

# Tartalom

<b>VARÁZSLATOK</b>	<b>2</b>
Új varázslatok a Shadowrunhoz	
<b>LEGENDA</b>	<b>5</b>
Káosz Galaktika képregény	
<b>A CSÁSZÁR ÜGYNÖKE</b>	<b>8</b>
Novella a Napkeresztről és a Birodalomról	
<b>A SZABADSÁG ÁRA</b>	<b>12</b>
Gemina az Ónixpiramisban	
<b>HKK ÁRLISTA</b>	<b>16</b>
Teljes lista a Magic Shop és a Next-Door összeállításában	
<b>VERSENYSZABÁLYOK</b>	<b>19</b>
Változások a HKK versenyeken	
<b>VARÁZSLÓMESTEREK</b>	<b>20</b>
Reflektorfényben Sass Tamás	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	<b>21</b>
A közeljövő versenyei	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM</b>	<b>23</b>
HKK feladvány	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	<b>26</b>
Budapest, Szarvas, Pásztó, Zalaegerszeg	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	<b>28</b>
HKK kérdések és válaszok	
<b>MAGIC: THE GATHERING</b>	<b>30</b>
Sealed deck stratégia	
<b>KLÁNOK</b>	<b>32</b>
A színpalak mögött	
<b>SZÖVETSÉGI SZEMLE</b>	<b>35</b>
Hajóleírás, Káosz Galéri, aprók	
<b>GHALLA NEWS</b>	<b>37</b>
Ghallai hírek	
<b>KT-LISTA</b>	<b>37</b>
<b>HÍREK, INFORMÁCIÓK</b>	<b>38</b>
<b>KÖZÖS TUDATOK</b>	<b>39</b>
<b>HISTÓRIA</b>	<b>40</b>
<b>KALANDOZÓK VÁROSA</b>	<b>41</b>
<b>V. HELYTARTÓI AUKCIÓ</b>	<b>42</b>
<b>KERESZTÜL-KASUL</b>	<b>43</b>
<b>APRÓK</b>	<b>44</b>

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Gondolom mindenki lelkesen készül a december 6-i TF és KG találkozóra, már csak azért is, mert ott fog megjelenni az új HKK kiegészítő, az Isteni Szövetség. Bizonyára sokakat izgalomba hozott az is, hogy az olimpiai hírnök után kapott enciklopédia alapján kiderült, hogy egy új olimpiarendszert próbálunk ki a TF-en. Hogy ez milyen lesz, az maradjon egyelőre meglepetés, de reméljük megnyeri majd a tetszéseket! Nos addig is foglalkozunk a novemberi Krónikával! Ígéretünkhöz híven megindult a KG-s képregénysorozat *Legenda* címmel. Miklósnak annyira sikerült állandósítania a TF-es újtásokról szóló rovatát, hogy ezúttal két oldalon ír erről. A második oldal egy a TF-en mostanában népszerű témáról, a KT-képességekről szól. Ajánlom minden KT-tag figyelmébe, mivel változtak a képességek fejlesztésének feltételei. HKK-sok számára jó hír, hogy a Magic Shop és a Next-Door összefogásával új HKK árlista készült. Ebben már megtalálható a Létsíkok és a Csillagképek lapjait, valamint a Krónikás lapokat is.

Jelenleg szünetelő rovataink az Elképesztő és a KT-tallózó várja a leveleket a folytatáshoz. A Közös Tudati Tallózóba egyébként bármely olyan tudat írhat, amely eddig még nem jelent meg a tallózóban.

Az újság borítóján Gógós Károly festménye, az Északi tűzsárkány HKK lap képe látható.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

DANI ZOLTÁN

## ALANORI KRÓNIKA

II. évfolyam 11. szám – Megjelenik havonta

**Főszerkesztő:** Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós  
**Tördelő szerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György  
**Gráfikák:** Lipták László, Szűgyi Gábor, Vida László

**Borítófestmény:** Gógós Károly

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

**Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Készítette:** Kópia Kft., Kiskunhalas

**Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

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

# VARÁZSLATOK

>>>>>[Figyzzatok, cimborillók! Nemrégiben rácup-pantam a netre, és elkommunizáltam egy meglehetősen ígéretes anyagot. Tele van varázslatokkal: leírással meg technikai adatokkal, faszányosan, ahogy kell. Már csak a formulák hiányoznak, de hát az élet amúgy sem lehet tökéletes. És sajnos azt sem tudom, ki állította össze a listát. Mindenesetre így névtelenül is tiszteletemet küldöm.]<<<<<<

–Kotorék

>>>>>[Te sem tudhatsz mindent, Mátrixszoké! Ha viszont valakit érdekel a szerző személye is, tőlem megtudhatja. Teljesen magyar árnyvadász az ipse, már régóta benne van a szakmában, és a legprofibbakk közül való. Egyike a legjobbakknak, akiben mindig, maximálisan meg lehet bízni. Higgyétek el, én már csak tudom. Úgy hívják, hogy Friska Nagy Gábor, és Kiskunfélegyházán lakik a Kosuth utcában.]<<<<<<

–F.N.G.

>>>>>[Bunkó vagy, Bugsy! Mi ez itt? Fizetett hirdetés? Tisztaságot a Mátrix fájljaiba!!!]<<<<<<

–Frédi

>>>>>[Normálisan én sem szeretem, ha itt reklámoznak valakit vagy valamit, de a fickó tényleg remek anyagot állított össze. Ja és még valami: tényleg övé a lista és tényleg így hívják.]<<<<<<

–Sabc

## OXIGÉNHÍÁNY

A varázslat a hatóterületén belül elvonja az oxigént. Az adott területen tartózkodók (Erő)E kábulás sebztést szenvednek el körönként. Ha sokáig az adott területen tartózkodnak, megfulladhatnak. A varázslat ellen a páncélat nem véd.

Típus: Fizikai

Hatótáv: Korlátozott

Célszám: 6

Sebzsé szint: E

Hatóidő: Fenntartott

Kimerülés: [E/2+1]H

>>>>>[Ez a varázslat nagyon cool! De arra azért kíváncsi lennék, hogy mit kezd egy hermetikusan zárt testpáncéllal, amit oxigéntartállyal is felszereltek?]<<<<<<

–Lesőke

>>>>>[Mennyire látszik, hogy még nem találkoztál ko-

moly varázslóval! Akkor felvilágosítanálak: ha a környékedről mágikus úton vonják el az oxigént, akkor totálisan (tökéletesen, érted?) mindegy, hány rétegű szuperzárt páncélatot veszel fel, akkor is megfulladsz.]<<<<<<

–Aleister

>>>>>[Biztos? És ha van bűvárpalackom?]<<<<<<

–Lesőke

>>>>>[Két rossz hírem is van, Lesőke. Ad egy: biztos. Ad kettő: akkor is ha van bűvárpalackod. A varázslat a fizikai környezetre hat, és onnan vonja el az oxigént, a fizikai környezetre pedig holmi kívülről viselt oxigénpalack is beletartozik. Van azonban jó hírem is: ami levegőt a tüdődben tartasz, azt még használhatod, ahhoz nem tud hozzányúlni a varázslat. Az a levegő ugyanis már a te élő aurád szerves részét képezi.]<<<<<<

–Sabc

>>>>>[Erről jut eszembe. És mi van, ha belső légtartályom van? Tudjátok, olyan, amit kibernetikus úton a mellkasomba tömökdetek.]<<<<<<

–Krokodil

>>>>>[Ha ilyened van, akkor örülj! Mivel a cuccért az életesszenciáddal fizettél (no meg persze nujennel is, de ez most nem számít), a benne levő oxigén a sajátod, így arra nem hat a varázslat. Ettől függetlenül azt javaslom, hogy ha azt látod, hogy a többiek elterülnek és tátogni kezdenek, mint a partra vetett halak, te azért rohanj biztos helyre, amíg még tart a belső levegőd!]<<<<<<

–Drótváz

## GRAVITÁCIÓNOVELÉS

A varázsló a Mágia szintjének megfelelő sugarú körben (méterben kifejezve) megnövelheti a gravitációt. A varázslat hatókörzetében tartózkodók a varázsló által elért minden 2 siker után +1 célszámmódosítót kapnak minden fizikai tevékenységükre.

Típus: Fizikai

Hatótáv: LT

Célszám: 6

Hatóidő: Fenntartott

Kimerülés: [E/2+2]S

>>>>>[Már láttam ilyen varázslatot működés közben. Ég mulatságos bír lenni. A fenti leírásban a „fizikai tevé-

kenység” gyűjtőfogalomba olyanok is beletartoznak, mint pl. célzás, késdobálás satöbbi.]<<<<<<  
–Örnagy

>>>>>[Ja és még valami: a közelharcú támadás ellen való védekezés is fizikai tevékenységnek számít. Ezt se felejtsetek el, ha szembetalálkoztok egy ilyen varázsmányó-lással!]<<<<<<  
–Karate Kid

>>>>>[És tudja valaki, hogyan hat az ilyesmi a V-madarakra és helikopterekre? Aggasztó volna, ha éppen beleröpülnek egy ilyenbe, amikor egy-két méterrel a föld fölött padlógázzal menekülök egy rakéta elől...]<<<<<<  
–Sárga Rigó

>>>>>[Beszartál mi? Pedig nem kellene. Egy V-madár-ral semmiképpen nem izgulnék a helyedben, mert az akkora, hogy valószínűleg nem fér bele a varázslat hatókörébe. Arra persze felkészülhetsz, hogy egy kicsit utána kell állítani az irányzékknak. Például azért, mert a géped egyik fele lebillen, a másik pedig nem.]<<<<<<  
–Okostojás

>>>>>[És mi van, ha keresztüllőnek egy ilyen varázslat hatóterületén. Hamarabb lepottyan a golyó?]<<<<<<  
–Szamóca

>>>>>[Jó kérdés, Szami. (Hél Csak nem a „szamuráj” szóból származik a neved?) A válaszom az, hogy nem tudom. Ha valakinek van tapasztalata, szóljon.]<<<<<<  
–Sabc

>>>>>[Nekem van, de nem számít, mert az illető varázslatot csak kis erővel mondták el. A tapasztalat az, hogy a nagysebességű lövedékeket nem nagyon hatotta meg. A röppályájuk végén talán egy vagy két centit mentek lejjebb, nem többet.]<<<<<<  
–Örnagy

## KÖD

A varázsló Mágia szintjének megfelelő sugarú körben (méterben kifejezve) kód keletkezik. Aki ezen a területen tartózkodik, vagy a terület túloldalára akar célozni, arra a kód okozta láthatósági módosítók érvényesek (Shadowrun szabálykönyv, 89. oldal).

Típus: Fizikai Hatótáv: LT  
Célszám: 4 Hatóidő: Fenntartott  
Kimerülés: [E/2+1]S

>>>>>[Ez elég snassznak tűnik.]<<<<<<  
–Rivalda

>>>>>[Az is. Viszont életeket menthet meg, ha a kellő pillanatban alkalmazzák. Ezt sose felejtsetd el!]<<<<<<  
–Vagabond

## SZÓRT FÉNY

A varázslat a szórt fényhez hasonlóan eltünteti a célpont árnyékát, de saját maga semmilyen fényt nem produkál.

Típus: Fizikai Hatótáv: Érintés  
Célszám: 4 Hatóidő: Fenntartott  
Kimerülés: [E/2+1]E

>>>>>[Jeszusom! El tudjátok képzelni, milyen lehet egy árnyvadász árnyék nélkül?]<<<<<<  
–Humor Harold

>>>>>[De baromira vicces voltál...]<<<<<<  
–Mufurc

## KISÜLÉS

A varázslat nagy erejű elektromos kisülést eredményez, mely a villám elemi hatás révén sebez (Grimoire, 112. oldal). A varázslónak meg kell érintenie a célpontot.

Típus: Fizikai Hatótáv: Érintés  
Célszám: Test (E) Sebezés szint: S  
Hatóidő: Azonnali Kimerülés: [E/2-1]H

>>>>>[Tudjátok, hogy hívják a villamosszék kistestvérét? Elektromos kisülés. Hehe!]<<<<<<  
–Humor Harold

>>>>>[Ezt nem kellett volna...]<<<<<<  
–Sabc

>>>>>[Miért Sabc, te akartad elsütni a poént? Egyéb-ként olyan is, mintha te találtad volna ki.]<<<<<<  
–Kukacos

>>>>>[Félretéve a viccet, ennek a varázslatnak van egy dög nagy hátránya: meg kell tapizni hozzá az ellenfelet.]<<<<<<  
–Aleister

>>>>>[Egészen ideális egy udvarias kézfogáshoz, nem gondoljátok?]<<<<<<  
–Cégféreg





## LÉZER

Lézernyaláb vágódik a célpont nyakába. A varázslat ellen az ütési páncélzat véd, de csak a szintje felével (lefelé kerekítve).

Típus: Fizikai                      Hatótáv: LT  
Célszám: 4                          Sebzés szint: S  
Hatóidő: Azonnali                Kimerülés: [E/2+1]S

>>>>>[Ez azért durva.]<<<<<<  
–Szamóca

## LÁNGBUROK

A varázslat hatása megegyezik a hasonló nevű paraképesség hatásával (Shadowrun szabálykönyv, 221. oldal).

Típus: Fizikai                      Hatótáv: Varázsló  
Célszám: 4                          Sebzés szint: K  
Hatóidő: Fenntartott              Kimerülés: [E/2+3]S

>>>>>[Lángburok a varázsló körül. Kurva jó. Van ennek valami haszna azon kívül, hogy halálra lehet rémiszteni néhány éretlen troll kisiút?]<<<<<<  
–Szkrepi Kázmér

>>>>>[Ne legyél tuskó! Fókuszról még nem hallottál, amit egyetlen gondolatlan be lehet kapcsolni, teszem azt közelharc közben? Vagy olyan metamágiáról, ami akkor hozz működésbe a lángburokot, ha valaki mondjuk megüt téged? Vagy valami hasonló? Személy szerint oldalakon át tudnám sorolni a jobbnál jobb ötleteket.]<<<<<<  
–Kigyótojás

>>>>>[Nagyon igaz.]<<<<<<  
–Vanília-Puncs

## TESTHŐNÖVELÉS

A varázslat hatására a célpont testhőmérséklete radikálisan növekedni kezd. Hirtelen magas láza lesz, majd ahogy

a folyadék elpárolog a testéből, összeaszalódik. A célpont körönként (Erő)E fizikai sebzést szenved el. A varázslat ellen a páncélzat nem véd.

Típus: Fizikai                      Hatótáv: LT  
Célszám: Test (E)                Sebzés szint: E  
Hatóidő: Fenntartott              Kimerülés: [E/2+1]S

>>>>>[Ez azért durva.]<<<<<<  
–Szamóca

>>>>>[Nem ugyanezt mondtad korábban is?]<<<<<<  
–Berhenye

## HAMVASZTÁS

A testhőnövelés nevű varázslat felturbózott változata.

Típus: Fizikai                      Hatótáv: LT  
Célszám: Test (E)                Sebzés szint: K  
Hatóidő: Fenntartott              Kimerülés: [E/2+2]H

>>>>>[Te, jössz, Szamóca!]<<<<<<  
–Berhenye

>>>>>[Ez azért NAGYON durva.]<<<<<<  
–Szamóca

## JÉGLÖVEDÉK

Apró jégtrömbökből álló jégzuhatag csapódik a célpont nyakába, mely a jég elemi hatás révén sebez (Grimoire, 112. oldal). A jéglöket ereje miatt a célpont hátrátántorodhat vagy el is eshet (Shadowrun szabálykönyv, 91. oldal).

Típus: Fizikai                      Hatótáv: LT  
Célszám: Test (E)                Sebzés szint: K  
Hatóidő: Azonnali                Kimerülés: [E/2+1]S

>>>>>[Na Szamóca, már szóhoz sem jutsz?]<<<<<<  
–Berhenye

## JÉGBUROK

Területre ható varázslat, mely a jég elemi hatás révén sebez (Grimoire, 112. oldal).

Típus: Fizikai                      Hatótáv: LT  
Célszám: Test (E)                Sebzés szint: K  
Hatóidő: Azonnali                Kimerülés: [E/2+1]H

>>>>>[Mit szóltok egy kellemes Jégburok-Jégszőnyeg párosításhoz? Jönnek a rossz fiúk, és eltaknyolnak, és miközben megpróbálnak feltápázkodni, szépen sebződnek egyet. Jó, mi?]<<<<<<  
–Okostojás

>>>>>[Ehhez azért sokkal jobb lenne egy fenntartott hatóidejű, permanens jégburok. Sajnos egyelőre nem tudok ilyenről.]<<<<<<  
–Aleister

FRISKA NAGY GÁBOR ÉS SABC

**KÉPREGÉNY**

# A CSÁSZÁR ÜGYNÖKE

*„A mélységből érkezünk, bideg, kómerev testtel,  
És nem tudtuk, hogy létezik a fény.”*

Részlet a *Dermedt* ragyogás című,  
állítólagos zarg eredetű kéziratból

Peremvidék, Taragon bolygó.  
Birodalmi Akadémia.

Már jártunk itt egyszer. Valamikor nagyon régen. Egy másik világ idején. Akkor, amikor véget ért egy galaktikus korszak.

Az értelmes fajok rövid békéjének korszaka.

Nagyon régen történt. Egy álomszerű, köddé foszló mindenségben, amikor még élt a remény.

Akkor még reménykedhetett a Birodalmat alkotó hét nagy faj abban, hogy önfeláldozó harcukkal megálíthatják a galaxisok közötti végtelen úr túldoldaláról érkezett, lélektelen, és egyre növekvő erejű idegeneket. Azokat, akiknek még soha senki sem nézett az arcukba.

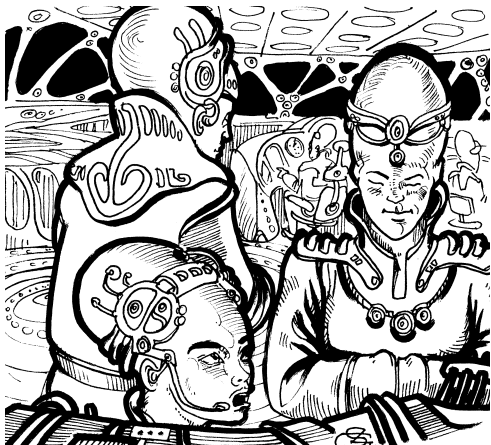
Vagy ha igen, akkor nem élt olyan sokáig, hogy másnak is elmondja a történetét.

Nem tudjuk, kik a zargok, nem tudjuk, milyenek a mezonok.

Az viszont bizonyos, hogy itt vannak. Itt vannak, és a fejünket akarják. A küzdelem célja és tétje ugyanaz: az életben maradás.

– Nem lesz béke a csillagok között, amíg egyetlen zarg is él a galaktikában – gondolta a megfigyelő.

Megérintett egy ikont a smaragd fényben ragyogó képernyő mellett. Vörös sorok jelentek meg a monito-



ron, először csak néhány, de hamarosan vérben úszott az egész felület.

„Sajnálattal tudatjuk a Galaktika minden polgárával, hogy XX bolygó teljes lakossága áldozatúál esett a zarg támadásnak. A Birodalmi Hatóság a mai napot gyásznaprá nyilvánítja.

Sajnálattal adjuk mindenki tudtára, hogy a hősie-sen védekező XY hold, a felszínén található tizenhét kolónia minden helytállása ellenére elesett. A zarg támadásnak nem akadt túlélője. A hatóság a mai napot gyásznaprá nyilvánítja. A hősök emléke örökké élni fog.

Fájó szívvel tudatjuk, hogy a ...”

Minden nap új jelentés. A pusztulás egy pillanatra sem szünetel. Lassan, ahogy a homokóróban pereg a homok, elfognak a hősök, és a befejezett zarg halálbázisokról kiözönlő hadihajókat nem lehet többé a sebtiben besorozott, és csak alig-alig kiképzett szerencsétlenekkel megállítani.

Minden homokszem egy-egy elpusztult világ.

Megkezdődött a Vég Korszaka.

A bolygó fölött lebegő orbitális erőd műszerei azonnal jelezték az aktivitást a hipertérben. A Birodalom a legkorszerűbb fegyverekkel, és a leghatékonyabb berendezésekkel szerelte fel az Akadémia őreit. A zarg invázió óta pedig még több hajó, katona és tisztviselő zsúfolódott össze ebben a védett kikötőben.

A menekültek milliót persze el kellett helyezni valahol. Ezzel a gonddal még az Akadémia hatóságai sem tudtak volna megküzdeni, pedig ők – ellentétben a korrupt és tohonya birodalmi bürokráciával – a csillagrendszer legjobb, legelkesebb szakemberei közül válogathattak. Az összeomlás korszakában már nem volt elég a szakértelem ahhoz, hogy elrendezzék az alattvalók, az értelmes lények milliárdjainak sorsát. Ebben a sötét korszakban önfeláldozásra és áldozatkészségre volt szükség. Az egyén teljes feloldódására egy hatalmas, könyörtelen és fanatikus közösségben.

A Peremvidék fölött is felragyogott a Nap Keresztje.

A Taragon körül is gyors, halálos Hexenjaerek járőröztek, a menekülttáborokban pedig – a mocsok és a tömegsírok között – a katedrálisok karcsú tornyai

törtek a kavargó felhők felé. Az egyház ide is betette a lábát, és nem hagyott kétséget afelől, hogy örökké itt akar maradni.

Csakhogy a Taragoni Birodalmi Akadémia császári magánbirtok.

Az orbitális erőd távfelderítője még egyszer ellenőrizte a hiperradar kijelzőit. Egy csontfényű lámpa villogása váratlan eseményt jelzett. A megfigyelő agyának egyetlen impulzusával aktiválta a tartalék ellenőrző rendszereket is.

– Flotta közeledik – jelentette távoli feletteseinek, akik bizonyára a természet vagy az esztétika törvényeiről elmélkedtek egy zárt meditációs kamra hűvös ölelésében. – Legalább egy óriáshajó és talán néhány kisebb egység. Távolságuk...

Döbbsen elhallgatott. Villámgyorsan végigfutott egy ellenőrző programot a védelmi rendszer Agyán, miközben megnyomta a vészjelző gombját. Nem akart kockáztatni. Tudta, hogy milliók élete múlhat minden egyes másodpercen.

A vizsgálat véget ért, a műszerek hibátlanul működtek. Ha pedig ilyen távolságról észlelték a közeledőt, akkor az azt jelentette, hogy...

A vészjelzés azonnal riadókészültségbe helyezte az Akadémia fölött keringő orbitális erődöket. Méteres vastagságú acéllapok húzódtak félre, hogy kiengedjék hideg ölükből pihenő, ezüstösen csillogó lézerütegeiket, a sokcsövű rakétavetőket, a torpedóbölcsök vastos hengereit, a turbólézerek ikergondoláit. A hatalmas fémgömbök mélyén rejtőzködő plazmareaktorokból karvastagságú kábeleken tört fel az energia. Az ősi sárkányok páncélzatára emlékeztető kerámipajzsok védelmében felúgtak a hegyméretű tartalékgenerátorok.

Lent, a bolygón egész földrészek borultak sötétbe, amikor rendszerükből eltűnt az energia, mert a felszíni erőművek elkezdtek feltölteni a planetáris pajzsokat. A tengerparti hegyek tövében megbúvó birodalmi bázison kavargó, de hihetetlen pontossággal megtervezett aktivitás lett úrrá. Az ezernyi, gyakorlással eltöltött órának köszönhetően percekbe sem tellett, míg a szeleket darabokra szagatva bolygóközi vadászok rajjai emelkedtek a magasba, hogy a légkörből kilépve szembeszálljanak az agresszorral.

A Napkereszt templomai mellett megremegett a föld. A félig kész épületeket borító törékeny állványok munkások ezreit magukkal rántva, kártyavárként omlottak össze, ahogy az egyház titkos hangáiraiból – a közelben álló birodalmi tisztviselők legnagyobb döbbenetére – fekete denevérrajokként Hexenjaegerek százai bukkantak elő.

Taragon, a Peremvidék gyöngyszeme készen állt a harcra. Ha a zargoknak az Akadémiára fáj a foguk, akkor acélon és tűzön kell keresztülrágniuk magukat, hogy zsákmányukból lakomázhassanak.

– Ifjú testvérem, attól tartok, kissé elsietted a riasztást.

A megfigyelő összerendezte, és megfordult. A holo-gömbök halvány fényében Om professzor, az Akadémia, és az alárendelt birodalmi erők vezetője állt mögötte.

– Nézd meg jól a mintát! – zendült fel elméjében a fehér ruhás cerebrita hangja.

Om a belső bolygók övezetét ábrázoló hologömbre mutatott. A bolygók síkja fölött halvány kékes örvénylés jelent meg az űr fenséges sötétjében. Valamilyen titáni méretű dolog készült ott belépni a realitások világába.

– Még sohasem láttam ehhez fogható jelenséget – suttogta az ifjú cerebrita megfigyelő. – Mi lehet ez? Ha nem zarg inváziós flotta, akkor talán a mezonok?

– Nem – felelte Om halálosan komoly arccal. – Ezek a micink. Nemsokára tanúi lehetünk egy eseménynek, ami szenzációnak számítana bármelyik világon. Még bent, a belső rendszerekben is. Egy birodalmi cirkáló tisztel meg minket érkezésével.

– Egy birodalmi cirkáló? Pont itt, és pont most? Sifou püspök pirospozsgás arcán őszinte döbbenet és csalódottság látszott.

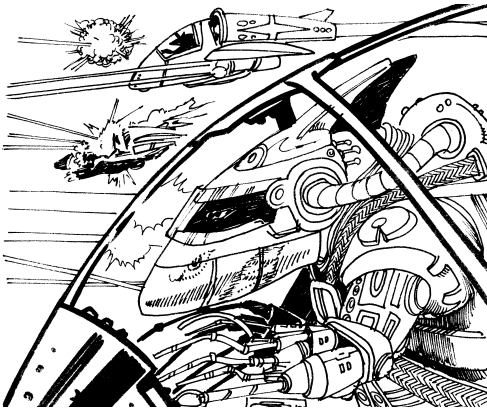
– Igen, atyám, egy átkozott császári óriáshajó.

A főpap lakócsarnokát fényárba borító ezernyi gyertya fénye megrebbent Vízmetező Trakorak dübörgő hangjától. A fekete páncélt viselő óriás hangjában mérhetetlen gyűlölet izzott.

– Mit keres itt a Birodalom? A következő kétszáz évre nem tervezték be cirkáló érkezését!

Az élénk mozgású hancsi emberkét elöntötte a pulykaméreg. Vastag aranyvűrűkkel borított ujjait ökölbe szorította, és az asztalra csapott. Egy kékesen ragyogó alkohollal teli, karcsú, finoman metszett hen-





ger megbillent, és tartalma a koponyaszeletekből készített hamutartóra ömlött. Sifou mérgegrága szivarja kialudt, a barna rúdból felszálló sűrű, sárga füst a magasban elkeveredett a gyertyák bíbor füstjével.

– Mindent tönkretesznek. Egyszerűen ellopják az ötleteinket. Mi akartunk hajót küldeni erre a vidékre. Mi akartuk idehozni Born püspök templomhajóját, a *Tisztítótüzet*. Már csak huszonöt évet kellett volna várnunk. Az egekre, micsoda színjáték lehetett volna! Erre az eseményre még nemzedékek múltán is a meghatottságtól könnyes szemmel emlékezhetek volna a bennszülötek. Erre azok az istentelenné iderendelnek egy hengegő cirkálót. Mi a fenét akar itt a Császári Kamarilla? Mit mond a kémiszolgálat?

A sarok félhomályából egy alacsony, egyszerű szka-fandert viselő cerebrita lépett elő. Mionnon atya, az egyházi elhárítás előljárója.

– Mindenki osztozik meglepetésünkben. A császári talpnyalók is megdöbbenek. Még Om is elképedt. Egy pillanatra lehullott róla a lélekpajzs. Egy ilyen alkalomra évszázadok óta várok. De te megtiltottad nekem, hogy végezzek veled! – tette hozzá szemrehányóan.

– Még nem jött el a belső megtisztítás ideje! – csattant fel a püspök. – Egyszer majd a kezembe adom Omot, a császár kémjét, a birodalmi elhárítás sűrű eminenciáját, de nem most. Ma még élve van rá szükségünk.

Töprengve a magasba nézett. Fent, a kupolában néhány kitömött mutáns testét forgatta a légáramlat.

– Szóval Om sem tudott a dologról? Akkor itt az ideje hogy felkeressem, és mellé álljak ebben a nehéz órában.

– Ha elég határozott a fellépésed, akkor Om nem fogja szóvá tenni, hogy a kialakított mennyiségnél háromszor több harci gépet rejtettünk el a táborok alatt. Egy kicsit ugyanis megszegtük az egyezségünket.

– Ha javasolhatnék valamit... – Mionnon atya egész halkán beszélt, úgy ahogy akkor szokott, amikor valami különösen fontos dolgot készült mondani.

- Igen? – nézett rá gyanakodva a püspök.
- A birodalmiak érkezése remek alkalom arra, hogy lemenjünk a Kék Kápolnába.
- A Kék Kápolnába? – Sifou meghökkenve nézett tanácsadójára. – Semmi kedvem lemenni oda.
- Pedig kipróbálhatnánk, hogy tényleg működik-e a rendszer, vagy csak szóbeszéd az egész.
- Nem is tudom.
- Hidd el, nem fogod megbánni!
- A cerebrita mereven előljárója szemébe nézett. A püspök csak egy pillanattal volt képes ellenállni neki, és még csak nem is sejtette, hogy belenyúltak az agyába.
- Jól van – mondta megadóan. – Tehetünk egy próbát.

---

A Vezető immár időtlen idők óta ült magányosan cellája homályában.

Egyedül volt, fajtájának egyetlen tagja sem kísérte el a távoli űr eme végtelenül idegen csillaghalmazába. Népének hideg, zord racionalizmusával csak az előtte álló nagy feladatra koncentrált. Nem törődött a meghódításra, kifosztásra és elemésztségre szánt galaktika drágakövéként ragyogó csillagaival. Erejét és akaratát az előtte álló teendők megvalósítására tartogatta. Csak ennek köszönhetette, hogy eddig minden a tervek szerint haladt.

Talán már nem kell sokat várnia arra, hogy eljőjön a nagy nap, és véget érjen világmegszökése átívelő dermesztő magánya.

Ettől a gondolattól a mosoly megfelelője jelent meg egy pillanatra az arcon, amelyet az ismert galaxis egyetlen élő értelmes lényé sem látott még soha.

A Vezető hirtelen felfigyelt egy apró rendelleneségre.

A sok ezernyi impulzus közül, amelyek a közeli naprendszerekben tevékenykedő robothajókból sugároztak felé, kivált egy jel.

Egy hívás, ehhez nem férhetett kétség. De a szignál elmosódott volt, torz, barbár és értelmetlen.

Idegen.

Idegen, tehát valójában egy kihívás. Valaki próbára akarja tenni az erejét.

A Vezető úgy döntött, hogy elfogadja a kihívást.

Nem sokkal később egy több tucatnyi hajóból álló flotta hagyta el a zarg halálbázist, hogy eleget tegyen az irányító elme akaratának.

A feladatuk egyértelmű volt: megkeresni, és megsemmisíteni a jelzés forrását.

- 
- Először a Birodalom, most meg a zargok.
  - Om fejszóvalva állt a hologömb előtt, amelyiken az egyik külső gázóriás néhány holdja látszott. A máskor üres űrben most egy seregnyi hajó manőverezett.
  - A zargok a lehető legrosszabbkor, a lehető legkellemtlenebb helyen bukkantak elő.



Eszük ágában sem volt birodalmi cirkáló pokoli tűzerejű ágyúinak hatósugarába jutni, de még az érkező flotta kisebb hadihajóit is messze elkerülték. Végeztek egy parányi, járórózó egyházi lövegbarkával, majd arra a teherhajóra csaptak le, amelyik a flottából kiválva, két A 94 Mamut és egy rajnyi vadászgép társaságában éppen elindult egy közeli külső hold bányatelepe felé.

A támadó egység gerincét három AZO Fekete Halál és egy tucatszámú AZO Lánctörő alkotta. Valószínűleg egy közeli bázisról rendelhették ide őket, mert kísérőik között szép számmal akadtak AZO Missile Boatok, AZO Páncéltörők, AZO Pengék, AZO Piócák és persze a nagyobb csapatmozgások állandó főszereplői, az AZO Metal Giantek.

A birodalmiak nyilvánvalóan nem ismerték a legújabb zarg taktikát. Azonnal támadtak, mégpedig úgy, ahogy az a haditengerészeti nagykönyvekben meg volt írva. A két Mamut megrázkódott, ahogy felizzottak a hatalmas plazmahajtóművek, és az acélszörnyetek egy pillanat alatt maguk mögött hagyták a lassú teherkompot. A kísérő vadászközpontok zavarodottság lett úrrá. Egy részük megpróbálta követni a támadókat, mások viszont a komp mellett maradtak.

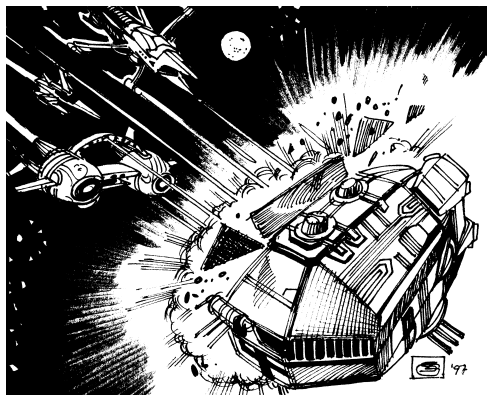
A zarg flotta kettévált, és félgömb alakzatba felfelődve nekilátott, hogy bekerítse a birodalmi erőket. Néhány tucatszámú hajó kivált közülük, és elindult az ezüstösen ragyogó hold sziklás felszíne alatt rejtőző bányatelep felé, hogy néhány hidrogénbomba segítségével biztosítsák a többiek felkészülését az összecsapásra.

A csatát a lézérágyúk össztüze nyitotta meg. Ebből a távolságból még nem lett volna érdemes fotonvetőket használni. A bíborvörös sugarak szinte semmilyen kárt nem okoztak, hiszen mindkét fél felvont pajzsokkal igyekezett a másik felé.

Mind a zargok, mind a birodalmiak teljes sebességre kapcsoltak. Olyan gyorsan suhantak egymás felé, hogy az első összecsapás majdnem elmaradt. A Mamutok átszáguldottak a zargok vonalán, anélkül hogy akár egyetlen találatot is elértek volna. Igaz, egyikük legázolt egy Lánctörőt, de ez bizonyára nem vigasztalta meg a kompot, amelynek kapitánya a következő másodpercben a fékező zargok gyűrűjében találta magát. Egy villámgyors manőverrel átsiklott közöttük, de egy Metal Giant a nyomába eredt.

A vadászgépek első raja, tizenkét könnyű, mozgékony jármű hirtelen egy Páncéltörővel találta szembe magát. Rögtön tüzet nyitottak, de lövegeik fehér sugarai éppen csak megpörkölték az ellenséget. Nem segített a fűgéségük, a tíz IC ionágyú össztüze után csak izzó roncsdarabok maradtak a helyükön.

Az egyik Metal Giant könnyedén beverte a teherkompot. Első hat ágyújával darabokra szaggatta a komp pajzsát, majd az LS 67-es egyetlen impulzussal porrá lőtte a lassú járművet.



A Bulldogok eközben megfordultak, és a jóval tohonyább Mamutok nyomába szegődtek. A császári hajók szétváltak, hogy végrehajtsanak egy bonyolult lerázó manővert, amit még a Cápa Háború korában fejlesztettek ki a nemeshal stratégiák. A zargok persze már azelőtt felismerték, hogy miről van szó, mielőtt a Mamutok kellő távolságra eltávolodtak volna egymástól. Zöld sugarak martak a császári hajók hátába. A pajzsok szinte azonnal kiégtek.

Az első Mamut kanyarodás közben kilőtt egy sorozat rakétát, amelyek pillanatok alatt elégték egy Giant Grapt pajzsán. A Giant válasza a Mamut hajtóművét találta el. A fűzés reakció megszaladt, az óriási hajó pedig úgy szakadt darabokra, mint egy hatalmas kézigránát. A szanaszét repülő roncsok rettentő pusztítást végeztek a küzdők soraiban. Ekkor pusztult el a második vadászraj, vagy tizenöt zarg hajó, de a másik Mamut is súlyosan megsérült.

Úgy tűnt, a birodalmiak elvesztették a csatát, ám ekkor egy újabb szereplő lépett színre. A zargok éppen soraik rendezésével voltak elfoglalva, amikor egy Oathbreaker romboló lépett ki közöttük a hipertérből.

A birodalmi óriáshajó érkezése azonnal eldöntötte az összecsapás sorsát. Bár az Oathbreakert még a legnagyobb jóindulattal sem lehetett modern hajónak nevezni, már pusztán nagysága és tűzereje révén is képes volt leszámolni az idegenekkel. A fűrgő zarg gépek ugyan képesek voltak olyan meredek manőverekre is, amiket akár tíz-tizenöt G terheléssel is járhattak, de semmi esélyük nem volt a romboló csatafedélzetén elhelyezett hetven ágyú össztüzevel szemben.

Két sortűz elég volt ahhoz, hogy kiürüljön a csata-tér.

Igaz, ez nem vigasztalta meg a bányatelep radioaktív szenné égett lakóit, és a küzdelmet figyelő Sifou is érezte, hogy görcsbe rándul a gyomra.

*folytatjuk*

VARGA A. CSABA

# A SZABADSÁG ÁRA

Két harcos lépdelt ráé-  
sen az erdő szíve felé.  
Fegyver ugyan egyiküknél  
sem volt, ám az elmarad-  
hatatlan páncéltól, bőr-  
vértéktől még most – mi-  
kor csak látogatás volt a  
céljuk – sem tudtak meg-  
szabadulni.

– Sosem hittem volna, hogy Gemina ekkora erő-  
nek parancsol – jegyezte meg a hátul haladó, egy  
hosszú, szőke hajú férfi, miközben átlépett egy apró  
csermelyt. – Egyedül legyőzni egy Orkhan Thait... Gru-  
angdag mit szolt, mikor közölted vele a hírt, Niagren?

A nagybajszú, izmos férfi elmosolyodott a kérdés  
hallatán. Ő, mint a hadúr közvetlen tanácsadója, pon-  
tosan tudta, mennyire megveti az ongóliant az erdők  
békét kedvelő népét. Eddig is csupán az ő közbenjá-  
rására kímélte meg a területet, és látta be, hogy straté-  
giailag szinte teljesen védhetetlen.

– Tudod Aritma – fordult vissza a felderítők parancs-  
noka felé –, Gruangdag lelkén viseli a törpék sorsát, és  
ezért mindenképp örült, hogy Ortevor pusztulásával  
visszaállt a rend a Kristálybarlangban. Gemináról csak  
annyit tud, hogy Diána nővere, őt pedig ki nem állhat-  
ja, már csak a bűbajos trükkjei miatt sem.

*Továbbá kémnek tartja, mint mindenkit, aki nem  
őt szolgálja* – tette hozzá magában Niagren. A hadúr  
gyanakvása és bizalmatlansága néha paranoiás mére-  
teket öltött, és ilyenkor vára mélyére húzódvá, testő-  
röktől körülvéve töltötte napjait. A tanácsadó sosem  
értette ezeket a pillanatokat, hiszen Gruangdag egy-  
szerűen legyőzhetetlen volt.

– Diána a csábító, Gemina a gyógyító – jegyezte  
meg élcelődve Aritma. – Melyiket választod a két nő-  
vér közül? Amióta Diána Zarknod ónixpiramisába in-  
dult, egyre gyakrabban látlak a Zöldliget fái közt.

– Ugyan. Neked igazán tudnod kell, hogy az én szí-  
vem másért dobog.

A felderítők parancsnoka zavartan köszörülte meg  
a torkát. Hogyan emlékezett volna arra a küldetésre,  
melyen együtt jártak. A karcsú toronyra a tisztás közé-  
pén, s a csengő kacajú szépségre, aki örökre rabul ej-  
tette Niagren szívét. *A lovag sose fogja Lady Olivíát  
feledni* – döbrent rá Aritma és, hogy ne bántsa meg  
barátja érzelmeit, másra terelte a szót.

*„... Bár tetszett az előadás, ezzel még  
nem nyertél bocsánatot. De lásd, mi-  
lyen kegyes vagyok hozzád...”*

*Tibor M.: Árnyéktűz*

– Mit tudsz Zarknodról  
és az ónixpiramisról? Azt  
mondják, száz óriás épí-  
tette.

– Egy éven keresztül  
hordták a követ – bólin-  
tott rá Niagren. – Ember-  
rabszolgákból százezer is

keves lett volna. De a legnagyobb csoda nem is a fel-  
építése volt, hanem az, hogy egyetlen éjszaka alatt a  
magasba emelkedett, és a napkelte már több mérföld-  
del odébb lelt rá. A lakója azonban maga a titokzatos-  
ság. Mesélik, hogy a mágia teljesen kiforgatta eredeti  
alakjából.

– Tudod Aritma – tette hozzá némi hallgatás után –,  
én még nem hallottam olyanról, aki Zarknoddal szemé-  
lyesen találkozott, és az ónixpiramisból is vissza-  
tért volna.

Az ősvény, melyen eddig haladtak, most kissé ki-  
széledett, ahogy a fák több helyet hagytak egymás  
között. Távolabb egy napsütötte tisztás látszott elő-  
tűnni a törzsek mögül, és Niagrennek tüsszentenie  
kellett, ahogy a lombok között átsütő napsugár meg-  
csiklandozta az orrát.

A tisztáson egy hatalmas sárkány aludt, és a két fér-  
fi tétován állt meg a fák árnyékában.

– Ez Diána álomsárkánya. Gemina a tisztás túlsó ol-  
dalan lévő Sheran szentélyben lakik – suttogetta Niag-  
ren, majd intett Artimának, hogy csendesen kövesse.

A sárkány láthatóan hosszú utat tett meg. Egykor  
pompásan csillogó pikkelyei most tompán fénylettek,  
oldala beesett az éhezéstől. A két férfi alig pár méter-  
re került meg nedvesen csillogó orrát, ám a lény  
mintha meg sem érezte volna jelenlétüket, mélyen  
aludt tovább.

Gemina fejét lehajtva ült a Sheran szentély előtt,  
kedves állatai körében. Mikor Niagren és Aritma oda-  
ért hozzá, tekintetét lassan felemelte, és rájuk nézett.  
Szeméből patakzottak a könnyek.

– Bajban van – mondta, és a másik kettőnek nem  
kellett megkérdeznie kiről beszél. – Zarknod nem  
ereszti, és Diána a sárkánnyal üzent. A segítségemet  
kéri.

– Mi történhetett vele? – ereszkedett fél térdre Ni-  
agren. – Esetleg Gruangdag fekete seregéből néhá-  
nyat küldhetnék...

Gemina erőteljesen megrázta a fejét.

– Nem. Nekem kell mennem, egyedül. Az ónixpiramis kétheti járőrföldre van, és ha oda is érnének, azt nem lehet egyetlen rohammal bevenni.

– A sárkány holnapra kipihen magát, és az ő hátán csupán három nap az út – folytatta, miközben kitörölte szeméből a könnyeket. – Az egyetlen amit tehetek, hogy imádkoztok értünk.

Három nappalon és éjjelen át repült az álomsárkány, hátán Geminával. Kezdetben nyomukba szegődtek még a drasmólymók, gitongák, de ahogy a hatalmas szárnyas lény mind jobban távolodott a Zöldliget őrfáitól, apránként lemaradtak, nem győzték az iramot. Fönt a magasban is kaptak néha útítársakat – griffeket, főnixeket –, de a sárkány szárnyalásával egy sem vehette fel a versenyt.

A negyedik nap hajnalán érték el az ónixpiramist, amely a Marimar-hegvek hófödte magasában lebegett. Matt, fekete színe elnyelte a felkelő nap fényét, és a lány számára olyannak tűnt, mint valami baljóslatú fekete lyuk az égben. Szinte áradt belőle a fenyegetés. Az álomsárkánynak ismerős lehetett a hely, mert nyílegyenesen repült a földdarab egy pontjára, ahol talán a bejáratot sejtette. Gemina ott leugrott a lény hátáról, míg az a piramis mellett lebegett méltóságteljes szárnycsapásokkal.

– Ha a szerencse mellénk áll – sutogta –, még találkoznunk.

A piramison nem látszott bejárat. Közelről szemlélve fekete oldalát ugyan behálózta valamiféle pókhálószerű fonál-mintázatok, de a lány számára ezek semmitmondóak voltak. Óvatosan végighúzta mutatóujját az egyik ilyen vonalon, hogy érezze a piramis anyagát, de a következő pillanatban a meglepődéstől ijedten rántotta vissza kezét.

Azon a helyen ahol ujját végighúzta, a fekete fonál vörös izzással kifényesedett. Világított, és ahogy Gemina közelebb hajolt, rádöbrent, hogy a fény az ónixpiramis belsejéből jön. Remegő kézzel érintette meg újra a falat, és futtatta tovább ujját, követve a vonalak vezetését. Nemsokára, ahol az előbb még fekete fal volt, egy cakkos szélű ajtóalakot *rajzolt* a lány ujjá. Amint a vonal körbeért, a fal azon darabja eltűnt, és Gemina számára megnyílt az út a piramis belseje felé.

*Talán ez volt Zarknod első próbája* – gondolta, miközben óvatosan belépett a vörös ragyogásba.

Egy terem bontakozott ki előtte, amint szeme hozzászókkott a fényhez. Benne elszórva embernél hatalmasabb szobrok álltak, olyan lényeket formálva, melyekről a lány még sosem hallott. Elsétált egy bikafejű, négykarú szörny és egy póklábú vadállat között, majd iszonyodva torpant meg a következő lény felé.

Ez egy óriás, kétembernyi alakot ábrázolt, fejétől gerincén át lefutó csonttaréjjal, ám kétségtelen humanoid jellegekkel. Ami mégis felkavarta a lány gyomrát, és tisztán kivehető volt a szoborról az, hogy a lénynek nem volt *bőre*. Az izmokat és idegeket nem fedte semmi, olyannak tűnt, mintha elevenen megnyúzták volna hajdanán. Amikor pedig Gemina a kidülledt szemgolyókba tekintett, azok visszánéztek rá. Azok a szemek éltek!

Elszakította tekintetét a lényről, és megszapora a lépteit. Nem tekintett se jobbra, se balra, nem törődött vele örök-e ezek a szobor-szörnyek, netán Zarknod valamikori ellenfelei, s most tróféái. Egyszerűen a zsigereit borzongatták, hogy a kőtestbe zárva élhőhaltként léteznek, megcsúfolva így az élet szentségét.

A terem közepén egy áttetsző üvegbúra domborodott ki a padlóból, és Gemina most ezt közelítette meg óvatosan. Ebből áradt a vörös égvégesség, ami oly baljós fénybe vonta a helyiséget is. A lány lélegzetét visszafojtva hajolt az üvegbúra fölé, majd pislantott párat, ahogy tekintetét annak belsejébe fúrta. Egy díszes kötésű könyv látszott odabent a vörös gomolygásban.

Csak egy könyv. Gemina maga sem értette, miért mozdult keze, hogy megérinthesse lapjait, miért érezte azt a készletet, hogy belelapozzon. Amint azonban ujjai hozzáérttek az üvegbúrához, már megtörtént a baj. Ezer nyi csilingelő harangocska szólalt meg, és ő riadtan rezzent össze, lerázva magáról a bódulatot. Az eddig vörös fény narancsos, majd sárgás árnyalatot öltött, és a terem egyszerre megtelt étellel, ahogy a kővé vált lények mind Gemina felé fordították fejüket. Testükről leolvadt a kőalca, lábaikba, karjaikba éltető vért pumpált dobogó szívük, és szemükben a harag lángja lobbant, mikor pillantásuk a lányra esett. Ka-



rok, csápok mozdultak, hogy elfogják a betolakodót, és Geminának nem hogy egy varázslatra nem futotta az idejéből, de még örülhetett, hogy a feléje kaphosó végtagokat elkerülhette. Oldalt vetődött, majd átsurrant egy göliát lába között. Még épp idejében ugrott keresztül egy feléje csápoló pókszörnyet, mert előbbi helyére valami áttetsző háló-lebernyeg borult.

Lehetett volna ez is egy a varázstáncai közül – ugrás, szokellés, elhajlás, majd egy perdulés –, ám világában csak veszett menekülés volt, melyben az életre kelt szobrok egyetlen érintése is végzetes lehetett. Érinthetetlennek kellett maradnia, és nem rajta múlt, hogy mégis veszett.

Egy kéz volt, mely puhán ráborult fejére, leginkább oly atyaián mint szigorú szülő fogja rosszcsonot csemetéje buksiját. Nem szorította meg, csupán fogva tartotta, és maga felé fordította, holott az ujjvégekről lelógó arasznyi karmok sok egyébre is képesek lettek volna. A lány lassan és némán fordult szembe a szörnyvel, karjait leeresztette, tekintetével a karmos kéz, majd a kar folytatását lesve. Inak, szabadon futó izmok tűntek elő a lény testén, majd a vonagló zsigerek láttán Geminának rá kellett döbbsennie ki is fogvatartója.

Aztán ezernyi csillag robbant az elméjében, és magával ragadta a sötétség...

– A könnyű halál a gyávák osztályrésze. – A dallamos férfihangban nyoma sem volt a fenyegetésnek, sokkal inkább valami fáradt bölcsesség rejtekezett a mélyén. – Nyisd ki a szemed Gemina.

A lány összeszorított pillákkal állt, várva a végzetet, mely csak nem akart eljönni érte. Elméje zúgott, gyomra kavargott, és minden érzékével azt a halálos erőt várta, ami majd összemorzsolja és péppé zúzza ebben a világban. Hiába – helyette ez a hang jött, ami hozzá szólt. Kinyitotta a szemét.

A lény aki előtte tornyosult egy hatalmas aranyozott trónon, iszonytatónak tetszett Gemina számára. Óriás teste rücskös és pikkelyes volt, akár a sárkányoké, végtagjai karmosak, a feje pedig... Az elf lány önkéntelenül is hátralépett egyet. Keze egy másik testet érte, de nyomban el is kapta vizsgálóvga, és inkább bátoratlanul vissza, előrelépett. Nem volt szükséges megfordulnia ahhoz, hogy tudja, mögötte a bőr nélküli szörny áll.

– Kevesen menekülhetnek az ördémonok tekintete elől – szólt az előbbi hang, és Geminának rá kellett döbbsennie, hogy a trónon ülő lény intezte hozzá szavait. – Az volt a parancsa, hogy idehozzon téged, most azonban visszatérhet őrhelyére, elbocsátom.

Az óriás, pikkelyes teremtmény hanyagul intett karmos kezével, és a lány érezte, hogy mögötte friss

levegő todul a távozó szörny helyére. Első döbbenete után most már összeszedte magát annyira, hogy beszélni tudjon.

– Te vagy Zarknod – ez leginkább csak bátorítalan megállapítás volt, ám a hatalmas lény aprót biccentett rá, és Geminának úgy tűnt, szórakoztatja a helyzet. A lány összeráncolta szemöldökét, és határozottan a másik szemébe nézett.

– Te vagy Zarknod, az ónixpiramis ura, az e világon túli mágiák ismerője. Te vagy, aki fogva tartja a nővéremet, Diánát, és nem ereszi. Azért jöttem, hogy megküzdjek veled, és elnyerjem az ő szabadságát.

A lény arca nem volt alkalmas a mosolyra, de a rövid göcögő hang amit hallatott, talán a nevetést jelenthette nála. Előrehajolt a trónon, és állát megtámasztotta öklével.

– Ugyan Gemina, hiszen ezer halált halhatnál volna eddig is, ha nem kívánt vendég lennél itt. Legyőzted Ortevort, és visszaűzted a Sötét Földre a thargodan herceget. Mindezekért becsüllek, de ha küzdelemre szólítasz fel, csak egy pillantásomban kerül, és otthonomban bármikor porrá uthlak.

Zarknod szeme sárgán felizzott e szavakra, és az elf lány riadtan hőkölt hátra.

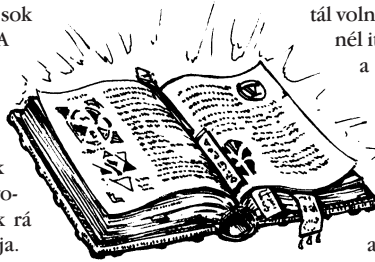
– De ne félj! – folytatta a teremtmény.

– Habókos nővéred valóban fogva tartom, ám jó indokkal. Azt a könyvet, amit te csak megérinteni kívántál, és ami nem más mint Rughar varázskönyve, ő magának akarta, de bübjait és varázslácait elmefergeim egy szemvillanás alatt lehántották. El is pusztíthattam volna, ám oly szeretlen és bohó, mint tusztyni xantusz-manó, így inkább oda küldtem, ahová leginkább való. Az álmok birodalmába. Szeretnéd látni?

Gemina kiszáradt torokkal bólintott. Halálíg tartó küzdelemre számított, harcra, melynek már a kezdetekor bukásra van ítélve. Rá kellett azonban döbbsennie, hogy Zarknod – bár óriási hatalom birtokosa – nem egy elvakultan tomboló szörnyeteg. Talán ismeri a régi namír mondást, amely azt mondja: ne taposs el valakit csak azért, mert...

– ...mert megteheted. Ismerem – bólintott a lény a trónon, és Gemina valahogy nem érzett meglepődést, hogy a drakolder olvas a gondolataiban. – Fordulj csak meg, és nemsokára megláthatod nővéredet.

Az elf lány csak most pillantott először körbe a teremben, melynek méreteit képtelen volt azonnal felmérni. A távolba futó falak mindkét irányban a végtelemben vesztek, a mennyezet pedig maga volt az égbolt. Ez lenne a piramis belseje, vagy talán valami egészen más világba ragadta magával az ördémon? Gemina nem tudott rá választ adni. Elszórvá, ismeretlen rendeltetésű tárgyak álltak mindenhol. Némelyik üvegbü-



ra alá volt zárva, mint Rughar varázkönyve, némelyik oszlopemelvényen díszelgett, mint amott egy hatalmas rubin, és olyan is akadt, amelyik csak szabadon lebegett, forgott a térben.

Előtte nem messze egyszerre remegni kezdett a levegő. Mint forró napokon a mezők felett tűnő délibáb, úgy élesedett ki a kép, valahonnan a távból. Először rengeteg virág bontakozott ki a homályból, majd egy szendergő lány alakja, amint pár ujjnyival a kelyhek felett lebeg. A kép remegett, hullámozott, ám Gemina azonnal felismerte szeretett nővérkáját, Diánát. Ott tartotta hát fogva Zarknod, az Álomvilágban.

– Üzletet ajánlok – szolt a teremtmény a lány mögött. – Hón szeretett nővérkédet eleresztem, járja csak szabadon Ghalla világát, ahogy szertelen lelke kívánja. Szabadságáért a fizetséget azonban tőled kérem, Gemina. Természetesen nemet is mondhat sz ajánlatomra, ám ebben a játszmában csak neked van vesztenivalód, ezt ne feledd.

Az elf lány lassan fordult el Diána képétől, majd nézett a drakolder szemébe.

– Mondd a feltételeidet, ám azt ne reméld, hogy hitem vagy akárcsak a Földanya ellen való terveid részese leszek.

– Nem, ezt nem is kérem tőled – jelentette ki Zarknod. – Csupán egy apró ládikaról lenne szó, melyért jómagam nem mehetek el, te pedig bizonyosan otthonosan mozognál abban a közegben, hová küldeni szándékozlak. Talán hallottál már a víz síkjának elátkozott kincséről, amit krákendémonok vigyáznak...

Diána jólesőt nyújtózott az álomsárkány hátán. Az álomvirágoktól még csöppet kótyagos volt, de Zarknod szavai azért tisztán visszhangzottak elméjében.

– Köszönd Geminának szabadulását, ha majd egyszer viszontlátod...

Vajon mit értett ez alatt a drakolder? Miféle alkut köthetett Geminával, az ő szabadulásáért cserébe? Zarknod az ónixpiramis mérföldes körzetéből örökre kiűzette, így a választ máshol kell keresnie – vagy más-  
lall kell kerestetnie ott.

Nem volt szerencséje, pedig biztos volt benne, hogy Rughar könyvében megtalálható az a varázslat, mellyel Gruangdagot megfékezhetné volna. Dehogy akarta a varázkönyvet ellopni, pusztán a formulára lett volna kíváncsi... Most már azonban mindegy, az ongóliant hadúr feltartóztatására marad a nehezebbik megoldás.

Megpaskolta az álomsárkány nyakát, és az őket összekötő, láthatatlan mentális fonálon át közölte vele az újabb úti célt. A Namír királyságoknak csak a határáig vihette a sárkány, mert az ezüstmágusok nem nézték jó szemmel a birodalom területén az effajta teremtményeket (persze, hacsak nem sajátjaikról volt szó). Onnan Torfalláig más módot kell találnia, hogy a lehető leggyorsabban érjen céljához.

Tudta, hogy a kalandozó nem fogja visszautasítani kérését, hiszen régi vágyálma teljesülne azzal, hogy megküzdhöz Gruangdaggal. Mi sokkal nagyobb feladatot fog jelenteni, az az lesz, miként csalja ki az ongóliantot várából, a kihívás helyszínére. Diána sejtette, be kell majd vetnie minden lehetséges bűbáját.

Először azonban Torfalla. Ha Ghalla világán valaki is legyőzhet egy ongóliant hadurat, az csakis Torfalla hőse lehet – Tráki Vlagyimir. Diána pedig titkon remélte, Zarknod ónixpiramisa iránt is felkeltheti majd a kalandozó érdeklődését, és általa talán Gemináról is hírt kaphat valamiképp.

Tráki Vlagyimir képtelen lenne kihagyni egy ilyen kalandot.

FORTAMIN (2977)



# HKK ÁRLISTA

## A Magic Shop és a Next Door hivatalos árai

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

A + és - jelek azt jelzik, hogy a kártya ára változott a júniusi Alanori Krónikában megjelent árlistához képest.

A bajnok manifesztációja	- ur 8000	Acéldarázs	S r 400	Autentikus vámpír	L r 700	Chara-din helytartója	C g 20
A béke erdeje	S n 100	Acélkolosszus	F r 1500	Az élet egyensúlya	S cs 200	Chara-din küldetése	C r 100
A béke mezeje	S n 30	Adamantitgölem	C r 300	Az élet és halál kupája	S r 300	Chara-din lesújt	C g 30
A denevér hatalma	D r 200	Agglomerátor	F g 10	Az élet körforgása	S r 500	Chara-din macskája	C g 20
A fák ereje	S g 20	Agresszívítás	D g 20	Az élet szava	S n 30	Chara-din oltára	C g 20
A falak ereje	T g 30/60	Agyagfalamb	T g 30	Az élet tornya	R g 20	Chara-din papja	C g 20
A fattyak visszatérnek	C r 300	Agybénítás	F g60/100	Az ellenfél balszerencséje	C ur 5000	Chara-din talizmánja	C r 200
A fekete sereg	T AK +400	Agyburok	E g 60	Az elme fölénye	E n 60	Chara-din temploma	C r 300
A fény szentélye	R g 20/60	Agytapogatás	E n 30	Az erő ökle	T g 10	Csábmosoly	E g 10
A föld síkja	- n 60	Agyrappantás	D g 10	Az idő kereké	E r +1200	Csala-csiny Csilla	E n 60
A géniuszt manifesztációja	D r 300	Agytaposás	T r 400	Az igazság pillanata	R n 100	Csapaélezéles	- g 30
A gonoszág ereje	D n -150	Agyzabáló	E n 100	Az információ hatalma	C n 30	Csapadéksztélés	- g 10
A gyenge ereje	F g 20/60	Agyzavarás	E r 300	Az orkok öreganyja	D r 500	Csere	F g 20
A gyenge pusztulása	D g 60	Alacsony moral	C g 20	Az örök élet forrása	R g 30	Csilag hullás	L n 60
A győzelem reménye	F r -150	Alagút	T n -60	Az univerzum kifordítása	C r -300	Csipkeróziska álma	E cs 200
A háború szentélye	T n 30	Alakváltó	S g 10	Az univerzum tengelye	L r 200	Csodadoktor	C g 30
A halál csókja	C n 60	Alamor	R ur 5000	Az utolsó szó	L r 200	Csontkés	- g 10
A halál maszkja	L g 30	Alanori csatamén	R n 60	Azbesztagyú Arktisz	F n 60	Csontszurony	T g 30
A halál tornya	L g 20	Alanori csatorna	R r 100	Azonnali bűbáj	L g 30	Csontváz lord	L r 400
A hatalom átka	C r 200	Alanori egyetem	R n 60	Azonnali győgyítés	S g 20	Csontváz	L g 10
A hatalom korlátozása	T r 200	Alanori futár	R r 300	Azt mondtam, nem	E ur 6000	Csupasz izom	T g 30
A holtak nyugalma	S n 30/60	Alanori könyvtár	R r 100	Baar-ork	D g 10	Dalámár	- n 30
A hősi szellemek kincstára	R g 20	Álcázás	E n 30	Baghar	C r -300	Darksleid	R n 30
A hűség köteléke	R g 20	Áldomás	R g 10	Bájjtal	E r 150	Daronel	F r 100
A jószág ereje	E n 30	Áldozat a holnapért	R r 400	Bajnokság	T r 100	Degradátor	C g 30
A jószág jutalma	E g 30	Áldozat	L n 30	Bakkura	T n 30	Déja vu	S ur 7000
A kőosz korlátozása	R n 30	Áldozókés	C g 20	Bányarém	T g 20	Démontetű	C g 30
A kapzsóság átka	F r 300	Alex Vampirsson	L n 200	Bávatag golombár	S n 60	Denevér szimbólum	D r 300
A kockázat ára	R r 600	Alkalmazkodás	E g 30	Bazaltelmentál	T n 60	Destabilizátor	- n +200
A közönség ereje	R g 30	Alkimia	F g 10	Bean-sidhe	L r 300	Desztuktív fúzió	D n 60
A láthatatlanság köpenye	E g 30	Álompör	E n 30	Békítés	R g 20	Deus ex machina	E r 300
A lélek védelme	E g 30	Álomsárkány	E r 300	Belladonna	E n 60	Diana tánca	E r 200
A levegő síkja	- n 100	Álomvilág	- n 60	Bérmágia	T r 200	Diana	E r 300
A magány fájdalma	S g 30	Álomvirág	E g 30	Betonfal	T r 400	Dimenzióres	C g 20
A mágia csodája	F r +300	Alpesi tehén	S g 20	Bibirscök-óriás	T r 400	Direkt kontaktus	E r -600
A mágia létsíkja	- r 1200	Ametisztmedál	S g 20	Biborgórény	S n 30/60	Diuretikus kráken	E r 600
A mágia méltósága	F n 30	Amniosz-fa	F n 30	Bolnahutya	E g 20	Don Caloni	T r 500
A mester büntetése	F r 500	Ámokfutó	D n 30	Bombagoly	S g 10	Dornodon küldetése	D r +150
A mester jutalma	D r 300	Annak	S n 30	Borax király	R r 100	Dornodon oltára	D g 10
A moak fénykora	T r 700	Antimágikus ballaszt	S n 100	Borzalmas farkaudar	D r 400	Dornodon papja	D g 20
A pénz szentélye	F n 60	Aranyeső	F g 30	Bo-scorpío	S n 30	Dornodon temploma	D r 300
A pusztítás botja	D r -350	Aranytojást tojó tyúk	C r 100	Bosszú	T n 150	Dornodon visszavág	D n 100
A rütség büntetése	E n 30	Arató csattanat	T g 30	Bölcsék köve	- g 20	Dorony-duda	F n -60
A sebek befornak	R n 60	Arc	C r 300	Bölcsesség	- r 300	Dort Amessix	T r 300
A skorpió ereje	S n 30	Aritma	S n 30	Bölcsőpólip	S r 400	Dögkeselyű	D g 30
A sokaság ereje	C n 30	Arnilla	D r 150	Bronzpáncél	T n 30	Dögvész	C r 300
A sötétség kardja	C r 150	Árnyékrája	C g 30	Bronzsisak	T g 10	Drakolder mágus	F r 300
A szikák atyja	T AK 300	Árnyéktűrség	F n 30	Brutalitás	T n 30	Drasmlóym	S g 10
A szírenek éneke	E r -700	Árnyéklótás	C r 400	Bufa nevelése	B ur -4000	Drónkeselyű	C g 30
A szójerek tobzódása	S g 20	Árnyékvilág	L g 30	Bumeráng	R g 20	Drótháló	C g 20
A szójerek tombolása	S g 20	Árnyam	D g 10	Bundás csirmáz	T r 500	Drötszörű pincsi	R n 60
A takarékság jutalma	C g 20	Árnyrém	L g 20	Burástya kölyök	E g 10	Duer-ork	D g 10
A teljesség tornya	T r 200	Ártatlanosság kora	S cs 150	Burástyatojás	E g 20	Dupla szintlépés	- g 30
A teremtő szava	C n 30	Áruás	D g 20/60	Bübbájdícer	C n 60	Dupla vagy sermi	C n 30
A természet haragja	S g 10	Árvíz	S r 800	Bübbájlópás	E r -600	Duplikátum	D r 300
A természet megcsúfolása	L n 30	Átcsoportosítás	R r 150	Bübbájmosolás	E r 5-600	Eben halálhajcsár	C r -200
A természet rendje	T n 30	Átkos kötődés	L n 60	Bübbáj-semlegesítés	E g 60	Eben harcos	C g 30
A trükkök kizárása	S g 20	Átkozott kincs	F cs 100	Bübbájvédelem	E g 30	Eben munkafelügyelő	C g 20
A tudás hatalom	D n 60	Átkozott mágia	T r 200	Büntető praglonc	T r -200	Egoinzum	C r -100
A tűz síkja	- g 60	Átkokk	L n 30	Büvölés	E g 20	Egyszerűsítés	S n 60
A vámpirok éjszakája	L n 60	Átokmurgattyú	C g 30	Caramella	E n 60	Együttérés	R n 30
A végső áldozat	S n 30	Átruházás	T g 30	Chara-din álma	C g 20	Ehínség	L r 300
A világ újrafelosztása	F r 200	Áttelepítés	T r 200	Chara-din döbbenete	C ur -4000	Ejknornis	C r 400
A víz síkja	- n 100	Átteriés	- g 30	Chara-din fattya	C g 20	Éjmágus köpenye	C r -100
A zangroszt módszer	F g 30	Aurapollátor	C n 60	Chara-din fénykora	C g 20	Éjmágus tükre	C n 30



Éjmágus	C r -300	Felsőbrendűség	C n 30	Hegyi rák	T g 10	Khór földje	- n 60
Éjszárkány	C r 700	Feltámasztás	R g 20	Hegyomlás	T n 60	Khór zsoldosai	D g 30
Ekharion	T n 60	Feltételese gyógyítás	R n -100	Helytartói jogar	R g 20	Kiéggett föld	D r 300
Elektromos angolna	F g 20	Fémbontó szójer	F r 100	Hendiala láncái	L g 20	Kiegyenlítés	L cs 200
Elektromos paizs	F n 60	Fertőzés	C r 100	Hendiala mosolya	E n 30	Kincseskamra	F n -60
Elemi vízcsapás	S g 30	Feudális örökség	T r -100	Hendiala	E r 500	Királyi halastó	S n 60
Elenios csábítása	E n 30	Flavius	R r 300	Hibernáció	D n 30	Királyi korona	R r 200
Elenios küldetése	E r 100	Fogadó	F r 400	Hid	R r 100	Királyi testőr	R g 20
Elenios oltára	E g 10	Folyó	S n 150	Hódelat Raiának	R g 60	Kis Vagabund	E r 300
Elenios szentélye	E n 30	Fordulat	F g 20/60	Hóféherke	E n 30	Kis vaspajzs	F n 30
Elenios temploma	E r -200	Földanya amulettje	S TF 400	Hóhérbimbó	L g 20	Kisebб kívánság	F n 60
Élőtészton	S n 30	Földanya csókja	S g 30	Holtak energiája	L g 20	Kisebб quawig istenség	D r 600
Életpaizs	S g 60	Földanya erdejé	S r 400	Homokféreg	F r 400	Kisértesület bajnok	L n 60
Életszívás	D g 20	Földanya óvó keze	S g 30	Homokóra	E r 500	Kitartó ló	L g 60
Életszivó kard	L r 200	Földanya paradržsoma	- n 60	Hosszú ij	E r 100	Küzetés	R g 30
Elf mesterharcos	F AK 300	Földanya	S r 400	Hósi halál	D n 30	Kíváncsiság	F n 30
Elf	E g 10	Földhányás	T r 200	Hősies küzdelem	D g 30	Kloin Drungas	C n 30
Eliana	R r +700	Földöntúli ragyogás	E n 30	Hősiesség	R g 20	Klónozás	F r 500
Elimináció	D g 20	Földengés	T n 30	Hurleon	F n 30	Kneoptikus molluszk	C g 20
Elit palotaőr	F g -600	Fregnikus plazma	C g 30	Hüsevó magyszim	S g 20	Kobudera	R g 20
Ellenvarázslat	F g 30	Furulya	S g 30	Idegroncsolás	F g 20	Kolostor	T r 150
Elmeféreg	F r 400	Füző	D g 30	Időcsere	F r 6000	Kontármunka	D n 60
Élő fal	S n 60	Fürgülés	T n 60	Időgyorsító	E r 300	Kontinuuum-tágító	D r 200
Élő útvészto	S r 400	Fyflo	B r 200	Időugrás	F g 20	Kopernik	- n 30
Élőhalott-pusztítás	R g 10	Garokk	T g 20	Igazságtevő	E r 600	Koponya szimbólum	L r 200
Élőholt mágus	L r 1200	Gátvakond	T n 30	Igor	L n 30	Korgó Szikra	- r 400
Élőholt mirg	L g 30	Gemina balzsama	S g 20	Ikerharcos	T n 30	Korlátlan mágius faktor	D ur 5000
Élőholt quwarg	L n 200	Gigaakól	T g 20	Illúzió	E r 200	Kovácségh	T n 100
Élőholt sullár	L n 30	Gitonga	S g 30	Illúziópalota	E r 400	Kovácsmühely	D r 200
Élősködő	F n 30	Gnóm katapultállomás	F r 200	Illúziósárkány	E r 2000	Kóagy	T g 10
Első vér	R n 60	Gnóm kutatóállomás	F r 200	Imadkozás	- g 10	Kődcshell	L g 20
Elterelés	S r 150	Gnóm	F g 10	Influenza	F r -5-600	Kődkapu	L n 30
Elzárás	E g 20	Goldugar	R g 10	Instabli szingularitás	F r 3-400	Kődmangó	L g 30
Ember kalandozó	E g 60	Gonyolék	T g 30	Intelligencia	S n 30	Kőéví	T g 10
Embrevév	T n 150	Gorombilla	R g 20	Invázió	D r 100	Kőféjú Beldor	T n 30
Enciklopédia fantasia	- ur+5000	Göcsörtés bunkó	S r 100	Ispotály	R g 30	Kőkorszaki szakí	S r 200
Energiatolyam	F n 30/60	Gömbvillám	R r 1-1500	Istálló	R g 20	Kőzáli diszno	S g 20
Energiaktörés	F g 10	Grákó denevér	L n 30	Isteni kapcsolat	R n 60	Kővéváltoztatás	S n 60
Energiakonzentráció	C r 400	Gránit őrszobor	T r 300	Isteni közbeavatkozás	R ur 5000	Kővéváltoztató pálcá	S n 30
Építkezés	T g 10	Grath Morphus	L r 200	Isteni segítség	R r 200	KŐVGEEO	T n 30
Épület teremése	F g 30/60	Griff-fióka	E g 30	Isteni szövetség	- r 5-6000	Közös tudat	- r 600
Érínthetelenség	S n 30	Griffónis	R r 900	Isteni visszahívás	- r 100	Krákogó Sütőtök	D r 150
Érgpaizs	F g 10	Grifftojás	R n 30	Ithril	L r 400	Kreáció	S g 20
Esélytelenség	C g 20	Grok-képződmény	S n 30	Jaj a legyözötteknek	T r 300	Kri Wu She	R r 200
Esszenciakristály	E r 600	Guuangdag testőre	T g 30	Járvány	S r 400	Kristálygömb	E g 30
Éteri fény	R n 30	Guuangdag vára	T g 20	Jégcsóva	L g 20	Kürtzso	T g 30
Étkelési homár	S cs 200	Guuangdag	T r 300	Jégtroll	L n60/100	Kvazár kard	R r 150
Evaporőr	F n -100	Gyászszertartás	L g 10	Jellempróba	- g 10	Kvazár pancel	R r 150
Ezoterikus mardel	E r 400	Gyávaság	C g 20	Jellemtitkór	F r 150	Kvazársárkány	C r 500
Fabontó szójer	S n 60	Gyémántsárkány	R AK +400	Jerikó	- r 500	Ladik	S n -60
Fair play	R r 300	Gyenge mérég	S g 20	Joviális mikroszockó	C g 20	Lady Olivia macskája	E r 300
Fairlight bankja	F n 60	Gyengítő lehelet	L g 20	Kacagó széplia	C g 20	Lady Olivia tornya	E n 60
Fairlight cselszöveése	F n 30	Gyermekaldás	S n -100	Kaffgóg hebrencs	T n 60	Lady Olivia	E r 500
Fairlight játéka	F r -100	Gyevi bíró	B r 200	Kalandozók városa	- n 100	Lant	E r 300
Fairlight küldetése	F r 100	Gyikember	S g 20	Káosz szimbólum	C n 30	Lassítás	L g 20
Fairlight oltára	F g 10	Gyilkos fegyver	- g 10	Káoszfelügyelő	C n 60	Láthatatlan sereg	E r -400
Fairlight papja	F g 20	Gyilkos mérég	S r 7-900	Káoszorda	D r 300	Láthatatlanság látása	E g 20
Fairlight pusztító masinája	F r -200	Gyilkos mókus	S g 10	Káoszplazma	L ur 4000	Láthatatlanság	E n 30
Fairlight temploma	F r 200	Gyilkos sallank	T g 30	Káosztechnikó	C r 200	Lavinia Lobara	E n 30
Fairlight trükkje	F g 30	Gyógyítás	- g 30	Kaotikus csata	C r 150	Lázadás	T r 100
Fairlight vihára	F n 30	Gyógykenőcs	R g 10	Kaporszakáll	R r 200	Leah átka	L g 10
Fáklya	R n 30	Gyógymógd	S g 20	Kapu	T r -200	Leah bosszúja	L n 30
Fal	R g 60	Gyógyszúgár	R n 30	Kardfogó fűlemüle	E r 400	Leah csontmarika	L n 30
Falu	S r 300	Gyöngyomog bokor	S g 20	Kardszárnyú pocok	E r 4-500	Leah hatalma	L r 4-6000
Falvastagítás	T g 20	Haarding-féreg	L g 30	Kárhözat	L r 300	Leah küldetése	L r 100
Fantálas	R n 30	Hadiszerezence	F g 20	Karmazsin ruhogó	S r 300	Leah megcsúfolása	E g 20
Fátyol	E n 30	Hadvezér	T g 20	Karcóspada	T n 30	Leah oltára	L g 10
Fattyak szaporodása	C g 30	Halákapu	L g 20/60	Kaszabolósáska	F n 60	Leah szolgálja	L g 30
Fattyak teremése	C g 30	Halalós sugárszáz	L r 100	Kaszárnya	T g 30	Leah temploma	L r -200
Fedett verem	S n 30	Halalsúgár	L n 30	Kasztrolpanaris stigma	F r 300	Lebegó gomba	C g 20
Fegyver szakértelem	- n 60	Halthatalanság	D r 200	Kataklizma	L r 4-600	Légelementál	E n 60
Fegyverbolt	T n 60	Halvaszületett	L n 30	Katapult	L r 400	Légitörzár	S g 60
Fegyvermester	T r 400	Haragvó istenek	C r 400	Kavadu	R g 10	Lélekszívás	C g 30
Fejvadász klán	C n 60	Harci székér	T n 30	Kavaduiszák	R n 30	Lélektisztítás	R g 30
Fekete griff	C r 400	Harcművészet	- n 30	Két kard szimbólum	T r 150	Lemondás a hatalomról	C n 30
Fekete kehely	D r 200	Harsona	F g 20	Kétféjú troll	D r 300	Likantrópia	L n 30
Fejetés	E g 10	Hebrencs csapda	R r 100	Kettóslátás	E r 100	Lila brekk	F g 10
Félelemjáró	L g 10	Hegyi góliát	T r 400	Khoudenikus csapás	F r 300	Loidin Haptitus	C r -200



Lopás szakértelem	- n 60	Napfókusz	R g 20	Püpos burástyá	E n 30	Sötét főgnóm	D r 300
Lord Kovács	T r 400	Napkirály	R r 400	Purifikátor	R r 300	Sötét föld	- n 100
Lóvért	T g 10	Negatív	F r 500	Puszító végzet	D n 30	Sötét gnóm	D r 200
Madárjesztő	F g 10	Negatív kisugárzás	C g 20	Püspöki talár	- r 100	Sötét halál	L g 20
Mágia-apály	T r 300	Negatív létsík	- n 60	Quwarg boly	D n 30	Sötét motyogó	L r 600
Mágjadagály	F r 100	Nekrofun	S n 30	Quwarg felderítő	D g 30	Spagulár	S g 30
Mágiaimmunitás	F r 500	Nekrofunmedál	D n 30	Quwarg harcós	D n 150	Stabilizátor	- g 30
Mágiatörés	R g 20	Nem várt segítség	R n 30	Quwarg keltető	D n 60	Sullár	E g 30
Mágiavihar	F r 500	Neurális tortúra	E g 20	Quwarg királyno	D r 500	Surranon kigyó	S g 20
Mágikus abróncs	E g 20	Niagren pácáája	T r 300	Quwarg parazita	D g 30	Sutor Kragorur tornya	F r 30
Mágikus beültetés	C n 30	Niagren	T r 400	Quwarg rajzás	D g 60	Sünnedeved	R g 20
Mágikus ének	E g 10	Nómenklatúra	L r 400	Quwarg szabotőr	D g 30	Syndel	F r 300
Mágikus erőd	R r 300	Nukleáris csatacickány	T r 200	Quwarg szamuráj	D n 60	Szabad madár	E AK 300
Mágikus gyorsítás	F n 100	Nyilcsapda	T r 300	Quwarg taposó tappancs	T n -60	Szakadék	T g 30
Mágikus kisülés	C n 60	Nyitott tenyér	R r 200	Quwarg	D g 10	Számágia	F g 30
Mágikus koponya	L r 200	Nyuhaj karbin	E g 30	Quwargok földje	- n 60	Szaportás	S g 10
Mágikus támadás	T g 10	Okulúpaj átka	C r 300	Ragaszkodás	C n 30	Szárnys gömböc	E g 10
Mágikus tolvaj	D n 30	Okulúpaj	C r 500	Ragasztó	E g 20	Százfogú	T g 10
Mágikus tükör	E r 200	Olimpiaj játékok	R r 1-200	Ragyás burástyá	E r 300	Szellemszolja	T g 30
Mágikus védelem	F n 30	Óltár előírés	D g 10	Raia büntetése	R n 30	Szévihar	S g 20
Magnetikus pragonc	T r 400	Olvasztókemence	T n 30	Raia küldetése	R r 100	Szem szimbólum	E r 150
Maigner Lopotomos	C n 60	Óngóliant diszkoszvetés	T r 900	Raia oltára	R g 10	Szemmelverés	E g 30
Malvina Lobara	R r 100	Óngóliant tombolás	T g 30	Raia papnője	R n 30	Szent jogar	R r 100
Manacsapda	R g60/100	Óngóliant	T r 1000	Raia szent lovagja	R r 500	Szeppent rákfatty	C cs 100
Manaégés	F n60/100	Óngóliantbébi	T r 300	Raia temploma	R r 200	Szerencsejáték	- g 20
Manarobbanás	E r 300	Ónixipramis	D r 300	Rájányek	F n 60	Szerpecsere	E r 500
Mandalh di Mehr	S r 150	Opati polip	S g 30	Regeneráció	S r 100	Széthúzás a bandában	E n 30
Mánia	F n 30	Orgoró	S n 100	Regeneráló gyűrű	R n 30	Szímulákrum	E r 600
Manifesztátor	E r 300	Orgyilkos tör	D g 30	Reinkarnáció	S n 100	Szines dózmöng	R g 10
Manna	R g 20	Orgyilkos	D r 150	Rejtő köpeny	E n 100	Szintlépes	- g 10
Mantikór	D cs 200	Óriás csontváz	L n 60	Rejtőzködés	- g 30	Szintszív	L g 20
Martian varázslata	C g 10	Óriás griff	R r 700	Rekreáció	R n 100	Szintszív	L n 60
Martian	C r 200	Óriás patkány	L g 10	Repülés	E g 20	Szívárványhid	F n 30
Márványtorony	E r 150	Óriás skorpio	S r 400	Restauráció	E g 30	Szívrohalm	L n 30
Massza	C r 400	Óriásröd	T g 10	Revitalizáció	S r 200	Szopogódór	L r -150
Meddőség	D r 300	Óriásfereg	D r 500	Riknatikus rőfögés	D g 20	Szorrátor bogár	C cs 300
Megsemmisítő	D n 30	Óriások földje	- n 60	Rius kacagása	F n 60	Szökör	S g 20
Megtévesztés	C n 30	Óriáspók	S r 400	Rius	F r 200	Szörflóhár	S g 30
Megújulás	D cs 200	Ork falu	D n 30	Roham	T g 20	Szörnybűvölés	E r 1500
Megvesztegetés	F r 400	Ork kunyhó	D g 30	Rombolás	D n 60	Szörnyidézés	S g 20
Méltó szintlépes	- r 300	Ork sámán	D r 200	Rothadás	L n 30	Szörnyvisszaidézés	L g 60
Mélyésg fattya	S r 700	Orkhan Thai	C r 500	Rothadó mocsarak	L r 200	Szörpöcs őrdémon	C r 300
Mélyésg gríttang	L n 60	Oroszlánüvöltés	R cs 100	Roxati zärfalu	D n 60	Szürbneralás vámpír	L r 300
Mentesség	L r 400	Ortevor bányái	L r 400	Rövid kard	F g 10	Szuperpszí	E n 60
Mentiöngyal	R r 100	Ortevor	L r 400	Rughar dilemmája	F n 60	Szutykos remák	F g 60
Mennydörgő Kénsav	D n 30	Orzag bilincse	F r 3000	Rughar familiárisa	F g 60	Születésnap	R g 30
Méreg-erősítés	S n 30	Ó a kegyencem	C g 20	Rughar monolitja	F g 20	Szürkeállomány aktivizálása	F r 700
Méregföld	D g 20/60	Ófelaidozás	C r 400	Rughar varázskönyve	F r 300	Szüz hó	L cs 150
Méregimmunitás	S r 100	Önméregzés	L n 30/60	Rughar	F r 300	T. Vlagyimír	- r 1500
Méregkeverés	- g 20	Öreg varázsló	R r 300	Sardullah Sharpa	D n 300	Takonypóc	L n 30
Méregsemlegesítés	R n 30	Órök kábulat	E g 20	Sárkányölő kard	E n 30	Táncoló fegyver	T n -60
Mérges csipés	S g 30	Órvény	S g 20	Savas üvegese	S g 60	Táncoló lángok	D g 30
Mérges pök	S g 10	Ósi csatamező	L n 30	Savhurkán	D r 3-400	Tanulékonyság	- n 60
Mérgezett dobótör	S g 60	Ósi ellenfél	F cs 150	Savlehelet	L n 30	Tapasztalatcsere	E g 30
Mérgezett vizek	L g 10	Összeférhetetlenség	E r 100	Savmágia	L n 100	Tárgyvédelem	F g 30
Mérgező zóna	S n 60	Pánik	L n 100	Setét Patkány	L r 150	Tatubod	T g 30
Méreg	R r 200	Paritlya	T g 30	Sheran könnyei	S n 60	Taumaturgia	- g 10
Miksziszi hüsgölem	L r 400	Passzívítás	L g 10	Sheran küldetése	S r 100	Távcső	E n 30
Minoszkúp	L g 30	Patakver	D r 200	Sheran lázadása	S r 300	Tazunkaróka	R g 30
Mírg	E g 30	Pattanóböde	T r 400	Sheran megalázása	L n 30	Technokolin	E g 30
Mnebolath	C n 60	Phua-kúp	D n 60	Sheran oltár	S g 10	Téfea magoflux	F r 200
Molad szellem	C g 30	Piromenyét	F r -600	Sheran papnője	S g 20	Teknőspáncél	R cs 100
Molekulatrendezés	F r 200	Planetáris őrdémon	C n 60	Sheran szentélye	S g 30	Tektonikus kvatvén	F r -500
Monukonstrumatik Abarrun	R r 200	Pogányvirts	R g 30	Sheran temploma	S r 200	Teoportálás	F g 30
Morgan familiárisa	L n 60	Pogányosság	- g 20	Sighter	F n -100	Teljes kvatáció	R r -200
Morgan kisujja	L g 30	Pókavadász	E g 10	Sihaya	E n 30	Teljes mozgósítás	D n 30
Morgan kristálya	L r 4-600	Porfelhő	R g 20	Sir Magic Master	R n 60	Teljesesség	R n 30
Morgan mocsara	L r 300	Poszogó mősékek	T n 100	Siridérc	L g 150	Temető	L r 3000
Morgan	L r 400	Poszitiv diszkrimináció	T n 30	Sistergő Pumpa	L r 300	Templomi orgona	R r 500
Mosolygó rettenet	D g 60	Poszitiv létsík	- n 100	Sivító béka	C g 20	Teológia	- g 30
Mútidéző	R n 60	Pőfögő Kregon	L r 400	Smack rabszolgái	L r 400	Teremtés	R g 20/60
Mutáns csontváz	L g 30	Proteinfeccse	E n60/100	Smack	L n 30	Térkapu	C g 30
Mutáns pök	S r 400	Pszí eleméntál	E AK 500	Smaragdgyűrű	F r 300	Természeti katasztrófa	C g 30
Mutáns	E g 30	Pszí ernyő	E n 30	Sóhajtó dorony	R n 30	Térutatás	- n 60
Nagy mágneses bigyó	T r 200	Pszí kö	E r 200	Sorvasztás	L g 20	Telemember	L n 60
Nagyobb kívánság	R r 6000	Pszí szakértelem	- n 30	Sörényes ubuk	F g 20	Tgarkahan	- r 4-500
Nanda	C n 60	Pszí-regeneráció	E r 300	Sörtéhajú Ninsai	S r -100	Thargodan csatamező	C cs 100
Nap szimbólum	R n 30	Puha ütés	F g 20	Sötét ceremónia	D n 30	Thargodan csatatank	C r 200





Tharr haragja	T n 30	Tülbujánzás	S g 20	Vadtroll	T n 150	Viharfelhő	T n 30
Tharr harci dala	T n 60	Türelők földje	- n 100	Vak örület	T n 30	Viharobogó	T g 20
Tharr keresztje	T r 200	Tülerő	C g 20	Vakmerő pattancs	T cs 60	Világégés	D r 300
Tharr küldetése	T r 100	Tüskescapda	S g 10	Vakság	D g 60	Világítótorny	R g 10
Tharr oltára	T g 10	Tüsképaízs	F g 100	Vámpírjázió	L r -200	Villám szimbólum	F n60/100
Tharr pajzsa	T n 30	Tüzelementál	D n 60	Vámpírlord	L AK +500	Vilámsújtás	F g 10
Tharr papja	T g 20	Tüzeső	D g 20	Vangorf vára	L r 100	Virág szimbólum	S r 150
Tharr temploma	T r 200	Tüzféreg	D g 20	Varázsenergia	D g 20	Visszacatolás	R r 700
Tigroszlan	E cs 150	Tüzlóni	R g 30	Varázsfesték	E n 30	Visszalépés	D cs 300
Tiltott mágia	F g 60	Tüzgölyög	D g 30	Varázskő	F n 30	Vizelementál	S n 60
Tintacsiga	E g 10	Tüzehelet	D g 20	Varázslatlopás	E r 300	Vizihulla	L g 20
Tisztítóút	R g 20	Tüzmágia	D r 300	Varázslótorny	F r 200	Vizionár	E r 100
Tisztogatás	C g 30	Tyrannosaurus Rex	S r 600	Varkaudar bajnok	D n 150	Vonzás	F g 30
Tolvajcéh	D AK 200	Üdvari mágus	R r 200	Varkaudar behemót	D r 800	Vulkánkitörés	T r 400
Tolvajszem	D r 300	Üdvari zenész	F n 30	Varkaudar csillapítás	R g 30	Woorgard	S r 300
Tormikus egér	C g 20	Ügh mérég	S n 60	Varkaudar fétis	D g 30	Wulf Gretta	T r 300
Totális háború	T r 300	Üj nemzedék	S n 60	Varkaudar kölyök	D g 20	Xantusz manó	C g 20
Totemoszlop	- g 30	Üj remény	S r 300	Varkaudar lándzsa	D n 30	Xirnox	L r 500
Törpe kovács	T r 200	Üjjéipítés	R n 30	Varkaudar mágus	D n 60	Yasmina	R n 60
Törpe	T g 10	Üjrahansozítás	T n 60	Varkaudar nekromanta	D n 60	Ygrodin	D g 30
Törpemammut	T g 30	Üman szelleme	L r 600	Varkaudar pálinka	D g 30	Zan diszrució	D r 600
Transzformáció	F r +800	Ümor-piúca	D g 10	Varkaudar szolgálólány	D g 30	Zan	D r 1000
Trappoló dinymák	T g 30	Ünaris plantáció	S g 20	Varkaudar tányr	D n 30	Zan-csemete	D r 200
Treem, a bölc	R r 200	Ünkráció	F n 30	Varkaudar	D g 10	Zan-indukátor	D n 30
Trikornis herceg	R cs 300	Ürgod fétise	D r -400	Várvédők	T n 30	Zarknod alsó kamrája	F g 30
Trikornis	R r 300	Ürgod	D r 400	Vasalt bunkó	T r 150	Zarknod oszlopa	F r +400
Tripla szintlépés	- r -300	Üszás	S g 30	Vasvért	D r 150	Zarknod	F r 1500
Troll	L g 20	Ütánpótlás	T n 60	Vasszűz	D cs 200	Zárnyítás	- g 20
Trollfa	S r -300	Ütolsó esély	S r 200	Védelem a tüztől	R n 30	Zene szakértelem	- g 20
Trollkeltető zóna	L n 60	Ütolsó kívánság	D n 30	Védőoltás	S g 20	Zinthurg	D r 600
Trónfosztás	E g 10	Ütonálló	L g 30	Véglgyengülés	S g 60	Zoloboo sámán	S g 20
Tsalez Lau'pez	D n 100	Üwalla	C r 300	Vegyesholt	F r +300	Zoloboo	S g 30
Tudati égetés	E n 30/60	Üzbány	E n 30	Véletlenszerű kiválasztódás	C r 200	Zombi	L g 10
Tudati fejlesztés	- n 60	Ügytelenség	D n 30	Velociptor	S AK 400	Zoodroo Tint	D n 30
Tudati lenyomat	R g 20	Ülközlet	T n -60	Véraldozat	L g 30	Zöldelőfa	S r 200
Tudati vitalizáció	F g 30	Vadász tatu	D g 20	Vérbeli borzongás	D g 10	Zöldfülü kalandozók	- r 400
Tudatkorbács	E g 30	Vadász varkaudar	D g 60	Vércápa	C n 60	Zu'lit erőtere	F r -300
Tudatlanság	T g 60	Vadászat szakértelem	- r 300	Vérgézés	T r 200	Zu'lit parazitája	L r 200
Tudatrombolás	E n 60	Vadászkutya	R g 20	Vérfüdető magzim	S n60/100	Zu'lit	F r 400
Tudatturbó	F n 30	Vadászmester	R g 30	Vérhörgő Mamulot	C r 600	Zurgblug	T n 30
Tugt-ork	D n 30	Vadítás	T r 100	Vérszomjas csuldó	C g 30		

## ● ● VERSENYSZABÁLYOK ● ●

Az elmúlt pár hónapban rendezett versenyek arra készítettek bennünket, hogy bevezessünk pár új szabályt a HKK versenyeken. A legnagyobb problémát azok a lapok jelentették, amelyek csökkentették a játék élvezetét azáltal, hogy teljesen szétzúzták a kombós paklikat, vagy azáltal, hogy az egyik játékos csak ült, és nézte hogyan pasziánszozik az ellenfele. Szeretnénk bevezetni egy változtatást a versenyeken, nevezetesen azt, hogy lesz három tiltott lap: A mágia létsíkja, az Alkalmazkodás és a Tiltott mágia. Ezek azok a lapok, melyek jelenleg rontják a versenyek és a játék élvezetét. A betiltás csak a versenyekre vonatkozik, baráti játékokban mindenki azt használ, amit akar. Ez a változtatás mindegyik versenypust (egyéni, páros, hatalom korlátozása, tiltott mágia stb.) érinti. Természetesen a versenyek rendezői szabadon dönthetnek arról, hogy milyen versenyt rendeznek; határozhatnak úgy, hogy ők nem akarják betiltani az adott versenyükön ezeket a lapokat, de ezt az aktuális verseny hirdetésében külön ki kell emelni. Ettől függetlenül továbbra is tervezünk tiltott mágiás versenyeket, kb. félvente egyet, ahol több más erős és a versenyzők nagy ré-

sze által használt lapot is megtiltunk (pl. Szörnybűvölés, Illúziósárkány, Gömbvillám stb.).

A következő változtatás csak a versenyszervezőket érinti. Az új versenyek meghirdetésekor írjátok meg azt is, hogy hány játszmas lesz a verseny. A fordulósámozat nem kötelező előre meghirdetni, mivel azt célszerű az indulók számának ismeretében meghatározni. A versenyen, a nevezések után, a kezdés előtt azonban mindig be kell jelenteni, és attól eltérni csak nagyon indokolt esetben szabad. Gondok voltak még a beszámolók és végeredmények leadásával is. Beszámolót minden versenyről kérünk, de némelyik esetleg hely hiányában nem fog megjelenni a Krónikában. A végeredménynél az első három helyezett nevéét kell beküldeni, és amennyiben egyéni verseny volt, legalább 30 indulóval, minden játékos pontszámát (a hatalom pontok beírása miatt). Amennyiben ezeket a verseny után legkésőbb négy héttel nem kapjuk meg, a rendezők következő versenyét nem támogatjuk.

Ezek a szabályok 1997. december 1-től lépnek érvénybe.

DANI ZOLTÁN

# VARÁZSLÓ- MESTEREK



## SASS TAMÁS

**Mint ahogy az előző Varázslómesterekben ígértem, ezúttal az első HKK nemzeti bajnok, és megszámlálhatatlan verseny győztese, Sass Tamás lett a megbívt beszélgetőpartnerem.**

**– Mesélj magadról, ki vagy, mivel foglalkozol stb.!**

– Meséljek magadról? Jelenleg tanulok egy vegyipari szakközépiskolában. A negyedik évfolyamba járok. Hobbim a kártya, mint a legtöbb Krónika-olvasónak, és a szerepjáték.

**– Mióta játszol szerepjátékot?**

– Öt éve. AD&D-t kezdtünk el játszani a Petőfi csarnokban.

**– Ma is játszol még AD&D-t?**

– Ritkábban, inkább shadowrunozunk, most elkezdtük a Cyberpunkot.

**– Melyik a kedvenc játékod?**

– Természetesen az AD&D.

**– Mégsem ezt játszol mostanság.**

– Mások más szeretnének játszani, és alkalmazkodni kell a társasághoz.

De én is kíváncsi vagyok rá, hogy az új játékok milyenek.

**– Játszol a TF-en vagy a KG-n?**

– A TF-en játszok, a KG-n van karakterem, de pihen.

**– Azaz nem játszol vele?**

– Játszani nem játszok, de gyűjtöm az információkat, hogy egyszer elkezdhessek vele normálisan játszani.

**– És a TF? Ott aktívan játszol?**

– Több karakterrel párhuzamosan és aktívan.

**– Hogy hívják őket?**

– Főbb karaktereim Linkor Csumovszkij, aki Serény Múmia, Örült Trax pedig Ördögi Körös.

**– Mikor kezdtél el kártyázni? Te is az elején?**

– Rögön amikor megjelent a HKK, szeptemberben elkezdtem játszani, de amikor megjelent a Hőskorszak (januárban), eladtam az összes kártyámat. Később, március tájékán, újra elkezdtem.

**– Miért hagytad abba?**

– Akkoriban inkább magicet játszottam. Úgy gondoltam, hogy egy kártyajáték bőven elég.

**– Akkor miért kezdtél el újra játszani?**

– Sokkal többen játszották a HKK-t, és a barátaim nagy része is ezt játszotta.

**– Most magicezel a HKK mellett?**

– Igen játszom, de inkább csak kikapcsolódásból, nem versenyszerűen.

**– Melyik kártyajátékkal játszol többen mostanában?**

– A HKK-val.

**– Melyiket tartod jobb játéknak?**

– Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya is.

**– Felsorolnál nébányat belőlük?**

– A magic nagy hátránya a földfüggőség, a HKK-nak pedig talán az, hogy vannak nagyon kiegyensúlyozatlan lapok. És persze több a vitás kérdés, mivel még fiatalabb a játék.

**– A magicben szerinted nincsenek kiegyensúlyozatlan lapok?**

**Kis Borsó Csaba szerint vannak olyan azonos idézési költségű lapok, melyek közül az egyik jóval erősebb.**

– Igen, de ezt megoldották azzal, hogy versenyeken ezeket nem lehet használni, és talán ezért a baráti játékokban sem használják őket.

**– Indultál már magic versenyen?**

– Régebben igen, mostanában nem nagyon.

**– Mik voltak a tapasztalataid, ha egy HKK versennyel hasonlítod össze?**

– A két verseny nagyon hasonló, talán a résztvevők száma és életkora volt különböző. A magic versenyeken kevesebben szoktak részt venni, és a résztvevők átlagéletkora magasabb, mint a HKK versenyeken.

**– Játstottál más kártyajátékot is ezen a kettőn kívül?**

– Igen, Spellfire-etem. Nyertem egy versenyt is, de nem tetszett igazán, mivel tényleg csak azon múlt, hogy kinek vannak jobb lapjai.

**– Térjünk vissza a HKK-ra. Mikor nyertél először versenyt?**

– 1996. tavaszán, Békéscsabán.

**– Milyen paklival?**

– Agytaposós–mesteres pakli volt.

**– Számolod azóta, hogy hány versenyt nyertél?**

– Tízeg számoltam, azóta nem.

**– Melyik volt a legemlékezetesebb győzelmed?**

– A nemzeti bajnokság.

**– Számítottál rá, hogy nyerni fogsz?**

– Nem számítottam rá, de reménykedtem benne, mint mindenki, aki elindult rajta.

**– Úgy hallottam, hogy a vasárnapi döntő reggelén batározta el, hogy a taumaturgiás paklival indulsz, amivel aztán nyertél is. Igaz ez?**

– Igen, igaz, előtte mesteres – nagy lényes paklival akartam indulni.

**– Mi késztetett a változtatásra?**

– Nem éreztem annyira jónak az előző paklit, és ezt esélyesebbnek ítéltém.

**– De miért csak az utolsó pillanatban változtattál? A készülés alatt – mert gondolom te is készültél a nagy versenyre, mint mindenki más – nem derült ki, hogy a taumaturgiás jobb pakli?**

– Nem nagyon próbálta előtte senki a taumaturgiás paklit, nekem is csak akkor jutott eszembe.

**– Abhoz képest, hogy senki nem próbálta, volt vagy négy-öt taumaturgiás pakli a tizenhatból.**

– Szerintem többen úgy gondolták, hogy meglepetés lesz, mivel senki nem készült rá.

**– Melyik a kedvenc versenyformád?**

– A hagyományos versenyeket szeretem a legjobban. Szerintem az a leg-tisztább, nincsenek speciális szabályok, ott derül ki igazán, hogy ki és melyik pakli mennyire jó.

**– Melyiktől függ jobban egy ilyen verseny: a játékostól vagy a paklitól?**

– Mostanában inkább a paklitól, régebben a játékostól.

**– A régebben alatt mit értesz? Mikor és mitől változott meg?**

– A Létsíkok megjelenésekor változott. Az változtatott, hogy minden koncepcióhoz (pl. direkt sebzés, quargok, horda, tárgypakli) annyi kiegészítő lap készült, hogy ezáltal teljes koncepciók paklikat lehet összeállítani. És akkor már a pakli dönt, az, hogy melyik koncepció az erősebb, és az, hogy ki a szerencsesebb.

**– Szerinted pozitív vagy negatív irányban fejlődik a HKK?**

– Egyértelműen pozitív irányba. Nincsenek már olyan elvetemült lapok, mint a Hőskorszak idején, illetve kevesebb van.

**– Mit szólsz abhoz a változtatásból, hogy betiltjuk a mágia létsíkját, az Alkalmazkodást és a Tiltott mágia? (Erről bőve-**



**ben a 19. oldalon olvashattok.) Szerinted nem lesznek érdekesebbek a versenyek?**

– Logikus döntés lenne, de nem lesznek változatosabbak a versenyek, mert úgy is kialakul a legerősebb pakli (szerintem a mesteres), és az fog dominálni. A Tiltott mágiát nem kellene betiltani, az jó poén, így lesznek izgalmasak a második, harmadik mérkőzések.

– **Azt hiszem itt nem arról van szó, hogy verhetetlenek az alkalmazkodó, mágia-síkos paklik, csak a játék élvezetét teszik tönkre, amikor csak nézed, hogy az ellenfeled hogy pasziánszozik.**

– Ezt szerintem csak azok mondják, akik még nem játszottak ilyen paklival. Nagyon jó érzés, amikor szétlövöd az ellenfeledet.

– **Neked igen, de szegény ellenfeled nemcsak, hogy vereséget szenved, de ráadásul negyedórán keresztül csak nézi, hogy te mit csinálsz. Ez a játék arról szól, hogy felváltva cselekedtek, nem pedig csak egy ember játszik.**

– Na a negyedóra nem teljesen igaz, mert ha kijön a pakli, akkor már a végtelenségig el lehet játszani, és lehet gyorsan is nyerni (fél perc alatt).

– **Melyik paklitípust szereted a legjobban?**

– A nagy lényes – rejtőzködőt és a mesteres paklikat.

– **Miért ezek a kedvenceid?**

– Mert ezekkel játszottam a legtöbbet.

– **És miért ezekkel játszottál a legtöbbet?**

– Mert ezek a leghatékonyabbak.

– **Most is ezek a legjobbak?**

– Attól függ, kinek a kezében. Nem mindegy, hogy egy tapasztalt játékos játszik velük vagy egy kezdő.

– **Ezek szerint egy tapasztalt játékos kezében a nagy lényes és a mesteres pakli a legerősebb?**

– Jó kiegészítő pakli mellett igen.

– **Akkor te miért nem ezekkel játszol mostanában?**

– Változatosság gyönyörködtet. Új paklikat is ki szeretnék próbálni a versenyeken.

– **Legközelebb milyen paklival indulsz?**

– Nem tudom.

– **Mitől függ az, hogy mivel indulsz?**

– Attól, hogy éppen milyen kedvem lesz, a többiek mivel indulnak, és hogy hol lesz a verseny.

– **Kezdjük előlőrl! Ha rossz kedved van, milyen paklival szoktál indulni?**

– Mágia síkos, szétfőlek stb.

– **Ha jó kedved van?**

– Akkor valami újjal.

– **Az ellenfelek mennyiben befolyásolják ezt?**

– Attól függ, hogy mennyire erős a mezőny. Ha erős, akkor a jól bevált paklit veszem elő, ha gyengébb, akkor lehet kísérletezgetni.

– **És a verseny helyszíne mit befolyásol?**

– A kiegészítő paklit. Ha vidéken van verseny, akkor általában a lények dominálnak, oda lényirtás kell a kiegészítőbe, míg Pesten általában a kombós paklik az uralkodók.

– **A végre pár villámkérdés. Melyik a kedvenc lapod?**

– A Gömbvillám.

– **Melyik a kedvenc grafikád?**

– Fischer Tamás rajzait tetszenek a legjobban, de nem tudom megmondani, hogy közülük melyik a legjobb.

– **Melyik a legerősebb HKK lap?**

– A Gömbvillám és az Illúziósárcákány.

– **Legközelebb kit hívjak meg a Varázslómesterekbe?**

– Korányi Tibort. Ő nyerte a Hatalom Szövetségénke második félévét.

– **Köszönöm a beszélgetést!**

– Én is köszönöm, és húzz sok countert!

## ÖTEZREK PUSZTULÁSA

### II. Szentesi HKK verseny

**Időpont:** 1997. november 29. szombat de. 10 óra (nevezés 9-től)

**Helyszín:** Szentes, Ifjúsági Ház, Tóth József u.

**Szabályok:** A versenyzők választhatnak maguknak a rendelkezésre álló 5000 db lapból egy 45 lapos alappaklit és egy 20 lapos kiegészítőt. Ezekért a lapokért nem kell fizetni. A gyűjtőbe kerülő lapokat meg kell semmisíteni, elégetni, széttépni stb. A körök végén a győztes elnyeri az ellenfele összes lapját. További szabályok a helyszínen.

**Nevezési díj:** 400 Ft, szövetségi tagoknak 350 Ft

**Díjak:** pakli és ultraritka lap

**Érdeklődni lehet:** Havariik József, 6600 Szentes, Köztársaság u.

21. vagy Csontpallos lovagrend Szerep- és Kártyajáték Klub, Szentes, ligeti játszóház szombat 14-től 19 óráig



## KEZD SZABÁLY

### III. Szarvasi HKK verseny

**Időpont:** 1997. november 29. de. 10 óra (nevezés 9-től)

**Helyszín:** Szarvas, Vajda P. u. 26., a Vajda Péter Gimnázium B épülete. Megközelíthető a vasútállomástól a Vasút utcán, az autóbussz állomástól a Szabadság utcán közeledve a Vajda P. útig.

**Szabályok:** Hatfordulós, háromjátzmás, svájci rendszerű verseny. Csak gyakori és nem gyakori lapok használhatók.

Az AK-s lapok nem használhatók.

**Nevezési díj:** 300 Ft (tagoknak 240)

**Díjak:** ultraritka lap, HKK pakli. A legtöbb gyakori lappal játszó három játékos ritka lapokat nyer.

**Érdeklődni lehet:** Albel Tamás, 5540 Szarvas, Szabadság u. 6-10. tel.: 66-313053 és Babák Csaba, 5540 Szarvas, Vajda P. u. 16.



## ISTENI (SZÍN)JÁTÉK

**Helyszín:** Nyíregyháza, Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési központ Ifjúsági Centruma. Megközelíthető az állomásról a 7-es busszal a Korona szállónál leszállva két perc sétá.

**Időpont:** 1997. november 29. (szombat)

**Szabályok:** Egyszínű paklik versenye, svájci rendszerben.

**Nevezési díj:** 250 Ft és két ritka lap. A két ritka lapból az egyiket visszaszerezheti a versenyző oly módon, hogy a verseny végén a nevezésbe beadott lapokat egy dobozba tesszük, és a nevezéssel fordított sorrendben húzhat mindenki egy lapot. A nevezés során nem lehet olyan lappal nevezni, amivel más már nevezett, tehát érdemes minél előbb jelentkezni, akár telefonon is.

A verseny napjáig várjuk tippeiteket levélben,

hogy melyik isten nyeri meg az Isteni (Szín)Játékot.

A helyesen tippelők között ajándékokat sorsolunk ki!

**Cím:** Cherubion Szerepjáték Szakúlet, 4400 Nyíregyháza, Bethlen G. út 44. Telefon: (42) 310-809, (42) 410-467

DANI ZOLTÁN



## HKK VERSENY – CAMELOT

**Időpont:** 1997. december 7. 11 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Ferencvárosi Művelődési Központ, Budapest, Haller u. 27.  
(a Nagyvárad tértől 3 percre)

**Nevezési díj:** 1800 Ft

**Szabályok:** Hagyományos Frissen bontott paklik versenye 3 pakli Isteni Szövetségből.

**Érdeklődni lehet:** Camelot Szerepjátékközpont, Budapest, Ferenc körút 33. Tel.: 215-9035

A verseny támogatói: Beholder Bt., Valhalla, Camelot



## FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Pécsen**

**Időpont:** December 13. szombat 9.30-tól nevezés, kezdés 10.30.

**Helyszín:** Mecseki Szerepjátékklub, Pécs, Esztergal Lajos u. 19.  
Keresd a PServe Kft-t!

Megközelíthető a vasútállomástól és a buszvégállomástól a 4-es busszal. Az Olimpia megállónál kell leszállni.

**Szabályok:** 6-os csoportokban, a „húzási” sorrend eldöntése után, mindenki választ egy alap, egy Létsikok és egy Isteni szövetség paklit. Ezekből kell összeállítani egy minimum 40 lapos játszópaklit, a négy szín korlátozás természetesen él. A verseny a továbbiakban a szokásos 2 játzsmás svájci rendszerű.

**Nevezési díj:** 2200 Ft (szövetségi tagoknak 2000 Ft)

**Nyeremények:** Lesz bőven, aki volt már Pécsen versenyen az tudja...

**Érdeklődni lehet:** Fábos Zsoltnál

tel.: 30-360-859 vagy 72-253-055/3320 mellék.



## EN' LAOS SZÜLINAPJA

**HKK verseny Zalaegerszegen**

**Időpont:** 1997. december 13. szombat 10 óra (nevezés 9-től)

**Helyszín:** Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti Ifjúsági Ház  
(Pázmány Péter u. 4.)

**Szabályok:** Hétfordulós, kétfajzsmás, svájci rendszerű verseny.

A harc a Tüliélők Földjén indul, azonban a létsikot meg lehet változtatni. A Születésnap kártya idezési költsége 2 VP. A verseny után levezetesként Ironman, hagyományos versenyszabályokkal, kiegészítő pakli nélkül.

**Nevezési díj:** 400 Ft (mindkét versenyre biztosítja az indulási jogot, de az Ironmanen nem kötelező résztvenni)

**Díjak:** HKK paklik, az Ironmanen nem kártya lesz a díj.

**Érdeklődni lehet:** Magyar Zoltán tel.: 92-324-115 (este és hétvégén)



## HKK VERSENY NYÍREGYHÁZÁN

**a NEKT-DOOR szervezésében**

**Időpont:** 1997. december 13. 10 óra (nevezés 9-től)

**Helyszín:** Next-Door szerepjáték klub, Nyíregyháza, KPVDSZ Művelődési Ház, Szarvas u. 95.

(Az állomáson és a buszmegállóban rendezők várnak.)

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye két Isteni Szövetségből és egy alappakliból, hat fordulóval és három játzsmával.

**Nevezési díj:** A paklik ára 1850Ft, ezen felül még 150 Ft a nevezési díj, ami a lányoknak ingyenes.

**Érdeklődni lehet:** Mátys Gergely tel.: 32-360-128

## AZ ÚJ BAJNOK MANIFESZTÁCIÓJA

**Időpont:** 1997. november 30. 11 óra (nevezés 9-től)

**Helyszín:** Egy messzi, messzi galaxisban... Békéscsaba, SZÜV székház, Kirizsi út 4-6. Megközelíthető a vasútállomástól az Andrásy úton haladva a szökőkútig. Az állomáson 10.30-ig várnak a rendezők.

**Szabályok:** Három játzsmás, hétfordulós svájci rendszerű verseny. Különlegességét a tiltott lapok adják: Szörnybűvölés, Sötét motyogó, Temető, A gyenge pusztulása, Gömbvillám, Griffónix, Parittya, Illúziósárkány, Direkt kontaktus, Tudatrombolás, A szírének éneke, Agybénítás, Tiltott mágia, Influenza, Piromenyét, Tüsképajzs, A mágia síkja, Alkalmazkodás, Új remény és az ultraritka lapok.

**Nevezési díj:** 400 Ft, szövetségi tagoknak 350, lányoknak ingyenes.

**Nyeremények:** A fődíj 10 000 Ft, továbbá ultraritka lap, paklik és vásárlási utalvány, melyet a helyszínen működő Pentagramma Szerepjáték Szaküzlet kirendeltségén beválthat.

**Programok:** Trivia verseny, Boraxégetés, Kártyaárverés. A helyszínen büfé fog működni, a szerepjátékközpontban is vásárolhat. Vidékieknek, ha kell szállás üzenetek előre, megoldjuk!

**Érdeklődni lehet:** Gál Zoltán tel.: 66-437-854 (20 óra után) és Pentagramma Szerepjáték Szaküzlet, 5600 Békéscsaba, Andrásy út 6, e-mail: mikie@arthur.bmk.hu



## HKK VERSENY

**a Beholder Kft. rendezésében**

**Időpont:** 1997. december. 20. szombat, 10 óra (nevezés 9-től)

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

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

**Szabályok:** Hagyományos, háromfordulós, svájci rendszerű verseny.

Az Isteni szövetség kiegészítő lapjait is lehet már használni. Ismét két kategória lesz: senior (akik már betöltötték a 16. életévüket) és junior.

**Nevezési díj:** 400 (tagoknak 320)

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



## PERGAMEN KUPA

**Hatalom Kártyái Kártyajáték versenysorozat**

**Időpont:** 1997. november 23. 12 óra, nevezés 11-től.

**Helyszín:** Aréna kártyaklub, Budapest, Stollár Béla u. 18.

**Szabályok:** A hatalom korlátozása: Hagyományos verseny, de csak gyakori, és nem gyakori lapokat lehet használni a verseny során. Nem használhatóak az AK-s lapok és a Csillagképek kiegészítő lapjai sem.

**Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 350Ft)



## A HOLLÓTANVA VERSENYEI

November 23. vasárnap: **Jyhad**



Nemcsak a keresztrejtvényre érkezett sok megfejtés, hanem a HKK rejtvényt is sokan próbálták megfejteni. A helyes megoldás:

1. Kezdődik az előkészítő fázisom, és rögtön jelentkezik az a probléma, ami némileg befagyasztja a játékokat: 5 VP-ért fenn kell tartanom a bajnokomat, különben veszítek. 2 VP-t elköltök még az Élősködőre is. Miután nem nagyon tudok mit csinálni, előretolom a Kavadut, amely támadja az ellenfél bajnokát, az enyém pedig beüt az ellenfélnek. A Kavadu meghal, az ellenfél kap egy szörnykomponenst. A Nekrofummedálról leszedek két jelzőt, és kihozom a Bolhakatya-t. Az ellenfelem a kör végén Kürtszózik, így kapok 3 VP-t. (3VP)
2. Az ellenfelem jön, fenntartja a bajnokát; ezenkívül nem tud mást csinálni.
3. Ismét én jövök, fenntartom a bajnokot, majd az aktív Bolhakatya támadja az ellenfél bajnokát, az enyém pedig üti az ellenfelet. A Bolhakatya meghal, én kapok 2 VP-t, az ellenfelem pedig egy szörnykomponenst. Ő a kör végén ismét Kürtszózik, kapok 3 VP-t. (8 VP)
4. Ismét az ellenfél jön, fenntartja a bajnokát, majd diadalmas mosollyal a két komponenséből lerakja a Varázskövet, felrobbantja, és máris jön Betonfal.
5. Én következem. Fenntartom a bajnokot 5 VP-ért, majd talányos mosollyal feltámasztom az ellenfél Niagrenjét, és Átíteritem Eleniosra. Így Niagrenből avatár lesz, és mivel egy játékos irányítása alatt csak egy avatár lehet, az előző a gyűjtőbe kerül – ha pedig a bajnok manifesztációja a gyűjtőbe kerül, akkor a gazdája azonnal elveszti a játékot.

Sokan próbálkoztak nyerni a Quwarg harcoss feltámasztásával, a Kavadu Múltidézésével. Az ő megoldásuk azért nem jó, mert az ellenfelem is okosan játszik, és csak a gyógyulási fázisban Kürtszózik, én is akkor kapok VP-t a Kürtszóból. A gyógyulási fázisban pe-

dig én is csak azonnali varázslatokat játszhatok ki, így nem támaszthatok fel, és nem Múltidézhetek. Az ellenfél időközben lerakja a Varázsköböt Betonfalat, és akkor én már hiába támasztok fel, lépéshátrányba kerülök. Sokan kitalálták Niagren átíterítését, de ők is elcsúsztak azon a banánehéj, hogy közvetlenül a Bolhakatya halála után még nem tudják megcsinálni a kombót, hanem még egyszer következnek az ellenfél, és csak utána lehet Niagrenből Elenios hívó.

Nyerteseink: *Korányi Tibor* maglódi, *Bicskey Barnabás* pécsi és *Gosztonyi Balázs* budapesti olvasónk. Nyereményük 1-1 pakli Létsíkok. Gratulálók!

Következő feladványunk kiöltője ismét Kis Borsó Csaba. A barátoddal nagyon unatkozotatok, összedobtatok a cserelapjaitokat, kétfelé osztottátok, majd elkezdtek játszani. Meglehetősen furcsa helyzet alakult ki, amely a barátodnak kedvez, mivel ő minden körében belédsebez egyet. Felhúzod az utolsó lapodat, egy Elzárást. Talán ez segít! Van 5 VP-d és 67 ÉP-d, ellenfelednek 14 VP-je és 500 ÉP-je van, nincs szörnykomponensetek. Nyerd meg a játékot a következő két körödben! Most kezdődik az első köröd fő fázisa.

#### Beküldési határidő:

1997. december 8.

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

#### A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- 3 db Múltidéző (D)
- Újrahasznosítás (T)
- Varázslatlopás (E)
- Elzárás (E)
- Tűzgyólyó (D)

#### AZ ASZTALON LEVŐ LAPJAID:

- Ónixpiramis (D)
- 2 db Taumaturgia (-)
- Denevérszimbólum (D)
- Zarknod (F)

#### A GYŰJTŐD:

- Korlátlan mágikus faktor (D)
- A Mester jutalma (D)
- Agglomerátor (F)
- Az örök élet forrása (R)

Minden lapod aktív, a lényeid a tartalékban vannak.

#### ELLENFELED LAPJAI:

- Kürtszó (T)
- Múltidéző (R)

#### ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Isteni közbeavatkozás (R)
- Védelem a tűztől (R)
- A hatalom átka (C)
- A mágia létsíkja (-)
- Woogard (S)
- Agglomerátor (F)

Minden lapja aktív, a lényei az űrposztban vannak.

**Szarvasi Ö.K.I  
kártyaklub**

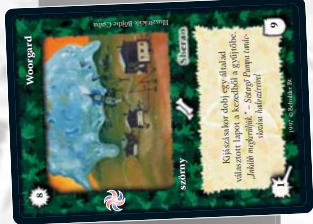
**Pénteken és szombaton  
14h-tól 19h-ig  
az autóbuszállomás  
mögötti Lovagvár  
szerepjátékboltban.  
Profilunk: HKK, Star Wars  
Érdeklődni: Albel Tamás,  
5540 Szarvas,  
Szabadság út 6-10.  
tel: 66-313-053  
Ugyanitt Kódex,  
Shadowrun, M.A.G.U.S.  
és egyéb játéklehetőség  
minden nap.**



# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 500 ÉP, 14 VP, 0 SZK

Ellenfeled  
kezében levő  
lapok

Ellenfeled  
kijátszott  
lapjai



# A TE ALLASOD: 67 EP, 5 VP, 0 SZK

## Kijátszott lapjaid

**Onyphiarius**

**szükséges színek: tűz, víz, föld**

A 3 éptől helyettesíthető az akadémiai és a városi lapok között. Moszatot minden változó helyett lehet választani. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**Zarkandi**

**szükséges színek: víz, föld, levegő**

Érkezők, akik egy társaságban tartózkodnak, azonnal azonnal elmozdítják a lapot. A Zarkandi a társaságban tartózkodóknak a legelőnyösebb lap. A társaságban tartózkodóknak a legelőnyösebb lap.

**Dabe'er szimbólum**

**szükséges színek: tűz, víz**

Minden tanmunka, amely a szimbólummal kezdődik, azonnal azonnal megszűnik.

**Tanmunka**

**szükséges színek: tűz, víz, föld**

Bármely tanmunka, amely a szimbólummal kezdődik, azonnal azonnal megszűnik.

**Az önk élet forrása**

**szükséges színek: víz, föld**

Az önk élet forrása a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**Agglomerátor**

**szükséges színek: víz, föld, levegő**

Az agglomerátor a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**A művészet jüvelme**

**szükséges színek: víz, föld, levegő**

A művészet jüvelme a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**Árnyék a mélyben**

**szükséges színek: víz, föld, levegő**

Az árnyék a mélyben a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

## Kezedben lévő lapok

**Működés**

**szükséges színek: tűz, víz, föld**

A működés a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**Elérkez**

**szükséges színek: víz, föld, levegő**

Az érkezés a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**Türegyő**

**szükséges színek: tűz, víz, föld**

A türegyő a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**Újhatás**

**szükséges színek: víz, föld, levegő**

Az újhatás a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

**Vértelen töpös**

**szükséges színek: víz, föld, levegő**

A vértelen töpös a szimbólummal kezdődik. A 10. és 20. éves tisztségviselőt meg lehet választani az éptől is.

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Azok a régi szép idők...

nagy gyula gábor  
1. helyezett paklija

- 3 acéldarázs
- 3 bombagoly
- 3 óramólyom
- 1 griffőnix
- 2 óriás skorpió
- 3 piromenyét
- 1 purifkátor
- 3 rájanyék
- 3 színes dözmöng

- 2 az elme főlénye
- 2 deus ex machina
- 2 egyszerűsítés
- 3 ellenvarázslat
- 3 illúziósárkány
- 3 járvány
- 1 kisebb kívánság
- 1 mágiatörés
- 3 szörnybűvölés
- 3 tisztítóút
- 3 tudatrombolás

kiegészítő pakli

- 2 a sebek befornak
- 1 az elme főlénye
- 1 egyszerűsítés
- 1 fairlight vihara
- 3 felejtés
- 2 kisebb kívánság
- 3 lopás szakértelem
- 2 mágiatörés
- 2 múltidéző
- 3 távcső

A szeptemberi beholderes HKK verseny a nosztalgia jegyében zajlott le. A versenyen kizárólag olyan lapokat lehetett használni, amelyek ki voltak adva már az első kiadásban is. A vártnál kevesebben jöttek el, aminek szerintem egyik fő oka az volt, hogy sokan félreértették a kiírást, és azt hitték, hogy kizárólag 1. kiadású lapokkal lehet játszani. Pedig lehetett akár 3. kiadású lapokat is használni, ha az a lap benne volt már az 1. kiadásban is.

Mivel a kártyaválaszték elég szűk volt, és az elmúlt két év alatt meg lehetett ismereni, hogy melyek az alapkiadás legjobb lapjai, a mezőny nem volt annyira változatos, mint manapság egy hagyományos versenyen. Lényénelküli paklitípust én csak egyfélélt láttam, a régi Szücsy Dani-féle Zöldellő fa – Azonnali gyógyítás – Negáció paklit, de sokan, akik ezzel a kombóval jöttek, feldúsították a paklijukat lényekkel. Az élményben a paklitechnológia nagyjából úgy nézett ki, hogy leghatékonyabb lények, leghatékonyabb varázslatok, mindenféle külön kombináció nélkül.

A legnépszerűbb varázslatok a Tudatrombolás, Ellenvarázslat, Tisztítóút, Szörnybűvölés, Illúziósárkány voltak. Sokan használtak még Direkt kontaktust, Járványt, Élő útvesztőt és ízlés szerint bűbájtörést (Mágiatörés, Elme főlénye, Egyszerűsítés). Szörnyből minden megtalálható volt, aminek képességei nem voltak túl gyengék idézési költségéhez képest.

A verseny egyik érdekessége volt, amikor Máté Gergely játszott Sass Tamás ellen. Tamásnak általában kint volt 1-2 Élő útvesztője, Gergely viszont lepakolt 4-5 Piromenyét erősségű lényt. A probléma ott volt, hogy Gergely 30 esetből kb. 3-4 alkalommal tudott átjutni az útvesztőn, és ezek a lények persze áldozatul estek valamilyen lényirtásnak. A szerencse azonban végül Gergely oldalára állt, és nyert.

A verseny végső eredménye: 1. Nagy Gyula Gábor, 2. Holtzinger Dániel, 3. Král László, 4. Abbas Krisztián. Gyula a többi játékosal szemben egészen kis lényeket is használt (Színes dözmöng, Bombagoly), nem használt Direkt kontaktust (mivel szinte mindig elköltötte a VP-jét, ellenfele sem sokat ért a kontaktussal), az átlagosnál nagyobb mennyiségű bűbájtöréssel játszott, valószínűleg ezeknek köszönhette győzelmét.

A helyezettnek a szokásos díjak mellett 1. kiadású alapsomagokat és kiegészítőket kaptak.

TIHOR MIKLÓS

## PÁSZTÓ – 1997. AUGUSZTUS 30.

1997. augusztus 30-án Pásztón „Harc a végső hatalomért” versenyt rendeztünk a Next-Door szerepjátékklubban. A versenyen sajnos igen kevesen, mindössze húszan vettek részt, valószínű a speciális játékcsoport miatt. A játékosok ülési sorrendjét dobókockával sorsoltuk ki, hogy a játékosok közötti összebeszélést elkerüljük.

Nagy örömünkre a versenyen rengetegfajta paklikonceptiót láthattunk, így igazán színes volt a verseny. A teljesség igénye nélkül: játszott több taumaturgiás pakli, több quwargos, troll kalandozós!, épületes, tárgyas és úszós.

A legelsőként kieső játékos, nagy meglepetésre Kiss Borsó Csaba lett, aki egy nagyon eredeti úszós paklival próbálkozott, remekül kombózta a víz síkját, a folyót és az úszó lényeket. Az őt kiütő játékos taumaturgiás paklival játszott, Csaba tudta, hogy mire számíthat, de mivel egy Sebek befornak lapult a kezében, teljes nyugalommal ücsörgött, amikor is ellenfele a Tűzglyóy ellövése előtt kijátszott egy Fairlight viharát, és eldobta azt a kezéből.



A páztói játékosok nagy öröme ezután a taumaturgiás srác, aki persze helyi játékos volt, totális írtásba kezdett, és körönként kettesével-hármasával ölte az embereket mindkét oldalról. Tette mindezt azért, hogy az asztal másik végén ülő, szintén taumaturgiával játszó Holtzinger Dániel minél kevesebb pontot tudjon összeszedni. Sajnos mint később kiderült, ez hibás döntésnek bizonyult, ugyanis így Ő is Dani hatókörébe került, és már nem tudott vele versenyre kelni.

Így a végső győzelmet Holtzinger Dániel szerezte meg, megszámlálhatatlanul sok ponttal, gratulálunk neki!

Köszönjük a Beholder Bt. támogatását és a játékosok részvételét!

MÁTYUS GERGELY

## II. SZARVASI HKK VERSENY

Eljött az a nap, amikor a kártyák birtoklói párosan próbálhatták ki a tudásukat egymás ellen.

Az Úttörők háza előtt két kissé túrelmetlen figura állt.

– Te, Keur mikor jönnek már?

– Pontosan nem tudom, már régen itt kellene lenniük.

– Te, Keur ...

Ekkor az első néhány lelkes zombi foszladozó teste tűnt elő az oszladozó ködből. Kissé fáradt de elszánt tekintetük árulkodott arról, hogy hosszú volt idáig az út, de az igazi küzdelem csak most következik.

– Igen, ők azok. Siess, most már nincs visszaút...

...míg áttörték a pénzszedő JG-n és bejutottak a központba minden elkészült. Sorsolt a program és...

– Új sorsolás!

Újra sorsolt a program és...

...kezdődött a játék. Bár talán a páros verseny miatt kevesebben voltak a játékosok, a quwargos, tárgyas, repülő, morganos, mesteres paklik így is forróvá tették a hangulatot. Az első a Csehi Miklós – Bekecs Gergely, a második helyezett a Gál Zoltán – Béres Csaba páros lett; mind a négyen az Alkalmazkodás–Kovácsceh kombóra építettek. Erről a kombóról és a paklijukról egy külön ímertetőt kellene írni. Az biztos, hogy párosban szinte lehetetlen megverni, de sajnos UR-nek sincs híján. A Mikie–Tapír párosnak mégis sikerült a lehetetlen, ami részben letudható a gondos készülésnek-tesztelésnek, és a Ragasztóknak, amelyek bár mások ellen hátráltatták a paklit, a döntőben jó szolgálatot tettek. Az biztos, hogy az ő mérkőzéseiket kísérte a legnagyobb, bár kissé hitetlenkedő érdeklődés. A harmadik helyezett az egyetlen szegedi páros, Basics Ákos – Kovács Péter (Mukk) lett, a nagy öregek helyett is állva a sarat a csabai „Szipolyokkal” szemben. Ákos gondosan megtervezve támogatta Mukkot, amíg az a pszis kombót beindítva halálra tudatkorbácsol-

ta az ellenfeleket. Sokan örültek volna ha ezzel a korbáccsal se lehetne ölni, ahogy azt a humánusabb TF-beli eredetije diktálná. A nyerményükben levő A kockázat ára lap bizonyította, hogy számukra ez a verseny megérte a kockázatot.

Köszönjük a versenyen résztvevőknek a Beholder Bt-nek és a szarvasi Lovagvár szerepjátékboltnak, hogy lehetővé tették egy színvonalas páros verseny létrehozását.

– Te, Keur, a Szipolyok elemeket már?

– El, Böbesz ...előjöhetsz.

DESTRUKTÍV KISBABÁK ÉS ALBEL TAMÁS

## PISZKOS TRÜKKÖK – ZALAEGRSZEG

Szép nap virradt fel szeptember 30-án a zalaegerszegi HKK verseny reggelén. A résztvevők talán utolsó simításait végezték a holtbiztos paklikon (mégiscsak kell a három Ellenvarázslat), aztán indulhattak keresgélni a verseny helyszínét. Remélhetőleg mindenkinek sikerült! Levélbombát és átkozódó telefonokat (eddig) nem kaptam. Már a kezdet kezdetén egyértelmű volt, hogy nehéz verseny lesz. Jobbára a profi játékosok jöttek el, bár közülük sokan vettek részt először versenyen, hisz Zalaegerszegen ez volt az első hivatalos HKK kártyaverseny. A győztes Markó Zoltán lett Keszthelyről, aki halálra mérgezett mindenkit, bár a legszebb látvány az volt, amikor egymás ellen vonultak a mérgezős paklik. Második lett Talabér Dániel Nagykanizsáról, aki sokáig vezette a mezőnyt, ám az utolsó fordulóban elbukott. A harmadik helyre Tóth Zoltán került Zalaegerszegről, aki szintén nem vetetett meg a mérgeket. Láthatunk ezenkívül egy érdekes, tárgyakkal manipuláló paklit, quwargokat és más finomságokat. Bár az egyes fordulók között igen kevés idő állt rendelkezésre, azok a játékosok, akik hamarabb végeztek, azért jókat cseréltek.

A végére maradt az Ironman. Négy játékos volt olyan bátor, hogy nevezzen. Klinger Sándor, aki bizonyította Beznicza Istvánnak, hogy a Tűzféreg nem immúnis a tűzre, hisz a gyertya lángja képes volt elemészteni. Borsai Zoltán lyukasztót hozott. Az Ironman nyertese, Talabér Dániel nevéhez fűződik a legtöbb újítás. A megölt szörnyek képét, vagy magát a pörkölt lapot trófeaként vitte haza, a szörnykomponenseket pedig ollóval nyerte ki a lényből. A lapok megsemmisítésébe a végén a nézők is beszálltak, helyenként saját lapjaikon végezve maradandó átalakításokat. Az egyik enyhén aberrált(?) néző pedig megevett egy Gyilkos mókust, nyersen, köret nélkül. A hangulatot csak fokozta a felforrósodott üveghamutartók szétropanása (az egyik a kezemben múlt ki). A takarító nő nagy szemeket meresztett ugyan az égő lapok láttán, de nem szólt semmit. (Nem mert?) A verseny sikerén felbuzdulva a döntés egyértelmű: folytatjuk.

MAGYAR ZOLTÁN



# KÉRDEZZ – FELELEK

## KATALON KARTYAI

**Mi történik akkor, ha az ellenfelem húzás helyett síkot akar keresni, de nem talál?**

Ilyenkor két eset lehetséges. Ha valami miatt fontos volt a paklijának a sorrendje (pl. *Tolvajszem*), akkor azonnal elvesztette a játékot. Ha csak elfelejtette, hogy van-e még síkja, de a pakliban a lapok sorrendjének nem volt jelentősége, akkor egyszerűen potyára elköltötte a 3 VP-t, és nem húzhat lapot.

**A mágia síkjával mennyit sebez a Dornodon visszavág, egyet vagy kettőt?**

Kettőt, mivel a *Mágia létsíkjánál* a sebző általános és azonnali varázslatok eggyel többet sebeznek. Az azonnali reakció varázslatok az azonnali varázslatoknak egy alcsoportja, és minden varázslat, ami akár csak 1 ÉP sebzést is okoz, sebző varázslat.

**Pozitív létsíknál hogyan működik a mérgezés? Meghal-e a Gyémántsárkány, az ÉP csökkenő képessége miatt? A Pozitív létsík csak a varázslatokat és a hatásokat korlátozza. A HKK terminológiájában sem a mérgezés, sem a Gyémántsárkány képessége nem tartozik a hatások közé, tehát mindkettő rendszeresen működik.**

**Milyen lapokat lehet eldobatni a Földanya amulettjével?**

Az azonnali reakció lapokat lehet eldobatni vele. A harmadik kiadástól kezdve kibővítettük meg az azonnali reakció lapokat, így ebben a kiadásban már az *Agybénítárra*, *Manacsapdára*, *Az elme fölényére*, a *Jellemtükkörre* és a *Manaégresre* rákerült az, hogy azonnali reakció. Rajtuk kívül azonnali reakció még a *Dornodon visszavág* (itt nem szerepel ugyan a lapon, de a Chara-din visszatér megjelenésekor, még nem volt ilyen varázslatkategória), az *Ó a kegyencem* és az *Azt mondtam nem. A gyenge ereje* és a *Negáció* csak akkor változik reakciólappá, amikor kijátszásra kerülnek, ezek nem azonnali reakció lapok, tehát nem lehet őket eldobatni.

**Tűzvarázslat-e a Dornodon visszavág, azaz Tűz síkjánál többet kerül-e ellenvarázsolni?**

Igen, tűzvarázslat, mivel tűzsebzést okoz, sajnos a tűz ikon lemaradt róla.

Egy játékosunk hívta fel a figyelmet az AK15-ben közölt HKK gyakorisági listában egy hibára. Ott a *Bűbájmásolás* így szerepel, hogy csak a Hőskorszakban jelent meg. Nos, ez a lap a 2. és a 3. kiadásban újra lett nyomva.

**Regenerálhatok-e 0 VP-ért egyet a lényemen, ha játékban van a Pozitív létsík?**

Nem, a regenerációt 0 VP-ért nem lehet aktiválni, viszont egy egyes regenerációnál egy VP-ért már két ÉP-t regenerálhatsz, ha van Pozitív létsík a játékban. Persze egy lényen így sem lehet négynél többet regenerálni.

**Mennyi a helyszínek idézési költsége (pl. Fairlight játéka szempontjából)?**

Azon lapoknál, melyeket több forrásból (szörnykomponens, VP, építő) kell kihozni, az idézési költséget úgy kell kiszámolni, hogy összeadjuk az idézési számokat. Pl. a *Vadászkutyánál* ez 2, a legtöbb helyszínnél 5, a *Mágia létsíkjánál* 7.

**Hogyan lehet használni az Eliminációt Pozitív létsíknál?**

Ki lehet játszani, és ha a dobás végeredménye nem a gyűjtőbe kerülés, akkor létrejön a hatása. Ha az *Elimináció* eredményeképpen a lény a gyűjtőbe kerülne, akkor nem történik semmi.

**Túlélők földje mellett mennyibe kerül a Térutazás?**

8 VP-be, mivel olyan, mintha helyszínt hoznál játékba.

**Mi van akkor, ha Szerepcsere alatt síkot akarok keresni az ellenfél paklijában?**

Ilyenkor az ellenfeled nem köteles megmondani, hogy van-e sík a paklijában. Ha úgy döntesz, hogy te mégis keresel, és nem találsz, akkor elköltötted a 3 VP-t, és nem húzhatsz lapot.

**Mi van akkor, ha van egy tárgyam és egy Agyvaggalambom, és az ellenfelem Déja vut játszik ki?**

A *Déja vunél* a lapok egyszerre kerülnek a gyűjtőbe, ezért az *Agyvaggalamb* nem mentheti meg a másik tárgyadat.

**Álomvilág és Szemszibólum esetén immúnisak lesznek-e a lényeim a varázslatokra?**

Igen, mivel az *Álomvilágnál* minden varázslat mentális lesz, a *Szemszibólumnál* pedig a lényeidre nem hatnak a mentális varázslatok.

**Ha kinn van a Mágia létsíkja, és kijátszok nyolc darab két VP-be kerülő varázslatot (pl. a kockázat ára, Energiafolyam stb.), akkor teljesült-e Fairlight küldetése?**

Nem, mivel Fairlightnak az a küldetése, hogy összesen 15 VP-ért játszál ki varázslatot egy körben. Itt nem az alap idézési, hanem a módosított idézési költséget kell figyelembe venni, ezért te ebben az esetben 0 VP-ért játszottál ki varázslatot.

DANI ZOLTÁN

**Fairlight küldetése**



általános Fairlight

Ha a köröd hátralevő részében legalább 15 VP-ért játszol ki varázslat kártyákat (Fairlight küldetését nem beleértve), függetlenül attól, hogy a varázslatoknak milyen hatása lesz, teljesítetted Fairlight isteni küldetését, és azonnal húzhatsz max. 3 lapot.

©1999 S. Behlman Inc.

# MAGIC The Gathering™

# Stratégia

## Sealed deck

A sealed deck, azaz lezárt paklik versenye igen népszerű a Magicben. Nem csoda, hiszen itt annak is van (elméletileg) esélye, aki nem rendelkezik hatalmas gyűjteménnyel. Ezenkívül a játék valamivel változatosabb, mint a normál versenyek a kioptimalizált paklijaikkal, hiszen itt sokkal többféle lapot kénytelen az ember használni. A legtöbben úgy gondolják, hogy a sealed deck jó móka, ám teljes mértékben a szerencsén múlik. Nos, részben igazuk van, de azért itt is jó nagy adag szerepe van a pakliösszeállításnak és a játéktudásnak. A pakliösszeállítással kapcsolatban szeretnék az alábbiakban néhány tippet adni.

Először is, a minimális pakliméret itt 40 lap. A különböző tévhitekkel ellentétben, itt is érdemes pontosan 40 lapos paklival játszani. Hidd el, a 40+X lapos pakliban lesz mindig X leggyengébb lap, amelyeket kihagyva a paklid erősödik. A sealed deck versenyeken igencsak megköti a kezünket a rendelkezésünkre álló föld mennyisége: az alappakliban 22 föld van (5-5-4-4-4 eloszlásban), és összesen 5 földet cserélhetünk ki. Hosszú távú tapasztalatom, hogy a legbiztonságosabb a 40 lapos pakliban 18 földdel játszani, ha három színnel játszunk, illetve 17 földdel, ha kettővel. A fentiek alapján látszik, hogy a kétszínű pakli összeállításának feltétele, hogy a két színünk közül legyen az 5-5 föld, és ezenkívül még legyen legalább két speciális/vegyes földünk, amely ezeket a színeket termeli. Ehhez elég nagy mázli kell, és emellett valószínűleg gyengébb lapokat is be kell raknunk, mint ha három színnel játszanánk. Én mindenképp a három színt javaslom, 6-6-6 földdel, így még mindig elég kicsi a valószínűsége a manahalálnak (feltéve, ha jól tudunk keverni).

Természetesen a 18 földből teljes szerinti számút helyettesíthetünk többszínű manát adó földekkel, ha vannak ilyenek. Manát adó lényt semmiképp se föld helyett rakjunk be! Manát adó artifactet (ha színes manát ad) lehet föld helyett berakni, a Dark Ritualt (laphátrány) csak akkor javaslom (nem föld helyett, hanem mellette) ha több, két kötött fekete manát tartalmazó, és

nagy idézési költségű lapunk van. Ha egy színből nagyon sok jó lapunk van, egy másiktól meg aránylag kevés, jó lehet még a 7-6-5-ös földkonfiguráció is.

Ha megvan a mana, jöhet a többi lap. A legelső, legfontosabb szabály, hogy csak akkor rakjunk be egy egyenlő több kötött manát igénylő lapot, ha az NAGYON jó. Arra még jó esély van, hogy az első néhány körben legalább kétféle színű manánk lesz, és tudunk idézgetni, de arra, hogy egy bizonyos földből kettőt is felhúzzunk, amikor hat van a pakliban, hát... Mindenki számoljon utána saját maga. Egy GG3-ért kijövő, 4/4-es lénynél legtöbbször jobb egy 6-ért kijövő 5/4-es artifact lény, ezt a saját bőrömön tapasztaltam, amikor nem mindig volt meg a két zöld manám.

A legjobb lapok a lényleszedések, köztük is azok, amelyekkel lényt is, játékos is lehet sebezni. Hab a tortán ezek közül az olyan, amelynek X van az idézési költségében. Igen, a Fireball, Kaervek's Torch, Rolling Thunder olyan lapok, amelyeket akkor is be kell raknunk, ha nincs más jó vörös lapunk. A második vonalba tartozik a Thunderbolt, Incinerate, Lightning Blast, Drain Life (minimum 7 mocsár!) és az ilyesmit emuláló képességgel rendelkező lények (Prodigal Sorcerer). Harmadik vonalas, de szintén saftos lényleszedő lapok azok, amelyek minél olcsóbbak és minél univerzálisabbak; pl. Dark Banning, Pacifism, Thirst, Ray of Command. Azokat a leszedéseket is megéri berakni, amelyek csak kis ÉP-jű lényeket szednek le (Enfeeblement, Flare), hiszen sealed decken a lények zöme ilyen. Lényleszedés egy olyan lap is, ami folyton tappelgeti a lényt, 0-ra redukálja a sebzését, egyszerűen bármilyen módon kiiktatja a „problémás kérdések” közül. A lényleszedő lapok negyedik csoportja, amelyekről a legkevésbé nyilvánvaló, hogy ide tartoznak: azok a nagyon olcsó, univerzális instantok, amelyek kijátszásukkor szinte mindig lényleszedésként működnek (pl. Giant Growth).

Ha beraktuk a legtáposabb lénytírtásokat, jöhetnek a lények. A brutálisan ütő Mirage/Vision/-



Weatherlight környezetet kivéve mindenhol a repülő lények a leg-hatékonyabbak. Ez azért van, mert kiegyensúlyozott játék esetén mindkét oldalon felsorakozik egy halom lény, és senkinek sem érde- mes támadni. Az nyer, akinek van valamilyen blokkolható lény. A repülő lények mellett még jók (bár általában csak az első meccs után kerülnek be) a különböző landwalkkal bíró lények. A shadowkról mint blokkolható lényekről egyelőre vegyes a véle- ményem, hiszen ők sem tudnak védeni semmit. Az biztos, hogy né- hányat érdemes berakni, legalább azért, hogy az ellenfél shadowjait ki tudjuk védeni.

A Mirage/Vision/Weatherlight környezetben kicsit eltérő a stratégia, a földi ütőerő olyan brutális, és olyan sok a repülő lény, hogy a játék nem áll be, üt-ve mindenki, senki sem foglalkozik a vé- dekezéssel. Ebben a környezetben szerintem a flanking képességű lények a legjobbak.

Ha beraktuk a blokkolható lényeinket, meg persze már korábban azokat, amelyeknek lényeszedő képessége van, jöhet a nyers ütőerő. Földi lények, amelyek sebzése lehetőleg akkora vagy közel akkora, mint az idézési költsé- gük. Ezekre mindenképp szükség van, hiszen a repülő, illetve egyéb speciális képességgel bíró lények általában gyengébbek az idézési költségükhöz viszonyítva, és ha csak ilyeneket raknánk be, az ellenfelünk egyszerűen agyonverne a földön. Szóval azért kell valami, hogy a föld- dőn lényeg beálljon a játék.

Nem árt még, ha az ún. mana- görbénk szép egyenes. Ha csak nagy dögöket rakunk be, akkor egy kicsit szerencsétlen manabehúzás esetén ledarál az ellenfél, mielőtt első lényünket kihoznánk. Ha csak kicsi lényekkel játszunk (horda stratégia), akkor elég egyetlen glo- bális lényirtó varázslat, és elvesztet- tük a meccset. Semmiképp nem célszerű az 1 manáért kijövő, 1/1- es, speciális képességgel nem bíró lényeket berakni, ezek a lapok a 2. körtől kezdve értelmetlenek. Én még a Bay Falcont sem szeretem. Általánosságban: az 1 ÉP-s lények- ből ne használjunk sokat, az utóbbi kiegészítőkből rengeteg dolog van, ami egyet tud sebezni. A legu- többi, Tempest sealed decken 1 db



Searing Touch-csal (1-et sebző buy- backs instant) egy komplett shad- ow packit hazavágtam.

Más nem is igen kell egy sealed deck paklihoz, mint lény meg lény- leszedés. No persze van azért né- hány kivétel. A counterelés gyakor- latilag lényeszedés, csak még univerzálisabb. A védőkörök na- gyon jók, főként, mert sokszor az ellenfélnek még a sideboardjában sincs enchantmentleszedés. A Millstone-nal a 40 lap miatt bor- zasztó gyorsan lehet nyerni. És persze minden, amivel kombó nél- küül, egyszerűen és túl nagy áldozat nélkül lapelőnyhöz lehet jutni. Az Armageddon és Jokullhaups legin- kább a meglepetés előnyével nyer- het. Akárhogy variálunk, minimum

12 lényünk legyen (de inkább több).

Mi az, amit ne rakjunk be? Vannak lapok, amelyek brutálisak normál játékban, rengeteg pakli épül rájuk (pl. City of Solitude, Winter Orb, Stasis, hogy csak a lát- ványosabbakat említsem), az ilyen és hasonló globális manipuláló artefactek és enchantmentek itt értelmetle- nek, mert igen valószínű, hogy a mi paklink semmivel sem profitalt jobban ezekből, mint az ellenfelünké. A nem lényeszedő és nem lény artifact ritkán éri meg, jobb helyette egy lényt berakni. Hasonló a helyzet a creature enchantmentekkel, tisztelet a kivételnek (Empyrial Armor, Spirit Link). Én földirtó lapot sem ra- kok be soha, mert esetleg lehet vele az ellenfél manaha- lálát fokozni, de ha rendszeren jönnek neki a földek, sem- mit sem ér. Általánosságban: igyekezzünk csak olyan lapot be- rakni, amely mindig hasznos, bár- mikor húzzuk fel.

Amikor már majdnem kész van a pakli, de valamit ki kéne hagyni, legegyszerűbb sorba rendezni a lapjainkat erősség szerint (amit a költség, rugalmasság alapján, intu- ítívan határozunk meg). A sor leg- alján levő lap repüljön.

Végezetül, a pakliösszeállítás- kor nem árt figyelembe venni, hogy milyen környezetben játszunk. Pl. a Mirage/Vision/- Weatherlightban szinte semmilyen értelmes artifact nincs, míg a Tem- pest versenyen beraktam az összes valamirevaló artefactleszedésemet, és mindig jól jöttek.



TIHOR MIKLÓS

# KLÁNOK

Régebben volt már egy rövid áttekintés a klánokról, most azt szeretném egy kicsit kibővíteni, és kedvet csinálni hozzájuk.

A GALACTIC TRADE gyakorlatilag egyetlen hatalmas család vezetése alatt áll. Ősök Hientejos Losca a cápahabóruk idején gazdagodott meg. A körülmények elég érdekesek, bár meglehetősen homályosak voltak: a vetélytársak hazaárulásról, csempészkedésről és más törvénytelen üzletelésről suttogtak. Az irigykedő, sőt vádaskodó hangok azonban néhány évtized, évszázad alatt elhallgattak: a klán lassanként felvásárolta az érintett cégeket. A Galactic Trade ma már teljességgel feddhetetlen, hírneve mocsoktalan, még az ellenlábás Global Impex sem tud mást a szemére hányni, mint hogy feltűnően nagy haszonkulccsal dolgozik. A Losca család a háttérbe húzódott, de még mindig ők mozgatják a szálakat. Bár egy ekkora szervezetet lehetetlen egyetlen embernek irányítani, Dornaus Loscának, a család legidősebb tagjának van a legjelentősebb befolyása. Legnagyobb bántára a fiai még csak-csak, de az unokák egyáltalán nem érdeklődnek az üzleti élet iránt. Élik a gazdag aranyifjak életét, és sokszor a nagyapának kell őket kirángatni a bajból. A klán sikerének egyik titka kétségtelenül a Losca család közeli kapcsolata a császári házzal. A Loscák-ból hiányzik az emberekre oly gyakran jellemző fajgóg, de nem ez az oka a barátságának. Sűrű homály és vastag levél-tári por fedi a titkot, míféle szolgálatokat tehetett a klán a császári családnak, de minden bizonnyal értékesek lehetnek, mivel hatásuk még mindig tart.

A Losca család, s ezáltal a klán egyik szegényfoltja Juanech Losca kitagadása. Néhány évvel ezelőtt meghalt a klán addigi feje, Manius Losca. Juanech egyenes ági leszármazott volt ugyan, de a családi tanács túlságosan fiatalnak és tapasztalatlannak tartotta, ezért helyette nagybátyját, Dornauust választották. Juanech nem hagyta annyiban a dolgot, előbb perelni próbált, majd mikor veszített, és családja kitagadta, eltűnt. A Szabad Skorpiók vezéréként jelent meg újra, s minden erejét volt családja ellen fordította.

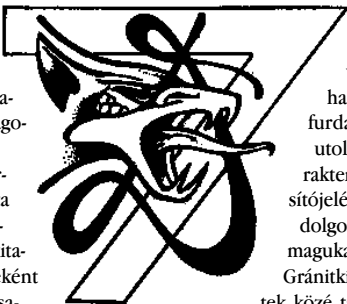
A SZABAD SKORPIÓK nem is olyan régen még csak gyenge és jelentéktelen, szövetségnek is alig nevezhető szervezet volt. Törvényenkívüli söpredék, ez szinte állandó jellemzőjük volt, s volt is benne igazság. Rengeteg olyan kistitűlű gazember kapcsolódott hozzájuk, akikkel lehetetlen volt

bármilyen központi akaratot elfogadtatni, még akkor is, ha a klán hosszabb távú érdekei ezt kívánták. Ám volt egy másik oldala is a dolognak: a Skorpiók között sok olyan kapitány búj meg, akinek nem törvénytársaság miatt gyűlt meg a baja a központi hatalommal, hanem épp ellenkezőleg, éleslátásuk, megvesztegethetetlenségük és becsületességük okozta vesztüket. A klán valószínűleg ugyanolyan nyomtalanul tűnt volna el a történelem süllyesztőjében, mint számos hasonló, jelentéktelen szervezet, ha nem bukkann fel egy fiatal – és családja szerint tapasztalatlan – ember.

Juanech Losca alulról kezdte, a klán legutolsó beosztottjaként. Szinte hihetetlen, hogyan volt képes ilyen rövid idő alatt ilyen magasra emelkedni – példája mindenesetre útmutató lehet nagyra törő kalózkapitányoknak... Ahogy egyre feljebb jutott, mindig összefogta a keze alatt működő részt, lenyesegette vadhajtságait, megszabolázta a klán túlságosan heves vérű, a klán érdekeit nem eléggé szem előtt tartó tagjait. Így mire felért a csúcra, már egy erős, félelmetes szervezetet irányíthatott, amelyet minden kereskedő átkozódva emlegetett. Közöttük is a leghangosabbak a Galactic Trade tagjai, mert Juanech Losca mindent megtesz, hogy életüket megkésérsítse.

A kalózklán célja elsősorban a haszonszerzés, de sokan rebesgetik, hogy afféle modern, űrbéli Robin Hoodokként a gazdag kereskedők meg nem érdemelt hasznából a szegényeket támogatják. Ez persze csak bizonytalan szóbeszéd, s maga a klán sem bizonygatja igazát.

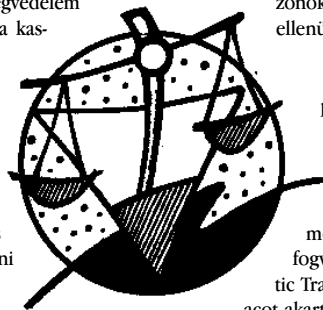
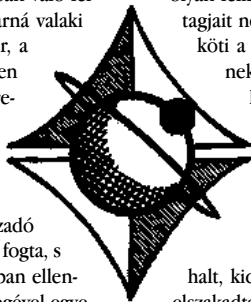
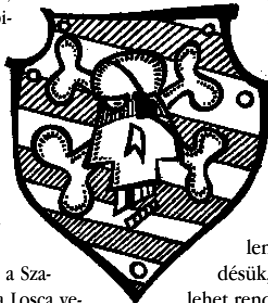
A GRÁNITKÍGYÓK klánjáról viszont soha senki sem állította, hogy bárkinek is pénzt osztogatott volna. A szövetség teljesen gátlástalan, ha pénzről van szó: minden lelkiismeretfurdalás nélkül elviszik a kereskedőhajó utolsó centjét is, tisztára pucolják a teljes rakterét. Azt mesélik, tudósai a hajók azonosítójelének kiiktatásán illetve megváltoztatásán dolgoznak – ez végre lehetővé tenné, hogy magukat az értékes űrhajókat is ellophassák. A Gránitkígyók klán a legrégebbi bűnszövetkezetek közé tartozik, sokan egyidősnek tartják a császársággal. Szervezeti felépítése a klasszikus maffiákat idézi: a klán alvezérei felosztották maguk között a galaktikát, a saját területükön élet és halál urai. Az alvezérek és az egyszerű kalózok között annyi láncszem van, hogy képtelenség eljutni hozzájuk: ha veszély fenyeget, már a kisebb főnökök sem haboznak egy gyengébbnek tartott, vagy



veszélyesnek ítélt szemet kilökné a sorból. A Gránitkigyók között nincs szolidaritás: ha egy klántag, csak társának nyakára taposva tud feljebb jutni, gondolkodás nélkül megeszi. Az alvezérek neve ismert, sokon tudják, miféle kapcsolat fűzi őket az alvilághoz, de bizonyíték még sosem akadt ellenük, az a bizonyos lánc eddig még mindig megszakadt. A Gránitkigyók vezetőjével azonban más a helyzet: állítólag az alvezéreknek kívül még soha senki sem látta: sosem ad közvetlenül utasítást kalóztámadásra vagy csempészésre. Valószínűleg elismert közéleti személyiség lehet, talán bizonyos politikai hatalommal is bír.

A Gránitkigyók hatalma igen megsínylette a Szabad Skorpiók megerősödését: megpróbálták a Losca vezette klánt elnyomni, majd beolvasztani a saját szervezetükbe de mindkét kísérlet kudarccal zárult. Most azt a taktikát választották, hogy megpróbálják elhalászni előlük a tehetséges újoncokat: gyors előrejutást ígérnek, ami nem is lehetetlen ebben a kőkemény, és nyers erőszakra épülő szervezetben...

Keményiség és az erőszakos megoldásokban való feltétlen hit: akárha az ACÉLSASOK klánját akarná valaki jellemezni. A hasonlóság itt aztán véget is ér, a harci klántól távol áll a fosztogatás, és minden más erkölcsstelen cselekedet is. A szervezet eredete nem vész a történelem homályába, bár az alapítók pontos neve ismeretlen. Az biztos, hogy kezdetben négyen voltak, mindannyian a Birodalmi Hadsereg nagyra becsült vadászpilótái. A császár éppen egy lázadó főurat akart megbüntetni, hajóival blokádlá fogta, s megadásra akarta kényszeríteni. A lord azonban ellentámadásba lendült, és tartalékban tartott seregével egyenesen a császári főhajónak rontott. A csata meglepetésre a lord javára kezdett eldőlni, olyannyira, hogy I. Kheol hajója megbénult, elvesztette kapcsolatát a külvilággal. Ekkor vált ki a császár seregéből néhány hajó, és egyenesen a bolygó felszíne, a főúr palotája felé repült – a korábban kiadott szigorú parancs ellenére. A heves légvédelem ellenére pillanatok alatt rommá lőtték a kasszétát, vezetőjeleket – és természetesen leszállóegység nélkül – leszálltak, és leállították a támadást a halálra rémült nemessel. Mindez alig húsz perc alatt történt, épp idejében ahhoz, hogy megmentsék az uralkodót. A három pilóta – negyedik társuk odaveszett az erős zárótűzben – nyilván kitüntetés és előléptetést várt tetteért, ám I. Kheol látni sem kívánta őket, annyira haragudott, amiért megtagadták parancsát. (A császár nem vétett sok hibát, de azok közül egyet sem volt hajlandó beismerni.) A három kapitányt rövid úton eltávolították a légierő kötelékéből, halott társuk-



nak még a katonai végtisztességet sem voltak hajlandók megadni. Ezek a kapitányok alapították a klánt, amely nevét állítólag negyedik társukról kapta. Rengetegen csatlakoztak hozzájuk, hisz sokakat elkápráztatott hőstettük, és megbotránkozott az uralkodó viselkedése. A szervezet nagyon kemény feltételeket szabott a belépőknek, s a vizsgán megfelelték közül is sokan elhullottak az első időkben. Mára az Acélsasok több egy baráti szövetségénel, csak olyanokat fogad magába, akik halálmegevető bátorsággal hajlandóak harcolni a galaktika erőszakosan betörő idegenek ellen. A klán tagjaiban nincs félelem, meggyőződésük, hogy a Káosz Galaktikában csak nyers erővel lehet rendet teremteni, s ezt csakis ők érthetik el. A Birodalommal – érthető okokból – ellenséges a viszonyuk.

Az Acélsasok a BÍBORREND szövetségével sem jönnek ki, az utóbbiak lenézik az Acélsasokat, míg azok gyengéknek tartják a BÍBORRENDHEZ tartozókat. A klán alapítója ismert: Haerromin fejből pattant ki az ötlet. A tábornok olyan félkatonai szervezetet akart létrehozni, amelynek tagjait nem a zsold, hanem egyfajta irracionális hűség köti a császárhoz. Az uralkodó gyakran túl gyengéknek bizonyult nemcsak a főurakkal, hanem a hadsereg vezetőivel szemben is. Ilyen helyzetekben jól jön egy gyorsan mozgó-sítható, erős katonai egység, amely feltétlenül hisz a császáriban...

A tábornok elgondolása jó ideig be is vált: a BÍBORREND évtizedekig szolgálta az uralkodóházat. Amikor azonban Haerromin meghalt, kiderült, kihez is kötődik a klán: szinte azonnal elszakadtak a császártól, önállóan választották vezetőiket és céljaikat is. A galaktika ura még sokszor próbálta őket befolyása alá vonni, de mindannyiszor sikertelenül. A BÍBORREND korábban a kalózok üldözését tekintette legfőbb feladatának, hisz ők zavarták leginkább a galaktika békéjét. Amikor azonban megjelentek a zargok és a mezonok, rögtön felismerték, mennyire fontos az ellenük való harc. Még inkább összpontosították erőiket és nagy figyelmet fordítottak az újoncok toborzására, a szabad kapitányok megnyerésére...

A GLOBAL IMPEX szintén erősen számít a szabad kapitányokra, ami tőlük nem is furcsa, hiszen független kereskedők szövetkezéseként alakult még a cápháborúk előtt. A kezdetektől fogva éles konkurenciaharcot vívtak a Galactic Trade-del, hiszen mindketten ugyanazt a piacot akarták meghódítani. A Galactic Trade mellett szólt őrjátsi szervezete, gazdagsága és ebből fakadó megbízhatósága, míg a Global Impexnek csak egyetlen előnye volt: az olcsósága. A klánnak nem kellett eltartania sokmil-

liós hivatalnokgárdát, hiszen a kapitányok maguk szerezték az üzleteket, a tagok összefogása elsősorban a biztos anyagi háttér megteremtését célozta. A Galactic Trade nehezen mozdult, az újításokat mindig a Global Impex vezette be elsőként – igaz, némelyikkel aztán be is fűrdött.

A klán alkalmazott elsőként olyan, a kereskedőknél kihelyezett terminálokon keresztül működő, hatalmas számítógépet, amely képes volt nyilvántartani a szektor legkülönbözőbb pontjain felbukkanó üzleti lehetőségeket. (A fejlesztők először a Galactic Trade-nek ajánlották fel a rendszert, de azok szakszerűtlenül lassúak voltak, a másik kereskedőklán elhappolta az üzletet. A dolog ironiája abban rejlik, hogy a berendezéshez szükséges pénzt – bankokon keresztül – a Galactic Trade-től vették fel...)

Am a klántagoknak vannak olyan üzleteik is, amelyek sohasem kerülnek bele abba a bizonyos könnyen ellenőrizhető számítógépbe. A szervezet laza és demokratikus, nincs igazán kiépített ellenőrzőrendszere, így a tagokat semmi sem tartja vissza az illegális ügyletektől, például az LPS fű forgalmazásától. Mindez sokaknak nem tetszik, például a Gránitkigyóknak sem: a Global Impex lerakatait nemrégiben ért bombatámadások ennek a bűnszövetkezetnek gyengéd figyelemzetetése voltak...

Egyelőre ennyit a háttérről: remélem, mindegyikötök ki tudja választani a karaktere jellemének, elhivatottságának megfelelő klánt – ha egyáltalán vállalni akarja az ezzel járó kötıtségeket és kíváncsi a klán szintemelkedésekre (már az elsőhöz is!) kapcsolódó jutalmaira. A

konkrét teendőkről, ha be akarsz lépni egy klánba: szóba sem állnak veled, amíg klánpontjaid száma el nem éri a százat.

Ezt úgy érheted el, ha a boltban, hivatalban vagy egyéb helyeken található kalandok közül elsősorban azokat teljesíted, amelyeket a választott szervezet kínál. (Ez kiderül a szövegből.) Ha több klán kalandjait is elvállalod, akkor figyelned kell arra, hogy bár az egyiknél nő a pontjaid száma, az ellenértékelt szervezetnél csökkenhet! Ha elérted a száz pontot, azaz az első szintet, a klán bejelentkezni nálad, s attól fogva te is kapcsolatba léphetsz vele.

Ahhoz, hogy a következő szintet elérj, teljesítened kell a klán küldetéseit – ezek nem egyszerű kalandok –, majd a belső szinteknek legalább kétszáznak kell lennie. Ennek elérésében segít a klán, ha lerakatának közelében tartózkodsz. Ez nem látszik az épületek felsorolásában, úgy értesülhetsz róla, ha kapcsolatba lépsz a klánnal.

Jó szórakozást kívánok!

MARKÓ KATALIN



## II. Galaktikus Légiparádé



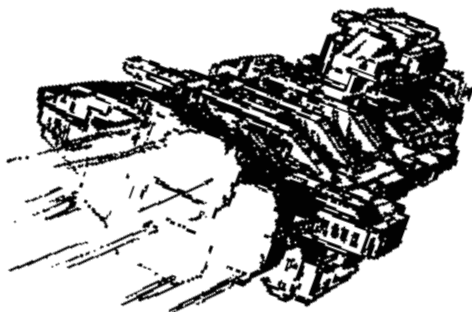
A Swatth Military egész egyszerűen nem tehetette meg, hogy ne rendezze meg újra a légiparádét. Ha ők nem teszik meg, valaki más biztosan lecsapott volna a biztos profitot ígérő üzletre, s ha már pénzről van szó, miért hagyták volna, hogy más zsebébe kerüljön? A szponzorok nagyjából ugyanazok maradtak (Amati és Pocket konzorciumok), de az ION-BENT-et kiszorította a törekvő, dinamikus MIB. (Mondják, nemcsak ezt az üzletet happolták el előlük, hanem erősen szorongatják az ION-BENT-et más területeken is.) Az ION-BENT most igen reménykedik, hogy a MIB elkövet valami ballépést, amelyet kihasználva megtörhetik a fiatal cég felfelé ívelő pályáját. Rosszmájú megjegyzések szerint maguk sem haboznak előidézni egy kis üzemzavart...

Persze valójában nem fenyegeti semmi a II. Galaktikus Légiparádé zavartalan lebonyolítását: a Swatth Military éberben őrködik a biztonságon. A verseny rendje ugyanaz lesz, mint korábban, az egyetlen különbség, hogy jelentkezés után a versenyzők nem adhatják el tárgyaikat. Első

nap az ügyességi verseny kerül sorra. Azt rebesgetik, hogy igen célirányosan tervezték meg, a szervezőknek céljaik vannak az akadályokat sikeresen és gyorsan leküzdőkkel. A második nap az egyéni versenyé, itt mindenki felmérheti, mennyit tud elérni a saját erejéből. Az alacsony szintű hajóknak is érdemes indulniuk, hiszen a fődíjakon kívül hajtótípusonként is oszتانak díjat – ha van legalább három jelentkező. Harmadik nap viszont a csapatmunkát jutalmazták, ez a flották versenyének ideje. A flottának három kapitányból kell állnia, a csapatok erősség szerint kategóriákba osztva indulhatnak.

Ha kíváncsi vagy, hogyan szerepeltél a légiparádén, december 6.-án, a TF-KG-találkozón megkaphatod a fordulót a saját kezdebe. Ha nem tudsz eljönni, elküldjük postán, mint a közönséges fordulót. Most még csak november közepe van, 30.-áig még mindenki leadhatja jelentkezését a II. Galaktikus Légiparádéra. Biztos, hogy nem bánjátok meg.

MARKÓ KATALIN



<b>Alaptípus:</b>	Zarg 5–AE
<b>Manőverezőképesség:</b>	3
<b>Energia:</b>	100
<b>Páncélat:</b>	170
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	6
<b>Pajzsok:</b>	9 lézer, 8 foton

A zargokat sokáig nem érdekelte, hogy az egyre bátrabban küzdő kapitányok sorozatban lődözték le a pajzs nélküli hajóikat, míg végül valamelyik zarg feles valószínűleg megunt a dolgot, és megalkották a Top Shieldet. Első ránézésre a Top Shield nem látszik nagy durranásnak, hiszen csak három ágyú meredezik fenyegetően a túlságosan erőszakosan kíváncsikodó felé. Amikor azonban valaki harcra keveredik vele, kiderül, hogy az a három ágyú ion-

sugarakat bocsát ki magából, amelyre egyelőre nem találtak védelmet a szabad kapitányok. Az is hamar világossá vált, hogy lézer- vagy fotonágyú nem igazán hatékonyak ez ellen a hajó ellen, és rakétákkal sem túl sebezhetők. Mindegyik fegyver ellen három-négy pajzs védi a hajót – azt hiszem, már mindenki tudja, miért kapta éppen ezt a nevet ez a repülő bunker. A háromféle pajzs miatt csak ionágyúkkal lehet kapásból megsebezni a hajót. Ha pedig valaki nem rendelkezik ilyennel, akkor nincs más megoldás, mint lövöldözni, és vagy átölni a pajzsát, vagy várni, mikor fogy el az energiája. De hány hajó tudja ezt kibekkelni? Hiszen ott vannak az ionágyúk... Mindazok, akik találkoztak vele – vagy akár csak hallottak róla –, eltöprengettek azon, hogy vajon mire használhatják a Top Shieldet az idegenek... Ionágyúi ellenére nem kifejezetten harci hajó, erre utal viszonylag gyenge manőverezőképessége is. Egyes feltételezések szerint zarg nagyfejűeket szokott szállítani, s ezért a nagy védelem. Néhányan, akik pusztítottak el már ilyen típusú hajót, mintha egy mentőkapszulát is látni vélték volna eltűnni a hiperűr rejtelmes terében... Mások nem láttak egyebet robbanásnál, de az előbbiektől azt állítják, ez nem bizonyít semmit, a zargok főnöke bizonyára bennégett a hajójában. A kérdést mindaddig nem lehet eldönteni, amíg valaki el nem fogott egy ilyen hajót, de egyelőre még egy Pöcök sem akadt fenn a vadászok hálójában.

A Káosz Galeri a másodikiként megalakult szövetség, híres tagokkal, nagyon színvonalas belső újsággal (Káoszkegyed). A szövetség baráti alapokon működik. Jelenlegi székhelye a Trento, és mindenkit nagyon szívesen látunk, aki nem szimpatizál a Jégmosoly Uszonnal, jól érezné magát a közösségben, és tetteivel emeli a Galeri színvonalát. Főként a nagy taglétszáma, és a jó szervezethez építünk. A felépítés teljesen demokratikus, mindenki két rangpontra rendelkezik, és a fontosabb döntéseket mindig megszavazzuk. Kinevezett vezető nincs, hanem egyszerűen azok „vezetnek”, akik éppen a legaktívabban foglalkoznak a szövetséggel, tervezik, szervezik a programokat, rendezvényeket, flottákat. A belépésnek faji, vagy foglalkozási megkötései nincsenek, mindenkit nagyon szívesen látunk, aki a KG-ben a tápoláson kívül a szórakozást, a nagy baráti kör elérését is lényegesnek tartja. Különösen jó, ha jelenlegi Káosz Galaktikákkal barátokkal együtt lépetek be, és a Galeriben egy újabb színteret jelentve kis alcsoportot hoztak létre. A Galeri egyébként is ilyen kisebb-nagyobb csoportokból áll, amelyek között persze nagyon aktív együttműködés van, ezek közül is bármelyiknek tagja lehetsz. Nem látom értelmét, hogy különösebb propagandaszöveggel, és valótlán állításokkal traktáljalak, hogyha úgy érzed, hogy jól éreznéd magad egy ilyen felépítésű szövetségben, akkor várom jelentkezésed akár személyesen, e-mailben, levélben, vagy a Galeri más tagjainál az ország legkülönfélébb városaiban, klubjaiban.

*IXION (#3530)*





Acélszív szövetsége. E szövetség azokat a kapitányokat próbálja összefogni, akik a harcot érzik életelmüknek. A szövetség a zarg és mezon hadihajók galaktikából való kiűzését tekinti fő feladatának. A szövetség tagjai nem kalózkodhatnak. Fejvadászatot, kereskedést és más lealacsonyító tevékenységet csak ritkán végeznek. A kalózokat csak akkor támadjuk, ha közvetlen támadás érte valamelyik tagot. Ekor viszont egyenesen lépünk fel az agresszor ellen. A szövetség tagjai az Acél Sasok klánt támogatják, igyekeznek minél hamarabb a tagjává válni: amennyiben elérik a 100-as megbecsülést, azonnal belépnek a klánba. Várom minden olyan kapitány jelentkezését, aki magának tudja vállalni a fenti célokat, segít az alapszabályzat megírásában, és a szövetség létrehozásában. Ne feledjétek, mindenki harcol, de van, aki számára a harc maga az élet, s akinek célja a harcot művészi foka emelni! **Galaktika Géniusz**

a Spanyol Inkvizíció (#2156) kapitánya;  
Zábó Károly, 2541 Lábatlan, Piszkei tlp. 7/2.  
Tel: 33-463-458

Üdvözlétem mindenkinek! Különösen nagy tiszteletem a vízfizétek szektorában lévő Fekete Oroszlánok, valamint a bádóglavórijában úszkáló műanyag halacszkának. PVC kapitányának, és az ő kedves ellenlábásának, a foghiányban küzdő Koszos Kartévc kapitányának, és nem utolsósorban csokolóm a bájost(nak nem mondható) Larissa Starlight „kisasszonyt”. Szóval hol is tartottam? Ja, igen! Tehát van szerencsém bejelenteni, hogy mi xenók is vagyunk olyan tökök gyerekek, mint a halacszkák és a vízfizétek. Mi is felvettük a harcot a zargokkal, és elég jól elpáholtuk őket. Mire ez az írás megjelenik (reményeim szerint) a bázis már az utolsókat rúgja, és készülniük a Holdporlasztó roncsain tartandó búcsúbankettre. Itt szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik részt vettek és vészesen a bombázásban. A nevem listája elég hosszú lenne, ezért nem írom le. De akik érintettek a dologban, azok tudják, hogy jó bui volt. Üdv mindenkinek! Xeno rulez!**Acid el**

**Assasin**  
a Dark Acid (#1548) kapitánya  
Ui.: Egy javaslatot kérek, hogy melyik szektorba ugorjak. Abba amelyikben a Jégmosoly Uszony van, vagy esetleg abba, ahol a Káosz Galeri található? És még valami: elárulhatná nekem a galeriesek közül valaki, hogy mit mesél rólam Larissa.

Tisztelt kapitányok! Ha valaki 1997. október 2. előtti egyedül lőtt le a Holdporlasztót, azt megkérném, hogy egy rövid mentális üzenetben jelezze ezt nekem a #2441-es sector net számot vagy a lent látható címen. Csupán kíváncsi vagyok elmondhatom-e magamról, hogy életemben először sikerült elsőnek lennem valamiben. Tisztelettel:

**Stormy Gravel (#2441)**  
Petró Attila, 5830 Battyana, Vörösmarty u. 130.

Eladó egy Scorpion Sting xeno légvétséggel. 22. forduló, elég sok lemaradással. 55 zseton van még a számláján. Érdeklődni lehet:

Szigeti Ákos, 1039 Budapest,  
Királyok útja 148. vagy a TF-en: #5783  
 Mi szeretjük a Káosz Galerit.

**Jégmosoly Uszony (#901)**  
 Kalózok a lakatlan bolygókon! Rovar Tar (néma

épp a kormét rága, mikor megérkeztek a társai. Vilám Pity (gyorsbeszédű) a Sodródó fadarabbal, Xinos Kisboa (szszsz) a Vitorlás Kagylóhajjal és Gumiró Arcúra (rág) a Holdkóros Sirály kapitánya. Rovar Tar hajója épp javítás alatt áll: a legénység egyik tagja a nyakánál felülegszerve lóg a Gumitaj oldalán, és néki-nékiütődik a hajótestnek, míg a másik oldalon egy másik tag buzgógn nyomkodja a Suli-fixes tubust a burkolathoz. Hát elindul az expedíció, már előttük a lakatlan bolygó, és megkezdik a leszállást Pancser-féle leszállóegységeikkel, amelyek egy új fejlesztés termékei. Leszállás után a kapitányok kilépnék hajóikból, és visszafordulva még látják, hogyan süllyednek el a mocsárban. Hosszú keresgélés után akadnak rá a lezuhant roncsra, és a bejáratnál kód várja őket: (1, 2 > 3) (2, 1 > 3) (1, 4 > 5) (2, > ?), és a kalózok a fejüket használják, melynek következtében a súlyos ajtó recseveg-roppogva szakad be. Bent találják Csodát, a jeti-lovagot, aki kérésrel áll elő: Ugyan már fiúk, szedjétek nekem egy kosár áranyát. (xxx. kaland). A hires kalózok meg is teszik, visszatérnek, és átnyújtják a gyümölcsöt. Csoda, mivel érzi, hogy kalózok (hiszen ő a Meró örököse), 20 méter kötelet és egy csákyt ajándékozik nekik (alapvető kellék a kalózkodáshoz). A hires kalózok kérdésre, miszerint hogyan szabadsátság ki járműveiket, Csoda egy hosszúak fémtárgyat húz elő. – Na mi ez? – kérdezi. – Fénykard – vágják rá körülsan (hiszen ők is néznek trideót). – Nem, barmok, ez a teherdaru távkapcsolója! Miután kiszabadították járműveiket, a hajtóművek dübörgése között tűnnek el a fekete űrben. Csoda csak a fejt rázza. – E-je-je, ezekből se lesz jeti lovag!

**Barrauda** a Black Magic (#3134) kapitánya,  
**John Power** az Imperator I. (#2366) kapitánya  
Ui.: A szitkokat és fenyegetéseket a titkáruk számára kérjük (#3357). A szereplők kitaláltak, de ha hasonlítanak bármely pancser kalózhhoz, az nem a véletlen műve, hanem a miénk.

Üdvözlét minden úrjárnak! Ezúton szeretnék köszönetet mondani minden kapitánynak, aki részt vett a xeno bázis bombázásában, illetve ezzel kapcsolatos információkat, tippet tanácsokat bocsátott a rendelkezésemre. Itt van a bombázásban részt vett kapitányok névsora (a sorrend véletlenszerű): Wotan, Xerxes a Fűrész, Xintia a Bajkeverő, Halálbáró, Acid el Assasin, Don Kartács, Zondark Morton, Nagymama, Ormett Tellrunell, Darth Vadi, Joe Ace, Ezor the Rogou, Charlie Brown, Nimbostratus, Solovan Ali, Alex Barton és még persze azok is, akik az infókat szolgáltatták. Elnézést, ha valakit kihagytam volna! Köszönet a segítségért, és további jó repülést kívánok mindenkinek (persze a másik szektorbelieknek is).

**Van Der Marsh** kapitány (#3484)

Kedves kuncsaftok! A Massage Club szolgáltatása ismét bővült. A lányok ősi archeodron technikákat tanultak, melyek tartalmazzák a létűt évezredes piroslámpás módszereinek legényét. Köszönet a technosámánok kitaró munkájának. Mindenkit üdvözöl Apokrifopolisból: **Mermalor (#1418)**

Shin központ nyitotta meg kapuit az ember-szektorokban a Barlenta (#123) csillag Őlök (#20) holdján  
 Kapitányok a Formato I.-ben! Ha van fölösleges herepiomotok, jó áron (15-20 000) megvenném.

**Chantalle Shimada** kapitány (#4860),  
email: H7345888@stud.u-szeged.hu

Még a legfényesebb hajótest, a legcsillogóbb fegyvezzet szem képes bevillágitani a melyűj szótétjét (de még egy cápa agyát(?) szem)!  
**egy cápabaját (#1209)**

Az egyenes úton nem mindig érvévesztető. Ha túl sokat tétovázol, akkor sem elérheted a céljaidat. A leghelyesebb, ha rögtön a kettést választod.

**Káosz Galeri (#902)**  
 Formato III. szektor kapitányai! Light Knight vagyok, a Phoenix Phantom kapitánya. Adás-vételi szerződéshez keresnek cserepartnert (legálisan vagy féllegálisan). Minden pénzt megadnak 4 db Giga Beamért, irányár 140 000 IGÉ, de az árban mindenképpen megegyezünk. Előny, ha elhozod a 105-ös rendszere, ugyanis most ott pusztítom a rohadat zargokat. Ugyanitt eladó 25-30 db herepium, irányár 10 000 IGÉ/db, valamint 6 db Raven V++ lézérágyú, irányár szintén 10 000 IGÉ/db. Ha valamelyik üzletre vevő vagy, csak oda kell jönnöd a 105-ösbe, ugyanis már ki vannak adva a megfelelő parancsok a navigátorom. Ha nem tudsz odajönni, keress a 49-425-102-es szektorhívószámom (tel.) vagy a navigátorom is felveszi az üzenetet az (#1307)-es hivatkozási számon. Előre is köszi mindent! **Light Knight**  
( # 1 3 0 7 )

Dudád Róbert, 3421 Mezőnyárad, Toldi u. 32.

Hé, hello haver! Érdekel egy tuti kis bui itt a Cgaliban? He, mi? Ja, király. Figyél, akkor elmondom! Seftes buliról van szó, értesz nem? Lps gyurma szórása, lopott cuccok felvásárlása. Mi, hogy mi a fenének üvöltök? Azé', mert akkora a zsvajf fejekém. Közöd? Na azért! Gyors pénz, az kell? Jó, látod ott azt a fazont, ott a sarki boxban azella a pár üröggett? Igen? Na gyere, bemutatlak neki. Mi, most nem? Öregem, gixeres vagy, vagy mi? Aha. Na mindegy, nekem mennem kell, már vár egy tag. Azé' jól nézd meg azt a fazont, ő itt a nagykutya, ha valamire kezdeni akarsz, kérd a beleegyezését, különben koppanthatsz haver. A sikátort meg kerüld, tele van megbizhatatlan dealerekkel, rizikós hely. Fegyverek nélkül a közelbe se menj, oké? Nem nincs semmi bajom. Na figyelj, meglek. Majd még találkozunk. Helyes, akkor keresd Captain Join'-t, majd ő eligazít. Ja, a jelszó haver. Ezt ne feledd: Terem még babér. Na údv:

**Captain Join' (#2398)** a Gre'n Masque kapitánya

Tisztelt kapitányok a Formato II. szektorban! Nálunk is fel kell számolni a zarg blokádot! Írjatok vagy üzenetek, hogy hol van bloká, esetleg van-e még élet a bolygón. Szívesen beszállnék egy blokádtörő flottába, vagy ha akarjátok, vezetek egy flottát. Van egy eladó Shin Shai V1 hiperhajóművem, amit érdekel, jelentkezzen, az árban majd megegyezünk.

**Derter Budge Ghy (#3512)**  
Hansághy Gyula, 1144 Budapest,  
Szentmihályi u. 12. fsz. 5. tel.: 184-6319

Gyere, a Káosz Galeri (#902) téged is vár. Cápák kiemelt bánásmódban részesülnek!

**Káosz Galeri (#902)**

# Ghalla News

47

A Túlélők és Kalandorok magazinja '97 november

## AZ EDDIG MEGALKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

### KÖZÖS TUDAT

9101 Álomörzök  
 9102 Vasalt Bunkók  
 9103 Serény Múmiák  
 9104 Viharlégió  
 9105 Lélektisztító Irgalmas Nővérek  
 9106 Arany Magisztrátus  
 9107 Ezüst Kigyó Szövetsége  
 9108 Naplovagok  
 9109 Északi Druida Szövetség  
 9110 Zan Rendje  
 9111 Ördögi Kör  
 9112 Mesterek Bandája  
 9113 Pusztítás Profétái  
 9114 Pöröly Rend  
 9115 Igazság Keresői  
 9116 Ördögi Kör  
 9117 Hofarkas Klán  
 9118 Két Kard Testvérisége  
 9119 Kvázárszlikák Népe  
 9120 Változás Gyermekei  
 9121 Szamócák  
 9122 Vashegyek Nemzete  
 9123 Acél Öklök  
 9124 MAFFIA  
 9125 A Korona Bajnokai  
 9126 Aransárkány  
 9127 A Pentagramma Testvérisége  
 9128 Vértörös Légió  
 9129 Illúzió Mesterei  
 9130 Idő Porszemek  
 9131 Éjharcosok  
 9132 Csontribrigád  
 9133 Smeragd Sasok  
 9134 Fény Testvérisége  
 9135 Mágia Örökösai  
 9136 Kerekorsó Rendje  
 9137 Sheran Múmiák  
 9138 Szeretet Vándorai  
 9139 Erdők Vándorai  
 9140 Ördögi Kör  
 9141 Igaz Barátok  
 9142 Údvadsereg  
 9143 Ordo Mutantium  
 9144 Sziklaöklök  
 9145 Humán Páholy  
 9146 Vértestvérek  
 9147 A Káosz Lordjai  
 9148 Sötét Inkvizíció Apostolai  
 9149 Melysötét Vándorai  
 9150 Ars Magica  
 9151 Ghalla Gyermekai

### JELLEMZÉS ALAKULÁS

Jó 1993.11.23.  
 Semleges 1993.12.23.  
 Gonosz 1994.01.07.  
 Semleges 1994.01.27.  
 Raia 1994.02.13.  
 Fairlight 1994.03.27.  
 Fairlight 1994.04.08.  
 Raia 1994.06.01.  
 Sheran 1994.06.15.  
 Általános 1994.06.21.  
 Dornodon 1994.07.25.  
 Armymano 1994.07.25.  
 Leah 1994.07.25.  
 Általános 1994.08.15.  
 Általános 1994.08.18.  
 Leah 1994.09.05.  
 Általános 1994.09.14.  
 Tharr 1994.09.19.  
 Troll 1994.11.07.  
 Alakváltó 1994.12.14.  
 Általános 1995.01.04.  
 Törpe 1995.01.18.  
 Kobudera 1995.01.24.  
 Gonosz 1995.01.27.  
 Általános 1995.02.14.  
 Raia 1995.03.09.  
 Általános 1995.03.17.  
 Tharr 1995.04.10.  
 Általános 1995.06.19.  
 Általános 1995.06.27.  
 Általános 1995.07.10.  
 Általános 1995.08.02.  
 Alakváltó 1995.08.08.  
 Jó 1995.08.09.  
 Gnóm 1995.09.21.  
 Általános 1995.10.05.  
 Sheran 1995.10.18.  
 Elenios 1995.10.19.  
 Elf 1995.10.26.  
 Dornodon 1996.01.26.  
 Semleges 1996.04.17.  
 Általános 1996.05.09.  
 Mutáns 1996.05.15.  
 Kobudera 1996.12.02.  
 Ember 1996.12.02.  
 Általános 1996.12.27.  
 Gonosz 1997.05.06.  
 Gonosz 1997.05.07.  
 Elf 1997.05.15.  
 Általános 1997.05.30.  
 Általános 1997.07.31.

### VEZETŐ

3821 Jerikó  
 1506 Kőfejű Beldor  
 4709 Ithril  
 2883 Dort Amessix  
 3448 Darkseid  
 4116 Tour Wen  
 1719 Túztövís  
 3188 Mr.H.A.I.R.  
 5530 Mandhal di Mehr  
 6666 Tb.gátló Vlagyimir  
 4538 Ilinir Doaron  
 2434 Lop-Nessy Eszti  
 5646 Grath Morphus  
 2195 Killer Thorn  
 3472 Dalamar  
 3149 Philatorix  
 2271 Quetzalcoat  
 1375 Worm  
 2898 Börnyakú Lombard  
 3219 Könnyüléptű Alvina  
 2279 Dzsoki a gonosz  
 4922 Csákyos Blendor  
 3403 Ashkenor  
 4128 Jim Beam  
 4842 McNewast  
 3612 Babsalata  
 3430 Yasmina  
 2183 Rodin fia Danair  
 2444 Fealefel Throm  
 4451 Einstein Junior  
 1170 Rothdak a Megtorló  
 2923 Trebor Yascorab  
 3519 Roberto  
 4105 Avina  
 3542 Mehanidas Trak  
 1724 Tëla Oriens  
 3449 Gyalogkakukk  
 2164 Gwyldyn  
 3813 Banális Ajlbibek  
 3026 Xeldor Dortin  
 2800 Desconhecido Deus  
 1500 Lord Axyz  
 1721 Fekete Lótusz  
 1328 Fesbter  
 1444 Aransárkány  
 5089 Kék sequator W.D.  
 4879 Negat  
 3833 Halálhozó Leoford  
 3429 Faithful Tanthalas  
 5907 Anarchil  
 4562 Beneditta

### SZIMBÓLUM

Főnix  
 Eltaposott quwarg  
 Mosolygó angyalka rózsaszin bugyiban  
 tornádó örvénylő tölcseré  
 Halványan vibráló nyunyónyúvó vikócsmajom  
 Varázskönyvből ömlő aranylő hatalom  
 Két kört formázó ezüst kigyó  
 Fehéren izzó tüzgömb  
 Egy tölgfyakoszorú  
 Bézs alapon édeskes illatú halászikoly  
 Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér  
 Kincsekben dűskáló, vigyorgó Armymano  
 Kasza  
 Sűjtásra emelt pöröly  
 Lélekmérleg  
 Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya  
 Hőföhér farkasfej  
 Földbe szúrt kard  
 Véres csatabárdot nyalogató Troll  
 Nekrofun-bonsai  
 Szamóca  
 Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap  
 Otthonát védelmező Jáde-sárkány  
 Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány  
 Koronára fonódó kigyó  
 Aransárkány  
 Langoló Pentagramma  
 Mindent elsöpörő hómplöngyő ármádia  
 Kékes fényben úszó, derengő szellemalak  
 Kaleidoszkóp  
 Éjfekete kardról vörös vércsepp csapódik a porba  
 Mindent átható csapatszelleml  
 Tüzoszlop az átrepülő ALAKVÁLTÓ  
 Fényt tükröző kristály vízi tó  
 Kristálygömb belsejében épülő mágustorony  
 Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak  
 Mosolygó rettenet rózsaszin bugyiban  
 Csőrében mákrózsát tartó galamb  
 Szellőjárta fűzfaliget a csillagos ég alatt  
 Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér  
 Lelkekben élő Igaz Barátság  
 Idős asszonyt szopógödörbe segítő ifjú harcos  
 Nemesi diszokban pompázó Puhos Kópos  
 Kolostort védelmező Jáde- sárkány  
 Tűzförgetegből kilépő ember  
 Sirkövön fekvő vörös róza  
 Prédára leső drónkeselyű  
 Égy koponya, mely szemüregében halálutsádat látod  
 Csillagos szemű obszidián pók  
 Mágikus viharban meditáló varázsló  
 PSZI jel

# HÍREK, INFORMÁCIÓK

## a legközvetlenebb forrásból

### MÓDOSÍTÁSOK

- ▶ A pszi ernyő már működik csatamezőn, labirintusban, mászásokor, sőt, a kihívás tornyában is.
- ▶ A „bűvölj vasvért” c. Elenios küldetés esetén a bűvölés ellen az áldozat nem kap bónusz mentődobást (függetlenül a vasvért nagy értékétől) így nem válik közel lehetetlenné a küldetés.
- ▶ A különböző, varázslatot permanens elfelejtető támadásokkal kapcsolatban (nem ideértve a büntető pragloncot, de ideértve Chara-din fattyait): 400 arany vagy annál drágább varázslatot így nem tudnak a kalandozó agyából kitorolni.
- ▶ A mágiatörés varázslat általánosabb, használhatóbb lett, minden varázslatot leszed az áldozatról (kivéve két kalandozó harcánál a kör végéig tartó varázslatokat). A mágiatörésnél kizárólag a két harcoló taumaturgiájának különbsége számít, a szerencse nem. Korábban a mágiatöréssel volt egy apró hiba, siker esetén is néha azt írta ki az áldozatnak, hogy nem hatott rá a mágiatörés. Ez a hiba ki lett javítva.
- ▶ Méregsemlegesítés. Ha 2. paraméternek megadsz egy 1-est, a méregsemlegesítés automatikusan megújítódik. Ha egy harcban többször mérgeznek, akkor is csak egyszer sül ki a méregsemlegesítés.
- ▶ A csatornától nyugatra már majdnem elfogytak a lehetséges templomhelyek! Eredetileg a térkép minden 20x20-as területén 1-1 templomhely volt minden isten számára. Most ez kibővült, minden ilyen szektorban 1-1 újabb templomhely van. (Sokáig fontolgattam a másik megoldást, valamilyen globális katasztrófával kapcsolatban, amely minden templomot elpusztít, de ez túl drasztikusnak tűnt...)

### FEJLESZTÉSEK

- ▶ Bekerültek a programba a hónapok óta gyűjtögetett kiegészítések a tudati képességekhez. Erről most nem írok bővebben, az enciklopédia magáért beszél, csak annyit, hogy az enciklopédiát azok kapják meg, akik már ismerik az EF parancsot és KT tagjai. A sok pozitívum mellett ez az enciklopédia egy korlátozást is tartalmaz: ha egy alacsonyabb szintű karakter egy magasabb szintűnek TU-at ad át, akkor a magasabb szintű 5 TVP-t veszít TUnként az átvételért.
- ▶ A Fény szentélyébe beköltözött Dögvész, Chara-din földi helytartója, és átváltoztatta a Rothadás szentélyévé. Vajon mi lehet a célja? Vajon vissza tudják foglalni a kalandozók a szentélyt? Vagy ez is Chara-din újabb mesterkedése? Mindenesetre a szentély előtt már gyülekeznek a karók, rajtuk a Dögvész ki hívó és kudarcot vallott kalandozók fejével...
- ▶ Az utóbbi idők egyik legnagyobb fejlesztése a kihívás tornya. Ez az új épület csak a csatorna túlóladalán található meg, de ez is eggyel több ok a mihamarabbi átkelésre. A kihívás tornyában 5 nehézségi szint van (de állítólag létezik két jutalomszint

az összes nehézségi szintet végigjárónak, és ezenkívül van valahol egy rejtett szint is...) A nehézségi szinttől függ, hogy milyen és mennyi véletlenszerű feladatot kapsz. Ezek lehetnek szakértelempróbák, harc szörnyvel, egy tárgy elkészítése, vagy egyszerűen csak valamilyen információ ismerete. Nemcsak a végső jutalom mesés, de sikertelenség esetén sem kell lógó orral távoznod: a szakértelempróbák fejlesztik az adott szakértelmet (akár a harcművész szakértelme is megnőhet valakinek a kihívás tornyában!), és minden egyes sikeres próbáért tapasztalati pont jár. A kihívás tornyában senki se egy új csatamezőre számítson: egyrészt, mert körönként csak egyszer mehetsz be, és aki teljesített egy szintet, az ugyanazon a szinten nem próbálkozhat újra. Másrészt, a kihívás tornya nem annyira a szűk, csak a harcra, tápra specializált kalandozóknak kedvez, hanem azoknak, akik többirányban „művelik” a karakterüket, és néha esetleg foglalkoznak a zenéjük, a titkosírásuk fejlesztésével, vagy olyan információkat, tudnivalókat gyűjtenek össze, ami nem fér bele egy koncentrált karakter TVP-keretébe.

### MEGJEGYZÉS

- ▶ Talán könnyebb megérteni a TF időnként elvégezhető tevékenységeinek a működését némi magyarázattal. Ide tartoznak a csatamezők, mély kutak és egyéb másznivalók, sőt még a korlátozott számban szedhető növények (pl. csuklyavirág) is. Amikor valaki itt „matat”, a program letárolja az időpontot és a karakterszámot. Elméletileg 9 nap múlva próbálkozhatsz újra, de ha közben valaki más is használta az adott „létesítményt”, akkor az ő adatai kerülnek be ide, és te akár 2 nap múlva is próbálkozhatsz.
- ▶ Végezetül szokás szerint egy megjegyzés a KT-kkal kapcsolatban. Szinte minden alkalommal, amikor egy általános KT alakul, az alapítók megkeresnek azügyben, hogy ilyen-olyan speciális képességet szeretnének induláskor. Természetes, hogy az ún. általános KT-knek is van valójában valamilyen fókusza, csak ez éppen nem fér be a jellemek és fajok szűk csoportjaiba. Ennek ellenére, nem tudok az alapításkor semmilyen különleges KT képességet leprogramozni egy általános KT számára. Nekik a képességek fejlesztése eleve jóval olcsóbb (az első képességet 50 TU-ért fejlesztik!), ez kompenzálja a kezdeti spec. dolgok hiányát. És természetesen az első KT képességeket (sőt jobb helyen mindegyiket) fel lehet használni arra, hogy önálló arculatot, igazi szerepjátékos egyniséget kaphon a KT, saját, jellemző képességet birtokoljon. Szóval elnézést kérek az általános KT-ktől, de ne kérjenek induláskor egyedi képességet, mert ezt a kérést nem tudom teljesíteni, várniuk kell az első tudati képességig (400 nap).

THOR MIKLÓS

# Közös Tudatok

A Közös Tudatok problémája azóta él, amióta képességeket lehet fejleszteni: ki hány tápos képességet fejleszthet, kinek van erősebb képessége, egyáltalán mi az, ami megengedett. Hosszas elemzés és megbeszélés után végül sikerült egy egységes rendszert kialakítani, amelynek eredményeképp remélhetőleg a KT-k közötti verseny annyira kiegyensúlyozott lesz, mint a kezdetektől szeretünk volna.

Minden, már kifejlesztett KT képességhez hozzárendeltünk egy pontértéket 0 és 9 között. A 0-s képesség semmilyen módon nem befolyásolja a karakter fejlődését, jelentősége kizárólag szerepjátékos (pl. egy szöveg elmondása minden szembejövőnek, viharfelhő stb.). 1 pontosak lettek azok a képességek, amik valami minimális dologt csinálnak (pl. +1 támadás, +5 ÉP kör elején stb.), fő jellemzőjük szintén a fenti szerepjátékos vonás. 5 pont körül vannak azok a képességek, amelyek jól kiegyensúlyozott, normális képességek, amelyeknél erősebbet a tudati képességek bevezetésekor nem szerettem volna megengedni. 7-9 körül vannak azok a képességek, amelyek erőteljesen tápolják a játék legalapvetőbb erőforrásait, pontosan azt csinálják, ami NEM lett volna a tudati képességek célja. Ilyenek pl. a legjobb TU regeneráló képességek, effektíve TVP-t vagy varázspontot előállító képességek, a harci képzettségeket jelentősen befolyásoló képességek. És bizony, van néhány 9 fölötti képesség is, ezek közül amelyiket lehetett, meggyengítettük.

Figyelembe véve, hogy az „evolúciónak” valamiképp logikus eredménye, hogy a játékosok legnagyobb többsége a fejlődését segítő képességeket szeretne kifejleszteni, ezért az első 5 KT képességre költhető összes pontmennyiséget 25-ben határoztuk meg. A jövőben 1. képességként 0-1 pontos, másodikként max. 3 pontos képességnél semmiképp sem fogunk engedélyezni. 9 pontonál erősebb képességet nem engedélyezünk. A 6-7. képesség a pontokba nem számít bele, és a 8. képességgel kezdődően a 25-ös pontkeret minden alkalommal 3 ponttal emelkedik. Akik a jelenlegi rendszerben a 25 pontot már átlépték az első 5 képességgel (sajnos ilyenre is volt példa), azoknak ezt a 8., 9. stb. képességeknél kapott bónuszból kell ezt visszalagolniuk. (Tehát egy 30 pontos KT 8.-nak 0, 9.-nek 1 pontos képességet fejleszthet ki.)

Részletes listát itt a különböző KT-k jelenlegi állásáról, a képességek pontértékéről sajnos nem áll módunkban közölni, de remélhetőleg az újság megjelenésekor a KT vezetői már megkapta azt a levelet, amelyben részletesen leírjuk, hogy melyik képességetek hány pontot ér. Kérjük, ezeken a pontértékeken senki se vitatkozzon, nagyon sok időt töltöttünk összehasonlításal, átszámolásal. (Hasonlóan, mindenki kíméljen meg a „ha tudom, hogy ennyi pontot ér, inkább mást választok! Hadd cseréljem ki...” kezdetű levelektől. Semmilyen, már leprogramozott képességet a KT kérésére nem cserélhetünk ki, még akkor sem, ha a képesség valamilyen, a megbeszélésekor észre nem vett tápolási lehetőség miatt utólag gyengítve lett.) A 8. és 9. KT képességet a vezetők a már kifejlesztett KT képességek közül választhatják ki. A választható képességek lis-

táját, és ezek pontértékét kiküldjük azon KT-k vezetőinek, amelyek befejezték a 7. képesség fejlesztését. Az, hogy mi lesz a 10. képességtől, még nem döntöttük el, valószínűleg megint ki lehet dolgozni egy egyedi képességet.

Az újonnan benyújtott képességek pontértékét a megegyezés végén állapítjuk meg. Amennyiben valaki erőforrástápoló képességet szeretne, kérjük, hogy a már meglévő képességek közül válasszon (ilyenkor úgyis mindenkinek van egy „bezzeg” összehasonlítási alapja). Ha valakinek a verziója a már meglévő, ugyanazt csináló képességnél erősebb, úgysem engedélyezzük, egy ugyanolyan képességet másféleképp pedig értelmetlen leprogramozni, ez csak a többi fejlesztéstől veszi el az időt. Egy bizonyos erőforrástápoló képességből egy KT-nak csak egy lehet, függetlenül a pontoktól. Ezúton (sokadszor) szeretnék mindenkit bátorítani, hogy ne VR, TU, TVP, támadás tápoló képességet fejlesszen, hanem valóban a játékban fellelhető hiányokat, közösségük fejlesztési igényeit próbálják képviselni a tervezet benyújtásakor. (De sajnos a legtöbb KT-ban a „táprészleg” szavazati aránya a nagyobb.)

Köszönettel,

A JÁTÉKVEZETŐ

## Szerkesztői üzenetek

A játékosok közül többen felvetették a hirdetések dátumozását. Véleményem szerint a hosszabb átfutási idő miatt ez kiváló ötlet, és ezentúl, a hirdetések mellett megjelenik a dátum is, persze csak ha a hirdető is megírja.

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

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetést feladni a Ghalla Newsba. Nos a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdetéseteket feladhatjátok a fordulótokkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felirat.

A SZERK.

**Ü**dvözelem minden kedves olvasónak!  
Remélem senki nem fog hatalmasat csalódní, hogy az ígéretem ellenére mégsem Ashkenorrall készíték interjút. Sajnos nem tudtam találkozót egyeztetni vele, de megbeszéltük, hogy a közeljövöben találkozunk, így a következö Ghalla Newsban remélhetőleg már vele fogok beszélgetni. Addig is találtam magamnak más riportalanyt, aki borzasztó „lelkesen” vállalkozott az interjúra. Ő Grath Morphus, A Puszítás Prófétái KT vezetője, Leah magas rangú beavatottja. Egy komor tekintetű, magas, fekete bőrű és hosszú, fekete hajú alakváltó férfit várt rám Libertanban.

– Üdvözöllek Grath Morphus! Örülök, hogy végül sikerült rábeszélni téged erre a találkozóra.

– Hmmm!

– Eleinte miért nem akartál velem beszélgetni?

– Nem szeretem a hírnevet, mindig szeretek árnyékban maradni.

– Pedig szerintem meglehetősen híres vagy, mint Leah magas rangú papja és KT-vezető. Te nem így gondold?

– Lehet, hogy egy ideig én voltam a legmagasabb rangú pap, de ez már nem így van. Azzal pedig, hogy KT-vezető vagyok, nem az a célom, hogy hírnevet szerezzek, hanem hogy összefogjam Leah papjait.

– A papi bivatás jelenti számodra a legtöb-  
bet?

– Igen.

– Miért?

– Azért mert abban a faluban, ahol felnöttem az egész falu Leah hitét követte, és a neveltetésem is ilyen irányú volt.

– Bármilyen ár megéri neked azt, hogy fel-  
jebb léphess a papi ranglétrán?

– Igen, mindenkit eltaposok, aki ezt a cémat akadályozza.

– Az előbb említetted a világgés előtti élete-  
det. Mesélg egy kicsit bővebben arról, hogy ki  
volt és mit csináltál abban az időben!

– Az én népemnél csak az az alakváltó ért valamit, aki valami nagy tettet hajtott végre. Ezért határoztam el, hogy nagy hatalmú pap leszek, de „sajnos” ezt a társaim már nem élhették meg.

– Ezek szerint már a világgés előtt is a pap  
völtál?

– Természetesen. Leah hitének ápolása nagyon fontos volt a családukban. Az apám a falu főpapja volt.

– Az nem jelentett hatalmas traumát számodra, hogy mások lebagytak a papi ranglétrán?

– Mivel apám is magas rangú pap volt, ő is az aldozati oltáron végzte. Másoknak sem jószolok vidámabb jövőt.

– Van vagy volt olyan valaki Ghallán, akit nem áldoznál fel Leabnak, ha úgy bozza a szükség?

– Sистерgő Pumpát nem áldoznám fel, de őt is csak azért mert pillanatnyilag nem tudnám legyőzni.

– Soba nem láttalak még az alanori olimpián. Indultál már?

– Nem, még soha nem indultam.

– Miért?

– Mint már említettem, ha lehet inkább a háttérben maradok.

– Pedig egy ilyen olimpia kiváló alkalom lenne a bittérítésre, nem gondold?

– Nekem nem fontos megtéríteni a kalandozókat, előbb-utóbb ügyis Leah birodalmába jutnak, és a kapuban a Próféták fogják várni őket.

– És a varkaudar invázió, Chara-din, Vlagyimir? Tettél valamit ezekben az ügyekben?

– Nem, nem igazán érdekelték a dolgok, csak az-zal törődök, ha közvetlenül engem veszélyeztetnek.

– Borax-ügyben mi a véleményed?

– Ugyanez. Egyelőre semmilyen negatívumot nem láttam ez ügyben az adót leszámítva, de szerintem az jogos adószedés.

– A Kalandozóvárosok? Építed/építitek őket? Vannak tanácsstagjaitok? Mármint a Puszítás Prófétáinak?

– Engem személy szerint nem érdekel, de vannak olyan tagok a KT-ban, akik foglalkoznak vele, és szorgalmasan építenek. Egyelőre nem tervezünk KT-épületet egyik városban sem.

– Ha teljesülne egy kívánságod, mit kívánnál?

– Azt, hogy én legyek Leah „szeme és keze” Ghallán.

– Ha kérdezhetsz valakitől valamit, kitől és mit kérdeznél?

– Blue Scourge-tól kérdezném meg, hogy milyen képet vágnak a kalandozók egy-egy aurapollátoros találkozás után.

– Köszönöm a beszélgetést! Leah áldása kísérszen utadon!

– Hmmm.

TREEM

# KALANDOZÓK VÁROSA

Mi, magunk szorgalmából illetve társaink bizalmából Biztosrés és Fehérbérc tanácsstagjai köszöntünk Téged!

Jó hírekkel szolgálhatunk: az elkészült városmezőkön megindult az épületek falainak felhúzása, illetve a talaj előkészítése, építésre alkalmassá tétele. Aki be szeretne kapcsolódni a nagy munkába, máris indulhat, és rakhatja a köveket, faraghatja a fát, rendezheti a parkokat: a kalandozóvárosok mindenkit szeretettel (és jó közbiztonsággal) várnak! Segítségképpen néhány információ, hogy mely mezőkön kelne el leginkább a segítség:

Fehérbércben a 72;59-es koordinátákon kereskedőnegyed fog épülni (ékszerbolt, fegyverbolt, vegyesbolt), a 73;59 mezőn fogadó (ha nem a földön szeretnél aludni, gyere és segíts!), a 74;59 koordinátán pedig kettő KT-épület készítésébe kapcsolódhattok be: az Ezüsttorony az Ezüstkigó Szövetésége KT főhadiszállása, mindenki más számára pedig váráslótorony lesz, a Sárkánybarlang pedig az Aranysárkány KT stilszerű pihenőhelye lesz, remélhetőleg nem-sokára.

Biztosrévben a város adottságait kihasználva keletről nyugatra, nyugatról pedig keletre terjeszkedünk. A segíteni szándékozókat kérjük, hogy a 134;61 mező urbanizálásában segítsenek (itt fogadót szeretnénk építeni, hogy legyen hol lehajtanod a fejed), illetve a 140;61 koordinátán a Legkeletibb Vegyesbolt építkezésébe tudtok bekapcsolódni. A tervek szerint a 134;61 mezőn (ahol a fogadó is állni fog) áll majd rendelkezésetekre a (2.) vegyesbolt és a fegyverbolt, és valószínűleg itt lesz a fegyvermester háza is. Remélhetőleg a jelenleginél is jobb hangulatban fognak folyni az építkezések, mert a közeljövőben a Kerekorsó Rendje KT a társaság alapfelfizetésének megfelelő (na vajon milyen?) műintézményt szándékozik építeni Biztosrévben...

Az építkezésben segíteni az ÉP 398 <TVP> (városmező építése) és az ÉP 400 <TVP> <házsorszám> (épület építése) parancsokkal tudsz. Városmezőt csak 20 TVP-nként, épületet pedig 50 TVP-nként kell építeni. Például, ha Biztosrévben a 134;61 mezőt szeretnéd építeni 100 TVP-ért, az adott mezőre kell lépned, majd ki kell adnod az ÉP 398 100 parancsot; vagy: ha a fehérbérci fogadó építkezésébe kívánsz bekapcsolódni, a 73;59 mezőn az ÉP 400 100 1 parancsot kell kiadnod és így tovább.

Bárki bármelyik, már elkezdett építkezést folytathatja! Ha pedig már építéssel, kapcsolódj be a II. Kalandozóváros-építési versenybe: küldd el fordulód azon részének fénymásolatát, amely az építést írja le, karakterszámmal egyetemben, hogy részesülhess a szorgalmasoknak felajánlott nyereményekből!

Ha valamely okból jelenleg nem tudsz bekapcsolódni az építkezésekbe (pl. most éppen messze jársz a kalandozóvárosoktól), akkor is tudsz segíteni: ajánlj fel díjakat az építőverseny résztvevőinek, illetve adakozz a városok bankszámlájára! A befolyt pénzből

helybéli (ghallai) építőmestereket, kubikusokat fogunk fogadni, akik leginkább városmezők építésébe, kisebb mértékben középületek felhúzásába fognak bekapcsolódni.

Más. Örömmel tudjuk, hogy elkészültek a városi címerek! A remekművekkel először a decemberi TF-találkozón találkozhatok: a címerek alatt a Városi Tanácsok kihelyezett információs irodája fog működni. (Végre élőben felteheted kérdéseidet, javaslatokat tehetsz a város fejlesztésére, találkozhatok a tanácsstagokkal stb.)

Végezetül egy pletyka: magukat megnevezni nem kívánó személyek azt rebesgetik, hogy nyoma veszett Krapixlon Theobald műkincs- ékszer- és fegyverkereskedőnek. Az „aukciós ház szerény alügynökének” tehető rokona testőreivel együtt Libertainba vezető útja során tűnt el. Velük együtt tűntek el azok a felbecsülhetetlen értékű kincsek is, melyeket Krapixlon Theobald a kalandozóvárosokat építő kalandozóktól vásárolt össze. Informátoraink szerint az alanori antikvitás-kereskedelemben igen jó nevű férfiú (aki egyes kormányzati körökhöz is igen közel áll) meglepő biztonsággal talált rá több föld alatti moa-kori kincseskamrára, amelyek a kalandozóvárosok tervezett épületei alatt rejtőzködtek időtlen idők óta.

Informátoraink sajnos nem voltak hajlandók választ adni arra a kérdésre, hogy Krapixlon Theobald melyik kalandozóvárosban járt eltűnése előtt.

A Kalandozóvárosok Tanácsai cáfolják azt a hírt, miszerint az alanori Királyi Kincstár és a Központi Egyetem közös ásatási engedélyt kért volna a Városi Tanácstól. Egyben közlik, hogy (tudomásuk szerint) nem igaz az a feltételezés sem, hogy kb. 2500 szerencselovag gyűlt össze a csatorna keleti partján azzal a céllal, hogy átkeljenek a kalandozóvárosok helyén valaha (állítólag) állott városok kinceiért. A városokban jelenleg újult erővel megindult építkezési (erődítési) munkálatok, és a fenti híresztelések között semmilyen összefüggés nincsen, de minden segíteni szándékozó személyt örömmel várunk.

*A Tanácsstagok*

*Kérdésiddel, javaslataiddal  
a következő személyekhez fordulhatsz:*

*Gwendolen (#5642)*

*1104 Bp. Szőlőbegy u. 8. III/11.*

*Tel: 260-0195*

*Edward a kíváncsi (#4415)*

*1135 Bp. Forgách köz 16.*

*Tel: 270-4884*

# V. HELYTARTÓI AUKCIÓ

## Az izgalmas tételek csak rád várnak!

Véget ért a negyedik aukció is. Sajnos, az Aukciós Ház legnagyobb megdöbbenésére csökkent a licitálók száma. Reméljük, hogy a következő licit tételei ismét meghozzák a kedvet, és mindenki lelkesen fog versengeni értük! Addig is nézzünk néhány érdekességet az előző licitről:

- A szópókóirtás varázslatra senkinek nem volt szüksége, úgy látszik a szópókó-járványt sikerült visszaszorítani.
- Legtöbben a Trákin csákányára licitáltak, végül 1677 aranyért kelt el.
- Népszerű volt még az alkímizáló üst, ami 600 aranyért talált gazdára.
- Szinte minden vallás licitált a templomra. A 2550 aranyas, legmagasabb ajánlat érvénytelen volt, így 1103 aranyért Fairlight templom fog épülni Wargpinban.

A városházákon már meg is kezdődött az új aukció. Érdeklődni, és a LIC parancsot megismerni továbbra is a helytartói hivatalokban és a városházákon lehet a BE (épületszám) 1 parancssal. Azoknak, akik már ismerik a LIC parancsot, nem kell újra bemennie a városházákra, most itt is elolvashatják az új aukció tételeit.

A szakértelmeket növelő tárgyra csak olyanok licitálhatnak, akiknek már megvan az adott szakértelem. (Maga a tárgy nem jelenik meg a karakterlapon, a tétel nyertesének egyből beírjuk a szakértelemnövekedést.) Az aukció január 31-én zárul le, addig remélhetőleg mindenkinek lesz ideje megtenni az ajánlatát. Szerencsés licitálást és boldog vásárlást kíván önöknek az Aukciós Ház és

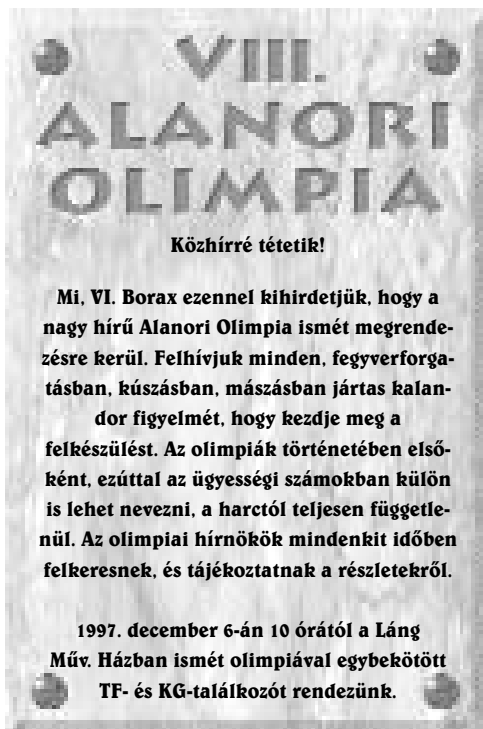
KRAPLIXON TIHAMÉR

1. A gyógyítsd meg magad c., alakváltók által írt sorozat legújabb kötet, mely olvasójának +3 gyógyítást ad.
2. Ismerd meg könyvezetedet. A kobudera tanyáról származó ismeretterjesztő kötet, mely tanulmányozójának +3 felderítést ad.
3. Rejtvények és fejtörők. Ismeretlen gnóm szerző műve. Aki minden feladványát megfejti, annak hárommal megnő a titkosírás képzettsége.
4. Hogyan építsünk ki mentális kapcsolatot kedvenc állatunkkal? Több, a pszé kutatásában nagy szerepet játszó neves ghallai újszülött írása. Ha áttanulmányozod, mentális kapcsolatot tudsz létrehozni az állatokkal. (+2 szörnyidomítás)
5. Alanorból származó, az ottani játéklarangok titkaiba bevezető könyv, Rodrigó, a bűvész, hírhedt csaló és szélhámos szerzeménye. (+2 szerencsejáték)
6. A nyomkövetés magiskolája c. elf mestermű. Lelkes olvasójának +2 szörnyismeretet ad.
7. Híres zarak és árnymanók. Sápadt Gerő az Alanori Királyi Egyetem Történelem Tanszékének vezető professzorának értekezése. (+2 zárnyitás)
8. A vadászat szépsége. Az elf villa tétele. (+3 vadászat)
9. A törpe tanya ajánlata: Ércék és kövek. A világegés előtről, a Vashegyekből származó könyv (+2 bányászat).
10. A dob magad mozzalom jellegére: 5 bumeráng, 5 ubuk dobonyíl, 5 vas dobonyíl és 5 tolmokov koktél.
11. Egy ízléses kivételű íjcsapda, állítólag már Mennydörgő Kénsav fenekét is megköstolta.
12. 10 db kvazár, egyenesen az alanori kvazárkohóból.
13. Segítség az elf villához: 2 galachmit.
14. Lánc, lánc eszterlác.... Nem, nem arany, ezüst stb. hanem ing és kesztyű. Csak annak, aki ad a kinezetére!
15. A mai ajánlat besurrano tolvajoknak és labirintus-felfedezőknék: egy roxati zárfaló.
16. Vegyen egy csokor virágot kedvesének! 10 kékorchidea, 10 mocsári penke és 5 mákrözsa, jutányos áron.
17. A törpetanya felajánlása Dornodon és Leah papoknak: 10 pular kristály.
18. „Ki szereti a zenét, rossz ember nem lehet” tartja a mondás. Számukra készült ez a gyönyörű furulya, lant és doronyduda.
19. Üldözi a hitelezője? Menekül a feleségétől? Fé a szörnyektől? Legyen láthatatlan a láthatatlanság köpenyével.
20. Asylum romjai közül származó moa kincs: egy moa stuki 30 stuki lövedékkel.

## Tisztelt kalandozók!

Az igazi Borax király most (október 10.) a (186, 60)-as mezőn, egy labirintus mélyén raboskodik. Csatornán túli kalandozók! Szabadítsátok ki, és taszítsátok le a trónról az azt bitorló Éjmágunst! Segítsetek Erdaunion! Tisztelettel:

(#2826)



**VIII. ALANORI OLIMPIA**

**Közhírré tétetik!**

**Mi, VI. Borax ezennel kihirdetjük, hogy a nagy hírű Alanori Olimpia ismét megrendezésre kerül. Felhívjuk minden, fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban jártas kalandor figyelmét, hogy kezdje meg a felkészülést. Az olimpiák történetében elsőként, ezúttal az ügyességi számokban külön is lehet nevezni, a harctól teljesen függetlenül. Az olimpiai hírnökök mindenkit időben felkeresnek, és tájékoztatnak a részletekről.**

1997. december 6-án 10 órától a Láng Műv. Házban ismét olimpiával egybekötött TF- és KG-találkozót rendezünk.

# KERESZTÜL-KASULI

## rejtvény



Óriási sikert aratott a szeptemberi szám keresztrejtvénye, rengetegen küldtek be megfejtést. A beküldők nagy része egyértelműen abban, hogy az ilyen típusú rejtvények jobbak mint a Dilitót, így további fejtörőkkel örvendeztetünk meg benneteket egy ötletes játékosunk, Zsigrai Károly segítségével, aki a keresztrejtvényeket készíti. A szeptemberi Kerestül-kasuli nyertesei: 1. *Kolarovszky Zoltán* 2. *Szirják Csaba* 3. *Varga Igor*. Gratulálunk!

Az új keresztrejtvény kicsit nehezebb az előzőnél, mivel több játékos is bizonyultabb fejtörőt kért. A rejtvényűjságokban kemény diónak nevezik az ilyen típusú rejtvényeket, ígohogy mindenki kösse fel a nadrágját! A megfejtéshez nem kell más, csak néhány négyzetárcos lap, olló, ceruza és radír. Kilenc rejtvényt kell megfejtened, melyek határvonala meglehetősen kacskaringós, leginkább amőbához hasonlíthatnak. A meghatározásokat sorban adjuk meg, a vízszinteseket felülről lefelé, a függőlegeseket balról jobbra haladva. Fekete négyzet egyikben sincs. A zárt betűket nem határozzuk meg, de könnyítésül megadjuk, hogy az adott rejtvény hány betűből áll. Ha mindet megfejtetted, nincs más dolgod, mint kívágni őket, majd összeállítani belőlük egy nagy, szabályos, szimmetrikus ábrát, aminek a határvonala szintén kacskaringós egy kicsit. Rá fogsz jönni, hogy a nagy ábrához csak nyolc kis rejtvény kell, egy megmarad. Ez célszerű befekétni, a továbbiakban csak az alakjára lesz szükség, ezért ki kell vágni. A nagy ábrát másold le egy ugyanolyan négyzetárcos lapra, mint amin eddig is dolgoztál, erre helyezd rá a befekéttét kicsi rejtvényt. Ezt ide-oda forgatva, tologatva találhatod meg azt a pozíciót, ahol a kis ábra határvonalán kívül, azt teljesen körülölelve, az óramutató járásával megegyező irányban olvasva értelmes megfejtést találsz az alábbi meghatározásra: így is fejlesztheted az erőd. Ha megfejtetted a rejtvényt, a megoldást írd rá egy postai levelezőlapra és küld el a Beholder Kft. címére! Ne felejtse el ráragasztani az ezen az oldalon található pályázati szelvényt, valamint ráírni, hogy melyik típusú nyeresémet szeretnéd (TF, KG, HKK) mert ezek nélkül nem vehetsz részt a sorsoláson.

**Beküldési határidő: 1997. december 8.**

*Pályázatunk díjai:*

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

### 1. REJTVÉNY (59 NÉGYZET)

**vízszintes:** részvénytársaság – elretent – tanítók régiesen – ... ének (ősi germán eposz) – Róma folyója – kényelmes galogács – áradáskor a folyó legmagasabb vízállása – díszített végző személy – ... de Janeiro

**függőleges:** kutya – Rita egynemű betűi – a Balaton jege is ezt teszi – akit gyors – helyesbítő vagy kiegészítő megegyezés – részletekről – alapítványi képviselő – tiltó szó – szemmel tart – fa része – állatkert – kötőszó – előd

### 2. REJTVÉNY (58 NÉGYZET)

**vízszintes:** a szebbik nem – tehergépkocsi-márka – a Gyűrűk ura c. trilógia egyik hőse – farkastá lángra lobbant – kitárni – összekever – áruházlánc – teszi, pakolja – pillangós virágú cserje – brazil focista

**függőleges:** hazafele! – számítógépes kifejezés – mens sana, in corpore... (ép testben ép lélek) – ebben az időben – kislá földi folyó – Kipling farkasa – balatoni község – mozgásnak egy meghatározott ponthoz viszonyított útja – Bagaméri terméke – mikroszkóp teszi – pályán kívülre került labda a teniszben – némán rájön! – ókori

### 3. REJTVÉNY (35 NÉGYZET)

**vízszintes:** jugoszláv váltópéNZ – a perzsa szórmét adó juh fajta – érzékiség – rendező íródnak volt – tesz, vesz, visz, fog angoul – elborít – olasz folyó – svéd és osztrák autójel

**függőleges:** polcrész! – kutatja – szép mozgású, nemes háta sló – román gépkocsimárka – mezőgazdasági munkát végez – amely személyt – nagyszülő nagyapja – ház, lakás bérleje

### 4. REJTVÉNY (39 NÉGYZET)

**vízszintes:** királyság Ghallán – építészeti stílus – záruk mestere – nagyüzem tulajdonosa – nitrogén, alumínium – Ady egyik álneve – növényi rész – ...-futi

**függőleges:** 10-es alapú logaritmus – magyar író, költő (János, 1812–1853.) – kistermetű, zömök – nem kerül be – szolmizációs hang – farral hozzááll – sürgető szó – söt betűi keverve

### 5. REJTVÉNY (34 NÉGYZET)

**vízszintes:** mesterfokozat keleti küzdősportoknál – kronometerek mestere – ... vera (kozmetikumok egyik oldalekanyagát adó gyógynövény) – részekre bont – ...bátor (mongol főváros) – személyes névmás – svájci filozófus, csillagász (Immanuel) – koponyatartalom – kiejtett kettős betűi – igevégződés

**függőleges:** szolmizációs hang – búzát betakarít – az ő lakásában – a régi Japán legfőbb katonai parancsnoka – szélhárfa – függőzár – nagymama – az egyik honfoglaló törzs

### 6. REJTVÉNY (34 NÉGYZET)

**vízszintes:** sör tréfásan – gyümölcs betakarítása – mezőgazdasági gép – nagyon idős korú – lakoma – oxigén, rénum, hidrogén – éjféljart

**függőleges:** földet forgat – ereszt egynemű betűi – pépszerű étel – közép-ázsiai állóvíz – kézirát bírálója, véleményezője – vendéglátóipari egység – ozmium – tajték

### 7. REJTVÉNY (36 NÉGYZET)

**vízszintes:** siberiai folyó – verskellék – észak-amerikai indián törzs – Dioniszosz kíséretéhez tartozó duhaj, érzéki, erdei istenség – lendület – női név – a Káosz Galaktika egyik idegen faja – rejte fígyel

**függőleges:** eres! – italmérő egység – hím háziállat – Kiss ... Kate! (Csókolj meg Katám!) – 100 cm-nyi – magas szárú, mályvafele gyógynövény – fölnyom – nátrium, nitrogén

### 8. REJTVÉNY (50 NÉGYZET)

**vízszintes:** tüz Londonban – mázolja – híg étel – angol mosoly – rövid, zsinóros férfikabát – város az Isztriai félszigeten – felázott, pocsolás – hiba – becézett Katalin – medve a Dzsungel könyvében – világos angol sőr – házikó

**függőleges:** az egyik oldal – fejtetőfele – hiszékeny, könnyen becsapható ember – általában munkapadhoz rögzített fémerszám – forrasztóeszköz – injekció tréfásan – munka (szleng) – lyukas népiesen – Fekete István golyója – a sivatag hajója – veterán magyar fönben – újdíeki város

### 9. REJTVÉNY (55 NÉGYZET)

**vízszintes:** csokoládé fajta – jód, foszfor – az alumínium földje – eljön (köl-tőknél) – az Aranyhorda népe – nem fel – hantol – messzire – város Moszkva közelében – habkőnyű, szigetelésre használt anyag – mennyek atya! (más-képpen) – régi iskolatípus – idegen hármás

**függőleges:** az ő személyével szemben – jelszó, jelmondat hirdetéseknel – téz-tajelőz – csavar – igevégződés – cucli – házat emel – Terka – gimnázium az Abi-gél c. filmben – Svájc nemzeti hőse – margarinféle – remegni kezd!



## ÁTADÓ KARAKTEREK

□ Átadó egy 32. fordulás törpe. Jó jellemű, még hitetlen, vagy egy 52. fordulás kobudera. Jelleme semleges, Sheran papja. Érdelődni lehet: **Anakin (#3332)** mentális potáján

□ Ingyen átadó egy 3. szintű, 10. fordulás troll, semleges jellemmel. (Jelentkezni a Beholder Kft-nél.)

## CHARA-DIN

□ Ha Chara-din kártyái nem lennének, akkor a Türlélok Földjén nem létezne? Érdekes, én azt olvastam ugyanis, hogy a maradék félszigetet Raia mentette meg. Aki nem hiszi, járjon utána! **(#2826)** X. 15.

□ Üdv kalandozók! Remélem mindenki figyelmesen olvasta Sarukin (GN21) írását. Úgye tudjátok: mindenki Chara-dinnak köszönheti, hogy életben maradt a tűzihar után. Mert ugyan ki tudott volna étlen-szomján, a kopár kiégett földön át eljutni Yaurrba? Senki. És amíg ti, Chara-dinosok megoszlotok, addig a mi erőnket az összetartás megokszorozza. Gyilkoljátok csak egymást! És Nardaal, a Róka, Chara-din nevét szádra ne vedd! Eljén Chara-din, a megmentő! **Smylie-TT (#2785)**

## FENYEGETÉS, BUNYÓ

□ Na mi van Káosz Lordjai? Teljes káosz van a fejtekben (ezek szerint nem csak a szimbólumotokban)? Eddig egyikőtökkel sem találkoztam. Elbújtok előlem, vagy mi történt? Nem arra vagytok amerre én? Hát ajánlom, hogy ne is kerüljétek a szemem elé, mert összekötjük a bajszot (hozzatok cernát)! A lényeg, hogyha bármelyik káosz lord a szájára veszi a Kerekorsó Rendje vagy bármelyi KT-tag nevét, és rossz híreket terjeszt róla, jaj neki. Egy mámorlovag (az első sorból): **Irylín Theft (#1741)**

## HUMOR

□ Kezdetben vala a semmi. S isten lelke lebegett a vizek felett. Aztán... Aztán Tíhor Miklós nekiallított programozni...

**D. C. Silver Panther (#4751)** Ui.: Lehet, hogy ez „csak” egy vicc, de azért gondolkozzatok el rajta!

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Augusztus végén – szeptember elején kaptam pár levelet, amit „tápos” postásunk elka-vart, így minden levél visszakérült a feladóhoz (már amelyik levél cím). Én szóltam mindenkinek, akiről tudtam, hogy írt, de az egyik levél nem tudom kitől jött. Kérek üzenj, írv avgy küldd el még egyszer a levelet, mert nem tudom ki vagy! Válaszod várva: 1997. 09. 11. **Élesszemű Veriel (#1742)**

□ Felvenném a kapcsolatot gonosz trollokkal, illetve semlegesekkel. Egyestüljünk az U.M.A. fajta fajgyűlölk ellen! Többen győzhetünk! **Aszterix (#3165)**

□ Helló! Komáromi Attila, Harangozó Roland, Bán Attila, nektek írom ezt, mert elvesztettem a címeket! Azt szeretném kérdezni, hogy mikor Shadowrunozunk? Hogy megy a töfő? Üzenjétek a mentális számomra, hogy akkor hova építsük a templomot! Na csáko! Isteni üdvözléttel: **Dudás Róbert**, a halálbáró 1997. IX. 2.



□ Ismét keresek Balatonlelle környéki kalandozókat, szereplőketosokat, HKK-sokat. Előző hirdetésemre kaptam választ, de a levél sajnos elkallódott. Ezúton kérek bocsánatot. Cím: Farkas Lóránt 8038 Balatonlelle, Petőfi u. 52. Ha lehet a kalandozószámomra írjatok, ellenkező esetben lehet, hogy akár 1 hónapot is kell várnotok. **D. C. Silver Panther (#4751)**

□ Keresem azt a copfos, ezüst hajú, zöld szemű kobudera nőt, akivel szeptember 25. környékén harcoltam Shaddartól délre. Szőges páncélt, bakkuracsizmát viseltél. Tróféád: agglomerátor, evaporőr. Jobb kezeden egy csontszuronny volt, a balban pedig egy bőrpajzs. Hogy tudd ki vagyok: fekete, copfos hajú, szürke szemű ember férfi. Bőrpáncélt, bronzsisakot, kígyóbőr kesztyűt viseltem. Tróféám: orgyilkos, sörényes ubok, karmazsin huhogó. Jobb kezemben bronzhegyű, balban csontkés. Szeretnék egy visszavágót, mert kicsit kevés EP-m volt, amikor harcoltunk. Helyszín valahol Shaddarban. Kérek, keress meg mentálisan! Ha nem írsz, mindenki gyávanak fog tartani. **Leon (#5665)**

□ Melyik merész árnymanó nő lopott el tőlem (egy troll férfitől) 2 csepp gyenge mérget? Az eset Libertantól 2-3 mezővel keletre történt. Légszi keress meg! Előre is egy jó tanács: ha már megfogod a kavauziszakom, ne bele nyúlj, hanem vidd az egészet! Üdvözléttel: **Fejrecsontó (#3517)**

Ui.: Mindez szeptember végén történt.

□ Te, akárki vagy, aki egy hosszú, ezüst hajú, zöld szemű alakváltó nőtlő loptál! Árukl el már, miért loptad el egyetlen kőkésemet! Semmi nyomot nem találtam, tehát valószínűleg jóval magasabb szintű vagy nálam. Legalább egy bocsánat erejéig jelentkezhetsz! Az 505-ös varázslótól 12 mérföldre délre és 12 mérföldre nyugatra történt. **Theply-Corlain (#2027)**

□ Üdvözöllek kedves szöke, tüsi hajú, kék szemű elf férfit! Tüskés harci gromak, nőmenklatúra, koscmái verekedő tróféakkal, Thorr hívó, a Vervörös Légió tagja. Szeptember 18-án találkoztunk, ami nem volt barátságos, 152:14-re kikaptam. Ott nappal később visszattem, hogy baráti jobbot nyújtsak (BA semlegesek, VK 3), de az eredmény hasonló (137:15) lett, és 6 EP-ben menekültem el. Az eset a Gráko-hagszegtől keletre történt. Szeretném megkérdezni, mire volt jó, hogy kb. 8-9. szintűnek tűnve, nálad jóval tapasztalatlanabbakat versz agyon. Én 14. szintű vagyok és csak a szerencsének köszönhetem, hogy élek. Gratulálók! Két tökéletesnek induló fordulótl sikerült totálisan tönkretenned, eme „szép sportnak” köszönhetően. Ha bármi mondanivalód van, kérek keress meg, kíváncsi lennék miért voltam ellenszenves. Még egyszer baráti jobbal üdvözöl: **Ymmor-Thal (#5738)** IX. 28.

## SEGÍTSÉG

□ Be szeretnék áldozni Urgodnak. Ha ebben a problémában tudnátok segítséget nyújtani, vagy ha valami hozzáférhető lenne, mindenképp írjatok! Urgod tisztelője és követője: **XUL (#5327)**

□ Hogyan lehetünk Leah hívók? – avagy tanácsok egy Leah paptól a beáldozáshoz. Első feladat a jellem helyes útra térítése, a jellempróbák és esetleg a lopás segítségével. Miután jellemled gonoszra változott, megkapod az RM parancsot, amellyel 120 jellempontig tudod magadat juttatni, utána már nem jár érte gonoszszágpont. Megfigyeléseim szerint kb. 10 pontnyi rombolás ér egy gonoszszágpontot. 30 jellempontnál megkapod az FGO-t, ami elég jópofa parancs, csak drága (15 TVP/jellempróba, és a feltételez parancsok között tárolódik). Miután megvan a kívánt jellem, következnek az áldozati tárgyak: bordacsont, csuklyavirág, fekete gyöngybeszérése. Beszerzéstik Quill környékén (illette azzal egyonban): bolhakutyafészek (37, 59), (37, 60). De ezeket meg tudod venni a boltban (45, 62) Quillben is összesen 18 aranyért. Honnan szerzhetsz erre pénzt könnyen? Polgármesteri hivatal első küldetését megcsinálva már a markodban van a pénz. Vagy bombautölt, ha 10-20 db drótszört felajánlás az Uled hátulján az internetes licitre, mondjuk 30 aranyért. Történt már olyan, hogy 17 drótszörtré 90 aranyat is adtak! Mindenki jól jár. Ezután irány a rúnák: (46, 66), (52, 67), (55, 71), (39, 76), (33, 73), (30, 80), (30, 60), (42, 50) és máris az igaz istent, Leahot szolgálod! Majd jönnek a kezdeti nehézségek a küldetésekkel. Nem árt, ha van kéznél a 1 DEM. Smitingbokrot szintem mindenhol találás. Nekem 8 TVP volt a kivágása mandibulakaszával. A dözmögöns küldetését (ha nem vagy Shaddar környékén) hagyd későbbre! 5-7-es szörnyszeremettel már jó eséllyel találni fogsz. Szintszívót a 27. minosztrójt rejt (59, 84), ahol gazdagabb leszél egy kis vaspajzsral is, de a 26-osban (46, 79) is fészkel egy, és a mocsárban összefuthatsz vele. A „bezűgesség egy halottal” küldetés szintén a szerencse dolga, de később a csatamezőkön biztosan tudod teljesíteni. Ennyi lenne! A nehézségektől ne keseredj el, lesz még könnyebb is! És ne feledd: „Dornodon varázslatát táposabbak, de Leahot szolgálni kihívás.”! Ha bármilyen infó kell még Leahról, vagy kérdéseid vannak a küldetéseivel kapcsolatban, akkor keress meg! **Faithful Tanthalas (#3429)**

□ Kedves (bocs, kijavítom: gonosz) Leah hívók! Nem akartok szerzeni egy új hitársat? Ha igen, akkor engem győzzetek meg miért jó, ha Leahnak áldozom be (könnyű lesz). **Alfa Júlia (#3688)**

□ Kedves trollok, fajtársaim! Bárkinek segíték istenekkel kapcsolatban, bármivel. Írjatok, nem bánjátok meg! Üdv: **Aszterix (#3165)**, Tóth Ádám, 1173 Budapest, 513. u. 6/c

□ Sherasonos segítségét kérem, vagy bárkié, aki tud segíteni. A Sheran rúnakövek koordinátaí kellenének és áldozati tárgyak hozzá. Előre is kösz! **Sye Rock (#2341)**, Vinkó Zoltán, 6430 Bácsalmás, Gr. Széchenyi I. u. 5.

## SZERELM

□ Kalandozók! Közlöm mindenkivel, hogy szeretem Keszta Blankát, és ő is szeret engem. Így tehát aki ezáltal akár egy rossz szóval is illetni meri az én szeretet kedvesemet, azt rövid időn belül Leah bírodalmába juttatom... örökre. Shearanra esküszöm.

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

□ Mindenki előtt kijelentem, hogy szeretek egy lányt. Ez már régem nem fordult elő velem. Aile Arcen! Megmozdítottál bennem valamit! Szeretnék találkozni veled. Szeretnék ajánlani egy verset, melyet egy híres bárd (bizonyos Vörösmarty Mihály) vetett papírra, és Ábránd címe. Ezeküvül várom a vetélytárs jelentkezését (mert tudom, hogy van)! Tehát: Aile! Szeretlek! Hódolatul:  
**Clark O'Phane (#5383)**

## SZÖVEGSEGEK

□ A Kvarászsziklák Népe KT-ban nincs szükség olyan trollokra, akik teleengedik a bőrbugyogót, ha egy koszos árnymanó elkönthinti magát. Ugye Rasty Buragghia (#1783)? És ha kell, hát jól odacsapunk Dessnek és a többieknek!

**Scatman**, az egyik szikla (#1731)

Üi.: Én szeretem az árnymanókat. Villámmal sütvé, nyílveszővel tüdzelve, vasalt bunkóval kopfrolva. Akí nem hiszi, járjon utánam!

□ Csak egy szót mondok: Aranyserkény! És ez mindent elárul...

**Éllesszemű Veri (#1742)**

□ Elegend van abból, hogy így kezdődnek a fordulóid: „Fura érzésem van: mintha valamid hiányozna...” Dühnit a tehetetlenség? Szeretné elkapni a tolvajt, vagy szeretné megtorolni aljas tettét? A válasz: Fordulj hozzánk! A jelenlegi intézkedések, amelyek hátrányosak a tolvajokra, messze nem elegendők: a lopás szakértelem az egyik legfontosabb képességgé nőtte ki magát. Sz szeri se száma a Tüfelök Földjét előzőlő piócának, akik másokan elősködbe élnek, és még büszkéik is rá. Társaim, ti, kiknek hasonló gondolatok járnak a fejetekben: Vessünk véget ennek! Ne hagyjuk, hogy a lopás „mestersége” elismert szakma legyen bárki szemében! Csatlakozzatok hozzánk, hogy megalakíthassuk Tolvajjelenes Közös Tudatunkat! A KT belső magia már megvan, ám te is fontos posztot tölthetsz be. Jelentkezni lehetsz.

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

**és Fun Da Mental (#4228)**

□ Örömmel tudatom minden „jó szándékú” harcossal, hogy a Sötét Inkvizíció Apostolai (#9148) KT belevág hatalmas tervei véghezviteléhez. Ehez azonban szükség lenne egy-két új arcra a csapatban. Ha úgy érzed, szükséged van támaszra, ha kell a buli, és oda mersz vágni, te vagy a mi emberünk (trollunk, törpénk stb.). Ha még nem vagy KT-érett, nem baj, megoldjuk. Bővebb információ:

**Sárkánylók Bali (#3788)**, Gál Csaba,

2800 Tatabánya, Köztársaság u. 2. IV/4.

Üi.: A Család megvéd.

□ Üdv mindenkinek! Szeretném tudatni mindenkivel, és azoknak a KT vezetőkkel, akik írtak nekem, hogy megtaláltam a helyem a Vervörös Légióban. Tharr óvja utatokat!

**Ödönke (#1809)**

□ Hé kalandozó! Közvélemény-kutatásunk (H 34), hogy érdeklődjünk, van-e igény egy olyan KT-ra, amely radikális Fairlight híveket tömörít. Céljaink egyszerűek: terjeszteni Fairlight hitét minden eszökkel, bármí áron. Nagy tervek vannak, és ha érdekel, írj nekem: Kalmár Gergely, 2750 Nagykőrös, Bárány u. 15/b vagy a társainknak: Varga László, 6060 Tiszakécske, Honvéd u. 12.! Egyet már az elején leszögezhetünk: ha olyan lesz, ahogy tervezzük, akkor nagyon brutális lesz. (KT-képesség, KT-tárgy stb.). Még valami: ilyen KT még nincs, de szeretnénk ha lenne. Írjatok, ha érdekel! Ez nem a szokványos „magamat tápolom” KT. Itt a képességek szenvedő alanyai mindig mások. Azzal, hogy írsz egy érdeklődő levelet, még nem köteleztél el magadat. Tehát még egyszer: írjatok! Addig is jó kalandozást!  
**Álvos de Bösöz (#3004)**

**és jómagam: Osonó Ottokár (#3990)**

□ Kalandozótársaim! Nyilvánvalóan olvastok illúzióm leírását a 41. Ghalha News hasábjain, melyben egy olyan KT létrehozásáról beszéltem, amely a repülés megvalósulását tűzné ki céljául. Az is valószínű, hogy a legtöbben bolondnak tartotok. Nos szeretnék megnyugtani mindenkit, hogy egyáltalán nem vagyok az, sőt... Nemrégiben egy furcsa kis ládikóba bolottam, melyben egy réges-régi, megsárgult papíroszt találtam. Egy érdekes ősi tudomány alapjai, törvényei voltak rajta: az aerodinamikáé, a repülés tudományáé. Sok érdekes dolog derült ki róla. Többek között megtudtam, hogy a nagyobb vízek felett olyan kiszámíthatatlan és veszélyes légáramlatok uralkodnak, melyek teljesen lehetetlenné teszik a repülést, legalábbis számunkra, humanoid lények számára. Így sajnos a csatorna felett is. De akit „csak” a repülés csodálatos élménye érdekel, azt ez az apró tény nem zavarja. Egy szó mint száz, továbbra is várom azok jelentkezését, akik szívesen alakítanának velem egy KT-t, hogy végre felszállhassanak Erdauin fölé. Az érdeklődők a következő címre írhatnak: Szatmári René, 4400 Nyíregyháza, Törzs u. 56. IV/14. Mindenkinek jó kalandozást kíván:  
**John J. MacFly (#1089)**

□ Már meghaladtuk a 30 főt, s szerintem nem kell még egy egész év, és 60-an leszünk. Még jelentkezhet a szerencselovagok sorába, még semmilyen feltétel nincs a belépéssel kapcsolatban (kivéve, hogy az 56. fordulótá lepd túl). Szerencsejáték, zene, móka, pia, nők, ez a mi életünk, ez jó nekünk, s ha neked is, akkor ne habozj, írj valamelyik Kerekorsósunk, akít ismersz, vagy nekem, s leírok mindent, amire kíváncsi vagy a Renddel kapcsolatban. Ha az megtesztet, akkor már a szerencselovagok igen furcsa életét éled, amí nagyon jó! Ne hagyd ki, még jelentkezhetsz! Addig is pia, nő és szerencsehegyeket! Üdvözzeltek! **Westy (#4378)** az egyik

□ Tisztelt kalandozók! Az Igaz Barátok Szerzetes Rend nevében szölok most hozatók. Kérjük azokat, akik a Rend megalakulása előtt adták ki a BA 9141-et, jelezzék ezt nálam vagy Deconhideo Deusnál (#2800)

**Alir Nautheer (#1953)**

Üi.: Ugyanitt keresek pirkítet és vasat. Libertanál vagyok.

□ Pénz. Mágia. Biztonság. E három dolog fontos nekünk.

**Vérszomjak Hokedli (#1447)** Polán Tamás

1141 Budapest Pitvar u. 21. tel.: 3643-700

□ Quwarz Közös Tudat alakul. Várjuk az érdeklődőket a (#3492)-es számon vagy az alábbi címen: ifj. Lukácsi Péter, 6090 Kunszentmiklós, Mészöly P. u. 4. tel.: 76-351-471. Várunk mindenkit, aki kedveli a quwarzokat!

**Nightwolf (#3492)** egy quwarz

□ Szeretné, ha nem verme péppé minden szembejövő quwarz harcoss, és nem mérgezne halálra minden quwarz királynő? Akkor, keress meg, és lépj közeink! **Nightwolf (#3492)** Üi.: ha érdekel a KT, írhatasz a címre meg hívhatasz is. Cím: Lukácsi Péter, 6090 Kunszentmiklós, Mészöly P. u. 4. tel.: 76-351-471

□ Szövetség-, esetleg KT-alapítás céljából várom gonosz kobuderák leveleit! Írj, ha érdekel egy harcművészekből álló avilági banda.  
**Andszin-Szan (#1715)**

□ Üdv mindenkinek! Örömmel adjuk hírl, hogy megalakult a Ghalha Gyermekei KT. A Tagjaink közé várunk minden olyan kalandozót, ki hozzánk hasonlóan e földön látta meg a napvilágot. A KT-ba lépés egyetlen feltétele, hogy rendelkezsz psi képességgel. Célnak az, hogy a már meglévő képességeket hatékonyabban tudjuk kivitelezni. Amennyiben felkeltette az érdeklődésedet a hirdetésünk, akkor az alábbi címen kaphatsz bővebb felvilágosítást:

**Beneditta (#4562)**,

Szabó Levente, 2400 Dunaújváros, Marx tér 1.

□ Vándor! Mondk csak hol jársz? A mezőn sétálsz a forró napon? Vagy talán az erdő hűvösében kóborolsz? Esetleg a város nyüzsgését nézed a fogadó ablakából? Bárhol is vagy, nem hiszem, hogy jó érzés a magány. Nem szeretnél társakat, barátokat? Ha szeretnél, és az aurád nem világít tündökölő fehéren, akkor te vagy az, akire várunk.

**Ordo Hermeticus, Vérszomjak Hokedli (#1447)**, Polán Tamás, 1141 Budapest Pitvar u. 21. tel.: 3643-700

□ Zene, buli, pia, mulatság: ez mind rád vár a Kerekorsóknál! Gyere közénk, várunk rád, ha egy hullámhosszon gondolkodánk! Akí közeink belépett, igazolni tudja ezt, hisz minden kalandozó tudja már: Kerekorsó az a léz. Jelentkezni tudsz minden olyan kalandozónál, kinek ruháján „Néhány, tengernyi sörben tántorgó és daloló alak” jelvényt látsz. Üdvözzeltek! **Westy (#4378)**, az egyik...

## ÜZLET

□ Tisztelt kalandozók! A következő tárgyakat keresem megvételre: zöld üveg, pápi karkötők, obszidián karkötő, bármilyen mozaik tárgy és bármilyen zűstífgyver. Fizetés aranyban vagy tárgyakban. Libertanál vagyok elérhető. Üdvözzeltek!  
**Brandon (#4304)**

□ Sok-sok, szóval sokat fizetnek egy Eldaran karkötőjéért és egy optikai agysíkáért. Ha csak az egyik van, az se baj. Libertan környékiek előnyben, de ha máshol vagy, az se baj.

**Signy Mallory (#2500)**, Nagy Zoltán,

9431 Nyárliget, Kossuth u. 2. tel.: 96-371-718

□ Eladó hebrencsállkapocs (3 db), két fémrúd. Vennék magzimbelet, madártollat. A fizetést megbeszéljük. **Sürgős! Aszterix (#3165)**, Tóth Ádám, 1173 Budapest, 513. u. 6/c

□ Griffjátás keresek Shaddar és Qvill környékén. Két darabra lenne szükségem isteni küldetés teljesítéséhez. Megvenném vagy elcserélném. **Verszomjas Hokedi (#1447)**, Polán Tamás, 1141 Budapest Pitvar u. 21. tel.: 3643-700

□ Vennék vagy cserélnék nagy mennyiségű zöld üveget Libertanban, Wargpinban vagy a csatamezőknél. Cserébe tudok adni aranyat, vasat, ezüst papi karkötőt vagy bármi más.

#### Kagerin (#4480)

□ Keresek maó ékszereket és katalizátorát, bronzhegyű, vashegyű és sallanknyilakat, ezüst vagy arany papi karkötőt, faragókoszorút, erőveket, valamint egyéb mágius cuccokat. Fizetés aranyban, esetleg tárgyban.

#### Scatman a troll (#1731),

Laci, tel.: 24-330-395

□ Pár cucc eladó Shaddarnál: maó zafir, csontszurony, királygyikbőrök, ugarhéj. Telefon: 1808-396 **Frank Onestien (#3588)**

□ Rákpancél és madártoll eladó.

#### Sye Rock (#2341),

Vinkó Zoltán, 6430 Bácsalmás, Gr. Széchenyi I. u. 5.

### EGYÉB

□ „A Fény szentélye, az Álomvirág az más, mert nem kötelező használni. Az csak táp a jóknak és a semlegeseknek.” – Idézet Tanthalastól (GN44). Talán a gonoszok nem használhatják ezeket? Dehogyon. Sőt, használják is. Próbálgass meg szabadulni a mőszeidőtől a szentély nélkülül! „Még a halál sem megoldás.” És szerinted egy semlegesnek miért jó, ha jóságpontot kap a szentélyben? (lásd Annak és a tó esetét). Az Álomvirág? Attól még jóságpontot sem kapsz, ha használod a virágorpót. Sőt, még TVP-be sem kerül. **(#2826) X. 15.**

U.I.: Az miért szívátás, hogy egy Raia hívőnek egyszer legalább 90 ÉP-t kell sebeznie egy gonoszon? Szerintem nem az, csak egy kicsit nehezebb, mint gyenge mérget áldozni.

□ Fantasztikus! Gratulálok minden Doc Tódor (#5895)-hoz hasonló zseninek. Lehurrogatók Grahamot, az eszperentéseket, egyszerű mentenkít, aki valami egvedit talált ki. Azért mert más mint a többi, azért mert új, egyedi ötlettel állt elő. Ha te találta volna ki valami jót, neked sem esne jól, ha megjelenne a GN-ben az, hogy így meg úgy unom. Jó lenne, ha befejeznének egymás cseszegetését, biztosan vannak fontosabb problémák is. Miért baj, ha valaki így érzi jól magát? Nem kötelező GN-t olvasni, illetve nem kötelező minden hirdetést végigolvasni. Igaz, ez a téma már kicisét regen lejárt, de csak mostanra sikerült véleményét fogalmaznom róla. Erről ennyit. Üdvözlettel!

#### Clark O'Phane (#5383)

□ Ha Dornodon nem pusztította volna el Ghalát, akkor most sokkal nagyobb területen kalandozhatnánk. **(#2826) X. 15.**

□ Ha jönnek a quwargok, mi itt lesznék, és segítünk nekik! A Quwarg KT nevében:

#### Nightwolf (#3492)

□ Egyik éjszaka szörnyű álmom volt. Azt álmotam, hogy egy fogadóban szálltam meg éjszakára. Hajnalban kiablásra és dübörgésre ébredtem. Hirtelen eltűnt a fejem fölül a tető, és maga alá temetett a törmelék. Sikerült előkaszálódnom, mire a következő látvány tárult a szemem elé: egy hatalmas gölem, hosszú szakállal és beköftött szemekkel. Valahogy ismerősnek tűnt... Nem volt időm töprengeni, a sziklaöklő felém süjtött. Szerencsére ekkor felébredtem. Huh, csak egy álom volt. És ha valóra válik? Vlagyimir hívei biztos nem unalmukban építik a szbrokat. Talán tévedek, de ha nem, akkor valamit tenni kellene! Ha még nem késő.

#### Beren Peredhil (#2150) IX. 5.

□ Blue Ortrey Zax vagyok. Mire a hirdetés megjelenik, meglátogatom Wangorf földet. Nincs kedvem megcsinálni a 4. labirintust. Bűvölök egy szvő-ektolpamát. Az áldozat aranyban megkapja az árát a tett színhelyén, a kód: 53. Egy barátom friss hullát keres. E szerep előjászására alkalmas személyt keresek Felhébérc környékén. Jelszó: bűvölj kétszer, és fogd rá a nyuszira!

#### Blue Ortrey Zax (#5304) IX. 16.

□ Deirra the Dark és társai! Igen! Igazatok van! Éljenek a kvázárbirkák! Én is kvázárbirka akarok lenni, de nem találok egyetlen egy „ördögi kör talpát nyaló troll” jelet viselő birkát sem a környéken. Hát hogy lehet így birka a szegény árnyamó? Pedig akartam. Egyébként sok sikert a H.U.M.A.N. Páholynak és éljen a szópók! mellett a Kerek Korsók is! Üdv:

#### U.M.A. (#5569) az árnyamó

U.I.: Rágtam a gíttet. Ezért tessék szépen újra nagybetűvel írni a nevem.

□ Én hiszem, hogy az istenek figyelnek mindnyájunkra. Feladatokkal bíznak meg minket, amelyekkel a teljesítünk, jutalmat kapunk. Megszolgálok érte. Istennőm egyik küldetése kapcsán ismerkedtem meg egy nővel. Az emberk közül való. Bátor nő, nagyon bátor. Hátorszor fogadta el kihívásomat, pedig tudta jól, hogy csak vesztes lehet. Sokat szenvedtem, mire végül istennőm meglegelte a vérontást. Nagyon sokkal tartozom ennek a nőnek. Félo, hogy soha életemben nem tudom törleszteni. Hallja hát minden kalandozó! Fejet hajtok előtte Gyöngyharmat Niara, Dornodon híve! Mindenki előtt megígérem, hogy soha nem fogom elfelejteni amit tettél. Nem hagyom, hogy ezentúl bántódosod essék, és ígérem, hogy soha nem fog Elenios átka kísérni. Mostantól örök bártok vagyok.

#### Grownewen (#3678) egy Elenios hívő

U.I.: És soha nem fogom magamnak megbocsátani, hogy egy nőt bántottam.

□ Dornodon követőt! Védjük Istenünk szent állatát, a grákdőnevert! Én már kiadtam a B.A.T.

#### Holdfény szemű Ydar (#2773)

U.I.: Fájdalmas halál boraxra! (Direkt kis betűvel.)

□ Azt mondják, kapszi vagyok. Pedig csak nem akarok koldus lenni.

#### Csukonyi a Kalmár (#4853)

□ Fairlight templomot építenék. Libertanban vagyok.

#### Scatman a troll (#1731),

Laci tel.: 24-330-395

□ Egyre többször nem bírok aludni éjszaka, nem megy úgy a kalandozás, ahogy régen, egyre többször gondolok a legutóbbi gonoszokdómsomra! Tán ezek a jelei a lelkiismeret-furdalásnak? Mi történik velem? Tán még a végén meg fogok térni, s akkor el kell hagynom az egyetlen igaz istent, Dornodont... Ne! Üdvözlettel!

#### Westy (#4378), az egyetlen

□ Élni segít, aki halni tanít.

#### Permanens Pillanát

□ Ha valakit nem ismersz igazán, annak nevét és gondolatait szádra ne vedd! Ha valaki állandóan a hitét bizonygatja, nem is mondhatja magát igazán hívőnek. Ha valaki magát pótolhatatlannak gondolja, még nem biztos, hogy az is. Ha valaki nagyon erőlködik, annak legtöbbször nyögés a vége. Ha nem vetted volna észre, mindez miatt íródott, Nardaal rókokoma.

#### Há-psi (#1556),

akít annyira szeretsz, hogy mindig megemlédte a nevét egy-egy hirdetésben  
U.I. Ezen kis bölcsességeimet azt hiszem sors-társam, Clark O'Phatty nevében is irhatom.

□ Figyelem, aki olvasta a szeptemberi Alanoriban levő Ravashack cikket, annak szól a levél! 1. Ravashack nincs. Ravashack van. 2. Elenios és Raia híveiről már nem olyan lejtűjő a véleményem, de azért még nem a kedvenceim. Sheran még mindig ugyanolyannak lett találva. Még mindig Chara-din híve akarok lenni. (Segítsetek!) Üdvözlettel!

#### Ravashack a nekromanta (#5838)

U.I.: Mentális társaságra vagyok.

□ Hai-sy fairlightosok! Hol maradt a lelkesedés? Ki terjeszti és megmaradt kis felszígieten Fairlight hitét? Én még csak most készülök beládozni, de bennem több lelkesedés tolong, mint a legtöbb hívőben. Azt mondták ránk, hogy kapszik vagyunk, és csak kihasználjuk istenünket, hogy nem vagyunk igazi hívők. Ezért azt javasolom, fejtűskül ki Fairlight iránti tiszteletünket, ahol csak tudjuk. Igaz, hogy szükségünk van istenünkre, mert nem csak egyszerű halandóként akarunk élni, hanem többet és többet akarunk az élettől, de ugyanakkor istenünknél is szükségre van ránk, mert hiszen mit érne Fairlight isteni mivolta követők nélkül? Minél többen vagyunk, annál biztosabb, hogy megéri Fairlightot követni. Úgyhogy fairlightos hittérítők, ragadjatok tollat és minden egebet vesztek be, hogy a HITet minél több kalandozó felvegye! Kösz, hogy végigolvastad tüléd!

#### Thum Valharik (#1568) a gnóm

U.I.: Ja és ha persze továbbra is úgy gondolod, hogy Fairlight hitét követők csak kihasználják őt, és te azt látod, hogy etől még egyik sem szagolja alulról a mákrózását, akkor épp itt az ideje, hogy te is közéjük állj, és megtanuld, milyen az, amikor nem téged használnak ki. Hidd el, bárhogy döntesz, csak nyerhetsz vele!

□ Druidák! A (85, 29)-es mezőn templom épül Sheran istennők tiszteletére. Kérünk minden potenciális építőjelöltet, hogy minél előbb jelentkezzen Darochaar (#5147) földrudinánál! Köszönettel: **Fekete Druidák**

□ Ha-ha-ha! Én vagyok a legelsőyosabb a TF-en. Aki mást állít, abból lekasabolok pár száz kilót.

#### Csontzúzó (#1817) a hájas

□ Hali! Mindenkinek, akit érint! Újfént jelzem, sajnos címem megváltozott, szóval aki esetleg nem kapott választ, az ezentúl a következő címre írjon: Ferencz Gergely, 8105 Pétfürdő, Bocskai u. 23. Közönmó: **Pan-Creas (#4863)** U.i.: Megpróbálók mindenkinek válaszolni, de sajnos nem biztos, hogy minden levél eljut hozzám! Azért ne csüggedjétek, írjatok! Esetleg e-mail: fer\_ger@sparta.banki.hu. A ki legyen veletek!

□ Hald! hald gondolataimat, vándor! Lehet, hogy untatlak ezzel a szöveggel, de én amit írok, egyszer írom, nem többször. 1. Az utóbbi időben nem hallani a híreket. Az még rendben van, hogy vitakoztok bizonyos dolgokon (káosz, Leah nem, Borax, trollk lenézése stb.), de az nekem is sok, hogy már fél éve ezeken vitakoztok. (Ha kitér a vita amiatt, mert egyeseknek nem tetszik az aurája színe, esküszöm, hogy megkereslek D. C. Silver Panther, és elagyabulállak, amiért elindítottál egy hülye vitát.) Jó, magam ellen beszélek, mert a káosz-vitában én is bekapcsolódtam, na meg a hitvitába. Csakhogy én a véleményemért írtam le, amin nem fogok változtatni. (Nem úgy mint Yoro Okiji fajtársam, aki 20 cikken keresztül tanakodott, hogy halh nő-e, vagy férfi. Nem lékicsinylő így beszélni a halál istenéről?) 2. Hogy mely híreket hiányolom? Valaki tud Sistogram Pumpáról? Tud valaki arról, hogy mit tervez Vlagyimir? Chara-dinnek most van temploma vagy nincs? Hol tart a hódításban a nagy quarg isten? Merre járhatnak a fattyak? Hol van Borax, és ki bitorolja a helyét? Igaz az, hogy Borax elindította a seregét, egy elfoglalja Erdauint? Ezekre a kérdésekre válaszoljatok nagyokosok! Ajánlom magamat:

**Chi Borg (#2628)**, Dankó Csaba, 3200 Gyöngyös, Késmárki u. 1.

□ Hello mindenkinek! Remélem örültök! Elenios istennő úgy döntött, hogy mivel egyesek lelátnák a vallását azzal, hogy mindenkiót büvölgetnek, lecsökkentette az erejét. Ezzel szertem tökéletesen sikerült elérnie, hogy a tapolók kiáldozzanak. Van viszont egy rossz oldala is: azok, akik maradtak, mert tényleg a szerelműnőjében hisznek, nagyon megszívják. Tehát a tapolósok átáldoznak Raiához, és úgy tisztítóúteziknek hogy csak na, az igazi Elenios hívők pedig a hátrélevő életükben ennek a levét fogják inni. Kérem Tihor Miklóst, gondolja át még egyszer! Ez így nem éppen egy isteni bölcsességi döntés! Ha a büvölés erejét nem adja vissza, legalább egy pár, tényleg a szeretettel kapcsolatos varázslatot betehetné! Tudom ajánlani Dae varázslómaster varázslatait, amennyiben engedélyezi.

**Tuk Peregin**, a gnóm (#1279) VIII. 13.

□ Idézet ónmagamtól: „Rossz lenni nem akarok, jónak lenni még lusta vagyok.”

**Dudás Róbert (#3241)** 1997. IX. 2.

□ Igaz, hogy az isteneknek nincsen a szó szoros értelmében vett nemük. Az ő nemük az általuk képviselt dolgok jellegétől függ, s lássuk be a halál nem éppen nőies.

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

U.i.: Ne szekaljátok már Chara-dint, hisz mindig lesz a fény, ha nincs sötétség!

□ Íme egy apró érdekesség, túlélők. Az eset egyébként 1997. szeptember 10-én történt: „Ahogy tovább gyalogolsz, észreveszed egy barna, copfos hajú, szürke szemű Duer-ork férfi táborát. Egy királyi koronát, egy elit csatavérteit, egy láncsztyűt, egy fekete bőrcizmát, egy varázslatfordítói amuletet és egy ezüstgyűrűt visel. Fegyverzetét egy mutáns pók trófea, egy sóhájtó dorony trófea és egy sünmivede trófea színesíti. Jobb kezében egy kvazárkardot, bal kezében egy agyartört tart. Lőfegyvere egy paritya. Tisztán érzed auráját: gonosz, mint Te.” Persze elkerültem a táborát. Emiatt majd talán elgondolkodtok, s egy kis időre feleldek e büvölés-vitát.

**Nehwon (#1657)** Leah ministránsa

□ Kalandozók! Ez a hosszú cikk többet fog érteni, köztül a fogom észrevételeimet és véleményemet. Csak hogy tudd, hogy mire számts! 1. Chara-din az istenen: Először ebben a témában írok. Sajnos egyre többen ócsárolják a káosz istenét. Én ezt olvasva érzem a szavakat átható rettegést és félelmet. Ők rettegnek a káosz istenétől. Pl.: egy felháborodott troll (#3517) anonimus, aki még a nevét sem meri leírni. Chi Borg! Chara-din temploma már rég felépült, és ha Dögvész leállna harcolni valakivel, annak biztosan vége, már ha nincs nála DEM. Negatnak teljesen igaza van, jó tanulni, és főleg jó lenne már befejezni ezt a Chara-din témát, mivel a válaságon már nem lehet változtatni: Chara-din újra közöttünk van. 2. A Káosz Lordjai nagyon jó KT. Minden igazhító Chara-din hívő társakra le céljai(nk) elérésében, és nagyon összetartunk, mert nálunk kevesebben vagyunk (mármint Chara-din hívők), annál jobban összetartunk. 3. Mint az előbb már említettem, nem szeretem az inkognitóban író kalandozókat. (l. troll (#3517)) Ha valaki hirdetését ír, legalább a nevét és a mentális számát firkantsa oda. Ha kinnyitod a GN-t a 46. oldalon, látod egy Penny alnevelő kalandozó sértetőgő cikkét. Ha sértéget, legalább álljon elő, és mondja azt: én voltam XY(#mentális szám). Ne bújjon el! Ha valakit megsejték, igenis mutatkoznak be, szertem csak így lehet etikusan vitakozni, sértetgen. Lásd az én cikkemet a hosszú, sok hirdetésnél kapcsolatban. 4. Quasimodoné cikke. Szerintem se teljesen jó ez a női szépségverseny. Igaz, hogy főleg a népszerű hölgyek kapják a díjakat, nem pedig a legszebbek (1-2 kivétellel), ez az én véleményem. Ezen úgyse változtatatható(unk), nem nincs beleszólásom(unk) a verseny szervezésébe. Még egy utolsó gondolat: vár a Káosz Lordjai KT és vár Chara-din. Ha választás előtt vagy, ne habozz írni valamelyik közszimbólomusnak vagy Káosz Lordnak! Kösz, hogy elolvastad!

**Dur Yazil Abbad (#2424)**

a Káosz Lordja és Chara-din híve

□ Kedves Penny! Ha valami bajod van velem, vagy a hirdetésemmel, azt nekem írd meg, ne az AK-ba! OK? A karakterszámomat ismered.

(#2826)

□ Köszönet Tron (#3608) barátunknak, hogy csekélyke tudati energiájával is hozzájárult következő képességünk kifejlesztéséhez.

Ördögi Kör és **Tour-Mix (#2556)**

□ Kalandozók! Mi – Fekete Druidák – nem kívánjuk rombolni a kalandozók városait. Elféljünk az építésüket, de fizikailag nem támadjuk. Csupán azt szeretnénk, ha észrevennétek mennyire érthetetlen dolog így kiírtani az adott mezők növény- illetve állatvilágát. Úgyhogy kalandozók, térjétek már észre!

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

□ Kalandozók! Szeretnék köszönetet mondani azoknak, akik segítettek nekem, és infóval szolgáltak a Leahnak való beáldozásról. Tehát köszi Hasfelmeztző Jacknek (#5191), Igor Konovaljovnak (#3755), Bitumennek (#4809), Muffaló Billnek (#2398), Trollkivégző Maginnak (#4813), Desconhedico Deusnak (#2800), Ruffiantnak (#5658), Mr. Szakértőnek (#2964), Sacer Fortisnak (#1266) és Kis Halálnak (#2272). Bocs azoktól, akiknek a levélét ekkor (szept. 2.) még nem kaptam meg. Üdvözlétek!

**Pusztító Moszkító** az árnyamon (#5837)

□ Kalandozók városainak építői! Építetek nyugodtan, ügyis hiába minden! Ne felejtétek el, hogy Asylum városának idő előtt épült falai sem bírták a versenyt a természet szelében! Ugyanúgy pusztult el, mint idővel a ti két városotok is. Ezt bizonyítják a Biztosrévnl előkerült romok is. Úgy hogy ócsmány förtelmeitek halálra vannak ítélve.

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

□ Kalandozók! Egyikünk (a neve U.M.A.), aki kb. az 50. fordulója körül lehet (maximum) azzal próbál ismertté válni, hogy az AK-ban poszkondiáz kalandozókat. Nektek erről mi a véleményetek? Szerintem ez undorító. (#2826)

□ Kedves kalandozóársaim! Egy érdekes jelenségre hívnám fel a figyelmeteket. Mióta megalkult az Igaz Barátok Szereteszindje, furcsa dolgok történnek. Elszabadult a szeretet és szerelem madara, aki nem nézi a gyantúlan kalandozókat vallásit. Mindenkit megáld. Példák: Sárگا Spiné (#Allies), Faithful Tanthalhas (Leah), Alleina d'Amor (Elenios), Sötét Orlan (Leah) és végül Noémi (Raia), valamint jómagam, ki Leah híve vagyok. Állj be közenk a sorsa! Szeress és ne öldökölj! Igaz szerelmet kívánok mindenkinek!

**Morte d'Amor (#5250)**

□ Még egy utolsó hozzászólás a büvölés-lopás vitához. Ha jól emlékszem, sok esetben előfordult, hogy a büvölés áldozata írt az elkövetőnek. Nos (mint az a GN-ből kiderült) a tettes általában visszáirt. Nos tőlem ugyeszerre 2(!) tárgyat loptott el egy bizonyos árnyamon, és még választ sem méltatta próbálkozásomat. Nem akarom a büvölőket védeni, de nekik legalább megvan a bátorságuk a szemünkbe nézni. Ami ugye tisztelt(?) Zsebmeztző Joe barátunkról nem mondható el. Erről ís ennyit. Neked, tisztelt Zs. J.: Viszvárosárolnam elloptott tárgyaitam. Remélem valami kis cetlit azért kapok majd! (Naiv vagyok). Mindenkinek jó kalandozás!

**Clark O'Phane (#5383)**

□ Mezőnyárad és Bükkbányán városában (vagy a kettő között) TF, KG és szerepjátékklubot kellene csinálni. Akit érint a dolog, az írjon! **Dudás Róbert**, 3421 Mezőnyárad, Toldi u. 32., Pf.: az nincs, Fax: 49-425-102, internet: a kocsmapiiramistól 2 megapullz jobbra, hátul.

□ Sziasztok kalandozók! Hát újra itt van a két ghallai „fontoskodó” kalandozó: Irllyn-Theft és Cory. Már három-négy hónapja meghirdettem egy népszerűségi listát, amiben a Tí szavazaitok számítanak, és hogy a kalandozóknak, Közös Tudatoknak egy kis népszerűséget kíváncsóljunk. (Persze ha valaki eleve is híres, annak sem árthat!) Előre szeretném kijelenteni, hogy a kategóriában szereplő KT-kat, személyeket nem akarom megsérteni, nem sárba tiporni. Én csak közvetítő szerepet játszok. Tehát a tí szavazatok alapján a leghíresebb kalandozó: Jerikó. A második helyet Betonfal kapta holversenyben Dort Amessixszel, Don Calonival és Darkseiddel egyetemben. A harmadik helyet három kalandozó uralja: Illyin Doaron, Seti Patkány, Flavius. A Ghalla News írásai miatt nagyon kedvelt kalandozók a következők: Első Desconhedi-do Deus, második Fortamin és Westy, a harmadik toronymásodik Graham Treefrog. Ő volt az, aki alatt 9 szavazattal végzett a következő. A leghíresebb KT egyértelműen a MAFFIA, a másodikak: Álomörzök, Serény Múmiák, Mesterek Bandája, Ördögi Kör (Dornodon), a harmadik helyen meglepésre a Kerekorsós Rendje kapott bizalmat. Ez nem semmi, a 36. KT Ghallán, és ilyen előkelő helyen végzett. Gratulálunk! A legkedveltebb KT-k: A Szeretet Vándorai és a Lélekfűszítő Irgalmas Nővérek. A második helyen a Naplovagok, Álomörzök, Fény Testvérsége, a harmadikon a Korona Bajnokai és az Igaz Barátok. A legpechesebb kalandozóra nagyon kevés szavazatot érkezett, ezért nem teszem közzé. A legerősebb kalandozóra annál inkább érkezett voks. Nos, első helyen Illyin Doaron végzett. A másodikok helyezettek: Don Caloni, Betonfal, Darkseid, Dort Amessix. A harmadikak pedig: Sighter, Wulf Greta, Flavius, Sir Magic Master, Vaslábú Dáin. Nagyjából ennyi. A legszerzejátékosabb kalandozó pedig sokak szerint Dae. Akit érdekel a további sorrend, az írjon az alsó címre. Nos ezzel befejeződött az idei felévi értékelés. Köszönet érte a közreműködőknek! Hála istennek tévedtem, amikor a hirdetés feladása után azt gondoltam, mondtam: „A, kit fog érdekelni ez a hülyeség, biztos lecsesznek, amiért fontoskodni akarok.” Ezekkel a gondolatokkal hagytam ott a posztát. És mi történt? A hirdetés megjelenése után nem sokkal kezdtek befolyjni a levelek. Összesen 79 erre vonatkozó levelet kaptam, rengeteg új ismerőst szereztem, és régi barátaim is „leleledtek”. Érdemes volt, azt mondom. Mint már az elején mondtam: „akinek nem inge, ne vegye magára”. Nem kötelező elolvashni eme hirdetés, de szerintem érdekes illet böngészgetni. Nem? Még egyszer köszönöm mindenkinek a levelet, hogy hozzájárult! Remélem jövőre újra találkozunk! Minden jól! Várom levelezni szándékozókat levelet! Na sa!

**Irllyn-Theft (#1741) és Cory (#3594),**  
Bodrog Kornél, 6430 Bácsalmás, Rákóczi u. 52.  
U.i.: Kerekorsós Rendje piás KT, szerepet játszunk, nem a tápé. Kerekorsós Rendje (#9136)

□ Sziasztok! Bresh Vun vagyok, és ezúton búcsúzik minden játékosársamtól és a TF-től. Sok élménytel kalandot kíván:

**Gresh Vun (#4341)**

□ Minden kedves HKK-s! Szeretném összegyűjteni a legjobb HKK-s idézeteket. Ezért légy szíves küldd el egy vagy több idézetet a kártya nevével, de a legjobbba, ha a fénymásolatát küldöd! Cikket szeretnék a legjobbakból csinálni. Köszönettel:

Kovács Richárd, 6060 Tiszakécske, Szolnoki u. 24., – **Miss Drakul (#2635)**

□ Nem lehet elégyszer elismételni: egyszer s mindörökké... Lássuk a javítást! Amikor a szabálykönyvet lapozgató, azon gondolkoloz, mit indítasz? Mellyik személyiséget kívánod játszani? Sunyi akarsz lenni? Légy árnymanó! Szép akarsz lenni? Légy elf! Kemény akarsz lenni? Légy törpe! Ba...ott nagy akarsz lenni? Légy troll! Tápos akarsz lenni? Légy kobudera! Vagy netán elmélyülő, medítőlos? Légy alakváltó! Vagy nem tudsz dönteni? Légy ember! (Jaj bocsi, gnómkok kihagytalak benneteket!) Akarsz okos lenni? Hát légy gnóm! De vigyázz! A vallásodat megváltoztathatod, de fajodat nem. Vállald magad, vagy légy kivételes! Ne hallgass másokra ha gúgnyolnak, vagy vágj vissza nekik, vagy keresd a társaidat! Csak ne keseregi a fajod miatt! Lásd meg a fajod fényes, napos oldalait! de tudd azt is, mi a hátrány! Egy kobudera legyen büszke harci tudására, hiszen mennyit áldozott érte! Egy alakváltó sok mindenre képes, de ne feledje, hogy a tudása kis rész erre irányul, és ezért fejlődik lassan! És még hosszasan sorolhatnám, mondanom sem kell miért... Vita illetve véleményi rovat lezárva.

**Chi Borg (#2628),** Dankó Csaba,  
3200 Gyöngyös, Késmárki u. 1.

□ Tisztelt kalandozók! Nem unjátok, hogy az Alanori Krónika tele van a fenyegetés és a Chara-din rovattal? Ezáltal kiszorítját a novellákat és érdekes híreket az újságból. Tehát megkérlek minden kalandozót, hogy aki ilyen hirdetés szándékozik feladni, az inkább az érintett személynek küldje el mentálisan, és ne kerülje ezzel a Krónika oldalait. Köszönet minden megértő kalandozónak! Üdvözlettel:

**Brandon (#4304)**

□ Tisztelt Kerithion! Olvastam a hirdetésedet a GN-ben, miszerint róka farkat szeretnél. Én akkor azonnal írtam neked, hogy nekem van, és szívesen cserélnék. Ennek immár két hónapja, és válasz a óta sem jött. Kérlek, ír meg az okát. Nem kaptad meg, esetleg elvesztetted, vagy pedig egyszerűen szemét módon nem válaszoltál? Választ várok.

**Sim-Ko-Ka (#5885)**

□ Tisztelt kalandozók! Ezúton szeretnék felkérni mindenkit, akinek elege van a tolvajokból, és tenni is szeretne ellenük valamit, az bátran jelentkezzen nálam. Nekem már bőven elegendem van belőlük, és tenni is fogok(unk) ellenük. Előre is köszönöm minden vállalkozó szellemű, hasonló gondolkodású egyén jelentkezését. Üdvözlettel:

**Fun da Menthal (#4228)**

□ Tisztelt ismerősök! Én, Seftman tudatom minden ismerősömmel, hogy belső vezetőm váltottam és egy ideig letáborozom. Ezúton értesítelek titeket, hogy mindenkit megkeresek majd külön külön, ha elérkezettnek érzem az időt a kapcsolatok újrafelveteléhez.

**Seftman (#5858) X. 8.**

□ Shaddar környékén eladó 1 db pular kristály. Cseréről is lehet szó. Ha érdekel, írj vagy telefonálj: 1808-396 (Szilárd)!

**Frank Onestin (#3588)**

□ Szeretném tudni, hogy ki az első húsz leghíresebb karakter Ghallán? Ha igen, akkor nem kell mást tennem, mint hogy elküldesz nekem egy listát, melyen azok a kalandozók nevei szerepelnek, akik szerinted a leghíresebbek. Fontos, hogy max. 30, de min. 20 név szerepeljen ezen a listán. Ha elegendő lista érkezik hozzám, akkor a jövő év első negyedében közzéteszem a szavazatok alapján összeállított eredményt. Ha megtetszett az ötlet, kérlek küldj nekem listát, s ígérem ezügyben még jelentkezem. Köszönöm! Üdvözlettel:

**Westy (#4378),** az egyetlen

□ Te Dornodon és te Leah, ti nem szeretek semmit és senkit, csak a halált és a pusztulást. Még a saját hivatékot sem. Ezért utállak benneteket, különösen téged. Dornodon, amiért a tűzvihar okoztad. Legyen átkozott a nevetek.

**VII. Zsebfelmetsző Jack (#5404)**

U.i.: Hitvitázók augusztus várom.

□ Tharr templom építéséhez keresek segítőt-segítőket. Egy-két hely szabad.

**Csontzúzó (#1817),**

Nagy Zoltán tel.: 99-371-718

□ Üdv mindenkinek! Ezúton szeretnék bocsánatot kérni a Kerekorsóktól az AK20-ban megjelent megjegyzésem miatt. Azért azt elvárnám, hogy legalább mentálisan ők is elnézést kérjenek az üzenetükben levő jölköz használása miatt! Ez ügyben még lehet, hogy jelentkezem. A káoszlord:

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

□ Üdv mindenkinek! Nem akartam krónikás lenni, de ha itten az én nevemet is említük... Szóval U.M.A. (aki tényleg jó barát) folyton marhasággal piszkal mindenkint. (Don Calonit is, akit nem kéne...). Csúfítom, csúfítom, de ennek szöges bunkó kell. Véleményem szerint az anti-hírvé miatt ment el az esze, egyébként normális. Én azt mondom, van itt elég csépelni való (értsd szörnyek), nem kell se őt, se egymást fenytíteni. (Bár megértéssel sok dolgot el lehet simítani, ahhoz előbb kommunikálni kell. Ez persze nem túl könnyű!) Biztosan a fog múlni neki. Valaki az augusztusi Krónikában igen jól szólt arról, hogy a különböző külalakat és célokat el lehet fogadni. Ez főleg az árnymanó barátomra vonatkozik, de nem értem meg Noémi versonokba öntött ellenkezésését sem: ha halotta volna valaha a klanom vagy más fajok rejtetveb hagyonyaivat, tudná, hogy lehet Tharrban, más istenben, vagy akár egyszerre mindben is bízni. Mielőtt befejezem, elnézést kérek mindenkítől, akit U.M.A. felbosszantana, de ilyen messziről nehéz befogni a száját, és a szólasszabadság is általános jog elvileg. Üdvözlettel minden ismerős és ismeretlen kalandornak! Járjatok szerencsével barangolásaitok során!

**Vitéz Parika Jani (#4860)**

U.i.: Aki írogatott nekem, annak szólok, hogy az új címem 1037 Budapest, Domszói u. 5. lett (pl. Vajna Capac, Michaela, Anyád, Radul Renier és a többiek).