagy azok a rendkívüli hatalmú kalandozók, akikről senki nem tudja honnan jöttek és mit is akarnak valójában? Szerintem csak Pumpa (és varkaudarjai) vagy Vlagyimir bőségesen elegendő indok lett volna a csatorna felépítésére. De ha valóban miattunk, a kalandozók miatt épült, csak csodálni tudom Borax király előrelátását, hiszen még éppen időben kezdett az építkezésekhez. Hiszen a csatorna építésekor még csak a néhány maroknyi túlélőből mostanra több ezernyi lett, és köztük igazságszólók is sok a veszedelmes alak.

Ugyanakkor Borax király létrehozott boltokat, ahol eladhatóak felesleges holmijaink, és igaz, hogy magas árért, de megvásárolható sok minden, amit egyébként nem, vagy csak hosszas utánajárással lehetne beszerezni. (Egyébként honnan gondoljátok, hogy Borax adói miatt olyanok az árak, amilyenek? Nem lehet, hogy csak a váltópénz hiánya okozza?) Azonkívül mi indokolja, hogy (ha jól tudom) Ghalla talán legértékesebb tárgya, a DEM, valódi értékének töredékéért beszerezhető a nagyobb boltokban? Kinek a kegyelméből kapható ez az egyetlen valóban létfontosságú tárgy ilyen elképesztően olcsón?

Ezenkívül jelenleg csak a városok, Borax király városai azok a helyek, ahol hála az őrségnek, némiképp biztonságban lehetünk a tolvajoktól. És csak ott vannak varázslótornyok. Úgy hallottam a városi varázslótornyok magúsan kívül csak Vlagyimir képes (és hajlando) varázslatokra oktadni bárkit is! És mért nem bosszant senkit, hogy a kobudérák kolostoraiban vagy a fegyvermestereknél is pénz kérnek az oktatá-

sért? Talán azért, mert ők feltehetően elteszik maguknak a pénzt, és (véltetően) nem adóznak belőle Borax királynak?

Az Olimpia valóban egy cirkusz, ahol ráadásul a résztvevők fizetnek azért, hogy szórakoztathassák Borax király népének azon részét, akik talán tényleg elégedettek az uralkodójukkal. De csak annak kell elindulnia, aki valóban akar, és a többség vagy a nyereségért, vagy a versengés örömeért, de mindenképpen saját jószántából áll be a sorba. És ha csak a csaták során akár csak egyetlen DEM-et is elhasználsz, máris többszörösét kapd vissza a jelentkezési díjnak. Ha pedig netalántán nincs szükséged a DEM-re, akkor valószínűleg már a nyertesek közé is bekerülsz, akkor pedig megint csak nem jársz rosszul.

De persze meg lehetne szervezni az Olimpiát saját felelőségre is (azaz használj a saját DEM-edet, már amíg van), vagy valóban életre-halálra (DEM nélkül). Az ilyen küzdelem minden bizonnyal még sokkal kevesebb induló mellett is nagy közönséget vonzana. Akkor véltetően nevezési díjat sem szednének és a díjak is még nagyobbak lehetnének. (Kis vállljalj ezeket a feltételeket, csak írjanak egy beadványt Krapixlon Authirnak, valószínűleg nem fogja elutasítani a kérést.

Természetesen azt azért el tudom fogadni, hogy a királyság határain kívül (azaz itt, a Túlélők Földjén) élő kalandozók szempontjából Borax király talán nem a legjobb uralkodó. De amit kaptunk tőle az számunkra segítség, számára (birodalma számára) pedig üzlet. És ez így tisztességes. Mivel azonban nem meggyőzni akarlak benneteket, így tétélezzük fel, hogy minden, amit Borax király tesz, az ellenünk irányul. De (és ez lesz az, amiért szólni kívánok) amíg nincs a helyére jobb jelölt, fölösleges sőt veszedelmes dolog ellene szervezkedni.

Én a magam részéről például azt sem tartanám meglepőnek, ha mondjuk a Setét Patkányhoz társuló felkelők egyik reggel teljesen kifosztva ébrednének, mert dicső vezérük hirtelen rácbredt, hogy sokkal egyszerűbb és gyorsabb az összeverődött csapat értéktárgyainak összegyűjtésével némi vagyont összeszedni, majd ebből finanszírozni a királyság megdöntésére (vagy valami egészen másra) irányuló legeslegújabb terveit. Lényegesen rafináltabb, árnymanóhoz illő megoldás, mint egy hosszú, bizonytalan és unalmas hadjáratot (felkelést) vezetni egy elérhetetlen és megfoghatatlan ellenféllel szemben. És arról sem érdemes megfeledkezni, hogy Setét Patkány, aki Leah hűséges híve, talán csak a lázadás során várhatóan elhalálozók lelkeivel kívánja istenét megörvendeztetni.



De tétélezünk fel azt is, hogy valamelyik csapatnak sikerül tervét véghezvinnie, és Borax királyt letaszítják a trónról. De mi lesz azután? Ki ül a helyére? Feltehetően Setét Patkány önként vállalkozna e posztra. (Én nem szívesen lennék az ő alattvalója.) Vagy a legerősebb kalandozók (és az általunk ismeretlen odaátról való hatalmasságok) osztják fel maguk között a félszigetet? Mi meg majd harcolhatunk az életünkért nem csak a szörnyek, de egyik-másik kiskirály martalócai ellenében is? Esetleg a zürzavart kihasználva olyasvalaki ragadná magához a hatalmat, akire senki nem számít?

És mindezek mellett Borax királynak valóban van oka rettegni. No nem haragvó néhányunktól. Hanem mert jelenleg Ő képviseli a rendet és a törvényt az általunk ismert világban. (Még ha hatalmából a félsziget ezen részére csak igen kevés is jut.) Teszi ezt akkor, amikor egy olyan erő törekszik elő Ghallán, amelyik lételeme a zürzavar. És ha a káosz elszabadul, azt hiszem nem kell sokáig várnunk Borax király hatalmának megdőlésére sem. Félek tőle, hogy király-

ságellenes néhányunk szavai is ennek az erőnek a hatására erősödtek meg éppen most.

Borax királlyal nekünk, kalandozóknak nincs sok dolgunk. Ha nincs ínyünkre amit tesz, elkerülhetjük azokat a helyeket, ahová a keze még elér. Ha nem akarunk élni a lehetőségekkel, amit teremtett, akkor nem is adózunk neki, így aztán tényleg semmiféle kapcsolatba nem kerülhetünk vele. Azt javaslom, fogadjuk el, hogy Yaurr az Ő birodalma, s hagyjuk, hogy mindenki a saját szakállára próbáljon meg átjutni a csatornán, ha nem tud vesztes maradni ezeken a vidékeken. S csak akkor támogasson bárki is Borax király hatalma ellen irányuló törekvéseket, ha azt is tudja, mire számíthat utána. És az meg már csak az én személyes véleményem, hogy a merénylet, orgyilkosság vagy háború semmiféle cél esetében nem járható út.

Az istenek óvják Borax királyt!

BALLAGÓ ELEK (#1319)



Ezúttal igazán érdekes híreket közölhetek, bár továbbra is kevés ember küldi el érdekes eseteinek leírását. Várom mindenki levelét! Íme a mai termés:

- ❖ Tömény Detox nem igazán figyel a vagyonára. Az 58. fordulójában betett 100 aranyat a bankba, de infót az aranyról csak a 65. fordulójában kapott. Mindenki irigyelheti, oda sem figyel és máris 100 aranya van!
- ❖ Wulf Gretta, az ongóliant-ölő átképezte magát tyrannosaurus rex ölvé. Egy körben ebből a hatalmas ragadozóból is kettőt ejtett el, akár csak az ongóliantokból. Gratulálok neki! (Csak vigyázzon, mert lassan már csak a vadásztatu marad, amiből egy forduló alatt nem ölt kettőt!)
- ❖ Bátran állíthatom, hogy Annak nem nevezhető túrelmetlennek. Ennek ékes bizonyítéka, hogy 763 nappal azután, hogy istennője, Sheran megkérte rá, már meg is ölte a 6. óriáspatkányát. Csak ez az utolsó volt szörnyfészek. A kirtartása mindenesetre dicséretre méltó, ahogy a mondas is tartja: A túrelm rózsat Treem, hmmm akarom mondani terem.
- ❖ Tour-Mix megvette a 21-es ütőfegyver szakértelmet. Eddig még semmi különlegesség, igaz? De csak 15 szörny ellen használta, és már mehet megvenni a 22-est. Ez már elég különleges! A megoldás kulcsa, hogy közben 16 kalandozóval is harcolt. (Nem mondható békésnek Tour-Mix, nem szívesen akadnék össze vele egy sötét sikátorban.)

A végére hagytam az igazi csemegét. Két kalandozó, Sir Magic Masternek és Flaviusnak sikerült átúszni az Alanori Csatornát. A vércáppal való hosszas küzdelem után a túlsó parton egy energiatfal és a határőrök várták őket, de nekik ezeket az akadályokat is sikerült legyűrniük, és már Alanor felé bandukolnak. A következő számban velük készítek riportot, addig is íme pár adat, hogy mindekkor erőfeszítésükbe kerül:

Amikor Flavius elkezdett felkészülni az átjutásra, a 170. fordulójánál tartott, végül a 191-ben sikerült átkelnie. Mindeközben 18 azonnali gyógyítást, 40 db szent jogart használt el, 164-szer csatázott vízi szörnyekkel (16 trosnyogó szakóca, 7 opati polip, 2 elektromos angolna, 3 moszatrája, 10 hínárevő piranha és 131! vércápa), a vércápa összesen 5560-at sebeztek rajta (egy átlagban 42-t sebzett), míg a többi vízi szörny 888 ÉP-nyi találatot vitt be (átlag 23-at sebezve), fordulónként átlagban 307 ÉP-t sebződött, és összesen 90-szer lépett rá a Csatornára. Szígonnyal 748 TVP-ért gyakorolt, az úszásra 1350 TVP-t költött. Hasonló adatok Sir Magic Mastertől: neki is 21 fordulójába telt az átjutás, 21 szent jogart használt, 390 aranyat hagyott ott a kocsmákban (elég sok bátorságot önthetett magába ezért a pénzért), 1120 TVP-t költött az úszásra, 32-szer lépett rá a csatornára, összesen 2413-at sebződött a cápatól (28-at ölt meg), és 763-at az egyéb vízi szörnyektől (belőlük is 28-cal végzett. Hát, nem mondható könnyű feladatnak a Csatornán történő átjutás!

TREEM

**E
L
K
É
P
E
S
Z
T
Ő**



Közös Tudati Tallózó

Ezúttal három tudat küldött bemutatkozást magáról. Kezdjük a legutoljára alapított KT-val, amelyet az előző számban már említettünk, a Sziklaöklökkel (#9144)!

Amikor megszülettünk, már olyan erő birtokosai voltunk, amelynek megszerzése másnak hosszú évekbe telik. Ez az erő – a Kí – segített legtöbbünknek túlélni a Tűzvihart, elvergődni a Túlélők Földjére, és ez segített itt a túlélésben. A Kí vezetett bennünket akkor is, amikor úgy döntöttünk, hogy tudatainkat összefűzzük, és egy faji szövetséget hozunk létre. A Sziklaöklök Közös Tudat Ghalla második kobudera Közös Tudata, nemrégiben alakult meg az északi Gnóm Kutatóállomás közelében. Ami összeköt bennünket, az a vérünk, valamint az ökölharc, a harcművészetek, a Kí mélységes tisztelete. A tagokkal szemben semmilyen más elvárás nincs, mint hogy kobudera legyen, és ennek megfelelően vérében hordozza, és tisztelje a Kít, valamint a kobudera lovagi erkölcsöt. Akiben ez utóbbi megvan, annak az alapszabályzatunk nem jelent majd megkötést. Nem fogja azonban megtalálni helyét közöttünk az, aki csak testben kobudera, fajunk ősi, iratlan törvényeit nem vallja magáénak. Nem törekszünk arra, hogy gyorsan gyarapodjon a taglétszámunk, inkább a „minőségre” helyezük a hangsúlyt, hogy a tagokból egy összetartó csapat legyen.

Közös Tudatunk már a szervezés korai időszakában szövetségre lépett az Acél Öklökkel, mely szövetséget jelvényünkkel (Kolostort védelmező Jádesárkány) is kifejezünk. Természetesen egymástól függetlenül működünk, de tetteinket összehangoljuk, rendszeresen konzultálunk egymással, és egy fajunkat átfogó szövetség megeremtésén dolgozunk. Ellenségképünk nincsen, minden békével közeledőhöz megpróbálunk mi is hasonlóan viszonyulni. Vallási és faji alapon megkülönböztetést nem teszünk, mindenkit igyekszünk a tettei alapján megítélni. Nem fogjuk viszont ölbe tett kézzel túrni otthonunk, Ghalla pusztulását, mindent tőlünk telhetőt megteszünk védelmében. Ennek szellemében kész vagyunk a hasonló célokért küzdőkkel jó kapcsolatot kialakítani. Kobudera fajtársaink természetesen mindenkor számíthatnak segítségünkre, ba-

rátságunkra. Szívesen felvesszük a kapcsolatot bármely fajtársunkkal, legyen más KT tagja, „szabadúszó” vagy kezdő. Aki közénk szeretne lépni, keresse meg mentálisan a vezetőt, Febstert (#1328) vagy bármelyik Sziklaöklöt!

FEBSTER (#1328)

Sok sikert a gyarapodáshoz! Jó látni, hogy az ősi tanok és eszmék nem vesztek ki teljesen Gballáról. A következő szintén egy új tudat lesz, a világegés után születettekből álló Ordo Mutantum (#9143).

Üdvözlök mindenkit, aki e sorokat olvassa, de elsősorban a mutánsokat, mivel az elkövetkezendőkben az Ordo Mutantum mutáns KT-ről lesz szó. Ez egy speciális mutáns KT, amely megközelítőleg háromnegyed éve alakult. Célunk, hogy egy Boraxtól független mutáns nemességet hozunk létre. Hangsúlyozom független, tehát nem Borax-ellenes, és nem is Borax-párti nemesség. Az igazi kékvérűek csoportját. Így a képességeink elsősorban a nemesi kiváltságokra, és hagyományokra próbálnak majd épülni, de ezek mellett természetesen a pszi, és a szörnyidomítás területén is próbálunk majd sikereket elérni. Azoknak a mutánsoknak, akiket ez érdekel, részletesebb információkkal is tudok szolgálni. Remélem eljött végre az idő, hogy a mutánsok elég érettek lettek ahhoz, hogy kialakuljon egy egységes faji öntudat, és együtt képesek leszünk kialakítani egy erős KT-t. Ezért aki hozzánk belép, el kell hogy fogadjon bizonyos megkötéseket. Ezek:

- A belépő tag a lehető legrövidebb idő alatt elérni a 14 MXTU-t.
- A KT-társakon ha tud, segít.
- A külső KT-szintű támadások ellen a társaival mindig egységben lép fel.
- A KT-vezér soha nem ad ki MXTU-t, deérés esetén aktuálist igen.

Más egyéb megkötés nincs, de a KT hozhat ki egyszerű többséggel más megkötéseket, illetve ítékezhet. Ezeket a szavazásokon a KT-vezér szavazata kettőt ér. Várom az érdeklődők üzeneteit! Üdvözlettel:

FEKETE LÓTUSZ (#1721)

Ismét egy újabb faji közösség, egy újonnan kialakult faji öntudat. Csak nebody fajsovinizmusba csapjon át a dolog! Most pedig egy félelmet keltő KT a MAFFIA (9124. KT.) bemutatkozása következik.

MAFFIA. Minden valamirevaló embernek (trollnak, árnymanónak...) ugyanaz jut az eszébe erről az egy szóról: életüket aláaknázó, iszonyatos hatalmú bünszövetkezet, mely a hatalomszerzés semmilyen eszközétől sem riad vissza. Ezt hoztuk mi létre – immár két éve – itt Ghallán, csupa hatalmas és végtelenül gonosz, alhatmos kalandozóval. Mindannyiunk keresztapja a leggonoszabb kalandozó: Megváltó. Három közvetlen megbízottja van, akik más és más piszkos ügyek elintézésében felelősek. Az Orgyilkosok élén Shardullah Sharpa áll. Rendjének feladata a KT harcos dolgainak elintézése: a kalandozók és más zavaró elemek eltétele láb alól. Kytáv áll a Pusztítók élén. Feladatuk minden mozgatható lerombolása és a növények pusztítása (Hódolatom Sheran!). Végül pedig a legnépesebb, a Tolvajok rendje jön. Clod Onarral az élükön feladatuk az, hogy lopással gyarapítsák mind a saját, mind a Maffia vagyonát, ezzel is hatalmat szerezve. Meg kell jegyezni, hogy természetesen az, hogy valaki például a Pusztítók tagja, nem azt jelenti, hogy az

összes TVP-jét rombolásra kell költenie, csak azt, hogy egy kicsit nagyobb hangsúlyt kell erre fordítania. A KT elsődleges célja – mint a világ bármely Maffiájának – a lehető legnagyobb HATALOM megszerzése. Ezt pedig csak erős tagokkal lehet megvalósítani, éppen ezért igyekszünk karaktereink fejlődését egy kicsit(?) meggyorsítani.

Mindent összegezve. Ha elég gonosznak és elszántnak érzed magad, hogy szembeszállj a jó erőkel – vagy csak hatalmat akarsz –, akkor keresd a „Kardra tekeredő, kitárt szárnyú, háromfejű sárkány” jelét viselő kalandozókat.

Információért az alábbi címekre írd:

TRON #3608: Zahorecz Dávid

1134 Bp., Bulcsú u. 23/a Tel: 1491-644

KYTÁV #3363: Mecser András

1016 Bp., Mihály u. 16/a. Tel: 1868-041

Lebet, hogy nemsokára így imádkoznak majd az emberek: A MAFFIÁ-tól ments meg uram minket! Mindenesetre a mai tallózóba ennyi fért bele. Továbbra is várom a Számócák (#9121), a Váltózás Gyermekei (#9120), a Kvazárszikkák Népe (#0119), a Két Kard Testvérisége (#9118) és az Igazság Keresői (#9115) Közös Tudatok bemutatkozásait!

TREEM

Erdauini Aukcióbáz Kft.

Örömmel értesítjük leendő ügyfeinket, hogy az Erdauini Aukcióbáz megkezdte működését, és folyamatos kínálatot áll a licitálni vágyó kalandozók rendelkezésére. Az aukció az interneten keresztül e-mailben bonyolódik. Az Aukcióbáz a játékosok által felajánlott tárgyak árverezésével foglalkozik.

Ha a felajánlott tárgyat az Aukcióbáz elfogadta, akkor a báz ügynöke azt azonnal átveszi a felajánlótól.

Ha a felajánlott tárgyra hosszabb időn keresztül sem érkezik ajánlat, akkor a tárgyat az Aukcióbáz 10% kezelési költség mellett (a kikiáltási ár 10%-a) visszajuttatja a felajánlónak.

Az aukciós listán egy fajta tárgyból csak egy tétel szerepelhet. Ha valaki egy éppen listán lévő tárgyfajta ajánl fel, akkor a tárgyat előjegyzésbe vesszük, és akkor vesszük át a felajánlótól, amikor az a listára kerül.

Ha a tárgy elkelt, akkor a vevőnek eljuttatjuk a tárgyat, az eladó pedig megkapja a pénzt. Az eladási árból az Aukcióbáz 10% jutalékot von le magának!

Licitálni csak e-mailben lebet, de lebetőség van rá, hogy ismerősöd licitáljon helyetted, ha nincs e-mail-ed.

A licitálás pontos meneteinek leírása megtalálható az Aukciós Hírlevélben.

A felajánlásokat e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen, illetve írásban az UL hátulján lebet megtenni. (Tebát nem kell internet hozzáférés ahhoz, hogy valaki elérverezhesse a feleslegessé vált kvazárfelszerelését.) A felajánlásnak tartalmaznia kell a tárgy nevét, számát, a felajánló számát, és a kikiáltási árat. (Pl. Smack (9001), két pszi kő (248), 5000 arany). Ha nincs kikiáltási ár, akkor azt az Aukcióbáz határozza meg. Az Aukcióbáz fenntartja magának a jogot, hogy indoklás nélkül visszautasítson bizonyos tételeket. (Ezek általában olyan tárgyak, amelyek nagy számban kaphatóak a boltokban, illetve a tapasztalat szerint nincs rájuk kereslet.)

A licitálás pillanatnyi állását az Aukciós Hírlevél című e-mailben terjesztett újság folyamatosan közli. Az újságot minden alkalommal elpostázzuk a TF levelezési listára. Aki nem olvassa a listát, az a beholder@mail.datanet.hu címre írjon egy ELOFIZET AH subjectű levelet.

És miket lebet itt venni? Íme egy kis ízelítő az eddig eladott tárgyakból és az eddigi drakból: 8 róka farkok (200 ap), egy ezüsttőr (210 ap), tbargodan esszencia (450 ap), kvazárszak (3500 ap), 50 madártoll (90 ap), obszidián karkötő (450 ap).

AUKCIÓSHÁZ KFT.

TF DILITOTÓ

Most, hogy drágább lett az AK, megpróbálunk olyan dolgokat nyújtani az újság hasábjain, ami kárpótolni tud benneteket a többletkiadás miatt. Ilyenek például a levásárolható kuponok, illetve ez a TF-toto is. A TF találkozózn levő TF totóhoz hasonlóan itt is 13+1 kérdést találhatsz, amire rögtön kapsz három lehetséges választ, melyek közül választhatsz, hogy melyik az igaz. A toto táblázatban a kérdés sorszámának megfelelő oszlopban x-szel jelöld be az általad jónak tartott válasz betűjelzését (A, B, C). Ha ezt megcsináltad, nincs más hátra, mint olvashatóan kitölteni a fejléct és feladni a következő UL-el. Beküldési határidő: 1997. március 10. A beküldött szelvényeket kiértékeljük, és a legjobbakat díjazni fogjuk. A játékban való részvételnek van néhány feltétele: csak az olvasható és áttekinthető szelvények vesznek részt. Az AK-ból kivágott szelvényt küldd be, minden más fénymásolat vagy hamisítvány a kukába vándorol. Ebből máris következik, hogy egy játékos csak egy szelvényvel indulhat a dili totón. Az olimpiai totóval ellentétben itt nem csak „dilis” kérdéseket találhatsz, hanem olyanokat is, amik talán a te fantáziádat is megmozgatták már, de választ nem igazán kaptál rá. Mint a játék neve is mutatja, a kérdések a TF-hez kötődnek, de itt szeretném megnyugtatni a KG-n játszókat, hogy lesz KG toto, esetleg HKK toto is. Ez persze nem jelenti azt, hogy számukra nem érdemes indulni ezen a játékon vagy a TF játékosoknak a KG totón. Hisz ezen kérdések legtöbbje olyan, amelyekre még a legelvetemültebb játékos is csak hasra ütve tud választ adni, így egy kis szerencsével bárki nyerhet. Hogy az ingyenfordulókat, illetve a fizető eszközöket melyik játékban akard bevéltetni, te határozod meg, ird is rögtön rá a szelvényre.

A kérdések mindig a játékosok karaktereiről szólnak, nem pedig a nem játékos karakterekről (Sistergő Pumpa, T. Vlagimir stb.), így a válaszokba őket ne kalkuláljátok bele. A díjak, amikért érdemes egy kis időt eltölteni a totóval, a következők:

1. forduló szám * 5 arany vagy 3000 IG&
2. forduló szám * 4 arany vagy 2500 IG&
3. forduló szám * 3 arany vagy 2000 IG&

Ne is szaporítsuk a szót, vágjunk bele.

Karaktárszámod:

Számlaszámod:

1. Hány kalandozó úszott át eddig a csatornán?
A) 2 B) 3 C) 4
2. A kalandozóknak összesen mennyi aranyuk van?
A) 113945 B) 187085 C) 289011
3. Hány kalandozó nyelt le pszi-követ?
A) 25 B) 19 C) 14
4. Hány kalandozó birtokol szopókövet?
A) 367 B) 85 C) 221
5. Mennyi szopókó van összesen a kalandozóknál?
A) 510 B) 767 C) 1616
6. Mennyi a legnagyobb tartozás, amivel egy kalandozó tartozik a banknak?
A) 2400 B) 3678 C) 1500
7. A kalandozók összesen mennyi arannyal tartoznak a banknak?
A) 12988 B) 45001 C) 23983
8. Hány kalandozó van az árnyvilágban?
A) 24 B) 9 C) 37
9. Melyik fajba tartozott az a kalandozó, aki először találta fel az eszenciakristályt?
A) alakváltó B) gnóm C) troll
10. Melyik a kakukktojás?
A) Zinthurg B) Thargodan C) Tguarkhan
11. Minimum hányas fegyverszakértelem kell a kardfogú fülemülehez, hogy leállj vele harcolni?
A) 8 B) 6 C) 1
12. Melyik a kakukktojás?
A) szvő-ektoplazma B) karbinplazma C) thargodaneszencia
13. Hány kalandozónak van tyrex trófeája?
A) 12 B) 23 C) 17
- +1. Hány kalandozóra figyeltek fel eddig az istenek, vagyis eddig hány kalandozónak van százalékos halhatatlansága?
A) 3 B) 4 C) 6

KALANDOZÓK VÁROSA

Drága hölgyek és nemes urak!

Örömmel jelentjük, hogy keleti, csatornaparti városunk – Biztosrév – már Főutcával rendelkezik, és ugyanez a nyugati Fehér Bérc esetében is rövidesen elmondható lesz.

Emlékeztetőül a városok pozíciója :

- Fehér Bérc – (73, 59)
- Biztosrév – (140, 61) és környező mezői

A Városokban akkor kezdhetjük meg a kizárólagos, csak bennük megtalálható épületek/egyebek létesítését, ha legalább az egyik területe elérte a helytartói városokét! Am a helytartói városokban megtalálható épületeket már most lemásolhatjuk. Építsünk hát saját boltot, jósdát, fegyverkereskedést!

Egy mezőn 4 épület állhat. Ha egy KT vezető a kész városmezőre érkezik, valószínűleg egyből megtudja, miként rakhatja le egy épület alapjait, amit aztán mindenki építhet.

A fentiek alapján tehát építőmunka folytatható:

- Biztosrév városmezőjével szomszédos mezőkön
- Biztosrév városmezőjén (épületek)
- Fehér Bérc városmezőjén

Eddigi Tanácsstagok:

Fehér Bérc:

- Xoróa a Drow Elf (Fairlight)
- Deanaal (Raia)
- Gwendolen (független)
- El Condor Pasa (független)

Biztosrév

- Edward a kíváncsi (Raia)

Ezek a kalandozók már Tanácsstagok. Fehér Bérc Tanácsába az említettekén kívül már van Leah, Sheran és Dornodon egyházának is jelöltje, valamint a harmadik független jelentkező is rövidesen befejezi az építést.

Biztosrévnél viszont még szinte szabad a pálya: az egyetlen Tanácsstagon kívül eddig csupán két független jelentkező épít...

Emlékeztetőül:

Minden Tanács tíz tagból fog állni. Hét tag képviseli (a megfelelő vallásúak szavazatai alapján) a hét vallást, míg a

három-három független az építési buzgalom (első három 300 TVP-t beépítő, és azt nekünk igazoló kalandozó) alapján lesz kiválasztva.

Szavazni így lehet:

- saját vallásod, karakterszámod, neved
- jelölt vallása, karakterszáma, neve
- a város neve

(Avagy a beépítést igazoló forduló[k] fénymásolata...)

KT-k, vagy különböző egyéb csoportosulások együtt is szavazhatnak (az előbbieik szerint). Fontos, hogy MIN-DEN tagnak be kell építenie legalább 300 TVP-t!

Címünk:

Veres Ignác

Nagy Gergely, 1032 Budapest, Ágoston u. 14. VIII/41

Távoli Vizek

Járdán Csaba, 6723 Szeged, Retek u. 5/A, IX/34

A Tűz utáni 5. év Tharr havának Becsület napján
1997.01.08.

TÁVOLI VIZEK

Túlélő Kódex!

Tisztelt kalandozók! Úgy éreztük eljött az idő, hogy elkészítsük Gballa első igaz krónikáját, egy olyan történelemlékönyvet, amiben a Tűz óta eltelt 5 év történéseit foglaljuk össze. Szó lesz benne minden fontosabb eseményről (pl. indukátorrombolás, varkaudar báborúk, Cbara-dín, KT-k, A Borax-ellenes bangulat stb.). Persze nem csak erről fog szólni. Ha a fentiek bármelyikében részt vettél, vagy valami más érdekes dolog, furcsaság történt veled, írd le ezt egy novellába! Ne feledjétek, mindnyájan részei vagyunk a történelemnek!

Abova a műveket küldbeted, vagy a kérdéseiddel fordulatsz:

Tone Zangief (#2438)

Lukács András 9011 Győr, Napos u. 3/c

Yasmina (#3430)

Tóth Zsoltné, 3300 Eger, Hadnagy u. 15. II. 7.

ÜZLET

□ Az a nagy helyzet, hogy húzza a zsebemet az a sok ezer arany, melyet egyre inkább szeretnék pular kristályokra, purifikátorhájakra vagy esetleg varkardar cszámra, nekrofun medálra vagy bíbor erőövre váltani. Megtalálász a libertani csatamezőknél!

TRON (#3608) az egy igaz isten (Zahorecz Dávid Bp. 1134 Bulcsú u. 23/a)

□ Csász mindenki! Regeneráló gyűrűt, nekrofun medált, smaragd védőgyűrűt, ametsizmedált, szerencsetalizmánt főleg vennék. Ár megegyezés szerint vagy tárgyakban: moa ékszerek, griffotjás, királyi korona, szürke borkesztyű, vas, pirkít, gromakbőrök, arany, HKK kártyalapok, vagy más ritka tárgyakat is tudok szerezni. Abdomen, megvan még a szerencsetalizmánód? Megveszem. Nem érdekel a Kerekorsó Rendje? Irjatok a címemre! Bodrogai Kornél 6430 Bácsalmás, Rákóczi u. 52. **Ilyrin-Theft (#1741)**

□ Doronydudát vennék.

Leslie (#2572) Huertolból

□ Eladó obsidián karkötő és réz papi karkötő. Csere is érdekel.

Shiva Shavti (#1587)

□ Figyelem! Keresem azt a kalandozót, aki a TF-találkozózn kiírt árverésre bocsátotta 20 db vasércét. Nos, én megvettem 500 aranyért. Szóval írjon az illető, mert már nagyon égeti a pénz a zsebemet!

Clark O'Phane (#5383)

Zsámbocki Roland 3000 Hatvan, Szabadság u. 23.

□ Mutáns karakter nagyon jó tulajdonságokkal átadó. 14. szintű, a 100. fordulójában jár. Ára egy moa ékszer. Érdeklődni:

Szinay Péter Tel: 260-0438

□ Pirkítet keresek nagy mennyiségben (40-50) db. Aranyt fizetek azonnal, megegyezés szerint. Jelenleg Libertannál vagyok, de készlülök Ny felé. Sürgős!

Clark O'Phane (#5383)

□ Qvill környékén keresek rézkulcsot, távcsövet. Fizetés aranyban, esetleg csere. Sürgős!

Alex Mad Masterboy (#4216)

□ Tiszelt kalandozók! Megvételre keresek harci kalapácsot, vasalt bunktó, griffotjást, aranyláncot, önt. Persze a csere is érdekel. Üzeneteket a mentális számmra várók, vagy levélben: Svendor Emil, 8000 Székesfehérvár, Sarló u. 11/a.

Ksotársarkatorfium (#1060)

Ui: Gatin környékén vagyok.

□ Tiszelt Thoron-Laure, Miko Jamadzsi és Niorah! Szeretnék megvásárolni egy szerencsetalizmánt. Ha (szívesen) eladnátok (elcserelnétek), örömmel fizetnék érte bármit (ami reális). Ha nincs szükségetek aranyra, bármilyen tárgyat kérhetek cserébe. Reménykedve várom leveleteket, valamint bárki írhat, aki rendelkezik szerencsetalizmánnal. Tisztelettel: **Clark O'Phane (#5383)**

Zsámbocki Roland 3000 Hatvan, Szabadság u. 23.

APRÓK

BORAX

□ Nem értem, minek kell ennyit rágódni a forradalmi témán. Aki Borax ellen van, az szervezze az ellenállást, az pedig királypárti, az pedig próbálja ezt megakadályozni! Szóval nem kell magyarázkodni, hanem tenni kell valamit! Csak ennyit akartam mondani. Üdvözlettel:

Clark O'Phane (#5383)

Ui: Az ellenállók számíthatnak rám!

□ Ghalla kalandozói! Minden kalandozó Boraxszal van elfoglalva, és közben egyre nagyobb veszélyt jelent Chara-din. Borax a király, és minden kalandozónak egyéni joga van, hogy szolgálja-e vagy sem. De egyetértetek Pajzsvágó Thorwald, Alex Marguin, Bivalyölő Battuta és mások gondolataival. Borax azonban azután is itt lesz, miután Chara-dint elűztük. Ő most a probléma. Irtások a lényeit, jók, gonoszok, semlegesek, mert ha kitör a fogságból, itt olyan pusztítás lesz, amelyhez képest Pumpa semmit sem tett. Ha nem lesznek városok, hiába akarsz kölcshint felvenni (még ha magas kamatra is), és hiába akarsz venni vagy eladni valamit. Küzdjünk hát ez ellen a Káosz ellen, kezdjük meg az ellenállózatokat, és öljük meg híveit. Egy embernek, egy szövetségnek ez nagy feladat, de ha összefogunk, ha össze tudunk fogni, legyőzhetjük. Köszönöm, hogy elolvastátok soraimat, reagálásokat várók.

Bárdos Pixon (#3629)

□ Tiszelt Borax (#4999)! Én nem csak a levegőbe beszélek! Gattinban jártam, s más, szabad nézeteim (meg egy kobudera csapdája) miatt lesittetek... Azóta már valószínűleg magkaptad a jelentést bürokráciád elhalálozásáról. Tróféáim: harcos, törpe kovács, trikornis (a gnóm mágust cseréltem le).

Fürgeujjú Elendyl (#3017)

Ui: Kiadtam a T #4999 parancsot. fellázdattam a korona ellen. Vívjen Courtney (#5886)! Szeretnék veled menni gyalgkni! Éljen az önálló Arnymanó Kőztársaság!

□ Tiszelt kalandozóztársaim! Ez a föld – legalábbis a csatornától nyugatra – a miénk. Ne hagyjuk, hogy idegenek elősködjének rajta! Kerüljük el Öfelsége (?) Vi. Borax koszos városait! Helyette építsük fel mihamarább saját városainkat, Fehér Bércet és Biztosrévet! Arra kérnek mindenkit, hogy ha egyetlen mód van rá, próbáljuk meg békésen jobb belátásra bírni a zsarnokot. Épp elég vért folyt már. Ha így nem megy, hát... Az istenek irlgalmazanak mindenkinek!

Annak (#5604)

□ Egy olyan dologról szeretnék röviden szólni, mely miatt nagyon sokan szégyellhetnék magunkat. Sok vélemény volt már ezzel az üggyel kapcsolatban, ám egyáltalán nem akartok meglátni. Ez itt nem a mi otthonunk! Teljesen mellékes, Borax miként került a trónra. Mi itt vendégek vagyunk, ám viselkedésünk miatt, már inkább betolakodónak tűnünk. Kérdéznék valamit tőletek: Mit tennétek Borax helyében? Mit tennétek, ha a ti otthonotok lepné el egy idegenekből álló csoport? Természetesen mindent megadnátok nekik, és semmit nem kérnétek cserébe. Arról beszéltek mit nem kaptok, és mit adtok. Egy ujjamon meg tudnám számolni, hányan haltatok éhen Borax váltakozó rakott iszonyatos terhei miatt. Kiaknázatok birodalmának kincseit, pusztítottok élőlényt, és felháborodtok azon, milyen keveset fizet saját tulajdonáért. Amit magunkkal hoztunk Ghallára, mind a miénk, a többi ajándékba kaptuk. Egy oldalon ti ócsároljátok a királyt, a másikon saját népe nyúzta félelmében. Borax bölcs és jó király. Megszánt minket, együtt érez velünk, ha nem így lenne, a helytartói városok helyett hadsereggel fogadott volna bennünket. Én csak sajnálani tudom őt, mert bízott bennetek, helyet szorított, és kiállt népe előtt értünk, és mi hálából a kezébe harapunk. És még valami. Sokan büszkék azokra, akik megpróbálják átúszni a csatornát. Legyenek bármily nagy harcosok, megvetést érdemelnek tettiükért. Nem különbek azoknál a tolvajoknál, akik átúszva egy kerítésen próbálnak lopni. Nagy harcosok vagytok, ám az erkölcs utolsó szikrája is kihuny bennetek. A ház urala nem hívott meg benneteket, de ti be akarjátok bizonyítani, hogy csak azért is ott lesztok. Ha a király úgy látja jónak, száraz lábbal léphettek birtokára, és nem mint egy besurranó tolvaj. Amúgy szerintetek mit kellett volna tennie Boraxnak? Húzni egy csikot a földön, és könyörögni, hogy ne lépjétek át? Könyörögiön saját otthonában? Ugye nem gondoljátok komolyan? A legkevésbé az, ha kiállunk mellette, ahogy ő is megteszi értünk, és megvédjük otthonát, ami részben a mi otthonunk is. Reménykedem, hogy sokan újragondoljátok a dolgot. Akik pedig továbbra is le akarják váltani Boraxot, azoktól csak annyit kérdeznék: a következő lépés mi, istenetek helyére is van már jelöltetek? Bocsásd meg nekünk Borax, hogy ilyenek vagyunk!

Rakvel (#2503)

□ Én egy békés Sheran hívó vagyok, eddig nem bántottam a városok lakosságát. Ezután minden adófizetésem egy elit palotaör, vagy más Alanori alkalmazott halálát jelenti. Eddig szerintem már több Borax-katona halt meg Erdauinon, mint varkardar. Szóval a háború már rég folyik.

Shiva Shavti (#1587)

☐ Halál a zsarnokra!

Curanandune (#5368)

☐ Kalandozóztársaim! A Borax-vitához szeretnék hozzájárulni. En eddig ebben az ügyben semleges vagyok. Igazuk van azoknak, akik azt mondják, hogy Borax nélkül itt se tartanánk, és azoknak is, akik szerint az árás egyenesen rablás. De ez az új „belépődíj” téma tényleg szemétség. Ha ez így megy tovább, nem lesz békés megegyezés. Ja, és még valami. Árnymanó köztársaság, ez jó, a hátam közepébe se kívánám még az ellen-ségeimnek se. Kösz, hogy végigolvastad!

Barbapapa (#3406)

☐ Tisztelt kalandozók! Nem tudom, mi ez a nagy Borax-ellenes hangulat. Többek szemé szúrja a helytartói város, és a hozzá kapcsolódó dolgok. Azt mondják, felháborítóan drágák a boltok, és még tetejébe adót is kell fizetni. Azt mondják, felháborítóan drágák a boltok, és még a tetejébe adót is kell fizetni. Nos, nem kötelező a boltban vásárolni, ha sokallod, inkább kerüld el! Adót sem kötelező fizetni, járklálj inkább a hűvös mocsarokban vagy a kopár hegységekben. Nem kötelező varázslatokat sem tanulni. A másik dolog a Bank. Ki mondta, hogy kötelező kölcsönt felvenni? Ha mégis megteszed, fogadd el a feltételeket, és ne siránkozz. En szívesen kifizetem varázslatok árát, még örülök is, hogy tanulhatsz. Még valami, nem muszáj kifizetni a fegyvermestert sem, hiszen így a „galád” király gyarapszik, nem igaz? Olyan karaktereket, akik megvetik a helytartói városokat, óva intek attól, hogy átússzanak Alanorba, még a végén visszakerülnének a civilizációba, netán még is erősödnenek. Nekik és a Borax-elleneseknek javaslom, tengessék továbbra is életüket a dzsungelben, és irtsák a szörnyeket a bunkókkal. En addig is beteszem a pénzem a bankba, hogy kamatozzon, és alszom egy jót a fogadó puha ágyában. Üdvözlettel!

Kwisatz Haderach (#4700)

CHARA-DIN

☐ Tisztelt Chara-din ellenes kalandozók, barátaim, és tihozzátok is szölok, akik szeretnének Chara-din ellen harcolni, de még nem vagytok képesek felvenni a harcot Chara-din teremtményei ellen. Akinek van felesleges antilopbore (jó börpáncél is), grákbőre, bordacsontja (csontkése), az írja meg, mennyit tudna számomra elrejtetni! Azok, akik már egész közel állnak ahhoz, hogy Tguarkhant fogjanak, csak épp valamelyik komponens hiányzik, kérjétek tőlem! Engem Qvill környékén találtak meg, a Chara-din rúnák környékén. Keressétek

Akizorrn (#4489), vagy levélben:

Ficzere Péter 3390 Füzesabony, Turul u. 18. Uti: Chara-din csak úgy győzhetjük le, ha összefogunk. Egy ember nem nyerhet háborút.

☐ Chara-din hívek! Ezennel hivatalos párbajra hívom bármelyik „fattyat”, aki Chara-din szolgálatában áll. Negat, bár ismerlek, a lándsám Chara-din ellen van. Eddig a Libertan körüli labirintusokat jártam, de elsődleges céloom visszamenni a kisvárosokhoz. Főnix szövetség, ez az! Tovább, előre, irtsátok a Chara-din lényeket! Valamelyikőtök írhatna, mert érdekel a szövetség! Graham! Ha lenne egy kis eszed, nem a csata-mezőket járnád, hanem a drónkeselyű fészkeket! Főnixesek, ha szükségeket van valamire a boltból, csak szöljátok! Nemsokára vihetek néhány cuccot. Nem lehetptálok, mert akkor csak a városban lehetek, a fészkeken nem. Szegasztok, irjátok!

Ilyrin-Theft (#1741)

☐ Egy mindenki ellen, mindenki mindenki ellen. Chara-din eljön közeánk. Ne hagyjuk!

Graham Treefrog (#4788)

☐ Gondolatok egy témára, avagy válasz Yoro Okójnyek és Graham Treefrognak. Miért szölpjátok isteneteiket? Graham szerint nem foglalkoznak veletek eleget, Yoro szerint pedig nem tesznek semmit Chara-din ellen. Lehet, hogy azért nem foglalkoznak veletek annyit, mert harcolnak Chara-dinnel? Szerintem mi szükség lenne a dimenziókapukra, ha istenetek valóban olyan gyengék lennének? Az a pár nyomorult kalandozó, aki most nagy munkával zárja a kapukat, semmit sem tudna tenni Chara-din hatalma ellen, ha istenetek nem támogatnák őket. Ha pedig annyira gyengének tartjátok isteneteiket, akkor miért követitek őket? Lehet, hogy a ti hitetek gyenge? Valószínűleg ez lehet a valódi ok. Máskülönben miért küzdené egymás oldalán egy Raia és egy Dornodon hívó? A jószág és a gonoszság szövetkezik, hogy elpusztítsa a Káoszt. Mi ez, ha nem maga a Káosz? De ez a Káosz a hitetekben van. MI, Chara-din hívei tudjuk, hogy miért harcolunk. A Káoszt nekünk nem a hitünk hordozza, hanem a tetteink. Hogy mi is áldozatul esünk majd Chara-dinnak? Mond csak, te nem szeretnél istened mellett lenni halálold után? Csak addig jók, amíg segítenek? Utána dobjátok őket? Jobb lenne, ha békén hagynátok isteneteiket! Egy igaz hívó nem kérdőjelezheti meg a tetteinket, nem határozhatja meg, hogy mit csináljanak. Ők istenek. Az uraitok, és nem szölgátok. **Zanarchista (#1701)** a káoszista

☐ Gonozok és semlegesek! Nem igazán értem, hogy ti miért harcoltok Chara-din ellen. Dornodon követői: a ti istenetek egy egész földrészt felegettek. Ha ez rátok nincs hatással, akkor miért követitek? Ha pedig Chara-din eljön, akkor az ősi gonoszság a ti isteneteiket is erősíteni fogja. Leah hívei: Chara-din előjetele – ha meghallgatja a kérésemet – csak halált és pusztítást fog maga után vonni. Az elpusztult lelkek pedig a ti istenetek birodalmába fognak költözni, ezzel

is Leah hatalmát növelve. Fairlight hívők: a kereskedelem már most fellendült az áldozatok és ellenáldozatok miatt. Ha Chara-din visszatér Ghallára, a magával hozott ősi varázslatok ismerete nagy lökést adhat a mágia, s ezáltal a ti istenetek fejlődésének és növekedésének. Tártn követői: szerietetek milyen nagyméretű harc fog kibontakozni, amikor Chara-din elfoglalja megerdemelt helyét a panteonban? Persze most is folyik küzdelem, de ez szinte elhanyagolható ahhoz képest, ami az Ő előjetele után fog következni. Harcoljatok akkor ellenünk, s istenetek büszkébben tekint le rátok. Sharan követői: hát igen, nektek éri meg legkevésbé Chara-din visszatérte. Viszont több hely lesz a pusztítás után, ahova új növényeket ültethettek. A jóknak viszont semmi jót nem jöszhatok. Ők úgy sem értenek meg, amit mondhatsz nekik. Gonozok és semlegesek! Gondolkozzatok el azokon, amit elmondtam nektek, mielőtt késő lenne a számotokra. **Zanarchista (#1701)**

a káoszista

Ui: Pusztuljon minden jó és a Főnix Szövetség!

☐ Halihó kalandozók! Ismét itt a Káosz. Már az Olimpia alatt is. Azért jó kis bulit csinált Dögvész meg ez a Korgó Szikra. Na de térjünk vissza a Káoszhoz! Nézzük csak: Dinen Ithildin, Nimgil Ario meg a többi hozzájuk tartozó botor kalandozó írta az ún. Chara-dines szörnyeket, és megpróbálják a Káosz herceget visszakergetni oda, ahonnan jött. Setét Patkány, Xoraa a sötét elf és a velük szinpatizáló „felkelők” szeretnek Boraxot leváltani. A Kwazárszikkások és még sokan mások szeretnék a Mesterek Bandáját, és az Árnymanók közül sokakat kinyírni. De itt van még Vlagyimir az új indukátorokkal, vagy Sütőtök fantasztikus kortonyaival, és az Éjszárkányt is említhetném. Ezek ellenére mondja valaki, hogy nincs Káosz. Mert aki azt mondja, hogy nincs, az vagy vak és süket, vagy teljesen örült. Szóval a Káosz, tisztelt kalandozók – ismétlem –, bennetek és körülöttek van, ha tetszik, ha nem. Összege: semmit sem tehettek a Káosz ellen! Tisztelettel: **Acid el Sinistre (#4706)**

☐ Kéjgyilkosangyalkának és a többi hitetlen kutyának: Chara-din nemsokára itt lesz körülöttünk, és akkor nem lesz kegyelem senkinek, aki ellenáll! Mindenki, aki nem áll át a jó oldalra, azt én állítom át. Íme az állítási listám: Kéjgyilkosangyalka, Myotis Canis, Körte a törpe, Rettenetes Kartal, Sirtis Major. Ezeket a karaktereket fogom először átírtetni!

Zunlicht de M. (#3398)

Ui: Halál Boraxra és a többi alanori nyápicra! Lázadjunk!

☐ Tudja-e valaki, hogy Chara-dinnek miért nem a csokoládés puding a szent szimbóluma? **Sir Ballantines (#2003)**

□ Kalandozók! Chara-din hívei! A CHD témához szeretnék hozzájárulni. Most hagytam el (a levélírás pillanatában) Tharr hitét. Most új istent keresek, de a ghallai istenekhez nem állnak a fogam. A jószág, a szerelem, a harc, a gonoszság stb. isteni. Aki pl. Raia hívó, az egyben Tharr hívó is, mert egyfolytában harcol, Leah hívó is, mert a halálba küldi az ellenfeleit. Ez a hét isten valójában egy isten hét arca, aki becsapja a kalandozókat. Én ezentúl CHD hitét fogom követni, segítsek az egyetlen igaz isten felemelkedésében, mert az egész ghallai életet átítatja a Káosz. Hasonlóan gondolkozó CHD hívek jelentkezését várom későbbi KT-alapítás céljából, ha már megjelent az igaz isten: Chara-din. Köszönöm, hogy végig olvastad:

Dur Yazil Abbad (#2424) Király Ferenc, 5920 Csorvás, Zöldpálya u. 1.
 Ui: Amúgy Shaddar környékén mászkálók (hogy ne tartsatok gyávanak). Lázadjunk Borax ellen , hogy minél nagyobb legyen a Káosz, ha letaszítjuk a trónjáról!

□ Minden olyan kalandozó, aki ír vagy írni kíván a Chara-din/Káosz Szövetségnek! Néhány dolgot kell megosztanom veletek: Hamarosan alakul a Káosz Lordjai KT. Várjuk azon kalandozók jelentkezését, akik már betöltötték (vagy hamarosan be fogják) az 56. fordulójukat, és az egyetlen igaz isten szolgálatába akarnak állni. Csak akkor írj, ha a Káosz-isten valóban fontos számodra, és képes vagy eltérni bizonyos nehézségeket! Na de ki olyan hülye, aki a hatalomért ne viselne el némi gyűrdészt? Taglistánk javításra szorul, ezért kérek minden eddigi jelentkezőt, hogy ha még tag akar lenni, írja ezt meg nekem. Ha valaki most döntött úgy, hogy minket választ, írjon bátran! Ja! A KT-ba való belépés fő feltétele, hogy később beáldozz Chara-dinnak. Bővebben levélben vagy telefonon. Jelentkezni nálam lehet. Cím az előző AK-ban.

Negat (#4879) a kiválasztott

□ Qi-Csuang-ce! Neked és társaidnak milyen érzés volt, amikor lerombolták a Zan-indukátorokat? Gondolkoj el akkor, hogy nekünk milyen érzés lenne, ha bezáródnának a kapuk, és nem jönne el Chara-din. A leendő KT-társaim nevében nem beszélhetek, de ha a Zan Rendje segít nekünk kinyitni a kapukat, akkor én segítsek nektek minden erőmmel építeni az indukátorokat.

Zanarchista (#1701), a káoszista

FENYEGETÉS, BUNYO

□ Ó, te árnymanók szörnyszülőtte, te vörös, göndör hajú, piros szemű, babarózsaszín bőrű árnymanó, ki egy kökessel megtámadod a barátainat az 500-as torony környékén. Kinek hiszed te magad, hogy csak úgy ok nélkül megtámadod a barátságos kalandozókat? Jobb lenne, ha nagyon gyorsan abba hagynád az ok nélküli hadako-

zást! Remélem elfogadod a tanácsomat, mert ha nem, egy életre megtanítluk neked, hogy amit te csinálsz az nem egy életbiztosítás. Ha még ezek után is van kedved kalandozóokra támadni, kérlek add fel a következő karaktered lapját az ismert címre.

Gránitkoponya, az árnymanó (#3387)

Patkó Tamás, 1183 Budapest, Toldi u. 8.
 Tel.: 290-5633

Ui: Várom mindenki levelet, akit megtámadott a fentiekben említett leányzó.

□ Nem szeretted a teszi-toszi árnymanó nyomokat? Add ki a T 9112 parancsot! Nem akarod, hogy kilopják a kezedből a fegyvert? Tudatelszátad a Mesterek Bandáját! Szerelnél akarsz a nyomtatott sajtóban? Támad meg Setét Patkányt! Csatlakozz a Két Kard Testvériséghez, amely megunva a tétlenség, háborút indított a Mesterek bandája ellen!

Blondman (#3526)

a Két Kard Testvériségének tagja

□ Hmmm..., hogy is kezdjem? Oké. Bele a közepébe. Kezdelek nagyon unni, te bolhás babarózsaszín árnymanó szörnyszülőtt. Bár ember vagyok, és nem tudom milyen az árnymanó szépségideál, de hogy már a kinezetedért is érdemes téged fenéken billenteni, az biztos. Ajánlom a szépségversenyt. Na jól figyelj szépségem, mert nem mondom el még egyszer (még egy árnymanó kedvéért sem). Villámgyorsan hagy abba az időtlenkedést aranyom, mert egyszer elkaplak, és akkor nem állok jót magamért. Feltételezem, nem csak az én csőrömet piszkálja eme bátor hős, így javasolom kalandozótársaimnak, hogy csapjuk le! Tisztelettel:

Srapnel (#2947)

Ui: Nem vagyok fajgyűlölő (még), ezt árnymanó barátom, Gránitkoponya is igazolja.

HUMOR

□ Mit csinál egy troll, ha ellenfeleit a földre küldi?
TaRoll.

Megkérdezi a törpe a szép elf nőt:

– Kedvesem, mind adjak, hogy egyszer megszólhassalak?
 – Álomport.

Honnan lehet felismerni a Kiegett Földről jött embert?
Közrelöl.

Az alakváltó a sullárját ugratja:

– Eredj sullár, nézd meg, nem vagyok-e a fogadóban?

Westy (#4378)

□ **HÍREK** Az éjszaka folyamán tűz ütött ki a wargpini fogadó egyik vendégszobájában. A tűz két halálos áldozatot követelt magának. A kirendelt helyszínelők megállapították, hogy a tüzet a szerelemtől felhevült, lángra lobbant testek okozták. Néhány részeg kalandozó az ágy megszenesedett maradványai közt fekvő kupacban Hamubasült Pogácsát

vélte felismerni. A hölgy kiléte jelen pillanatban ismeretlen. Hamubasült Pogácsát a helyszínelők elfogyasztották. Khybel'ez a neves költő a bárdversenyi keretein kívül nyerte el a Közös Tudatok különdíját, mely 1 db grifftojás. A kobudera, díját magához véve elvonult fészékébe, és tojásaira ülve költeni kezdett. A következő sorokkal kívánunk neki sok sikert minden KT nevében: A három tojás közül legalább az egyik nem záp.

Újabb levelet találtak a csatorna partján. Az okmányra egy lelkes troll akadt, aki hátizsákjában épp életem után matatott. A papír létesítenes hajtogatott borítékban hevert, és a troll évi adóbevallását tartalmazta. Jó évtárgyat kívánunk hozzá!
Rakvel (#2503)

KAPCSOLATOK, KONTAKT

□ Földesita és Teleki Tehetséggondozós túlélők jelentkezését várom. Földesiták! Ha valamelyik szünetben van kedvetek egy alakváltó társalogni, keressétek meg a 2. emeleten az I. b. termét, és ott kiabláljátok Kakszi Attiláért! Telekisek! A b12-es szobában lakom.

Thunderstorm

□ Ghallai Felszabadító Szervezet! Keresslek benneteket. Kérlek titeket, keressetek meg. A jelige: „jóságos Róbertgida”. Soraitokba szeretnék lépni. Címem: Kakszi Attila 3527 Miskolc, Selyemrét u. 1. Teleki Tehetséggondozó Kollégium.

Thunderstorm az alakváltó

□ Keresem a régebbi levelező partnereimet: Veronel, Silver Kola, Cilbup-Ergnis Gnis, Livian vel Sineas és a többiek, írjatok!

Alex Mad Masterboy (#4216)

□ Keresem azt a fekete, copfos hajú, zöld szemű elf férfit, aki november 6. körül megpróbált kilopkodni egy kopasz, piros szemű kobudera férfit. Bőröm sárga. Jobb kezemben egy mászókmarmot, bal kezemben egy acélpengőket tartok. A (45, -4)-es koordinátán akadunk össze. Barátkozás céljából szeretnék veled találkozni a megbeszélthelyen. Cserélhetünk tárgyakat vagy infót! Add ki a BA parancsot, hogy ne legyen semmi lopás! (Bár én is szoktam lopni.) Ha írsz, küldj egy listát azokról a tárgyakról, amily elcserélnél, és a találkozás helyét közöld velem! Ha írsz, én is küldök egy listát. Na pá!

Tom I'ses (#5745)

Sápi Tamás, 2151 Fót, Alagi u. 40.

□ Keresem azt a Leah hívó elfet, aki a találkozózn jelentkezett a Sötét Elfek Szövetségébe. Kérlek írj, mivel elhagytam a címet!

Girdan Shen'Arion (#5228)

□ Keresslek, te rövid, ezüsthajú, csillogó szemű gnóm férfit, aki kétszer lopni próbált tőlem. En is lopni akartam tőled. (Egy tüsi, ezüsthajú, zöldszemű árnymanó férfi vagyok.) Mindez az 505-ös varázslóház környékén történt. Kérlek mindenképpen írj! Baráti szándékból!
Nightwolf (#3492)

□ Keressük az olimpiai ellenfeleinket: Gábor a kalandozót, Feri a törperőst, és küllőnősen Arvácskát. (#2885) és (#4565)

□ Mohács ill. Mohács környéki túlélőket keressék kontakt céljából. Jelentkezni lehet az alant említett címen vagy mentális számon. Más. Sheran hí követője szeretnék lenni, ehhez kérnék infókat (beáldozáshoz szükséges cuccok, küldetése, stb.) az alábbi címrre: **Z. Beeblebrox (#1937)**

Bakonyi Attila 7700 Mohács, Városház u. 13.
□ Keresem azt a kopasz, félszemű, bajuszos, fekete bőrű troll férfit, aki Gatín főterén megtámadott egy Raia papnőt! (kb. dec. 20-án) Sullárláton lovagoltál, egy sárga erőövet, egy vassisakot, egy aranygyűrűt, egy fekete bőrcsizmát, kétkard-szimbólumot, láncsztyűt, arany karperecet, igazgyöngy fülbevalót és egy láncinget viseltél. (Karácsonyfa effektus.) Trófeáid: vérfürdető magzim, patanóbóde, szörös bozso. Jobb kezeden vashegyű lándzsa, bal kezeden bronzpajzs. Ja, és volt egy jelvényed is: Földbe szúrt kard. Nem tudom miért kell ellenségednek tekintened Raia híveit, de ha egy kicsit fél vagyok készülvát a párbajra, könnyen lehet, hogy neked kellett volna futnod! Ha van még bőr a képeden, akkor írsz, és megbeszélünk egy visszavágót (arra gondolni sem merek, hogy értelmes magyarázatot tudsz adni a tetterre). Sajnos csak 15-20 forduló múlva érek rá szórakozni, mert per pillanat a Chara-din eleni küzdelem jóval fontosabb. Elepedve várom válaszod!

Chlovia (#4371)

Üi!: Szép kis férfiú! Védtelen nőket támad meg a város kellős közepén! Szatir! Üj2: Tudja már valaki, hogy mire jó a mutánszundja? (A D parancsot kivéve!)

□ Sziasztok! Bodrogi Kornél vagyok. Régi levelezőtársaimat keresem: Shadowfighter, Kobuder Master, Canis Lupus vagy Mohr Tamás, Bad Betty, Doctroll Factroll. Magó Flowermilk, ne haragudj, hogy a szegedi verseny után nem írtam, de leveztettem a karaktereszámodat! Írj az alsó címre, ha érdekel a #9136-os KI. Belegil aki Amazonnal (#3883)-mal levelezett, írj a címeimre! Régi emléimek feltörték, nem hagyom nyugodni. Phoenix, te sem írtál nekem. Nem válaszoltál a levelemre.

Ilyrin-Theft

(#1741) Bodrogi Kornél, 6430 Bácsalmás, Rákóczi u. 52. Tel: 79-341-360

□ Gragathh, Brutal Joe, Szirial a szende! Mi van veletek? Írjátok!

Clark O'Phane (#5383)

□ Szílikom és a révfülöpi tábor többi résztvevője, jelentkezzetek!

Krissak Salicen (#2367) Tel: 405-4764

□ Tiszaújvárosi és környéki kalandozókat keressék. Hívj vagy írj: Bujdosó János 3587 Tiszapalkonya, Mátyás út 29.

Tel: 49-342-5691

Blu Ortrej Zax (#5304)

SEGÍTSÉG

□ Kedves Játékosársak! Egyetlen dolga szeretnélek kérni benneteket, tisztelt kalandozók. Amennyiben úgy gondoljátok, hogy befejezték a játékot, vagy van leadó karakteretek... Nos, ne sajnáljatok még egy utolsó hirdetést, és egy kis várakozást. A játékot csak akkor lehet továbbvinni, és fejleszteni, ha a karakterek tovább élnek. Én bízom abban, hogy sok új belépő van, akik a kezdő karakter mellett szívesen vennének egy öreg harcost. Lehet, hogy ez szerepjátékos szempontból nem túl pozitív, de ezt diktálja a valóság élet. Előre is köszönöm a fáradozást!

Albertus Magnus (#2117) Leah felszentelt papja, a Pusztítás Profétái KT tagja

□ Chara-din az új divatisten. Éljen, éljen! Pártoljunk oda! Hát egy nagy...! Nem. Én mindezek ellenére Dornodon híve, a tűz leledményese akarok lenni. Aki túltűng áldozati tárgyakban és/vagy (Shaddar környéki) rúnák koordinátákban, az csöngessen már föl az #5895-ös telefonszámra! Idővel meghálalom. Mindenesre ég a pofám, mint a pirkit. Köszönettel: **Doc Tóddor (#5895)**, avagy ugye Spuri, a tűz várományosa(?)

Üi: Ha az Ördögi Körök (Dornodonosok) egyre többek, gazdagabbak, táposabbak... stb., akkor vegyék már a fáradságot, és segítsenek egy leendő hittársukon!

□ Raia hívei a segítségeket kérem! Raia követője szeretnék lenni, de nem tudom, hol találók rúnákat, és mik az áldozati tárgyak. Egyáltalán, mi a feltétele, hogy beáldozhassak? Várom a segítségeket a mentális számon! Köszönettel:

Nerina Clarusdea (#3957) egy leendő hittársatok

□ Sheran hívők! Segítséget kérek tőletek. Írjátok meg nekem, hol található Sheran rúnákat, oltárokat. Ha tudtok, beáldozási tárgyakat is küldjétek. Később meghálalom.

Mad Dragon (#4243)

Pozdenka Csaba Tiszaföldvár Rákóczi u. 21/a

SZÖVETSÉGEK

□ Kedves kalandozótársaim! Elenios leendő papnőjeként szólok hozzátok. Történt, hogy igen jó társaságba kerültem, az Igaz Barátok közé. Vezetőjük igen nagy fanatikus, ezért tervei között szerepel egy jó testvér KT létrehozása is. Sikerült pár kalandozót megnyerni az ügynek, többek között engem és testvéremet, Alexandrát is. Szólok mindazokhoz, akinek nem elsőrendű célja a gonoszok legyilkolása, és az esztelen tápolás. Azokhoz, akik egy igen jó társaságba szeretnének kerülni, és fontos számukra a Barátság. Szólok minden gonoszhoz, akinek nem célja a gyilkolászás, az esztelen pusztítás. Tegyétek félre előítéleteiteket, és próbáljanak létrehozni egy gonosz testvér KT-t is. Várjuk jelentkezéseiteket!

Alleina d'Amor (#4424)

□ Figyelem! A Fejvadászok szövetség bármilyen megbízást elvállal: ha kell védünk valakit, segítünk, építünk, lopunk, ölünk stb. Egyszóval: mindent. Ezért persze pénz vagy tárgyakat kérünk szerébe. Majd megegyezünk. Bárhova elmegyünk, csak közzöl a pontos helyet! Bennünk megbízhatós! Szövetségünkbe mindenkit tárt karokkal várunk. Ha tárgy kell, megkapod. Ha áldozni szeretnél: segítünk. Ha beálisz hozzánk, tárgyakat kapsz ingyen! Üdvözlettel:

Tom I'ses (#5745)

Sápi Tamás 2151 Fót, Alagi u. 40.

□ ...de az Istenek megunták a kisebb csepetéteket, és úgy döntöttek, hogy benépesítik e földet, mentlen létrejövenek, és amely a Ghalla nevet kapá, s létrehozák a magabiztos embereket, a kísérletező gnómokat, a hatalmas trollokat, a kőemény törpéket, a sokarcú alakváltókat, a harcos kobuderákat és a kecses elfeket. S látták, hogy ez jó... ..de a népek elkezdék a satnyulás útjára lépni, így a Nagyok meghozták a döntést, és létrehozák a Pusztító Világégest, hogy csak a legerősebbek maradhassanak. S tudták, hogy így jó... ..S eljöv a pusztulás éjszakája... ..de a túlélők túlságosan eltávolodtak egymástól. Az Istenek rájövénen, hogy kell egy új faj, mely mutatja az utat a régieknek, mi is vala az összefogás. Így jövenek létre azok, akik szilárdak hitükben és összefogásban. Néhik a mutáns nevet adák, amely ősi nyelveken a nemesnek születettek jelképezi, és hogy ezt bebizonyítsák a többi fajnak az ő véruket kékké változtatták... ..Ésők összekapcsolák tudataikat, és tenmagukat Ordo Mutantumnak nevezék.

Részletek Homritus: Fajok eredete c. művéből. Fordította:

Fekete Lótusz (#1721)

□ Üdv mindenkinek! Várom azok levelét, akik nem csak képmutatásként hordozzák magukon a jóság jellemét a Tüelők Földjén, hanem képesek is tenni valamit érte, és igazán hisznek benne! Semleges jelleműek is jelentkezhetnek, ha bíznak a békeben és a szeretetben. Ha szeretnél végre valamit tenni az öldöklés és a vérben táposás ellen, jelentkezz a Szeretet Szövetséghez! Ha sokan jelentkeztek, virágzóvá tehetjük együtt a vérmézők sívárságát, és vidámságot hordozhatunk a halálsíkok följére. Egyéb ismertető is kapsz a céljainkról ha írsz. Adj esélyt az életnek! **Dac (#5274)** varázslómeister Tózsér István 3529 Miskolc, Szilvás u. 1/3/2

□ Leah papok! Pusztul a világ, és istenünk ránk vár! Ne téveszenek meg a hamisságot hirdetők csalfa igéi, miénk a Végős Út! Hú társak, igaz vezér, tisztesség, amit a Pusztítás Profétái ajánlanak. Lépj közém testvér! Keresd Grath Morphys (5646), vagy bármely Profétát!

Grath Morphys (#5646)

□ Hass, akoss, gyarapíts, s a „mester” arca felderül! **Vivienn Courtney (#5886)**

□ A minap a következő jelenetek voltak tanúja a fogadóban. Egy jó kalandozó fennhangon magyarázta intelmeit az ott tartózkodóknak: Vigyázat!!! A MAFFIA keze minden-hova elér! Jól fontoljátok meg, hogy kinek mit mondtok rólok, hiszen... A mondatot már nem volt ideje befejezni, mert ebben a pillanatban állt fel – tőle nem messze – egy böhöm nagy troll denevérszimbómmal és a háromfély sárkány jelével. A jó úgy állt ott, mint akinek ebben a pillanatban mondták ki a halálos ítéletét. A troll csak ennyit mondott: Mit gondolsz miért léptem be!? Ezután kicipelte a fogadóból a sápadtjelleműt. Egy lélek sem mert még néhány percig kimerészkedni a kocsmából. Mivel senki nem akart az első kíváncsikodó lenni, ezért úgy gondoltam, megkockázatom, és kimegyek megnézni mi történt. Mire a csata színhelyére értem már csak a troll volt ott. A környéket teljesen betöltötte a DEM édeskés illata. A troll pedig, mint aki jól végezte dolgát törölte a véres vasalt bunkót. Ez az eset végképp meggyőzött. Ma a „Kardra tekeredő, ki-tárt szárnyú háromfélyű sárkány” jelt viselem... Egyetlen tanácsom van a számotokra: Vagy lépjétek be a KT-ba vagy nézzetek mindig a hátatok mögé! Lehet, hogy már ott vagyunk...

TRON (#3608)

□ Jó szerencse fogja kísérni, ki hozzánk belép.

Kerekorsók (9136)

□ Könyvek és vér,
Öröm és nevetés,
Mily kevés mindez,
Ha eljön a vég,
Mert ők várnak rég,
S mikor átlépsz,
Lelkedet mérlegre dobják,
Leah követői, a Próféta.

Grath Morphus (#5646)

□ Nem tudom, ki szokta végigbongészni a GN KT-listáját, de aki időnként rápillant... Nos azoknak van egy javaslatom. Ez a #9136 KT, a Kerekorsó Rendje. Mindenki-nek a figyelmébe ajánlom, aki szereti a zenét, az alkoholt, a szerencsejátékokat és a jó bulikat. A mámor és ital lovagjai a „néhány, tengernyi sörben tántorgó és daloló alak” szimbólumról ismerheti fel az érdeklődő. Minden érdeklődő leveletzívesen várja:

Clark O'Phane (#5383)

és Téta Oriens (#1724)

Ui: Szesztestvérek! Remélem nem kell magyarázni!

□ Kedves kalandozótársaink! Isteneink kegyelméből szelvény gyarapodik Tudati Közös-ségünk. Természetesen nem annyira, hogy ne lenne még jó pár kiadó hely, ahová várjuk az olyan kalandozókat, akik elköteleztek a Barátság szellemének irányában. Ez alatt nem „hétköznapi” barátságot értjük, hanem ami már testvéri érzéseket ébreszt fel bennetek. Közönnel tartozunk Treem-nek is, mert annak idején bejelentette, hogy

tudatunk szépen fog gyarapodni, és úgy érezzük ezzel megáldotta a tevékenységeinket. Köszönjük! Tehát várjuk továbbra is jelentkezéseiteket. Elkézdjük szervezni a jó testvér KT-akat is, ahova jó jelleműek jelentkezhetnek. Természetesen az lenne a jobb, ha olyan kalandozók jelentkezének, akik elérték az 56. fordulójukat, ezáltal segíthetnének az alapításban, de nem vagyunk telhetetlenek. Jelentkezni lehet: semlegeseknek **Desconhecido Deusnál (2800)** Németh Miklós, 1165 Budapest, Margit u. 90. 1/3. Jónak **Noéminél (#1806)** Vékony Borbála, 1121 Budapest, Törökbalint u. 1/c. Mindenkiének kalandban és izgal-makban bővelkedő fordulókat kívánunk!

Igaz Barátok

□ Tisztelt Túlélők! A mostani felhívásom főleg az Exopány Fattyakhoz szól. Nem olyan régen (a TF-találkozón) eszközöltem egy vezetőváltást. Most már nem én vagyok a vezető, hanem Victor Victorious (#3834). A régi tagok a kérdéseket, a belépni kívánók a jelentkezési szándékot is neki írják! A váltást nem más kérte, én magam döntöttem így. Köszönöm, hogy végig olvastátok!

Alex Mad Masterboy (#4216)

Ui! Az eddig jelentkezőknek, akiknek még nem választottam, hamarosan válaszolok. Elnevezést a késésért! Gyertek közénk, legye-tek ti is Exopányok!

EGYÉB

□ Átadó alakváltó karaktert keresek 40-50. forduló környékén. Hit, nem bármi lehet. Megegyezés levélben.

(#1094) (#2194)

□ Örömmel tudatom mindenkiével, hogy rátaláltam halottnak hitt testvéremre, Biztoskező Velire. A tűzvész után azt hittem, hogy mindenkim elpusztult, de tévedtem. Öcsém él és virul, és ráadásul egyazon isten, Raia szolgálatában állunk mindketten. Köszönjük Raia, hogy megmutattad az egymás-hoz vezető utat! Egy boldog testvér:

Ellesszemű Veriel (#1742)

□ Üdv kalandozó társaim! Akinek van egy 56. forduló feletti felesleges karaktere, legyen az bármilyen nemű, vallású, fajú, az írjon következő címre, vagy telefonáljon! Köszönöm! Üdvözlettel: **Westy (#4378)** Varjassy Szilveszter 6500 Baja, Kodály u. 1. IV/15. Tel: 79-427-152

□ Kalandozók! Én, Nardaal, a Róka ezennel bejelentem, hogy soha életemben nem fogok trikormist (#104) elpusztítani. Nem azért, mert ez a „szörny” jó jellemű, hanem azért mert szerintem Ghalla egyik legcsodá-latosabb teremtménye. Továbbá kijelentem, hogy a ma még hivatalosan nem létező Fekete Druida KT alapszabályzatába kérvé-nyezni fogom a fent említette cselekedetet bevenni. Sheranra esküszöm.

Nardaal, a Róka (#4279)

□ Üdv mindenkinek! Olvastam Kwisatz Haderach jellemről szóló gondolatait a GN34-ben, és leendő Thall hívő (és ezáltal) semleges lévén úgy véltem, hogy ha már valaki felvetette ezt a kérdést, akkor én is leírom a véleményemet. A jellemet alapvetően a személyiség, a gondolkodásmód (állatok esetében általában az ösztönök) határozzák meg. Ezek szerint a semlegesesség egyfajta passzívitás, és a jó és gonosz harcába való bele nem szólást jelenthetne, ami alapvetően nem helytálló. (Teljesen passzív nem lehetne senki, hiszen már létevel befolyásolja környezetét, még ha kis mértékben is.) A semlegesek oldal semlegesek, mert mindkét (jó és gonosz) azzal eszközeit használják és nem elkötelezettjei sem a jónak sem a gonosznak, néha az egyik, máskor a másik oldal felé hajlanak. Persze ügyelnünk kell arra, hogy jellemük semleges maradjon, és hogy cselekedeteikkel az egyensúly felállítását, megőrzését szolgálják. Jelenleg Ghallán a gonoszból van több. Egyrészt, mert a gonosz jellemű kalandozók számának aránya nagyobb (GN34 szerint jók: 17,5% gonos-zok:18,8%), másrészt könnyebb valamit elpusztítani, mint létrehozni. Ezért a semlegeseknek főleg a jókat kell támogatniuk, hogy helyreálljon az egyensúly. Charadinról pedig az a véleményem, hogy ő az, aki képes felborítani talán még a Méréget is. Köszönöm, hogy végig olvastátok! További eredményes kalandozást!

Lanten Kiedlen (#5449)

Ui: Szeretném, ha megírnátok véleményete-keket, kritikátokat írással kapcsolatban!

□ A GN általam olvasott utóbbi számaiban egyvalaki akad, aki a trollokat hülyének nevezte (G. T), és feleslegesnek tartotta a tanulást (TNO 2). Csak azt nem értem, ilyen szint alatt IQ-val hogyan lehet harci straté-giát kidolgozni, és fegyvereket kifejleszteni?

Ocsi a troll (#4747)

Ui: Graham Treefog! A hirdetéseitek nélkül is sokan lennétek bennünket, talán más módszer jobb lenne ez ellen...

□ Elképedve olvastam Treem a bölcs ri-portját Wormmal a Két Kard Testvérségének vezetőjével: A Gyilkosok az erőkes nevében hadat üzennek a Tolvajoknak. Fantasztikus képzavar, a demagógia csúcsa. De aztán rájöttem, mi az oka a hadüzenetnek: Worm Chara-din ügynöke. Lehet, hogy ő nem tudja ezt, de akkor is az. Hiszen manapság a Sötét Úr szolgálja mindenki, aki összefogás helyett vizsalyt szít. Csakis az ő érdekeit szolgálja ez a háború. Tudom, hogy a Két Kard Testvérségének fanatikusait nem győz-hetem meg ezzel a néhány sorral, de talán ti, többiek jobban vágytok, hogy ne váljatok a Káros szolgáivá. Ne felejtsetek: Csak együtt győzhetünk!

Csibézzte

□ Minden látunk, mindent hallunk, és mindenhol ott vagyunk. **A rejtőzködők**

□ Hy! A téma, melyről veletek akarok értekezni a következő: az utóbbi időben történt, hogy az agyament troll KT főnöke (Bórnaykú Lombard #2898) megint megmutatta, hogy milyen érzés trollnak lenni. KT-főnökéket le tudatsatáztok egy négygyermekes, jó jellemű családjánál. Nem tudtam rájönni, hogy az erősekkel miért nem mer kötekedni, aztán felvilágosítottak, hogy az ugatós bolhákutya nem harap. Egyébként megkérdeztem anyámat, akit le tudatsatáztok, és ő mesélt, hogy milyen szomorú volt megélni azt, amikor már fölkészül az árnymanó, hogy előreviszi a Közös Tudatát, akkor jön valami ilyen eszement őrlít, és viszi a TU-t. ez egyébként úgy nézett ki a fordulóban, hogy az első parancsom (EF 7) fölött pár sorral ezt olvastam: Bórnaykú Lombard megtámadott tudatsatával, elvesztette az összes TU-d). Az állítólagos ok: hogy mi (én?) lopunk. Én – Raia követőjeként – ilyet nem teszek – mesélte nekem anyám, Crashed Móni (#4906) Szóval kikérem (tínek) magunknak minden gyanúsítástát a lopásal kapcsolatban. Elkaptál már valaha miniket? **Viivenci Courtney (#5886)** és anyja **Crashed Móni (#4906)** a Mesterek Bandájából (#9112)

□ Figyelem! Big Bogo (#5464) a kobudera karakter teljesen kikerült az irányításom alól, így semmilyen felelősséget nem vállalok a cselekedeteit. Jó kalandozást mindenkinek! **Bognár Csaba** (ex-Big Bogo) □ Figyelem! Mindenki vigyázzon a „jó jellemű” Nimeroni Aphroditével (#4178), ugyanis bávagat golombár trófeát visel, minden provokáció nélkül lejéjtés pszit használ, neve és címe titkos.

Csencsilla Lopik (#3543) Sheran papnője

□ Ghalla dalnokai és költői! Egyszer már feltettem a kérdést: Hol vagytok? Kérem jelentkezzetek egy bárdszövetség megalapításának céljából. Írjatok minél előbb dalnok barátomnak, Legkisebb Királyfinak (#3716) vagy nekem:

Fürge Tölgyfa (#5162)

□ Ha már fáj a magány, és szeretnétek megosztani valakivel a hálózásokodat, adj ki F-et az evaporórhájára, hátha feltalálod a gumínőt! Sikeres FU(k)-ban gazdag új évet kívánok mindenkinek. **Csibészke**

□ Ha valaki tudja Nerina Clarusdea (#3957) tartózkodási helyét, kérem írja meg! Szeretnék hódolni szépségének egy FU erejéig. **Silver Storm (#2426)**

□ Halló! Nemrég érkeztem meg a Türlők Földjére. Mondja már meg valaki, hogy merre található itt egy kocsmá!

Kis-Fröccs (#1626)

Ui: Az 501-es környékén vagytok, küldjétek egy térképet, amin rajta vannak az „ívóhelyek”!

□ Ha valakitől büvöl egy csőrében mákrózást tartó galamb szimbólumos kalandozó, az írjon egy udvarias levelet a büvölőnek, amiben visszakéri azon tárgyait, melyre égetően szüksége van. Ha esetleg nem ismeri az illetőt, úgy annak személyleírásával az említett levelet legyen szíves **Gwyldyn (#2164)**, **Sárga Spiné (#5441)** vagy **Ipari Áram (#5406)** címére elküldeni! A giacimini-stílusú levelekre, üzenetekre (GN36) nem válaszolunk. Ha valaki viszont egyszerűen csak harcolni akar, tanácsolom, hogy vegye fel a kapcsolatot mondjuk a Főnix Szövetségével! Garantáltan lesz alkalma bizonyítani! – és még talán valami hasznosat is tesz egyúttal... **Gwyldyn (#2164)** és **Ipari Áram (#5406)**

□ IDÉZETEK

Saját szerencséjének kovácsa a bölcs.

Igaz Barátok KT-nak:

Bizonytalanságban ismerzik meg a jóbarát. Ha ketten cselekszik ugyanazt, nem ugyanaz. **Kapsziknak:**

A derek ember a vállalt küzdelmekért és veszedelmekért semmi más jutalmat nem kíván, csak az elismerést és dicsőségét.

Igaz Barátok KT-nak:

A barátok között minden közös.

T. Vlagyimirnak:

Adj tüzedből lángot, annak aki kéri.

Mindenkinek:

Se víznek, se tűznek nem vesszük inkább hasznát, mint a barátságunk.

Gragath (#1474) az Örökös

□ Kész! Tiporlyatok sárba minket, én feladom. Több fajtársam sorsa már nem érdekel, csak akik eddig írtak. Legyetek boldogok, meg ijenek! Higgyétek el, mi vagyunk az allyanép. Már rájöttem. **Graham Treefrog (#4788)**

□ Kalandozók, figyelmeztetek kérem! Trolli! vagyok, és ezúton szeretnék bocsánatot kérni a legutóbbi hirdetésem miatt. A jó és semleges jelleműektől bocsánatot kérek, amiért úgy leszóltam őket. A gonosz jelleműektől azért, mert potyára írtak. Ezt a hirdetést válaszul számon a nekem érkezett levelekre. Még egyszer elnézést a meggondolatlanúságomért.

Trolli!, a meggondolatlan (#4234)

Ui: Raia hívó leszek, ezért szeretnék némi segítséget kérni aranylóló ugarháj beszerzésében.

□ Kalandozók! Kérlek benneteket segítsétek rajtam! Térképek kellenének egész Ghalláról. Aki tud segíteni, szeretném ha megtenné. Egyszer még meghálálom. A térképeket a következő címre küldjétek: Kalksi Attila 3527 Miskolc, Selyemrét u. 1. Teleki Tehetséggondozó Kollégium.

Thunderstorm az elveszett

□ Ne úgy légy híres, hogy hirdeted szavad, Próbáld meg tetteiddel híressé tenni magad!

Alattomos Pete (#4426)

□ Kalandozók! Küldjétek el a karakterek előtörténetét, hogy megtudjuk melyikünké a legizgalmasabb, és a legerdekesebb! A történeteket a (#4958)-as mentális számmra várom vagy a saját címemre: Somogyi Balázs 9700 Szombathely, Tóth Á. u. 26. Tel: 94-323-152. További jó kalandozást kívánok! **Tequmseh (#3958)**

□ Kalandozók! Erdauin népe! Ne higgyétek el Vlagyimir szavait! Nem fogja arra használni a Zant, hogy Borax dinasztiaját megsemmisítse, és Alanort felélessze! A Zan-indukátoroknak különben sincsen akkora ereje, hogy egyáltalán a Csatornáig is elérjen a pusztító tűz. Csak 60 mérföld a hatósugara, ami számításaim szerint is csak 20 mező. Az Alanori Csatorna pedig 50-55 mezőre, azaz 150 mérföldre van az indukátorok helyétől, és ez még nem is Alanor városa, csak a Csatorna vonala! Tehát Vlagyimirnek legalább 30 mezőt kellene kitöltenie az indukátorok hatósugarát, ami 30 x 5 %, azaz 150 % esélyt adna arra – ami nem kis százalék –, hogy a pusztító tűz kicsúszson az irányítása alól, és egész Erdauin kopár hamusvita legyen! Szóval kalandozók, ismét rajtunk áll vagy bukik Ghalla sorsa. Akadályozzuk meg Vlagyimirt földi mesterkedésében! Az indukátoroknak nem szabad felépülni!

Éllesszemű Veriel (#1742)

□ Kedves Jégcsákány, Roland és mindenki más, aki ír vagy írni fog nekem. Azért lettem árnymanó, mert szeretek lopni, és akarok is (no meg fogok is). Akárhogy fenyegettek, úgysem mondok le a hobbitomról.

Nightwolf (#3492)

Ui1: Várom a további fenyegetéseket! Ui2: Ne nevezétek az árnymanókat ocsmányoknak, főleg te ne hívj így Roland! (Elvisz a Setét Patez vagy kinyír Vampirsson. Haha-ha!)

□ Kedves mindenki! Aki írt, vagy írni fog nekem Sherant elmarasztaló hirdetésem miatt: Hanycagoljatok már egy kicsit OK? Szabad országban élünk, szólásszabadság van. Szóval nem kérek több sajnálatot, mert még sírógörcsöt kapok. Minden jól!

Clark O'Phane (#5383)

Ui: Éljenek a Kerekéksorok!

□ Leah úrnőnk kedves papjai és papnői! Szeretném tudatni veletek, hogy szeretett Leah úrnőnk névnapja március 22-ére esik. Mit gondoltok, mivel lehetne ezt illendő módon megünnepeelni? Van valakinek valami jó ötlete? Leah úrnő áldása kísérje lépéteket! Sok szeretettel:

Sötét Orlan (#3409) az alakváltó

□ Shaddar környéki Tharr oltár építéséhez keresek társat, társakat, hogy olyan kalandozókat, akik segíteni tudnak az áldozati tárgyak megszerzésében (rézdarab, sallankarom). Cím: Vári Péter 4026 Debrecen, Hunyadi u. 11. III/10. Tel: 52-327-14 vagy 42-376-693 (február 10-ig). **Durci (#1599)**

□ Tharr nagyhatalmú, igazhító papjai! Január végén, február elején egy hittársatok szállna be nagy buzgalommal egy templom építésébe, istentünk nagyobb dicsőségére. Még nem kaptam meg a küldetést, ezért önállóan nem tudom megállapítani az építés helyét. A fenti időpontban már biztosan tudok építeni, ezért mihamarább jelentkeztek, hogy egyeztetni tudjunk! Most Liber-tan környékén csatangolok, de bármelyik hely megfelel, gyorslábú csatménemen hamar odaérek. Addig is imámban Tharr áldását kérem mindannyiunkra.

Lady Hammerstrike (#4524)

Zsigrai Károly, 3553 Kistokaj, Széchenyi u. 79. Tel.: 46-404-260

□ Te kedves, aranyos árnymanó férfi, aki ellopál 1 db koponyaszimbólumot a 22-es minoszkúpnál (Qvill mellett), ha lehet, add vissza, vagy rejsd el! A szimbólum Dorané, szegény maga alatt van nagyon, mert megölték, visszatért, és most, hogy vittem volna neki a szimbólumát, te meg ellopod. Amúgy gratulálok a lopáshoz! Hogy jöttél át a hebrenc csapatámon? (9-es csapadaállítás) Üdvözlő!

Silver Storm (#2426)

□ Tisztelt hittestvéreim, Sheran követői! Lassanként tervezgetnem kell istennők templomának építését. Igaz, hogy még két küldetést teljesítenem kell addig. Aki úgy gondolja, hogy 15-20 forduló múlva (lehet, hogy előbb) Wargpin és a Wargpintől keletre levő tengerszem között (környékén) szívesen segítenek nekem építeni, és még előtte megkeresni a helyet, az írjon! Tervezem még, hogy minél több ilyen építkezésben részt vegyek, illetve újabb templomokat elkezdjek építeni istennők nagyobb dicsőségére. Tisztelettel:

Desconhecido Deus (#2800)

□ Tisztelt építkezni vágyók, kedves hitetlenek! Fehér úrnak személyes üzenetben már megírtam az alábbiakat, de talán az Önök érdeklődésére is számot tarthat a dolog, ezért a GN hasábjain is szeretnék válaszolni a Feber úr által felvetett problémára, miszerint hitetlenek miért nem lehetnek a Városi Tanács tagjai. Nos a nagytiszteletű Távoli Vizek barátom gondolt erre az esetleges kérdésre, ezért bölcsen 7 helyett 10 tagban állapította meg a tanács létszámát, ahol a fennmaradó három helyet az építkezésen túl semmilyen egyéb feltételhez nem kötöttük. Abban a pillanatban, amikor én ezeket a sorokat írom, még mindkét városban van szabadon független hely, bár reményeim szerint (és az Önök számára sajnálatos módon), a megjelenésük ez már nem lesz igaz. Azon kérésével, hogy a hitetlenek nagyobb létszámban képviseltesék magukat, esetleg, hogy a három független helyet a jövőben hitetlenek töltsék be, kérem forduljanak a hamarosan megalakuló, és az irányítást kézbevevő tanácsokhoz. Kiváló tisztelettel:

Veres Ignác (#4725)

□ Nemrég különös dolgok jutottak el a fülembe. Vannak más Killmasterek is a már általam ismerteken kívül. Nos, két dolog lehetséges: valami rokon túlélte a világegést, és most vergődött ki a félszigetre (s persze én segíteni fogom), vagy névtalvajok jelentek meg Ghallán, akik pocskondiázní merik a családnevetem... Ugye értitek mit akarok? **Gourth Killmaster (#5820)**

□ Tisztelt barátaim! Hűséget kívánok fogadni valamelyik istennek. Győztek meg, hogy a ti hitetek a legerősebb!

Legkisebb királyi (#3716)

1183 Budapest, Toldi u. 8.

Ui: Chara-din fattyai kíméljenek!

Uram, Te, ki ítélő leszel fölöttünk, ha jó a feledés; halált adsz és életet veszel, kezeden a Végső Rendelés – Uram, Te, ki Ítéző leszel.

Uram, teljen be akaratom: pusztuljon mind, aki színre lép – a végrehajtást rám bízhatod – hisz így válik teljessé a kép. Uram, teljen be akaratom!

Uram, legyek torkukon a kés! Mérges kód, mi marón gomolyog; Kőszobor, ki térdig véres és szörnyű halálukon mosolyog.. Uram, legyek torkukon a kés!

Uram, legyek tűzvészek heve, vagy rájuk omló irdatlan fal; – ahol a Jóság Jobb Keze, mellette hadd legyek en a Bal..! Uram, legyek tűzvészek heve!

Uram, járjon velem rettegés, metszhessem szívükbe szavadat, kísérjen éjsötét, szenvedés; általam mutasd meg Magadat! Uram, járjon velem rettegés!

Uram, bár még csak porszemek vagyok, legyek majd végső csapásod, melytől lehullanak mind a csillagok!

AZRAEL



HAJDAN...

Hajdan, amikor a pataokban pancsoltak a gyerekek,

Hajdan, amikor az erdőt madárdal verte fel,

Hajdan, amikor csak vadásztatu verte fel a port,

Hajdan – ez lett volna az aranykor?

Ma a gyermek túlélésért küzdve él,

Ma az erdőben csak csörtetés hangja kél

Ma rád az úton drónkeselyű kacsint,

Ma – amikor visszatér Chara-din?

Örvendj, hisz sorsod pusztulás léssen,

Örvendj, hisz túlvilágon ködmangót gyűjtögetsz,

Örvendj, mikor Dögvész vigyora vidít,

Örvendj, hisz itt van Chara-din!

XIRA (#1415)

Helyreigazítás

Sajnos a II. Ghallai Szépségverseny meghirdetésekor kimaradt a cikkből a szépségversenyre való nevezések határideje, mely a Bárdversenyhez hasonlóan szintén február 28-a.

Előző számunkban hibásan jelent meg a Káosz Galaktika levelezési lista feliratkozási címe. A helyes cím:

kg-request@dtalk.inf.elte.hu