

Tartalom

A HALÁL ÉS A MÁGIA	2
A mágiával meghosszabított élet titkai	
A VÍZNEK ÁRJA	10
Fortamin legújabb remeke	
SZIKRÁZÓ KORONA	14
TF-es képregény	
VERSENYEK ELŐTT	17
Avagy hogyan készülünk fel egy kártyaversenyre	
VERSENYBESZÁMOLÓ	19
Január a Havannában	
KÉRDEZZ-FELELEK	20
Vítás kérdések a HKK-ban	
ÚJ VERSENYEK	22
Hol mérheted össze másokkal tudásodat áprilisban?	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
ÉGSZAKADÁS	26
Avagy egy sikeres pakli története és működése	
HKK	28
Teljes gyakorisági lista	
KOMBÓK	32
Az univerzum kifordítása	
MAGIC KOMBÓ	33
Avagy lödd le az ellenfelet	
A ZARG BÁZIS	34
Inváziós helyzetjelentés	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	35
Hajótár, hírek	
GHALLA NEWS	36
Ghalla legfrissebb hírei	
KALANDOZÓK VÁROSA	37
Friss hírekkel és versenyekkel	
HISTÓRIA	38
Alanorban két erdauini kalandozóval	
KERESZTELŐM TÖRTÉNETE	40
Egy újszülött Erdauinról	
ELKÉPESZTŐ	41
Hogy mik vannak?	
APRÓK	42
A szokásos TF és KG hirdetések	
KG DILITOTÓ	48
Kis szerencsével óriási nyeresmény	

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A Krónika márciusi számát tartjátok kezetekben, sok-sok újdonsággal és érdekességgel. Elsősorban a HKK-sok számára fog örömet okozni ez a szám, ugyanis a rengeteg kártyás cikk mellett találtok egy teljes HKK gyakorisági listát a 28. oldalon, sőt a gyűjtők kérésére azt is feltüntettük ezen, hogy mely lapok képei lettek újrarajzolva valamelyik kiadásban. Szintén a kártyások számára öröm az újsághoz mellékelt HKK lap, melyet máshol nem lehet beszerezni. A következő számhoz is tervezünk hasonló meglepetést. A KG-seknek a zarg blokádkról és bázisról szóló írást ajánlom a 34. oldalról, valamint az érdekes kérdésekkel fűszerezett KG-s dilitotót. A TF-eseknek Treem riportja, a História szolgálat sok információval a túldoldalról. A borítófestmény, az Elektromos pajzs kártyalap képe, Gógós Károly munkája. Egy változás is történt az újságban, a KG-s apróhirdetések hátulra kerültek a hasonló TF-es hirdetésekhez, azért, hogy több hely legyen nekik. A KG-sek figyelmét szeretném felhívni (különösen a Testvériség Szövetségét), hogy rájuk is vonatkozik a megkötés az aprók méretére vonatkozóan. A hosszú hirdetéseket nem fogjuk leközölni!

Végül egy helyreigazítás. A februári számban megjelent Utolsó ébredés c. novella képeit Bíró Gábor rajzolta. Elnézést kérünk tőle, hogy nem szerepelt a grafikusok között!

Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

II. évfolyam 3. szám – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelés szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György
Grafikák: Fischer Tamás, Hahn Zsófia, Nagy Zoltán, Vida László

Borítófestmény: Lipták László

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

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

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas

Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

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

A HALÁL ÉS A MÁGIA

(Fordította Sabc a Cybertechnology c. Shadowrun kiegészítóből)

>>>>[Az alábbi szöveg néhány telefonbeszélgetés írott változata. Arra most nem térnek ki, hogyan jutottam hozzá, de annyit mondhatok, a forrás száz százalékgig megbízható. Az eredeti anyagot persze kódolták. Egy helyen sajnos statikus torzítás szakítja meg a beszélgetést, és azt sem tudom, ki a két beszélgető fél (bár ez utóbbira azért lenne tippem, és szerintem két humán mágusról van szó). Semmi trideokép – ezek a pacákok nem használnak trideotelefont.

Gyengébbek kedvéért: kibermantikus mágiának vagy kibernálásnak hívják azt, amikor mágikus módon arra kényszerítik a halott testből (aki például azért hal meg, mert túl sok kibervert akarnak belegyömöszkölni) távozni akaró lelket, hogy maradjon, meghosszabbítva ezzel az illető életét.

Ja, és még valami: a fájlt ezúttal csak olvasni lehet – a téma túl fontos ahhoz, hogy hülye megjegyzéseket fűzzetek hozzá.]<<<<<

—Káosz Kapitány <16:28:14/12-11-56>

Első beszélgetés

A: – Az igazán fontos az, hogy kik csinálják ezt? Gondoljunk csak bele, az általunk ismert specialisták túlnyomó többségét még a pusztá gondolata is elborzasztja annak, hogy mágia használatával zárjuk be a lelket a halott testbe.

B: – És néhányan lépéseket is tesznek ennek megakadályozása érdekében.

A: – Igen, erre még visszatérünk. De mit tudsz a dologról?

B: – Úgy emlékszem, megegyeztünk, hogy kicseréljük a tudásunkat ezügyben. Rajtad a sor, hogy elmondj valamit.

A: – Na jó. Tudok róla, hogy két szervezet is foglalkozik azzal, hogy beavatottakat kibermantikus mágiára képezzen – az egyik Nagy-Britanniában, a másik Dél-Amerikában van.

B: – A brit szervezetről nem sokat tudok, de hallottam pletykákat. És tudok egy harmadikról is, Azániában.

A: – Ez nekem új.

B: – Nekem se túl régi...

A: – (kacag) Akkor beszéljünk inkább arról, amelyikről mindketten tudunk valamit. Az azzie-król.

B: – Igen. Azt pletykálják, hogy a Nagyfőnök fűbe harapott már egy ideje, és azóta egyfajta halál utáni élet állapotában tartják mesterségesen. Több ezer változatot hallottam már. Van, aki azt mondja, hogy a testből kioperált agy egy lötyivel telt vödörben lebeg, és egy sereg kibernetikus gépet kötötték hozzá. Olyat is hallottam, hogy a testébe szellemet idéztek, és szegény flótás egyfajta zombiként mászkál össze-vissza az egyik nagy piramis felső szintjén.

A: – Ez a zombi-dolog nem ide tartozik.

B: – Persze. A holttest animálása egészen más terület. Annak semmi köze az elhunyt szellemének a testéhez kötéséhez. A zombinak nincsen lelke (szelleme, ha úgy tetszik) – az csak egy nagy, mozgó hűskupac.

A: – És ha vérmágiával közelítjük meg a problémát?

B: – Az attól függ. Csak annyit mondom, hogy az emberáldozatokról szóló mesék nem teljes egészében kitalációk. De később még visszatérhetünk a hogyanra. Most beszéljünk a kicsodáról! Mesélg a britekről!

A: – A szervezet neve Ordo Maximus.

B: – Biztos vagy benne?

A: – Van egy jó kapcsolatom, egy volt tag, aki végigjárta az alsó és középső beavatottsági fokokat, így eleget látott ahhoz, hogy jó fogalma legyen a dolgokról. Ezért aztán le is lépett.

B: – Azt beszélük, hogy az Ordo Maximus régi-módi öregurak gyülekezete.

A: – Amely hírnév igen hasznos egy olyan szervezetnek, amelyik kibermantikus mágiával foglalkozik. Nem kelt feltűnést. És a legtöbb jelentkező is régi-módi öregúr, vagy valamivel fiatalabb ugyan, de akkor is régi-módi. Az OM ügyel rá, hogy a gazdag nemesség fiai közül toborozzon, felvegye őket a hierarchia legelső lépcsőjére, és aztán gigászi össze-



geket kasszírozzon az egész életre szóló tagság fejében.

B: – És így továbbra is fennmarad a kialakult, ártalmatlan kép.

A: – Ja.

B: – Az azzie-kkal összehasonlítva a dolgot, el kell gondolkoznom az emberáldozaton – nem tudom, vajon ez elengedhetetlenül szükséges-e?

A: – Ez összetett kérdés. Ha van is kapcsolat a brit druidákkal, akkor is csak a hermetikussal, és nem a kelta típusú sámániakkal. Ugyan ez utóbbiak előtt sem ismeretlen az emberáldozat, de az egészen más célokat szolgál. A hermetikusról azt beszélnek, gyakorolják az emberáldozatot, de próbál csak ezt a témát szóba hozni Britanniában. A rágalmazást büntető törvények arrafelé egészen félelmetesek.

B: – Van a dolognak céges vonása is? Az azziek esetében biztosan van, hiszen ott az Aztechnology a vállás és a kormány egy személyben, ha érted, miről beszélek. Nem lehet, hogy a...

+''=/665'65jaaafs%+%;ÁÁ-1((+ÖÖ''%! (statikus torzítás miatt érthetetlen)

A: – Akkor nem látok tisztán. Hogy jönnek ehhez az Azániáról hallottak? Vagy nincs is kapcsolat a kettő között?

B: – Az egészen más tészta. Létezik egy azáni hermetikus szervezet, amely tagjai ismerik a kibermantikus formulákat és rítusokat, de nem gyakorolják őket. Számukra ez tabu. Ami persze nem jelenti annak kizárását, hogy egy-két fickó megtanulta náluk, amit meg lehetett tanulni, és aztán szépen csöndben olajra lépett.

A: – Én ilyesmiről nem hallottam. Igaz, nagyon keveset tudok rólok.

B: – Jellemző amerikai korlátoltság. Aminek az Égi Pásztorok tulajdonképpen örülnek. Amennyire én tudom, nem is proszlitizálnak.

A: – Egy-null oda. Erről a szóról még én sem hallottam. (kacag)

B: – Magyarul nem toboroznak. Nincsenek jelentkezőik. Nem fogadnak be céges mágusokat. A tagság nemcsak kizárólagos, de örökletes is.

A: – Szóval, ha az ember be akar kerülni, csak akkor kap zöld utat, ha a génjei is rendben vannak?

B: – Így van. És ezeknek természetesen tünde géneknek kell lenniük.

A: – Ah. Így már egészen más.

B: – Ez nagyon eltér a britektől és az aztlaniaktól.



A: – És erről mi a véleménye a Cabalnak? (hosszú szünet)

B: – A helyedben én nem mondanám ki ezt a szót.

A: – A vonal kódolása...

B: – Azt mondtam, a helyedben én nem mondanám ki ezt a szót.

A: – Jó, rendben. De akkor sem hiszem, hogy lehallgathatnák ezt a vonalat.

B: – Ezt meg sem hallottam. Szóval, foglaljuk össze a dolgot. Tudjuk, hogy létezik három hermetikus szervezet, amelyek elég alaposan ismeri a kibermantikus mágiát ahhoz, hogy olyan mágusokat képezzen ki, akik meg tudják kerülni a halált. Ez a három szervezet az Ordo Maximus, az Aztechnology és az azáni Égi Pásztorok.

A: – Így van.

B: – A következő kérdés, hogy mennyire kiterjedtek ezek a szervezetek, és hogy ki dolgozik nekik. Magyarul, hogy mennyire áttételeződött a rákos daganat, hogy úgy mondjam.

A: – Azt hittem, csak a módszereikről akartunk beszélni.

B: – Beszéljünk először arról? Jó. Nézzük csak. Nyilvánvaló, hogy az egész a rituális mágiára épül.

A: – Gondolom, jó hosszú rítusokra van szükség.

B: – Szerintem is. Több napon át tartókra.

A: – És gondolom, a résztvevő varázslók asztrális utat is tesznek.

B: – Nem mindegyikük. Elég csak az egyiküknek, és neki is csak a rítus vége felé.

A: – És milyen fázisokból áll a rítus? Majd én kezdem: úgy tudom, más is elengedhetetlenül szükséges a rítushoz, nem csak az áldozat hús-vér teste – vagy nevezem inkább másnak? Alanynak? Örültnek?

B: – Mit szólsz a klienshez?



A: – (nevet) Jó, legyen kliens. Nem tudtam, hogy mély ismeretekkel rendelkezel az emberiség legősibb foglalkozását illetően.

B: – Tessék?

A: – Marketingduma. (nevet) A „kliens” amolyan marketing-beszéd. És ezt a szót használják a kétféles, lökött pszichológusok is, amikor azt hiszik, valami sötét dolgot fedeztek fel a páciens kis agyában.

B: – (kacag) Na jó. Akkor inkább maradjunk az „alany” szónál. Továbbléphetünk?

A: – Jó. Szóval, nemcsak az alany fizikai testére van szükség a rítushoz. Olyan tárgyra is, amelyek erős érzelmi kapcsolatban álltak az alanyal. Például jeggyűrű, amely a fickó első feleségéé volt, akit nagyot szeretett, de aki tragikus módon elhunyt. Vagy valami ilyesmi.

B: – Ez azért nem pontos megfogalmazás, de tény, hogy segít, ha van ilyen tárgy.

A: – Nézd, pontosan nem értem a dolog működését. De a rituális mágiához általában szükség van egy materiális közvetítőre, ha nincs kéznél maga az alany.

B: – Tisztázzunk valamit. Az egyes rituális varázslásoknál még megfelelő segédeszközök – semleges tárgyak, mint például egy ember fotója – nem jók a kibermantikus mágiához. Ahhoz csak nagyon erősen kapcsolódó tárgyak használhatók – mint például az előbb említett jeggyűrű. Az ilyen tárgy jelenléte megnöveli a rítus sikerének esélyét, de önmagában nem nélkülözhetetlen. Amennyire én tudom, ha jó sok ilyen érzelmi kapcsolódó tárgyat összegyűjtenek, akkor sokkal erőteljesebb lesz a mágia, és így a rítussal is nagyobb eredményt lehet elérni.

(szünet)

A: – Ez elgondolkodtató. Nem mondanám, hogy túl kellemes gondolat jutott most az eszembe.

B: – Mire gondoltál?

A: – Emberáldozatra.

B: – Jó gondolat. Az esélyeket növeli, ha a rítus során feláldoznak egy olyan személyt, akit erős érzelmi szálak fűznek az alanyhoz. Nekem úgy magyarázták ezt, hogy a lelket a külvilághoz kötő érzelmi kapocs így sokkal gyengébb lesz, így könnyebb a megmaradt szellem-energiákat az élettelen testen belülré fókuszálni. De ezt az alany tudomása nélkül kell végezni, hogy elkerülhető legyen a hatalmas emocionális stressz, jöllehet az emberáldozatnak az alany közelében kell megtörténnie.

A: – Miért a közelében? Én úgy tudtam, a fizikai távolság nem játszik szerepet az ilyesfajta kapcsolatok esetében.

B: – Technikai értelemben véve nem is. A dolog inkább a rítusban részt vevő varázslók szempontjából fontos, mint az alanyéból. Ha minden egy helyen zajlik, könnyebb ellenőrizni a folyamatot.

A: – Rendben. Ez logikus. A következő kérdés – a szellemekkel kapcsolatos.

B: – A dolog itt kezd érdekessé válni.

A: – Egymásnak ellentmondó pletykákat hallottam erről. Egyesek szerint szükséges valamiféle szellem önkéntes közbenjárása, és ennek ráadásul emberi szellemnek kell lennie. Mások szerint kényszer is lehetséges, vagyis egy varázsló átmege az asztrális síkra, és arra kényszerít egy szellemet, hogy az karmát vagy energiát áldozzon fel annak érdekében, hogy sikerrel járjon az alany lelkének a testéhez láncolása.

B: – Technikailag mindkettő lehetséges. Néhány esetben különösen az utóbbi. De azt hiszem, az azzie-k más irányból közelítik meg a kérdést.

A: – A vérszellemek irányából?

B: – Igen.

A: – És milyen árat fizet ezért a varázsló?

B: – A kimerülés elképesztően nagy. Ez a másik oka, hogy az azzie-k emberáldozatot használnak.

A: – Másképp hogyan lehet megbirkózni vele?

B: – Az azániaiaknak egészen más formuláik vannak.

A: – Lehet, de te magad mondtad, hogy ők nem gyakorolják a rítust. Szép, hogy az embernek vannak formulái, de gyakorlati tesztelés nélkül én nem nagyon bíznám rájuk magam.

B: – Te amúgy sem akarnád megpróbálni a dolgot. De úgy tudom, a formulákat mégis letesztelték.

A: – Azt mondtad, nem gyakorolják a rítust.

B: – Az tesztelési adatok némileg régiek.

A: – Mennyire régiek?

B: – Úgy tízezer évesek. Ezt hallottam.

A: – Tízezer évesek?! Az Babilon előtti, sumérek előtti, minden előtti kor! Az a jégkorszak – medvebőr ágyékkötőkbe öltözött, kőbaltás fickók rohangáltak a világban akkoriban. Biztos vagy benne?

B: – A részleteket nem mondták el nekem. Maradjunk annyiban, hogy az információforrásnak volt annyi hatalma, hogy elhitesse velem, tudja, miről beszél.

A: – És elmondták azt is, hogy milyen elmélet húzódik a gyakorlat mögött? Szerintem ez életbevágóan fontos. Tudjuk, hogy az azzie-k emberáldozatot és vérszellemeket használnak, hogy megbirkózzanak a kimerüléssel. Hasonló híreket hallottam az Ordo Maximusról is, jóllehet velük kapcsolatban nem említenek vérszellemeket. Ha létezik módja a kimerülés elkerülésének úgy, hogy ne kelljen ilyen borzalmakhoz folyamodni, az egészen más megvilágításba helyezi a dolgokat.



B: – Nem vagyok benne biztos, de úgy vélem, egy óriás alakú szellem közreműködhet.

A: – Egy óriás alakú emberi szellem? Az istenit, én biztosan nem próbálnék meg azzal, hogy egy ilyen lényt akármire is kényszerítsek!

B: – Kényszerítésre nincs is szükség.

A: – Akkor hogyan veszed rá, hogy ilyesmi segídjék?

B: – Úgy, hogy nem óriás alakú emberi szellemről van szó – legalábbis a jelenlegi tudásunk szerint nem. Sajnos nem igazán tudom pontosan leírni neked. Ez is amolyan elmondhatatlan dolog. (nevet)

A: – Na, ezzel aztán igazán sokat segítettél.

B: – Szerintem azután kellene újra beszéljünk, hogy felkerestem néhány ismerősömet, akik mélyebb tudással rendelkeznek a kibermantikus mágia területén. És most nem is szóltam a következőkről, és arról, hogy mi történik a testbe visszakényszerített szellemmel. A karmaköltségek természetesen óriásiak, de erről csak azután szeretnék beszélni, hogy jobban utána jártam a dolgoknak.

A: – Helyes. Én is körülnézek egy kicsit. Viszlát.

Második beszélgetés

A: – Jó, hogy újra hallak. Hogy mennek a dolgaid?

B: – Jobban is mehetnének. Volt némi bajom egy szövetséges szellemmel.

A: – Azok a lények néha problémás háziállatok tudnak lenni.

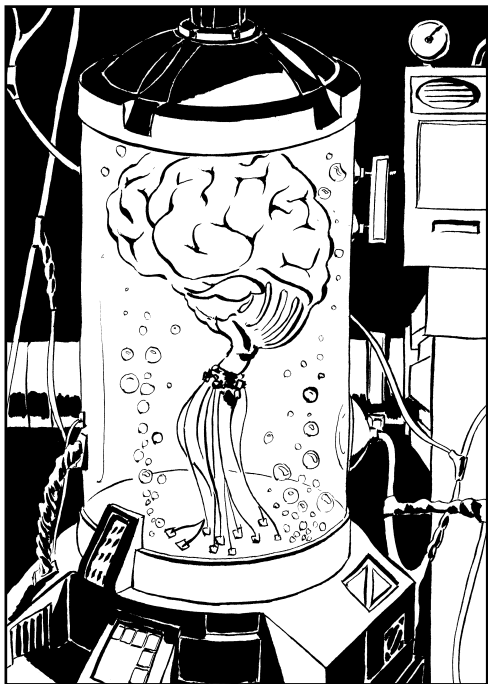
B: – Majd nem mondom meg neki, hogy minek titulátd. *Én* biztosan nem így gondolok rá.

A: – Jó, térjünk a lényegre. Nehéz volt lenyomoznom, hogy hol tanítanak kibermantikus mágiát, illetve, hogy van-e valamiféle hermetikusan központ, ami terjeszti ezt a szennyet a világban. Az emberek nem szívesen beszélnek ilyesméről. Hallottam azonban néhány dolgot Tir Tairngire-rel kapcsolatban.

B: – Ez elég friss pletyka. Egyelőre még nem mondhatunk biztosat.

A: – Én azt hallottam, hogy a Hercegeket érdeklí a dolog, már csak az azzie-k miatt is, akiket ugye szenvedélyesen gyűlölnék. Vagy ellenlépéseket akarnak tenni, vagy egyszerűen csak pontosan tudni akarják, mi is zajlik az azzie piramisokban.

B: – Ez utóbbit nehéz kideríteni. A rítusokban résztvevő különféle szereplők persze jól ismertek.



A: – Igaz. Beszéljünk róluk egy kicsit. Úgy tűnik, a kibermanták nagyon sok bajt zúdítanak a nyakukba, eléggé vékonyka jutalomért cserébe. A rítusok bonyolultak, időigényesek és halálosan kimerítőek. Ráadásul meg is kell őket ismételni, ugye?

B: – Ha a visszatartott szellemnél fellép a karmaradiáció vagy a disszociációs szindróma, akkor bizonyos módszerekkel újra a teshez lehet kötni.

A: – És gyakran megtörténi az ilyesmi?

B: – Ez attól függ, hogy mennyi fémet tömködtek a hús-vér testbe. Ha sokat, akkor a válasz igen, elég gyakran bekövetkezhet a baj.

A: – Akkor minek a sok macera? Rengeteg időt, pénzt és erőforrást felemésztsz, és az eredmény csak rövid ideig tart. Mi ebben a jó?

B: – Sokan vagyonokat fizetnének, hogy tovább éljenek a testük halála után, még ha csak hetekkel vagy hónapokkal is.

A: – Ez nem lehet az oka. Sok esetben olyan emberekről van szó, akik nagyon is életképesek. Egyszerűen csak azt akarják, hogy több tonnányi kibervert beépítsenek a testükbe, többet, mint amennyi az élő szervezet kibír. A cégeknek például remekül megéri az ilyesmi.

B: – Nem hinném, hogy ez lenne az oka a kibermantikus mágia gyakorlásának, mármint céges érdekkörön kívül. És nem is ez a célja. Őszintén mondom, az alanyok hús-vér teste csak a kísérleti nyuszi szerepét tölti be.

A: – Jó, egyezünk meg abban, hogy ebben nem egyezik a véleményünk. De mi a mágusok haszna? Ez a nagy kérdés. Olyan rítusokat kell végrehajtaniuk, amelyekből nekik nem származik előnyük, és minden esélyük megvan rá, hogy valami szörnyűségesen balul sül el menet közben. Szerintem nagyon, nagyon ostobának kell lenni ahhoz, hogy az ember belevágjon az ilyesmibe.

B: – Azt hiszem, rátapintottál egy érzékeny pontra. Én úgy tudom, hogy a mágusok afféle hatalmi játéknak tekintik a kibermantikus mágiát. Hiszen az élet alapvető működését, a lélek mibenlétét boncolgatják. Számukra nincs ennél nagyobb és szebb játék. Különösen, ha a mellékes szálakat is figyelembe vesszük – asztrális tevékenységek, óriás alakú szellemekkel való együttműködés. A kibermágusokat megrészegíti a hatalom ígérete. Szerintem ilyen egyszerű a magyarázat. „Mostantól én vagyok a halál, világok pusztítója.”

A: – Ismerős a szöveg.

B: – A hindu mitológiából való. Fogalmazzunk

így: „Mostantól én vagyok az élet, a halál parancsolója”, és máris kiderül, mi motivál egy kibermágust.

A: – Ez akkor sem tűnik elégségesnek. Valami más oknak is lennie kell.

B: – Van is.

(hosszú szünet)

A: – Jó. Az Ordo Maximus esetében szerintem tényleg csak ennyi az egész – nem sokkal több. Szerintem őket elbűvölte a hatalom ígérete. Az azie-k esetében azonban másról is szó van.

B: – Pontosan. Bár fölfedeztem valamit... majd még visszatérünk rá. Most maradjunk a témánál.

A: – Nem is tudom, hogyan fogalmazzam meg – az azie-k valami óriási vallásos rajongással csinálják ezt a dolgot. Jó, tudom, hogy az ő papságuk sámánikus, és a vallás amúgy is átszövi az életük minden percét, de ezt valami egészen különleges elhivatottsággal művelik.

B: – Igazad van, ők nem csak a hatalom kedvéért művelik a dolgot. Számukra az asztrális kapcsolat óriási jelentőséggel bír.

A: – Erről nem tudok sokat.

B: – Bölcsen teszed. Az asztrális sík szennyezett ott, ahol ők dolgoznak. Valamiféle hidat, vagy micso-dát építenek, és szerintem itt rejlik az igazi magyarázat. És a magyarázat nagyon sötét és félelmetes.

A: – Erről még kódolt vonalon sem beszélhetünk?

B: – Nem.

A: – Na jó. És mi van az azániai barátokkal?

B: – Azok megintcsak mások. Náluk a tudás a lényeg. Megtörtént persze néhányszor, hogy a Legfőbb Urat a halála után kibermantikus mágiával még életben tartották egy kicsit. A dolog csak szimbolikus, és arra volt jó, hogy a Legfőbb Úr dönteni tudjon egy fontos ügyben. Például az új Kormányzó kiválasztásában.

A: – Kormányzó?

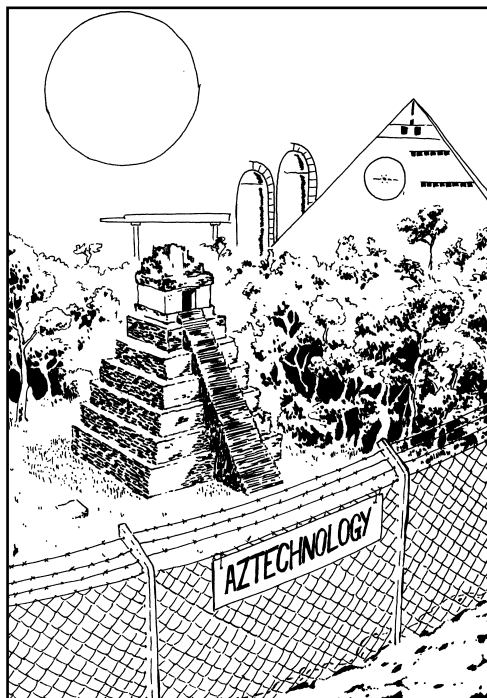
B: – Így hívják a Hermetikum Kollégium vezetőjét. Akinek a szerepe nem pusztán szimbolikus, hogy úgy fogalmazzak. De elkalandozom. Szóval a dolgot műveltek egyszer-kétszer, de az ő technikájuk olyan tudásban gyökerezik, amit az ősi idők-ből örökölték át. Nem maguk fejlesztették ki.

A: – Úgy tűnik, ők nem nagyon terjesztik a kibermantikát.

B: – Ezt azért kétlém. És ez fontos kérdést vet fel.

A: – Azt hiszem, volt valami, amire azt mondtad, hogy még visszatérünk rá.

B: – Ja igen, az Ordo. Szorosabb kapcsolatban állnak az azie-kkal, semmint gondolnád.



A: – Hogyan?

B: – Véreleg.

A: – Nem egészen értem.

B: – Az Ordón belül néhány ember igazából nem is ember.

A: – Nézd, nagyon örülnék, ha nem rébuszokban fogalmaznál.

B: – (nevet) Na jó. Az Ordo Maximusnak vámpírok is tagjai. Úgy vélem, megtalálták a módját, hogy az Esszenciaelszívást a kimerülés csökkentésére használják fel. Mondanom sem kell, nem igazán ástam mélyre a dologgal kapcsolatban. Néha én is jobban szeretem a békességet.

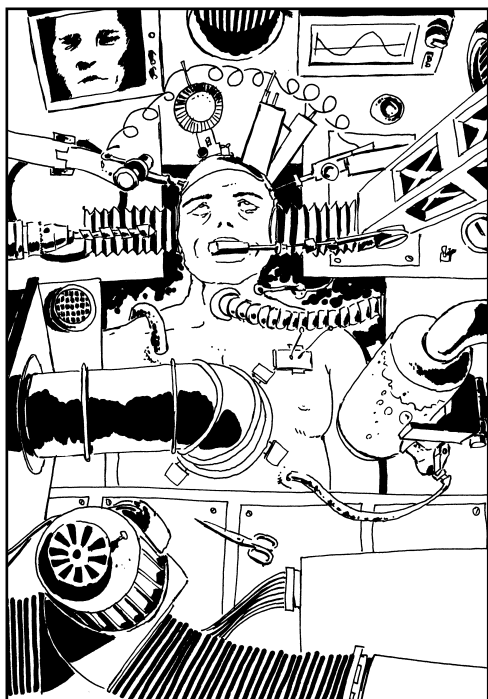
A: – Gondolod, hogy az Ordóból kivált ismerősöd ezt tudta?

B: – Ő középszintig eljutott, így tudnia kellett. Sőt, valószínűleg találkozott egyikükkel-másikkal. Ezer és egy történet szól róla, hogyan fertőzték meg őt magát is. De ha tud is valamit a rítusokról, egészen biztosan nem beszél róla.

A: – Ez is egy olyan téma, amire nem szívesen gondolok.

(hosszú szünet)

A: – Na jó, és szerinted ki fizeti ki a horribilis



összegeket a rítusok valós életben való alkalmazásáért? Beszéljünk most erről. Szerintem sokan tudják, hogy a Saeder-Krupp Németország komoly pénzzel támogatja az Ordót.

B: – Igen, ez közismert.

A: – Gondolom, ugyanebből a forrásból kapja a Fuchi és Villiers is a képzett emberanyagot. Jó néhány Fuchi mágust kiképeztek a rítusok végrehajtására.

B: – Erről nem tudtam.

A: – Megbízható forrásból értesültem róla. Hogyhogy, te nem tudtad? Hiszen te vagy a nagy mindentudó az óceán túlfelén. (nevet)

B: – (nevet) Igen, te pedig valószínűleg a Tír na nÓg kapcsolatról nem tudtál. Nem mintha valami nagy dologról lenne szó, de azért ne hivatkozz rá.

A: – Touché. Rendben, cseréljünk. Van egy érdekes hírem a Fuchi szállal kapcsolatban. A képzés feltétele az, hogy a részt vevő cégmágusok némi biztosítékot hagynak hátra, hogy az Ordo aztán hatalommal bírjon fölöttük.

B: – Aha. Testrész, DNS-minta. Mielőtt elmész, hagj egy kis emléket!

A: – Így van. A rituális mágiához! „Rendben, kiképezünk a mágusaitokat, de teszünk róla, hogy

szemmel tartjuk őket, és ha valami olyasmit csinálnak, ami nekünk nem tetszik, alaposan a lábukra lépünk.”

B: – Ezt hívják franchise-nak! (nevet)

A: – Vagy valami ilyesmi. De miért képezik ki őket?

B: – Pénzért. Az SK esetében például több millió nujen cserélt gazdát. A varázscuccok pénzbe kerülnek ám. Láttad már a friss orikalkumárákat?

A: – Igazad lehet. De szerintem a hatalom utáni vágy is szerepet játszhat. „Nézzétek, van egy nagy mamutcég, amely nehéz pénzeket fizet a szolgálatainkért. Akkor mi most fontosak vagyunk!” Ez még a mai világban is szempont lehet.

B: – Lehet bizony.

A: – Hogy őszinte legyek, én azért nem szívesen adnám oda a lelmem egy részét egy csapatnyi rohadt vámpírnak.

B: – A Fuchi mágusok feltehetően nem tudnak róla, hogy az Ordóban vámpírok is vannak.

A: – És hová vezet ez az egész?

B: – Ki tudja, amíg a cégek ki nem fejlesztik az igazi Mesterséges Intelligenciát? De ha egyszer az is meglesz – ha meglesz egyáltalán –, nem lesz több szükség kiberezombi játékszerekre. Persze továbbra is megpróbálhatják haláluk után is életben tartani a céges vezetőket, de az már más tésztá. A kutatókat az ilyesmi már nem nagyon érdekli.

A: – Remek. A kérdés azonban továbbra is megmaradt: hová vezet mindez?

B: – Épp ezért beszélgetünk most, nem?

A: – A karmaradiáció félelmetes dolog, ha komolyan fellép. Legalábbis mi tartunk tőle.

B: – A világegyetem egyik alaptörvénye sérül általa. Az ilyesmit nem lehet véghezvinni anélkül, hogy árat ne fizetnénk érte. A résztvevő varázslóknak fizetniük kell. A kimerülést megkerülhetik ugyan, de a karmavesztéséget nem lehet lerázni.

A: – Azért dolgoznak rajta.

B: – Azon dolgoznak, hogy a karmavesztéséget máshol jelentkezen. Az azie-k ehhez használják az emberáldozatot.

A: – Uramisten.

B: – Egyszer már meséltem neked rólok.

A: – Akkor a veszteség megtörténik, de máshol. Hol? Hol a fenében csattan az ostor vége?

B: – Az asztrális síkon. És éppen ettől tartok.

A: – Ez olyan, mint a lyuk az ózonpajzsban?

B: – Az analógia nem pontos, de nagyjából valami ilyesmiről van szó.

A: – És mik a pontos következmények és hatások?

B: – Nem tudom. Kiszámíthatatlan. Egy nap majd felébredünk, és kiderül, hogy valami nagyon nincs rendjén. Az emberek egyszer csak nem találnak majd vissza az asztrális küldetésből és az asztrális projekcióból. Mint Amelia Earhart.

A: – Csak eltűnnek a szép kék égen. Történt már ilyesmi.

B: – De ezek nyom nélkül fognak eltűnni... bár kialakulhatnak asztrálisan szennyezett zónák ott, ahol a karmaradiáció koncentrálódik. Igazán nem akarok belegondolni ebbe.

(szünet)

B: – Nézd, nem akarom megint megemlíteni a Cabalt, de szerintem te is hallottál valamit egy régi világ pusztulásáról.

A: – Arra gondolsz, hogy hatalmas robbanás vetett véget annak a világnak, ahol a Cabal élt.

B: – Jól van, akkor tudjuk, miről beszélünk. Az nem volt egy egész világ, csak egy sziget. Most gondolj a bolygónkra – az is egy sziget a világűr tengerében. Gondolj bele, hogy hasonló dolog történhet veled is.

A: – Ugyan már. Agyadra ment a borulátás.

B: – Hol kezdjem a dolgot? A nagy katasztrófákat kis változások előzik meg.

A: – Ezt tudatni kell mindenkivel! Hogyan lehet, hogy ezek az emberek azt csinálják, amit csinálnak, és nem tudják, hogy saját magukra zúdítják a lavinát?

B: – Ó, nagyon is tudják. Az Ordónál nem érdekli őket. Ők azt hiszik, a katasztrófa évmilliók múlva következik csak be, és ők amúgy is csak olyan kis szerepet játszanak benne, hogy az már nem is számít. Ismered ezt a gondolkodást: „Én ideszarhatok a saját kertembe, de a világméretű környezetszennyezés nem az én felelősségem.”

A: – Igazad lehet. Ez nagyon jellemző rájuk.

B: – Az azániaiak tisztában vannak a kockázattal. Ezért nem is gyakorolják a rítusokat. És ezért lehet, hogy lépéseket tesznek azok megállítására, akik gyakorolják.

A: – Hátra vannak még...

B: – Hátra vannak még a többiek. És a barna szmótyi ezen a ponton csap bele a szellőztetőbe.

A: – Szerintem beszélünk kell erről másokkal is.

B: – Számítok a diszkrécióra. Majd később beszélünk.



>>>>>[Ennyi. Ha volt is több beszélgetés, arról nem sikerült anyagot szereznem. Nem tudom, kikkel beszéltek még ezek ketten. Ha valaki tud erről valamit, szívesen veszek némi infót.

És ha valakinek netán álmatlan éjszakai lennének: gőzöm sincs róla, ki vagy mi lehet az a Cabal, amiről beszéltek.]<<<<<<

–Káosz Kapitány <16:44:22/11-11-56>

Camelot

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

Nyitvatartás:

hétfő-t péntekig 10-19
szombaton 10-14

Ezen kupon bemutatója egy alkalommal boltunkban 15%-os vásárlási kedvezményt kap a Beholder Bt. termékeire.

A VÍZNEK ÁRJA

A libertani Barna Kőkény nem az a kocsmá volt, ahova akár a legrongyosabb kalandozó is betette volna a lábát. Két durván faragott asztal, és néhány, székek kinevezett fatuskó a bejárat előtt adta tudtul az arra járóknak, hogy odabent gyógyírt találhatnak kiszáradt torkukra. Cégér nem hirdette, hogy ott bújik meg két házzal a városi vegyeskereskedés mögött, és szobával sem rendelkezett a fáradt utazók számára. Mégsem ez a puritán egyszerűség volt az oka, hogy minden vándor a Csupasz Sünmedvét részesítette előnyben a város túlfelén, hanem sokkal inkább az a tény, hogy a Barna Kőkényt a városiak látogatták. Ide ült be a szomjas törpe kovács egy-egy fárasztó nap után. A városi adószedő itt hajtott fel egy kupicányi méregerős manufalózetet, mielőtt újabb kört készült tenni a há-

zak között. Itt ünnepelte meg eljegyzését a molnár kisebbik leánya és az ifjú kőművesegéd,



holdfordulókor pedig a városi őrség itta el rendszeresen kevéske zsoldját a benti asztaloknál. Akadtak persze olyanok, kik hihetetlen történetekre szomjazva a Csupasz Sünmedvében kortyolgatták az elmaradhatatlan galagonyabort, ám ezek legtöbbször fiatal, kalandvágtyól megrészesült ficsúr volt, kikre Erdauin kalandozó joggal süttették a száját a jelzőt.

Most a kocsmá tetejét – csakúgy mint az összes többi házét – vörös, narancsos ragyogással folyta körbe a libertani naplemente, mintha a távolban még mindig tombolnának a tűzvész megveszekedett lánggörvényei. Az utcán sétáló polgárok a falak elnyúló árnyékaiban szaporították lépteik, hogy halaszthatatlan ügyeik minél előbb fedél alá kerülhessenek még az est beállta előtt.

A Barna Kőkényben ücsörgő három férfi a koszos ablakon keresztül figyelte a kintiek iparkodását, előtűk egy-egy pohár olcsó bor jelezte, hogy ők bevégezték már a mai napi teendőiket. Híg egy ital volt ez, nem is hasonlított a fogadóban mért mézédés galagonyaborhoz, és a kalandozók is csak csúfondárosan ubukkergetőnek hívták. A Csupasz Sünmedve vendégei dézsányit kaphattak volna belőle egy aranyért.

Egy aranyért – kicsoda pénz! Az asztalnál ülők közül a legidősebb, aki ritkás szakállát simogatta, és néha hunyorított, mikor valami távoli célpontot fogott pillantása, havonta mondhatott magáénak tíz aranyat. Jobb oldali asztaltársa, Marek csupán hatot, amiből Zinát is el kellett tartani, meg kettejük három porontyát.

– No, bökd már ki, Goda! – noszogatta Marek a délután folyamán sokadszor harmadik társukat.

Goda, mindőjük közül a legfiatalabb, erre szégyenlősen lesütötte szemét:

– Öt arany.

– Hallottad ezt, Mozsej apó!? – kiáltott fel Marek tettetett felháborodással. – Kerek öt aranyat zsebelhetted be a mi kis barátunk élete első fizetségeként! Mondtam én, hogy a helytartó megfizeti az ajtónállókat. Tudod-e te lurkó, hogy mennyit vittem én haza először, mikor még Hangerben laktunk? Két aranyat számolt le az ácsmester a kezembe, egy petákkal se többet. És hidd el, most hogy én vagyok a mester itt

Libertanban, magam sem fizetek többet a segédeimnek. De kérdezd csak meg Mozsej apót!

– Rég volt az – mosolyodott el az öreg, és hogy másra terelje a szót, hirtelen kifelé mutatott az utcára. – No, Goda fiam, melyik istennek a követője az amott?

Az utcán egy megtermett troll haladt öles léptekkel a város főtere felé. Állát a kalandozók büszkeségével fölvetette, nyakában kicsiny ékszer himbálózott, csillogott a lemenő nap vörös sugaraiban.

– Dornodon papja – vágta rá Goda. – Ott a denevérszimbólum a nyakában. Nagy hatalmú harcos lehet, mert az oldalán két mardelfog is lóg, meg egy jégtroll-karom. A szürke bőrkesztyűjéből gondolom, hogy a purifikátor sem okozhat neki gondot. Az a tetoválás a karján pedig egy tudati jel...

– Goda, Goda. Ez a te nagy hibád, hogy úgy odavagy azért a jöttment népességért – legyintette meg Marek a fiatalabbat. – Túl sok mesét hallasz a Helytartói Hivatalban ezektől a szélfúttá alakoktól.

– Nem úgy van az! – felelte Goda, akibe bátorságot öntött a híg bor. – Nagy dolgok vannak készülöben. Saját városokat építenek már a kalandozók, és nincs messze az idő, hogy kikiáltssuk Erdauin függetlenségét. Borax már nem törődik velünk. A király...

– A király? – kapta fel a szóra Mozsej apó a fejét. – Ugyan, mit tudsz te a királyról, és mit tudhatnak ők róla? Te még fakardokkal játszottál, mikor a Nagy Utazás megtörtént, alig emlékezhetsz reá. Azt mondd, megtagadjuk Boraxot? De ki lesz az aki megtagadja? Én, aki Alanorban születtem, vagy Marek nagybátyád, Hangerből? Netán Libertan többi polgára, vagy épp Shaddar, Gattin és Huertol összes lakosa, kik mindannyian a Yaurr birodalomban láttuk meg a napvilágot? Dehogy.

Szomorúan ingatta a fejét.

– Nektek fiataloknak könnyen megtölti a fejetek az a rengeteg történet, amit ezek a vándorok kitalálnak. Mindegyiküknek az az álma, hogy Alanor utcáit tapodhassa csizmájával, de hallottál-e már olyan esetről, hogy minket egyszerű embereket kérdeztek volna az odavezető útról? Pedig mi onnan jöttünk a túloldalról, és tudnánk mesélni érdekes dolgokat.

– Meséld el Mozsej apót! – biztatta Marek az öreg. – Te ugye láttad, mikor megnyitották a gátakat?

Mozsej apó szusszantott egyet, majd elmosolyodott. A bor megoldotta nyelvét, és valahogy szívesen vette, hogy történetére mások is kíváncsiak.

– No, hát az biztos, hogy mi se tartottuk épeszűnek a királyt, mikor Alanorban az összegyűlt tömeghez beszélt. Azt mondta, hatalmas csatorna fogja kettészelni a birodalmat, és azok, akik az építkezésben részt vesznek, és odaát telepednek le, életük új lehetőségét kapják meg ezzel. Nekem nem sok vesztenivalóm volt. Kőműves annyi volt Alanorban, mint mákrózsa Eleniosz kertjeiben, és az építkezéseknél elsősorban ránk volt szükség.



– Azért azonban, hogy kezdetben mégis a Csatornához osztottak be, szerencsésnek tartom magam. Miután elkezdtük a munkálatokat, kétnaponta érkeztek nyugatról, a leendő városok felől a félholt küldöncök, akik vagy arról meséltek, hogy barbár ork törzsek támadták meg őket, vagy valami soha nem látott fenevadról habogtak mindenfélét. Mondom, én nem jártam akkoriban itt, de tudom, hogy mindegyik városkának megvannak az alapítással kapcsolatos történetei és hősei. Itt Libertanban Kopasz Vaszil, a városi molnár mesélhetne erről sokat, mert ő az elsővel érkezett. Mindazonáltal a Csatorna építése sem volt egy leányálom. Rá voltunk hagyatkozva arra a pár udvari mágusra és varázslataira, akiket a király rendelt ki. Nélkülük évek hosszú sorába telt volna a munka.

Mozsej apó kortyolt egyet a borból, majd úgy folytatta.

– Emlékszem egy esetre, mikor egy homokféreg tombolt odalent, a Nagy Gödörben. Már csak páran maradtak lenni, és közéjük került egy ilyen udvari mágus is, ráadásul a „pocakosabbik fajtából”. Próbáltuk biztatni, hogy kapaszkodjon fel a sziklákon, de sajnos, ez csak még jobban összezavarta, és ostoba szaladgálásával is teljesen magára irányította az elszabadult szörny figyelmét. Mindannyian megdermedtünk egy pillanatra, mikor a hatalmas homokféreg hozzá nem illő fürge-séggel lecsapott, és visító áldozata eltűnt feneketlen torkában. Az ötlet, tudjátok, hogy a földmunkák meggyorsításához homokférgeket használjanak, kezdetben kiváló-nak bizonyult. A szörnyek feleslegessé vált földet emésztettek, s cserébe az oly drága sáfrányt termelték, melynek kisebb része a rabszolgákat serkentette hathatósabb munkára, míg nagyobb hányada az alanori kincstárat gyarapította. Néha azonban mágiával béklyózott csöppnyi agyukat tébolyba rángatta a humanoid testek izzadó kipárolgása, s ilyenkor őrzőngő tombolásuknak kevesen állhattak ellen.

– És mi történt az elszabadult homokféreggel, Mozsej apó? – kérdezte Goda, aki már rákönyökölt az asztalra, és úgy csüngött az öreg szavain.

– No, hát azt a főmágus intézte el, ha jól emlékszem Symulf volt a neve. Mindig őt hívták, ha valami komolyabb probléma akadt. Egyszer az a néhány törpe bányász, aki velünk dolgozott, talált egy kicsiny ládikát, és hát tudjátok milyenek a törpék, nem szóltak róla senkinek. Éjszaka félrevonultak a maguk kis táborába, és felfeszítették, remélve, hogy rég elrejtett kincsre bukkanak benne. De hogy mit találtak, azt soha nem mondhatták el. Éjnek évadján, mikor csak a befogott goblin-törzs hordta a törmelékét, iszonytató üvöltés verte ki az álmot a szemükből, és csak annyit láttunk, hogy egy hatalmas, sok karú teremtmény kapaszkodik felle-

lé a falon. Odafentről még egyszer visszazétt a táborunkra, gonosz vérben forgó szemével végigmustrált bennünket, majd örökre eltűnt keleti irányba.

– Reggel aztán megtaláltuk a törpéket, illetve azt ami maradt belőlük. A ládika üresen tátongott, és mikor az a Symulf megérkezett azonnal elégette. Tőle hallottam először a *Cbara-din* nevet, ahogy átközö-

va a hamut is szétrugdosta utána. Eztán egészen a gátak be-robbantásáig velünk maradt, gondolom félt, hogy előkerülhetnek még ehhez hasonlatos ősi tárgyak a föld mélyéből, ami nem is volt egészen alap-talan...

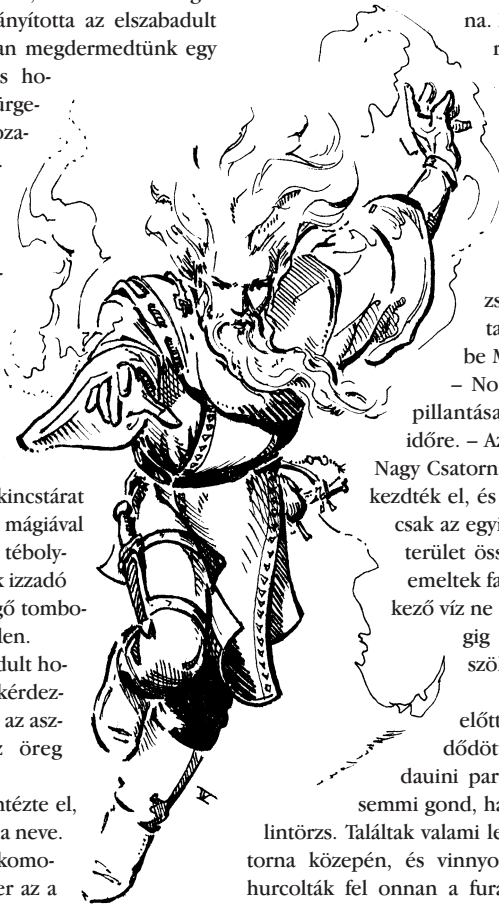
– Azt meséld el Mozsej apó, mikor berobbantak a gátak – szakította félbe Marek.

– No igen, a gátak – az öreg pillantása elkalandozott egy kis időre. – Azt biztos tudjátok, hogy a Nagy Csatorna építését vagy tíz helyen kezdték el, és ahol én is dolgoztam, az csak az egyik volt. Mikor két munkaterület összeért, gigantikus gátakat emeltek fahasábokból, hogy a beérkező víz ne egyszerre mossa majd végig a Csatornát, mint valami szökőár.

– A gátak megnyitása előtt egy nappal, már megkezdődött a mi kivonulásunk az erdauini partra, és nem is lett volna

semmi gond, ha nincs az a befogott goblintörzs. Találtak valami lefelé vezető járatot a Csatorna közepén, és vinnyogva, patkányok módjára hurcolták fel onnan a furábbnál furább kacatokat. Vascsovek kerültek elő, kerekék, lánccok, és néhány kristály is. Mi tagadás, a végén már vagy húsz munkás, köztük én is ott kotorásztunk a lomok között, teljesen elfeledkezve a Csatornáról. Akkor kaptunk csak észbe, mikor két oldalról hatalmas dördülés kíséretében leomlottak a gátak, és beáradt a tenger. Talán ott is pusztulunk mindannyian, ha nincs az a Symulf.

– A levegőből ereszkedett alá, mint valami madár. Tudjátok miféle dolgokra képesek ezek a mágusok, bizonyosan lebegve figyelte, ahogy a rohanó ár végig-



mossa a medret, és onnan láthatott meg bennünket. Mi ekkor már megmerevedve figyeltük a felénk szárguló vízfalat, és magunkban számot vetettünk eddigi életünkkel. A goblinok úgyszintén érezhették veszélyüket, mert egymást taposva menekültek a föld alá, mintha ott menedéket lelhetnének a víz elől. Azt mondják, a patkányok mindig megtalálják a biztosba vezető utat. Ki tudja...

– Amint a mágus földet ért, azon nyomban valami varázslatot kezdett el motyogni, és mi meglepődve láttuk, hogy még a nadrágszárunkat sem csapta meg a víz. A tenger körbefolyt, és mi ottmaradtunk egy átlátszó légbuborék alatt. Symulf csak intett, jelezve, hogy ne pazaroljuk beszédre a drága levegőt, majd sietősen megindult a nyugati part felé. A légbuborék vele együtt mozgott, úgyhogy mi többiek is a mágus köré tömörültünk, és tartottuk a lépést. Időnként sötét árnyak úsztak el fölöttünk a vízben, néha pedig egy-egy pikkelyes csáp húzódott félre az utunkból. Volt, hogy ezernyi szempár lesett minket mohó tekintetekkel. Láttunk ifjú leányokat pikkelyes halfarokkal, amint hívogatóan integetnek felénk, és láttunk víz alatti harcosokat félelmetes maszkokban, amint óriás csikóhalakon nyargalnak új hazájukban. Bizony mon-

dom, olyan népek lakják a tengerek mélyét, kikről jobb nem tudni és nem beszélni. Hatalmas egy birodalom az, és a tűzvész kárhozátát meg sem érezte.

– És mi lett a goblinokkal, Mozsej apó? – kérdezte kiszáradt torokkal Goda.

Az öreg kihörpintette a bor utolsó cseppjeit a pohárból, majd megtörölte ritkás szakállát.

– Én azt nem tudom és nem is hiszem, hogy bárki meg fogja tudni, hacsak le nem úszik a Nagy Csatorna fenekére. Az a Symulf azt mondta, hogy valami *moa* alagutat találhattak, és én inkább hiszek neki, mintsem még egyszer lemerészkedjek a Nagy Csatorna lakói közé.

– Látod, a mi történeteinkről ugyan nem regélnék a bárdok, de ha néhanapján beülsz ide a Barna Kökenybe, érdekes dolgokat mesélhetünk a múltból, mi egyszerű emberek is – bökte meg Marek a fiatalabbat.

– Tudod, Goda fiam, – sóhajtott fel Mozsej apó. – Erdauni napjai nem az első túlélő megérkezéssel kezdődtek, még ha most már ők is azok, akik a jövőnket alakítják. Egyet azonban nem szabad elfeledniük, még nekik sem. Aki mindig csak előre néz, afölött átsap a múlt hulláma, akár a víznek árja.

FORTAMIN (2977)

NEXT-DOOR

Csomagküldő szolgálat

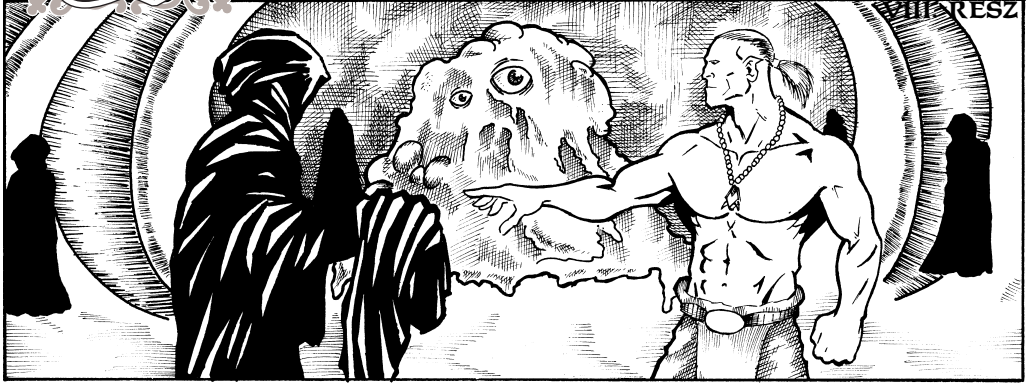
Vidékiek részére kedvezményes csomagküldés.

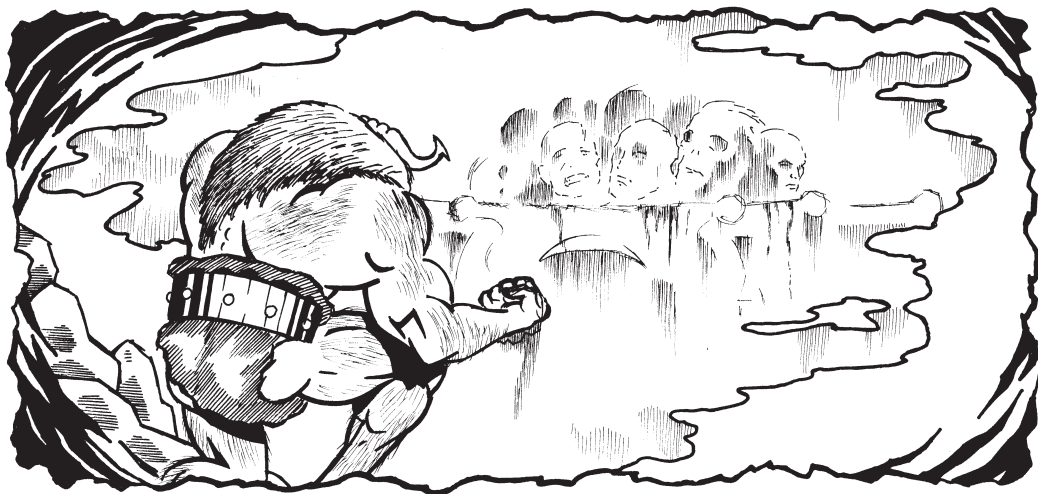
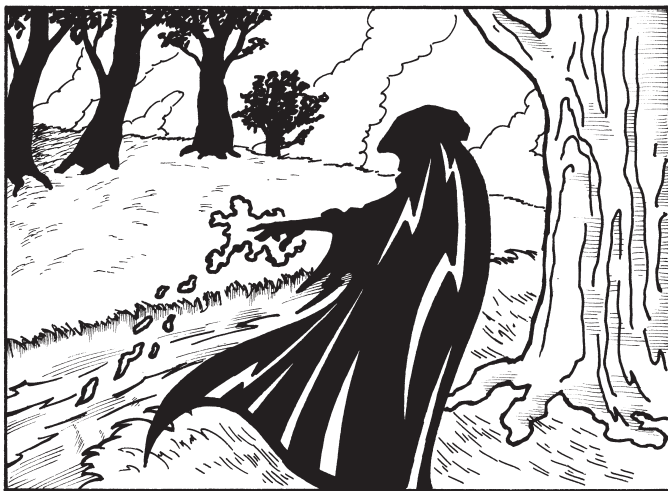
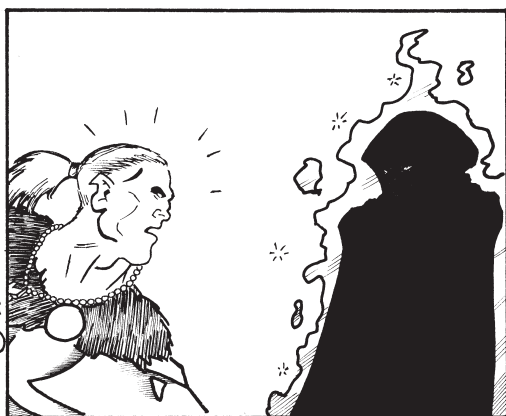
Ha felbélyegzett válaszbortéket küldesz, kapsz egy részletes listát, és egy tájékoztatót a rendelés feltételeiről.

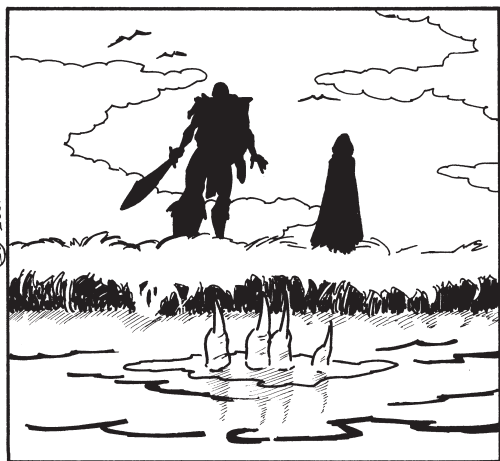
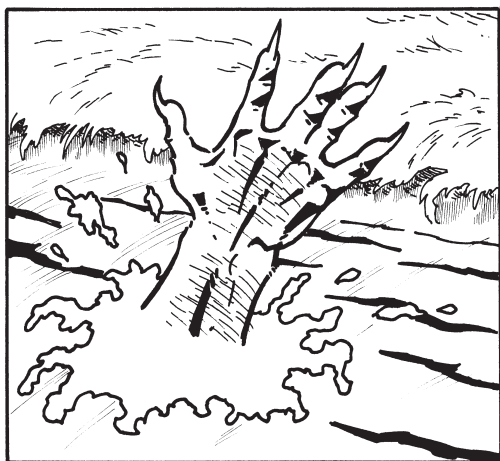
- Angol és magyar nyelvű szerepjátékok
- Sci-fi és fantasy regények, novellák
- Gyűjthető Art kártyák és matricák
- Táblás és stratégiai játékok: Cherubion, Warhammer, Arcadia stb.
- Kártyajátékok: HKK, Magic, Guardians, Vampire, Netrunner, Star Wars stb.
 - Kártyás kiegészítők/dobókockák, kártyatartók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

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

SZIKRÁZÓ KORONA







VERSENYEK ELŐTT

AVAGY HOGYAN KÉSZÜLJÜNK FEL EGY KÁRTYAVERSENYRE

A januári Krónikában olvashattatok a kártyaversenyeken alkalmazható trükkökről, most egy-két jó tanácsot adok a versenyekre történő felkészüléshez. Bár a példákat a HKK-ból veszem, de minden felhasználható bármilyen más kártyajáték-versenyre való felkészüléshez. A tanácsok elsősorban HKK-s élményeim, kisebb mértékben Magices tapasztalataim alapjának.

1. Nos, ott kezdődik az egész, hogy eldöntöttük: márból pedig, ha török, ha szakad mi elindulunk a következő versenyen. Már csak egy jó paklira van szükségünk. Ki kellene találni valami jó koncepciót, amire az egész játékunk épül. Ez a legnehezebb része a felkészülésnek; rengeteg lehetőségünk van:

a.) Van már egy szívünközött nőtt koncepció, amivel játszani szeretnénk. Ebben az esetben lesz a legnehezebb dolgunk, ha versenyt akarunk nyerni, ugyanis általában nem az általunk kedvelt paklitípus a legerősebb. Mindenesetre akkor már ugorhatunk is a kettes pontra.

b.) Igazából nincs semmi korszakalkotó ötletünk, ezért utánanéznünk, érdeklődünk, hogy mik manapság a divatpaklik, mikkel játszanak általában a versenyeken, mikkel nyernek. Ezek közül választunk ki egyet, és igyekszünk jobban összeállítani, jobban játszani vele, mint az ellenfeleink. Például a HKK-ban jelenleg a versenyen a legnépszerűbb és legeredményesebb pakli az úgynevezett „nagy lényes”. Sokan választják ezt, mivel az utóbbi időben rendszeresen ezzel nyernek versenyt. Az is egyfajta koncepció, hogy csak a legerősebb, általánosan használható, az idézési költségükhöz képest legjobb lapokat válogatom össze, azonban ez nem mindig kifizetődő. Az ilyen összeállítás egy jól kijövő, ötletes, egymásra épülő lapokból álló pakli igencsak meg tudja lepni.

c.) Van egy másik eset is, amikor szintén fontosak az információk arról, hogy mik a legkedveltebb koncepciók a versenyeken, de nem azért, mert ilyenekkel szeretnénk indulni, hanem azért, mert egy olyan paklit akarunk összerakni, ami jó eséllyel megveri ezeket a divatpaklikat. Ebben az esetben is nehéz dolgunk lesz, sokat kell kísérletezni, több paklit is ki kell próbálni, azonban ekkor van legnagyobb esélyünk a sikerre. Egy paklinak nem

fontos ugyanis mindenféle helyzetben győznie, elég ha a versenyen nyer. Ha az ott uralkodó koncepciót nagy biztonsággal meg tudjuk verni, akkor már félig meg is nyertük a versenyt. Ráadásul nem is számítanak a mi paklinkra, mindenki a divatpaklik ellen fog készülni. Sajnos azonban ez sem tökéletes recept. Saját magam a legutóbbi versenyre hasonlóképpen készültem, jó eséllyel meg tudtam verni az előbb már említett „nagy lényes” összeállítást még a kiegészítő használata előtt is. Óriási pechemre szinte nem is játszottam ilyen ellen, helyettük összeakadtam két szokatlan paklival, jól el is kalapáltak.

d.) Amennyiben nem hagyományos versenyre készülünk, áposan nézzük meg, hogy milyen lapokat nem lehet, vagy a szabályok miatt nem érdemes használni, milyen életképes koncepciók maradtak! Itt is fontos meggondolni azt, hogy feltehetőleg mikkel játszanak a versenyeken. Például egy olyan versenyen, ahol csak egyszínű paklik indulhatnak, nagyon sok paklitípus kiesik, viszont számíthatunk Leah hordára, bővölős Eleniosos koncepcióra stb.

2. Ha a pakli koncepciója megvan, következik az összerakás. A versenypakliknál erősen javasolt a 45-50 közötti lapszám. A több lapból álló paklik erősen függenek a szerencsétől, attól, hogy mit húzunk. A 45 lapból legalább 30-35 helyet elvesznek a koncepció lapok. Nagyon figyeljünk arra, hogy egymásnak ellentmondó lapok ne legyenek a paklinkban. Bosszantó például a kezünkben szorongatni a két darab Ellenvarázslatunkat, miközben a saját Destabilizátorunk ott virít az asztalon, nem beszélve arról, hogy ha az ellenfél ellenvarázslatokkal játszik, akkor valószínűleg neki több ellenvarázslat lesz a kezében. A maradék 10-15 lapból kell felkészülnünk az ellenfelek pakli-jai ellen. Itt is nagyon fontos az, hogy gondoljuk végig, mire számíthatunk! Egy olyan versenyen, ahol nem lehet ritka lapokat használni, valószínűleg sok hordára lehet számítani, tehát olyan lapok kellene, amelyek olcsón szedik le a kis lényeket. Nem fontos mindenféle pakli ellen felkészülni. Azok ellen, amelyekkel kis valószínűséggel találkozunk a versenyen, vagy azok ellen, melyekkel szemben erős a paklink, nem kell alapló felkészülnünk. Erre való a kiegészítő pakli.



3. Miután összeállítottuk az alappaklinkat, jöhet a kiegészítő. Ide csak húsz lapot tehetünk, tehát jól fontoljuk meg, mit rakunk ide. Ne csak az ellenfelek ellen készüljünk fel, hanem gondoljuk végig, mi a paklink leggyengébb pontja. Az ellenfél a kiegészítőjéből történő cseréléssel feltehetőleg ezt fogja támadni, nekünk pedig ezt kell megvédeni. Ha sok tárggyal játszunk például, akkor nagyon veszélyes ránk a Lopás székértelem. Valószínűleg alpból senki sem játszik vele, de sok ellenfél kiegészítőjében szerepelni fog, tehát nálunk jól jön majd a Pogányirtás, amit csak akkor cserélünk be, ha számíthatunk rá, hogy az ellenfél berakja a második mérkőzésre a Lopást. Hasonló példa: a pakli Zu'lit erőterére alapul. Az első meccsen valószínűleg az Ellenvarázslatok elegek lesznek megvédeni a bűbajt, de a második mérkőzésre számíthatunk a bűbájszedők tömegére, ezért Bűbájvédelemmel is készüljünk a kiegészítőben. Látható tehát, hogy saját koncepciónk megvédése is nagyon fontos a kiegészítő pakli összeállításakor.

Szintén a kiegészítő paklinál kell megemlíteni egy nagyon fontos lélektani trükköt. Ha van elég hely a kiegészítőnkben, akkor blöffölni is lehet benne, arra számítva, hogy az ellenfél meg fogja nézni az első meccs után. (Ha nem akarná megnézni, akkor feltűnően kérjük el az óvét, ezek után biztosan ő is kíváncsi lesz a mienkre.) Ilyenkor rakjunk be a koncepciónkkal teljesen ellentétes lapokat, pl. bűbájpakliknál 3-6 nagy lényt, Destabilizátoroknál 5 ellenvarázslatot stb. Az ellenfelünk a cseréléskor nem tudja majd eldönteni, hogy beraktuk-e a lényeket, lecsereeltük-e a Destabilizátorokat ellenvarázslatokra, ezért nem meri majd kivenni az összes lénypusztítóját, ellenvarázslatát. Ha mi eközben mégsem cseréltünk, akkor több lapja is haszontalan lesz a játék folyamán. Ilyenkor nagyon fontos a lélektani hadviselés, el kell hitetni az ellenféllel, hogy cseréltünk, illetve nem cseréltünk. Egy győri versenyen fordult elő, hogy én egy hordával játszottam, míg ellenfelem egy rejtőzködős-nagy lényes bűbájpaklival. Az első meccs után megnéztük egymás kiegészítőjét, majd amikor láttam, hogy odaért a Felejtéshez, büszkén elmosolyodtam. Ezek után kivette a Rejtőzködést, arra számítva, hogy én berakom a Felejtést, ami eszem ágában sem volt. Hasonló apró trükkökkel a kiegészítőben akár versenyt is lehet nyerni.

4. Óriási örömünkre kész a pakli, irány a tesztelés. Nagyon fontos, hogy minden paklinkkal eleget játszunk a verseny előtt. Egyrészt, ha több paklink is van, el kell döntenünk, hogy melyikkel induljunk. Másrészt minden paklival meg kell tanulni játszani, rá kell érezni a ritmusára. Egy gyors paklival, hordával agresszíven kell játszani, már az elején meg kell nyerni a mérkőzést, mivel ha

kifulladás az első rohamunk, általában kikapunk vele. Ugyanakkor egy kivörös összeállítással (pl. bűbájpaklik, tárgy-paklik), nem szabad kapkodni, türelmesen kell játszani. Fontos, hogy erős ellenfelek ellen teszteljünk, mivel a gyengébbek ellen győzni nem nagy dicsőség, és a pakli gyengéi is kevésbé jönnek elő. Nem kell megijedni attól, hogy mindenki, illetve egy potenciális versenybeli vetélytársunk látja, hogy milyen paklival készülünk. A versenyen úgyis rengetegen lesznek, jó eséllyel maximum csak egy olyan emberrel játszunk, aki látta a paklit tesztelés közben. Sokkal fontosabb ennél, hogy megtaláljuk a hibákat a paklinkban, és megtanuljunk vele játszani. Jó példa volt erre az 1996 szeptemberében Százhalombattán rendezett verseny. Az első olyan verseny volt, ahol lehetett a Charadin kiegészítő lapokat használni, és tesztelők is indulhattak. Előtte pénteken a Keleti Szövetségben leültem tesztelni az új paklimat. Mindenki végignézhette a meccseket, sok éljártékos végig ott bámolt, és másnap a versenyen találkozom is velük. Azonban sokkal többet jelentett, hogy megtanultam játszani a paklival, és kiderítettem egy-két hibáját, mint az, hogy többen ismerték az összeállításomat. Meg is nyertem a versenyt. Persze a meglepetés is hasznos lehet, így egy-két trükköt mindig tartalmazhatunk a tarsolyunkban, ilyen például a kiegészítőnél már említett blöffölés. Figyeljünk oda még a tesztelés alatt arra, hogy az ellenfelünknek hagyjuk kijavítani azokat a hibákat, amelyek elnézésből adódtak. Ha az ellenfél hibái miatt nyerünk, az nem a paklink erejét, és a mi játéktudásunkat bizonyítja. Magunkkal szemben viszont legyünk kíméletlenek, soha ne javítsuk ki a hibáinkat utólag! Így a versenyre megszokjuk,

hogy odafigyeljünk, és kevesebbet fogunk hibázni. Figyeljünk még arra, hogy ne használjuk egyfolytában a kiegészítő paklit mindenki ellen. Úgy sokkal könnyebb megverni valakit, ha felkészülünk ellene, amikor már tudjuk, mivel játszik. Sokáig csak az alappaklival játszottunk, ez lesz a legfontosabb a versenyen, és így derülnek ki a hibái! Érdemes azért mindenki ellen az utolsó egy-két edzőmeccsre cserélni a kiegészítőből, egyrészt hogy megtanuljunk, ki ellen, és milyen paklik ellen mit kell kivenni és berakni, másrészt, hogy meglássuk, hogy ekkor is életképes-e a paklink.

5. Ha elég sokat teszteltünk, akkor mostanra már el tudjuk dönteni, hogy a több lehetőség közül mivel induljunk, és játszani is megtanultunk vele. Ekkor már csak az a dolgunk, hogy a verseny előtti este rakjuk szépen össze a paklit és a kiegészítőt, aludjunk ki magunkat, és másnap ne felejtünk el elmenni a versenyre!

Mindenkinek sok szerencsét a versenyekhez!

DANI ZOLTÁN



HKK VERSENY – BUDAPEST, JANUÁR 25.

A Beholder BT. legutóbbi hagyományos, svájci rendszerű versenyén 106-an vettek részt. Itt említeném meg, hogy mostanában kevesebb ilyen versenyt rendezünk, és több speciálisat, amelyet valamilyen szabály, megkötés tesz különlegessé (a vidéki versenyek nagy része amúgy is hagyományos). A verseny eléggé elhúzódott, mivel 7 forduló volt, fordulónként 3 meccsel. Egyelőre eldöntetlen a 2 vagy 3 mérkőzés kérdése, valószínűleg a közeljövőben a szövetségi tagokhoz körkérdést intézünk e témában.

Ezen a versenyen is – igaz, hajszálon múltott – a Sass Tamás-féle nagy lényes, Szirének énekes, rejtőzködő, ellenvárázsoló pakli győzött; bár maga Tamás (talán betegsége miatt) most gyengébben szerepelt. A győztes, Korányi Tibor, bár igazán új ötlettel nem gazdagította a paklit, saját szája íze szerint optimalizálta (pl. Betonfalat is használt). Nem így a második helyezett, régi ismerősünk, Szűcs Dániel. Az ő egyszerű, de remek ötlete a nagy lényes paklihoz a D.E.M. Remekül fedezte fel ennek az egyébként könnyen megszerezhető, ismert lapnak a használhatóságát. A döntőben (amit egyébként izgalmas csatában, 3:2-re veszett el), volt pl. olyan meccs, amikor a Griffőnixére rákötött hirtelen 3 DEM-et, persze csak amikor már meg tudta védeni a Szörnybűvöléstől. Ezután gyors egymásutánban bűvölés, Mágiatorés, bűvölés, bűvölés, és a parti hamar véget ért. Dani Rejtőzködést nem is használt, és Tharrt Dornodonra sérlette.

A harmadik helyezett, Kéki Balázs paklijának lényege az volt, hogy kihozott egy erős lényt (Griffőnix, Zinthurg), majd ezt Klónozással, Bűbájmáslással elkezdte szaporítani. Paklijában a szokásos pusztításokon, ellenvárázlatokon kívül Varázslatlopás, Örök kábulat, Pogányirtás is helyet kapott. A negyedik, Csuka Zoltán érdekes, Destabilizátoros, Poszogó mészés, horda jellegű paklival játszott, Arató csattanattal, Ében halálhajcsárral, Molad szellemmel, Ében harcossal. Színei C-T-R-E voltak. Remélem, előbb-utóbb azért sikerül megverni valakinek a nagy lényes paklit is.

Érdekességek a versenyről:

◆ Kis Borsó Csaba kedvence (a Poszogó mészéken kívül) a Szerepcsere volt, amit az ellenfél lapjaival kombózott össze. Ha az ellenfél kezében vagy az asztalon volt Szirének éneke (gyakori eset volt a versenyen), már el is dobta az összes lapot a kezéből. Ha pedig Vizelementálja volt (kevésbé gyakori eset) a VP-jét költötte el, hangos úszik-nem úszik-úszik-nem úszik kiáltások kíséretében.

◆ Mátyus Sándor 3 Deja vu-vel játszott (legálisan, kölcsön kapta őket), az egyik meccsén egy Leah horda ellen 4-szer játszotta ki (Újrahasonosítás), és végül győzött!

◆ Fekete Zsolttal az egyik játszma elején egy Pusztító végzet és egy Poszogó mészék 10 lapot dobott el, és mégis nyerni tudott!

◆ Balogh Gábor Chara-din fatty jelzött szörnybűvölt.

◆ Nyerges Kristóf 6 pontot ért el, és 3. helyet a csoportjában (ugyanannyi ponttal, mint az 1. helyezett) egy Quwargos-fattas paklival!

◆ Itt az új nemzedék: Bertók Imre (11 éves) végig az első táblákon versenyezve 7-ből 5 pontot ért el!

Mindenkinek jó edzést, viszlát legközelebb március 22-én!

MAKÓ BALÁZS

Csodák Terme Szerepjáték Klub

Városi Könyvtár, Szigetszentmiklós, Tököli u. 19.

Nyitva: szombaton 14–20 óráig (hivatalosan),
13.30-tól kifulladásig (a valóságban)

Mivel játszunk: AD&D, Ars Magica, Armageddon,
Werewolf, MERP, MAGUS, Star Wars, Gallia, HKK,
Magic, Mítosz, Cherubion, TF stb.

Klubvezető: Csiszér Gergely (Abu-Habel-KhabeB,
TF #3690) 2310 Szigetszentmiklós, Rákóczi u. 64.

Tel.: 24-368-545

Keressék Mage és Vampire mesélőket,
akik tényleg rá is érnek a dologra.

HOLLÓ TANYA

1997. április 12-én, szombaton frissen bontott paklik versenye lesz a Holló Tanyában.

A verseny 1 alappaklival és
2 Chara-din kiegészítővel, svájci
rendszerben lesz megtartva.

Nevezés reggel 9 órától.

Cím: VII. Budapest, Rumbach Sebestyén utca 8.

Ingyenes belépő

Ezen kupon bemutatója egy alkalommal ingyen léphet be Budapest legújabb szerepjáték-klubjába, a

Holló Tanyába!

Cím: VII. Budapest, Rumbach Sebestyén u. 8.

TF és KG játékosok figyelem!



Amennyiben április 1. és 30. között legalább 50 szetont fizetsz be egy összegben TF vagy KG számládra (a pénznek áprilisban kell megérkeznie), és május 15-ig visszaküldöd címünkre ezt a szelvényt, úgy május 15-én egy ingyenfordulót kapsz. Ez a kedvezmény minden befizetéshez csak egyszer vehető igénybe és más kedvezményekkel nem adódik össze.

Írd ide a számlaszámodat:

 Túlélők
Földje



Van-e védekezési bónuszom, és ha igen mennyi, ha a játékban van két *Gruandag vára*, de az ellenfelem kirakott rám egy *Gyávaságot*?

Miután a *Gyávaság* elveszi a teljes védekezési bónuszodat, és a *Gruandag vára* csak azt növeli, ezért semennyi előnyöd nincs a védekezéskor.

Eldobhatom-e *Ongóliant diszkoszvetéssel Betonfalat*, ha összefogott egy *Tűzfőnixszel*?

A kalandozók összefogáskor a hátrányukat nem vesztik el, és *Betonfal* azon képessége, hogy ha egy hatás az épületeket gyűjtőbe küldi, vagy megsebzí az *Betonfalra* is hat. Ebben az esetben azonban ezt a képességet kétféleképpen kell tekinteni, ha *Földrengés* van, vagy *Vulkánkitörés*, akkor hátrány, ha *Ongóliant diszkoszvetéssel* dobálok, akkor előny. Az előnyöket pedig elvesztik a kalandozók az összefogáskor, tehát a válasz nem.

***Tűzmágiát* lehet-e *Negálni*?**

Negálni olyan varázslatokat lehet, melyek gyógyítanak, sebzést okoznak, sebzést vagy ÉP-t növelnek vagy csökkentenek. A *Tűzmágia* pedig a lények speciális tűzsebzéseit növeli +1-gyel, ezért lehet rá használni a *Negációt*.

***Kiütéssel* a gyűjtőből is visszavethetem az abban a körben kijátszott lapokat?**

Természetesen nem. A *Kiütés* szigorúan csak az asztalon levő, abban a körben kijátszott lapokra vonatkozik.

Kijátszhatom-e *A gyenge pusztulását*, ha nincs lap az asztalon?

Nem, mivel a varázslatnak a legkisebb idézési költségű lap a célpontja, ilyen pedig nincs, ha egyetlen lap sincs az asztalon. Az olyan varázslatokat pedig, amelyeknek célpontjuk van csak akkor lehet kijátszani, ha van mire.



***Molekulaátrendezéssel* növelni tudom-e a *Denevérszimbólum* által kapott taumurgiámat?**

Igen, mivel a *Molekulaátrendezés* olyan tárgyra hat, amelyek pluszszal rendelkeznek, és a *Denevérszimbólum* szövege szerint, ha a szimbólum játékban van, minden taumurgia szakértelem „plusz egy” taumurgiát ad.

Mi történik, ha van egy *Klónozott lényem* vagy egy *Bűbájlidércem*, és *Bűbájsemlegesítenek*?

A *Klónozás* vagy a *lidérc*, mint bűbáj, a *Bűbájsemlegesítést* követő körben nem fejt ki a hatását, olyan mintha ott sem lenne. Nem kerül azonban a gyűjtőbe, a következő körben ismét meglesz a *klónozott* lényed vagy a *lidérced*.

Kijátszatom-e a *Fattyak teremtését*, ha *Tiltott mágiával* letiltották a *Chara-din fattyát*?

Igen, mivel csak a *Chara-din fattya* lap kijátszását tiltja le a *Tiltott mágia*. A *Fattyak teremtese*, *Visszatérnek* és *Szaporodása* továbbra is kijátszható.

Van a játékban egy *Ork kunyhóm* és egy orkom. Az ellenfelem egy lényel megölné az orkot, míg egy másik lénye leüti a kunyhómat. Tudom-e ilyenkor regenerálni az orkomat, mielőtt a kunyhó leesik?

Nem, mivel regenerálni már csak a harc után lehet, és a két ütés egyszerre történik. Mire regenerálnál már nincs kunyhóm.

Ha egy körben leszedik a *Légi rozmáromat*, és kettőt sebeznek a *Grok-képződményemen*, leesik-e az épület?

Igen, mert amikor a rozmár meghal, az épület elveszti a plusz strukturális pontját. Mivel az aktuális strukturális pontja ekkor 1 volt a sebzés miatt, ezt az egyet veszti el, 0 lesz neki, így összedől.

Az univerzum kifordításánál VP-t vagy SZK-t kell költeni a *Miksziszi búsgölem* kihozásához? Mi a helyzet az *Energiakonzentrációval*?

Az univerzum kifordítása szerint a lényeket és a varázslatokat szörnykomponensből, míg a tárgyakat VP-



ből kell kijátszani. Ezek szerint a gölem továbbra is szörnykomponensért jön, az *Energiakonzentráció* pedig 2 SZK-ba és 1 feláldozott ÉP-be kerül.

Sebződésnek számít-e az, he mágiatörök az Isteni közbeavatkozásomat, és így veszték 10 ÉP-t?
Igen. A HKK-ban kétféle ÉP vesztést különböztetünk meg: a feláldozást és a sebződést. Ez az eset semmiképpen sem minősíthető feláldozásnak, új fogalmat nem akarunk bevezetni, így marad a sebződés.

Ha van egy Fregnikus plazmával ellátott 3/3-as Miksziszi búsgólemem, majd az előkészítő fázisban két szörnykomponenssel növelem a gölemet, akkor 5/8-as vagy 5/10-es lesz?

A *Fregnikus plazma* a lény alap ÉP-jét duplázza. A gölemnél az ÉP helyére X van írva, tehát ez az alap ÉP-je. Ha X-et növelem, az alap ÉP is nő, ezért 5/10-es lesz a gölem.

Zolooboo sámán meg tudja-e menteni magát egy Jégcsövától úgy, hogy regenerációt ad magának?

Igen, mivel ez életmentő hatásnak számít.

A Lemondás a batalomról bűbáj segítségével eldobok egy lapot, és a saját Tguarkhanomat jelölöm meg célpontnak. Sebez-e rajtam a következő előkészítő fázisban, ha nem költök komponenst?

A *Lemondás a batalomról* szövege szerint az ilyen lény semmilyen módon nem tud megsebezni, így a *Tguarkhan* sem.

Egy figyelmes olvasónk több ellentmondást is észrevett az Alanori Krónika Kérdezz-felelek rovataiban. Az alábbiakban ezeket magyarázom meg, hogy mindenkinek egyértelműek legyenek a vitatható kérdések. Az első ellentmondás a következő volt:

AK11: „A *Chara-din fénykora* a már az asztalon lévő lapokra hat...”

AK10: „A *teremtő szava* miatt a varkaudarok Chara-din színűek lesznek, és ez már a kijátszás pillanatára is vonatkozik...”

Miért más a kettő? – teszi fel jogosan a kérdést olvasónk.

Nos, az ellentmondást az AK11 kissé pontatlan fogalmazása okozza. Általános szabály az ilyen esetekre, hogy ha egy az asztalon levő lap permanensen hat az összes lapra (átírja a színét, növeli vagy csökkenti a kihozási költséget stb.), akkor az már a kijátszáskor érvényesül. Tehát a *Chara-din fénykoránál* minden kijátszott lap színtelenné számít.

A Zöldellő fa esete:

AK4 „a *Zöldellő fa* az idézési költséget nem befolyásolja”

AK5 „Ha *Zöldellő fád* van játékban, egy *Hódolat Raiának* 2 VP-be kerül.”
Nos az ilyen esetekben mindig az utolsóként megjelent szabályt kell figyelembe venni, tehát a *Zöldellő fa* csökkenti az idézési költséget is, így a *Hódolat Raiának* csak 2 VP-be kerül.

Mi történik akkor, ha egy Likantropiával ellátott mérgező lényem megfertőzi az ellenfél lényét?

Az ellenfél lénye 2/1-esként átkerül a te tartálékodba, de a mérgejelzők nem esnek le róla. Általánosságként elmondható a *Likantrópiáról*, hogy a lény elveszti minden speciális képességét, de a rátett lapok és jelzők nem esnek le róla.

A hab a tortán az általunk is sokat vitatott Sötét motyogó és Gránit őrszobor:

AK10: „A *motyogónak* nem speciális képessége, hogy vissza lehet venni a gyűjtőből”

AK11: „A *Gránit őrszobrot*, amikor visszahozod a gyűjtőből, akkor a képességét aktiváld”

Hát igen, ez nagy vita volt a szabályguruk berkeiben. Végül is mindegyik speciális képesség, de a harmadik kiadásban a motyogóra rákerült, hogy egy előkészítő fázisban csak egyszer veheted vissza a kezdedbe.

Az utolsó probléma a *természet megcsúfolása* volt. Az AK2-ben megjelent, hogy ha a lény előbb kap *Mágikus védelmet*, azután kapja a *természet megcsúfolását*, akkor a támadása lesz mágikus, míg a ha fordítva, akkor a védekezése. Nos, ennek a magyarázata, hogy a *természet megcsúfolása* nem csak az ÉP-t és a támadást cseréli meg, hanem a lap szövege szerint a mágikus támadást és védekezést is. Ez utóbbi pedig nem tesz különbséget aközött, hogy eredetileg volt-e mágikus védekezése, vagy csak egy bűbajtól kapta meg. Az AK12-ben megjelent *Zarkenod-Fregnikus plazma*–*A természet megcsúfolása* kombó sem volt érhető, mivel a *megcsúfolás* csak az alap ÉP-t cseréli meg, szólt a kérdés-felvetés. Ez tökéletesen igaz. A *Fregnikus plazmára* írt szöveg, miszerint az alap ÉP-t duplázza, nem azt jelenti, hogy ezután a *Zarkenodnak* 20 lesz az alap ÉP-je, hanem azt, hogy azt a számot duplázza meg, ami az alap ÉP; tehát pl. a páncél, Élet tornya stb. nem számít ilyenkor, az alap ÉP-je azonban továbbra is 10 marad. Az előbb említett esetben tehát egy 10/2-es *Zarkenodot* kapunk, ami 4-es tűzlehelletével elég kemény ellenfél tud lenni.

DANI ZOLTÁN



Páros verseny – Keszthely

Új versenyek

Új versenyek

A káosz háborúú HKK verseny

A verseny időpontja: 1997. április 5. szombat
Nevezés 9-től, versenykezdés 10-től

A verseny helyszíne: Pásztó, NEXT-DOOR STUDIO
Telesi László Művelődési Központ

A részletekről érdeklődni lehet: Mátyus Gergelytől
a (32)-360-128, és (32)-360-881 telefonszámokon.

A viadalon egyszerre három nem szokványos verseny kerül megrendezésre párhuzamosan:

1. Istenek háborúja: csak egyszínű lapokból összeállított paklival lehet játszani. A verseny egyébként a hagyományos versenyek szabályai szerint zajlik.
2. Harc a végső hatalomért: az összes versenyző körbeüli az asztalt és addig folyik a játék amíg egyvalaki életben van. A lejátszandó körök száma a nevezők számától függ.
3. Bontott paklik versenye: a versenyzők a helyszínen vásárolt csomagokból (1 db 2. kiadású alap pakli, 1 db 2. kiadású kiegészítő és 1 db Chara-Din kiegészítő) állítják össze játszópaklijukat.

A versenyek befejeztével a három verseny győztese méri össze az erejét. *Mivel ennél a küzdelemnél is fontos az egyenlő esély kérésünk mindenkit, hogy a rendezés verseny pakliját is bozza magával*, ha nem akar a frissen bontott vagy az egyszínű paklijával indulni. A háromfős versenyt a harc a végső hatalomért verseny szabályival rendezzük meg, és ennek győztese egy teljes Chara-Din szettet – vagyis az összes Chara-Din lapból egyet – kap ajándékba.

Az egyes versenyek első három helyezettjét díjazzuk, paklikkal és ultraritka lapokkal.

Mivel mindhárom versenyre csak korlátozott számban lehet nevezni, kérünk mindenkit, hogy a nevezésüket már a verseny előtt jelezzék. Az Istenek háborújánál a pakli színét is kérjük jelezni.

Nevezési díjak:

1. Istenek háborúja: 400 Ft
2. Harc a végső hatalomért: 400 Ft
3. Bontott paklik versenye: 2000 Ft, ami a paklik árát is magában foglalja.



II. Százhalombattai HKK verseny

Időpont: 1997. április 26. szombat 10 óra, nevezés 9-től
Nevezési díj: 300 Ft, tagoknak 240 Ft

Szabályok: Hagományos verseny. Egyben kvalifikációs verseny a nemzeti bajnokságra.

Érdeklődni lehet: Szemerényi Tibor 2030 Érd, Enikő u. 2/b



Nyílt küzdelem

HKK verseny a Beholder Bt. rendezésében

Időpont: 1997. április 19. szombat

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

Szabályok: A minimális pakli méret 60 lap (a kiegészítő továbbra is 20 lapos). Már az első mérkőzés előtt végig nézheted az ellenfél pakliját és a kiegészítőjét, és cserélhetsz a saját paklid és a kiegészítőd között. Ezt minden játszma előtt megteheted.

A többi szabály megegyezik a hagyományos svájci rendszerű egy személyes verseny szabályaival.

Nevezési díj: 380 Ft (tagoknak 300)

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Bt.

1680 Budapest Pf.: 134. címen

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



Hadjárat II. – Ütközet

Páros verseny

Időpont: 1997. IV. 27. 11 óra (nevezés 10-től)

Helyszín: Tower kártyaklub (Margitsziget Atlétikai Centrum)

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

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

Nyeremények: Az első hat helyezett értékes kártyákat nyer.

Nem baj, ha egyedül vagy, ha eljössz, találunk neked párt.

Mindenkit szeretettel vár Bakos Attila (Tel: 312-6473),

Gere Márton (Tel: 204-6238) és az Öreg Kaszás!



Januári rejtvényünkre meglehetősen kevés megoldás érkezett, ami remélem nem azt jelzi, hogy meguntátok a rejtvényeket! A kevés megfejtés közül is csak egy volt, ami az általunk kitálalt helyes megoldást írta le. Íme a megoldás:

1. Zarknod miatt minden varázslat 2 VP-vel kevesebbe kerül. Megnegálom a Visszacsatolást, és kijátsszom Tharr harci dalát (-2 -5 = 8 VP)
2. A Garokk kap egy 5-ös erő öklét, majd kétszer elüt a rejtőzködő Zarknod mellett, így gyógyulok 16 ÉP-t, 15 ÉP-ben kerülök, az ellenfelem 23-ba. (-2 = 6 VP)
3. Kijátsszom a Varázslatlopást, és ellopom a Szerpecserét, amit el is varázsolok. (-1 -5 = 6 VP)
4. Vége a körömnök, én jövök az ellenfelem helyett, kapok 5 VP-t, 2 VP-ért fenn tartom a Visszacsatolást, sebződünk mindketten A mester büntetéseitől 6-ot, így én 9 ÉP-ben kerülök, az ellenfél 17-ben lesz, végül felhúzom a Ködmangót.
5. Energia-kitörés a maradék 3 VP-ből, így lesz 8 VP-m. Transzformálom a megmaradt 9 ÉP-met VP-re, a saját ÉP-mből, nem pedig az ellenféléből, aki helyett most játszom. Múltidézem a Fairlight trükkjét, majd kijátsszom saját magamra, arra helyre, ahol most az ellenfelem ül. Mindketten sebződünk 1-et, én -1-ben leszek, ellenfelem 16-ben, felhúzza a Tudati vitalizációt, eldobja a Kisebb kívánságot és a DEM-et. (-3 + 8 + 9 - 2 - 2 = 13 VP)
6. Zarknod beüt hozzám 4-et lehelve, így én -15 ÉP-ben leszek, az ellenfelem pedig 2-ben. (-4 = 9 VP)
7. Kegyelemfőfészként lerakom A szírenek énekét, és a Ködmangót be-

ledobom a Garokkba, miután kézből dobtam el, így mindketten sebződünk 2-t, ellenfelem meghal én pedig -17 ÉP-ben leszek.

(-3 = 6 VP)

8. Varázslatlopom a Tudati vitalizációt, és kijátsszom magamra, így gyógyulok 18-at, egyben leszek, nyertem. (-1 -5 = 0VP)

A legtöbb beküldött megoldás egy kritikus helyen tévedett, ami azt bizonyítja, hogy nem olvassák rendszeresen a Krónika kérdezz-felelek rovatát. Az AK10 rovatában szerepelt, hogy ha a Szerpecsere alatt egy lapnál ÉP-t kell áldoznod, akkor azt a sajátodból teszed, nem pedig annak az ÉP-jéből, aki helyett éppen játszol. Ennél a rejtvénynél tehát ha Transzformáltál, akkor nem az ellenfélen sebezted, te áldoztál ÉP-t a sajátodból. Volt még egy vitális kérdés, amiben sokan tévedtek. A Kisebb kívánsággal többen próbálták leszedni az Isteni közbeavatkozást, gondolván, hogy ez nem sebződés, így nem hat rá a Visszacsatolás. Tévedtek, ez is rendes sebződés, így a Visszacsatolás érvényes rá.

Egyetlen eredményes megfejtőnk, *Szemerényi Tibor*, érdi olvasónk egy 3. kiadású alappakkal lett gazdagabb. Gratulálunk!

Az új feladványunk: van 16 VP-d, 0 szörnykomponens és 3 ÉP-d, az ellenfelednek 18 VP-je van, 1 szörnykomponense és 2 ÉP-je van. A te köröd van, a húzási fázisod után vagy nyerd meg a játékot ebben a körben. **Beküldési határidő: 1997. április 10.**

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

DANI ZOLTÁN

A kezekben levő lapok:

- Múltidéző (R)
- Chara-din lesújt (C)
- Túlburjánzás (S)
- Csontkés (-)
- Mágikus külsülés (C)

A gyűjtőd:

- Áttérítés (-)
- Tisztítótüz (R)
- Gyógysugár (R)
- A jószág jutalma (E)
- Árnyékrája (C)

A paklid lapjai fentről, sorrendben:

- A hatalom átka (C)
- Gömbvillám (R)
- Önfeláldozás (C)

Az asztalon lévő lapjaid:

- Baghar (C)
- Dögvész (C)
- Sheran könnyei (S)

Minden lapod aktív, a lényeid a tartalékban vannak. Dögvészen 5, a Sheran könnyein 6 jelző van. A paklidban levő lapokat egy Agyletapogás eredményeképpen ismered.

Az ellenfeled kezében levő lapjai:

- Negáció (F)
- Villámsújtás (F)
- Halálkapu (L)
- Dornodon visszavág (L)
- Vámpirizáció (L)

Kijátsszott lapjai:

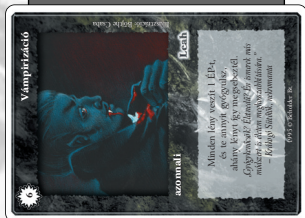
- Acélkolosszus (F)
- Varkaudar nekromanta (D)
- Élőholt mirg (L)
- Templomi orgona (R)

Minden lapja aktív, a lényei az őrszobában vannak.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 2 ÉP, 18 VP, 1 SZK

Ellenfeled kezében levő lapok



Ellenfeled örösztja



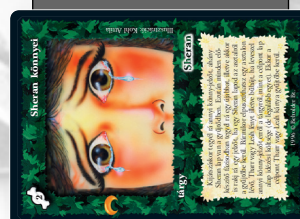
Örösztöd



Ellenfeled kijátszott lapjai



Kijátszott lapod



ÉGSZAKADÁS

avagy egy sikeres pakli története és működése

Most az utóbbi idők egyik legsikeresebb paklijáról írok, de előtte engedjétek meg hogy pár szót ejtsek a keletkezéséről. Itt, Pesten a versenyek előtt (általában péntekenként) mindig nagy a készülődés, mindenki az új, vagy éppen tökéletesítés alatt álló régi pakliját teszteli, csak néhány különc hagyja az utolsó pillanatra paklija összállítását. Nem volt ez másképp a Beholder Bt. szeptemberi versenye előtt sem. Az új koncepciók számát csökkentette, hogy az utóbbi néhány versenyt toronymagasan a „mester-pakli” nyerte, ezért sokan úgy vélték, ez a tendencia megállíthatatlan, és az ultra-ritka sorsa csak a módosításokon múlhat. Páran még bübájokat tömtek bele, néhányan Griffónixekkel gyorsították ellenfelük halálát. Péntek este azonban történt valami. A szervezők – nagy titokban – egy debreceni játékos által kitalált „verhetetlen” kombót teszteltek. Sokak oldalát furdulta a kíváncsiság, de csak a versenyen tudtuk meg, hogy a Szubreális vámpír-Szerepcsere kombóról van szó. Én emlékezem szerint egy tárgyas paklit teszteltem, és a meccsek javarészt sikerült elveszteni. A nap hamar véget ért, 10 óra magasságában mindenki hazafelé indult, mondván még alszunk egyet a buli előtt. Engem nem hagyott nyugodni a dolog, újítani akartam, és mivel elég makacs vagyok, éjfél-táját már körvonalazódott bennem egy új pakli ötlete.

Kezdetben egy egyszerű henger paklira gondoltam (Garokk–Gorombilla–Idő kereke) de hamar eszembe jutott, hogy ezt lenyomja a Leah-horda és a mesteres pakli is. A sok bübájjal játszó mester paklit kellett először is megfogni valamivel. Erre legalkalmasabbnak a Rejtőzködés

látszott. Mivel sokan játszottak Szirének énekével és Influenzával, ezért csak olyan lényeket hagytam bent, amelyek ÉP-je 3 vagy több, ezek mellett nyugodtan használhattam Influenzát, ezzel megoldódott a hordák elleni védelem, és nem utolsósorban jelentősen megnehezítettem a lények „ledobálását”. Mivel a nagy lényeknek szinte csak a varázslatok ártanak, kénytelen voltam kilenc ellenvarázssal játszani. Az is hasznos, ha az ellenfélnek nincs VP-je, mert egyrészt lassítja, másrészt kevés VP-ből elég nehéz levakarni egy nagy lényt, így került a pakliba három Tudatrombolás és három Direkt kontaktus. (Azért figyelembe kell venni azt is, hogy a lények nem elpusztíthatatlanok, így került be a pakliba három Tüskepajzs.) Természetesen néhány lénypusztító sem árt, a választáram a Gömbvillámra, a Gyenge erejére, az Illúziósrákányra, a Szörnybűvölésre és a Tisztítóúzra esett. A végső verzióba nem került bübájleszedés, ezek a kiegészítő pakliban kaptak helyet, a lényeket pedig a leghatékonyabbak közül válogattam ki (Griffónix, Lord Kovács, Bundás csirmáz, Piromenyét, Pattanóbóde, Vadtröll).

Ennyit a pakliban található lapokról. A játékstílus egyszerű, a deck szinte már tanítja a játékos, és ha a nem követ el szarvashibát, vagy nincs rettenetes haragban Fortunával jó eséllyel nyerhet, bár a tapasztalat előnyt jelent, hiszen valamennyi taktikázás mindig szükséges az ellenfél paklijának ismeretében. Ennyi talán elég is lenne, azonban szolgálok egy-két jó tanáccsal azok számára, akik az első pár meccs után is tanácstalanul állnak a pakli előtt. A játék első szakaszában kivárára kell játszani, az elle-

nünk lehozott lapokat pedig valamilyen úton le kell szedni. Ez könnyen megoldható, hiszen a lények és a varázslatok ellen készült a pakli, a lényeket irtsuk, a varázslatokat ellenvarázsoljuk. Ezután kivárjuk, míg az ellenfél nem hagy VP-t, vagy esetleg tesztünk róla, hogy ne maradjon neki (Tudatrombolás, Direkt kontaktus) majd lehozunk valami szép, nagy lényt, és várjuk a hatást. 5 VP-ből általában kevés embernek sikerült ekkora lényeket leszedni, hiszen valószínűleg van a kezembeli ellenvarázslat, s az sem utolsó szempont, hogy az ellenfél körében 4-5 ÉP-jük van. A következő körben a lény benyom (minél többet, annál jobb), majd lehozom a Rejtőzködést. Az ellenfél jön, szerencsés esetben Tudatrombolás is. Ha nem, akkor sincs gond, mert általában akkor sem tud rejtőzködő lényt leszedni. Ezután esetleg még le lehet hozni pár lényt, és megpróbálni beverni az ellenfelet, de ha nem sikerül, mert valami módon mégis „fagyaszt” (erre a legjobb ebben az esetben az Uman szelleme), akkor sem kell aggodni, hiszen mire egy ilyen pakli fölláll, már legalább 10 ÉP-t besebeztünk, és nekünk csak a Gömbvillámra kell várni. Néhány gondolat a Gömbvillámról: tapasztalataim szerint, ha nem muszáj akkor ne lövöldözzünk le vele minden szemetet, hiszen a végjátékban ez a létező legjobb lap, ugyanakkor a ló másik oldalára sem szabad átesni, és türelemmel nézni, hogy szép lassan bever egy csirmáz vagy egy menyét, nem kell félni, hasonló pakli ellen elég az a pár lény a győzelemhez. Nagyon érdekes meccs két ilyen pakli küzdelme, s ugyanakkor időnként elég nehéz „önmagad” ellen játszani. Itt általában azon múlik a dolog, hogy melyikünk

tudja arra kényszeríteni a másikat, hogy lényével ne rejtőzködjön, hanem inkább blokkoljon. Ilyenkor nem kell leütni a saját lényekkel, inkább lőjük le valami varázslattal. Az alapvető paklitípusok közé tartozik még a mester-pakli. A taktika ez ellen sem változik, mindössze azt a megjegyzést tenném, hogy ha tudod, hogy ilyen ellen játszol, nem kell minden áron orra-szájba mindent kipakolni a kezedből, mert „jön a mester”, sőt én úgy vettem észre, jobb, ha tartogató ellenvarázslatot és lényt a kezemben is, egy kontaktus után úgyis beverek annyit, hogy ne merjen megkockáztatni egy mestert. Még néhány pakliról amellyel versenyen összefuthatunk: pl. a Leah-horda. Kár is magyaráznom, de ha az Influenza nem elég, akkor esetleg lehozhatunk pár lényt gyalulni. Velem többször megesett, hogy még a bűbáj nélkül, egy szál Lord Kovácsal szétvertem egy egész élőholt sereget. Néha összefuthatunk henger paklival, de ez ellen szintén hasonlóan kell eljárjunk, egyetlen kemény dió a tárgyas pakli lehet. Ha ilyen ellen játszunk, készüljünk fel minden gusztustalanságra. Az első és legfontosabb tanács, ne kapjon komponens! Ezt el lehet úgy érni, hogy csak Lord Kovácsot hozzuk le, és az út be sokszor, de ez ritkán jön ki. A Rejtőzködés, és az Influenza itt is segít (védekező lénynek általában Motyogót használnak ilyen jellegű pakliban), de ha nem húzunk elég Gömbvillámot, meg ellenvarázslatot, menthetetlenül elvérzünk. Onnantól macerás a dolog, hogy lejött egy pár Orzag bilincse, s amit ezután a legtöbben tesznek azt én úgy hívom, fejfel a falnak. Hiszen elköltőd a VP-t lényekre, abból pedig komponens lesz, s nem tudod megvédeni őket. Érdemesebb egy kicsit kivárni, és sebződni 10-15 ÉP-t, de nyerni. A leegyszerűsített letudatrombolni vagy kontaktálni (bár itt akár 5-6 ÉP-t is szívhatok), lehozni 2-3 lényt, és ütni velük amíg élnek, vagy – optimális esetben – amíg az ellenfél él. Ha a lények elfogytak akkor sem kell izgulni, a Gömbvillám már elég lesz. A kiegé-

szítő pakli használata után a tárgyak sem jelenthetnek gondot, a második-harmadik meccset már nem Te fogod végigizgulni. Utoljára hagytam a két legalapvetőbb taktikai tanácsot: Te üss először, és Te üss utoljára. Az első nem árt szó szerint venni, elég elképzelni hogy Te mit szólsz hozzá, ha egy rejtőzködő Piromenyét körönléteztél 5-öket üt be. Ezután már csak a görcsös próbálkozásokat kell ignorálni, amivel megpróbálja leszedni az ominózus lényt az áldozat. A szeptemberi pakliban itt jutott szerephez a Tüskepajzs, mert ha belegondolunk, a legnagyobbat sebzó azonnali varázslat (amely lényeges kötöttségek nélkül kijátszható) 3 ÉP-t sebez, és emellé kell még valami, hogy egy Pattanóböde vagy egy Griffónix leessen, s ha még segítünk egy tüskepajzsral, akkor minimum még egy. Egy lapot hárommal leszedni pedig már nem gazdaságos.

Talán még egy pár szót szólhatnék az alternatívákról is, hiszen a pakliban szereplő lapok egy része talán nem mindenki által hozzáférhető. Az Influenza helyett megfelelő a Szirének éneke (előnye, hogy adott esetben nagyobb lények is ledobálhatók vele), Szörnybűvölés hiányában az Örök kábulat is remekül használható, Griffónix és Piromenyét helyett kerülhet Vadtröll, Emberevő, vagy valamilyen kalandozó a pakliba. Direkt kontaktus helyett az Idegroncsolás vagy a Tudati égetés is működik, egyedül az Illúzióáskány pótlása nehéz, de érdemes a Szakadékot kipróbálni. Az ide kívánczó lapok listája nagyon hosszú, az egyedi ötletek még hosszabb, mindenki változtatson rajta kedve szerint s játsszon vele a saját stílusában!

Szeptember óta sok minden változott, ennek megfelelően módosult a pakli is, de ezek a változtatások sem vették el a pakli egyedülálló – némely negatív hangok szerint fantáziátlan – hangulatát, és még biztosan sok versenyen fogják úgy érezni magukat az ellenfelek, mintha az északadt volna rájuk...

SASS TAMÁS

A szeptember 28-i paklistta:

- 3 Direkt kontaktus
- 3 Gömbvillám
- 3 Agybénítás
- 3 Ellenvarázs
- 3 Manacsapda
- 3 Gyenge ereje
- 3 Illúzióáskány
- 3 Influenza
- 3 Szörnybűvölés
- 3 Tisztítóüz
- 3 Tudatrombolás
- 3 Rejtőzködés
- 3 Tüskepajzs
- 2 Griffónix
- 2 Lord Kovács
- 2 Bundás csirmáz
- 2 Piromenyét
- 1 Pattanóböde
- 1 Vadtröll

A kiegészítő pakli:

- 3 Hatalom korlátozása
- 3 Bűbáj-lopás
- 3 Mágiatörés
- 3 Tiltott mágia
- 3 Távcső
- 3 Lopás szakértelem
- 2 Bűbájsemlegesítés



HATALOM KÁRTYÁI

TELJES KÁRTYALISTA

A béke erdeje	S n H	A végso aldozat	S n 123	Árnyazás	T g C	Bűbájszemléstés	E g H
A béke mezeje	S n 123	A világ újrafeliosztása	F r 23	Átrepítés	T r 123	Bűbájlidérc	C n C
A Denevér hatalma	D r 123	Aceldarász	S r 123	Átérítés	- g C	Bűbájlópas	E r H
A fák ereje	S g C	Acekollosszus	F r 1	Aurenikus vámpír	L r H	Bűbájsmólas	E r 23
A fák ereje	T g H3	Agglomerátor	F g 123	Az élet és halál kupája	S r 123	Bűbájsvédlem	E g C
A fátyak visszatérnek	C r C	Agresszívítás	D g 1	Az élet körforgása	S r H	Bűniető pragononc	T r 123
A fény szentélye	R g H3	Agybénítás	F g H3	Az élet szava	S n 123	Bűvölés	E g 12
A géniusz manifesztációja	D r H	Agyurok	E g H	Az élet tornya	R g C	Caramella	E n C
A gonoszág ereje	D r H	Agylépogatózás	E n 1	Az elme főlénye	E n 123	Chara-din álma	C g C
A gyenge ereje	F g H3	Agyppantás	D g 123	Az Erő Ökne	T g 123	Chara-din dőbenete	C g C
A gyenge pusztulása	D g C	Agyapósas	T r 123	Az idő kerete	E r H	Chara-din fátyla	C g C
A győzelem reménye	F r 1	Agyzabáló	E n H	Az információ hatalma	C n C	Chara-din fénykora	C g C
A háború szentélye	T n C	Agyzavarás	E r 123	Az orkok őreganyja	D r H	Chara-din helytartója	C g C
A halál csókja	C n C	Alecszum morál	C g C	Az univerzum kifordítása	C r C	Chara-din küldetése	C r C
A halál tornya	L g C	Alagút	T n H	Azonnali bűbáj	L g H	Chara-din lesújt	C g C
A hatalom átka	C r C	Alakváltó	S g 123	Azonnali gyógyítás	S g 123	Chara-din macskája	C g C
A hatalom korlátozása	T r 23	Alanori csatorna	R r 123	Baar-ork	D g 123	Chara-din olajra	C g C
A holtak nyugalma	S n H23	Alanori egyetem	R n H	Baghar	C r C	Chara-din papja	C g C
A jószág ereje	E n 123	Alanori futár	R r H	Báttal	E r 123	Chara-din talizmánja	C r C
A jószág jutalma	E g C	Alanori könyvtár	R r 123	Bajnokság	T r C	Chara-din temploma	C r C
A káros korlátozása	R n C	Alcazás	E n 1	Bakura	T n 123	Csábmosoly	C g C
A kapsziszág átka	F r 123	Alomás	R g 123	Bavatag gömbbár	S n C	Csala-csinyi Csilla	E g 123
A lélek védelme	E g H	Alózat	L n 123	Bazaltelmentál	T n C	Csapótesztelés	- g H
A mágia faldalma	S g C	Alózat a holnapért	R r C	Bean-síthe	L r C	Csapótesztelés	- g 123
A mágia csodája	F r 23	Alózkodás	C g C	Békítés	R g 1	Csare	F g 12
A mágia meoldása	F n C	Alex Vampirsson	L n H	Bermágia	T r C	Csodadoktor	C g C
A mester büntetése	F r 123	Alkimia	F g 123	Betofal	T r C	Csopak	S n H
A mester jutalma	D r C	Amiosztra	F n C	Bibrosok-örís	T r 123	Csontkés	- g 23
A pusztulás Botja	D r H3	Anokidó	D n 123	Bibrogörény	S n H23	Csontszurony	T g H
A rúttság büntetése	E n C	Almak	S n 123	Bo-skorpó	S n 123	Csontváz Lord	L g 123
A sebek beforrnak	R n 123	Aranyeső	F g C	Boharkya	E g 3	Csapasz izom	T r H3
A skorpó ereje	S n C	Aranyfóliás tojó tyúk	C r C	Bombagoly	S g 123	Dátámár	- n C
A sokaság ereje	C n C	Arató csattanat	T g 3	Borax király	R r 123	Darkseld	- n C
A sötétség kardja	C r C	Arc	C r C	Borzalmas farkaudar	D r 123	Daronel	F r 123
A szírének éneke	E r C	Aritmia	S n C	Bosszú	T n H	Degradátor	F r 123
A szöjerek tobzódása	S g 2	Arnilla	D r C	Bölcsesség	- r H	Degrádator	C g C
A szöjerek tombolása	S g 3	Arnykrája	C g C	Bronzpáncél	T n 123	Déja vu	S ur U
A takarékosság jutalma	C g C	Arnyéktetőség	F n C	Bronzcsak	T g 123	Denevérszimbólum	D r 123
A teljesség tornya	T r C	Arnymanó	D g 123	Bruitalitás	T n C	Destabilizátor	- n C
A Teremtő szava	C n C	Árulás	D g H3	Bura nevetése	B ur U	Destruktiiv fúzió	D n 23
A természet haragja	S g 123	Arviz	S r H	Burneráng	R r C	Deus ex machina	E r 123
A természet megcsúfolása	L n 123	Arcoportosítás	R r C	Bundás csirmáz	T r C	Dimenziós	C g C
A természet rendje	S g C	Átkos körítés	L n C	Burastyakálykók	E g 123	Direkt kontaktus	E r 123
A trükkök kizárása	T n C	Átkozott mágia	T r 123	Burastyatolás	E g C	Don Galoni	T r H
A vámpírok éjszakája	L n C	Átokkó	L n 123	Bűbájsmólas	E r H	Dormodon küldetése	D r 123



Dornodon oltára	D g C	Éto úvesztő	S r 123	Félelemjáró	L g 123	Gyilkos mérleg	S r H3	Isteni kapcsolát	R n H
Dornodon papja	D g C	Élőhalt-fuszítás	R g 123	Felsőbrendűség	C n C	Gyilkos mokus	S g 123	Isteni közbetartkozás	R ur H
Dornodon temploma	D r 123	Élősködő	F n 123	Felámasztás	R g 123	Gyógyítás	- g C	Isteni segítség	R r 123
Dornodon visszavág	D n C	Éltelérés	E g C	Féltetes gyógyítás	R n H	Gyógykenőcs	R g 123	Isteni szövetség	- r H3
Dornyaduda	F n H	Éltarás	E g 123	Fémbontó szőjér	F r 123	Gyógyműgy	S g C	Isteni visszahívás	- r C
Dort Annexis	T r 12	Ember kalandozó	- g H	Ferőzés	C r C	Gyógyvígár	R n C	Ithril	L r H
Dögkeselyű	D g C	Embervő	T n H	Feudális örökség	T r 23	Gyógymanó bokor	S g C	Jaj a legyőzötteknek	T r H
Dogvész	C r C	Enciklopédia Fantasia	- ur U	Flavius	R r 123	Hősies küzdelem	D g H	Járvány	S r 123
Drasliólyom	S g 123	Energioflyam	R n H23	Fogadó	F r H	Hősiesség	R g C	Jégsóva	L g 123
Drönkeselyű	C g C	Energiaiktetés	F g 123	Folyó	S n H	Haarding-téreg	L g H	Jéglőr	L n H23
Drótháló	C g C	Energia koncentráció	C r C	Fordulat	F g H3	Hadvész	T g 3	Jelleműköir	F r 123
Drötszóri pincsi	R n H	Építkezés	T g 123	Földanya	S r C	Halálkapu	L g H3	Jovialis mikroszockó	C g C
Duer-orok	D g 123	Épület teremtése	F g H3	Földanya csókja	S g C	Halálal sugárzás	L r 123	Ködegy	T g 23
Dupla színlépcs	- g 123	Érmetelenség	S n C	Földhnyás	T r 123	Halálisugár	L n C	Kővéltáztató pálcá	S n C
Dupla vagy semmi	C n C	Eropajzs	F g 123	Földöntú ragyogás	E n C	Halhatatlanság	D r 123	Kacagó széplia	C g C
Duplicitum	D r 123	Esélytelenség	C g C	Földréngés	E n C	Halvaszületett	L n 123	Kalfofgó hebreus	T n 123
Ében halálhajcsár	C r C	Esszenciakristály	E r H	Fregnikus plazma	C g C	Haragvó istenek	C r C	Kéaszszimbólum	C n C
Ében harcos	C g C	Éteri fény	R n 123	Furulya	S g H	Harcművészet	- n C	Kéaszplazma	L ur U
Epozimusz	C r C	Evaporőr	F n 1	Függülés	T n 1	Hebencus csapda	R r 123	Kaerikus csata	C r C
Egyszerűsítés	S n 123	Ezoterikus mardel	E r 123	Garck	T g 123	Hejgi rák	T g 123	Kaporszakáll	R r 23
Együvterzés	R n C	Fabontó szőjér	S n 1	Gatvakond	T n 123	Hellyártó jögar	R g C	Kapu	T r 123
Éhínség	L r 123	Fair play	R n C	Gigadokl	T g 123	Heniala	E r C	Kardfogú fülemüle	E r 123
Éjmagus	C r C	Fairlight bankja	F n 1	Gnóm	F g 123	Hendiala mosolya	E n C	Kardszárnyú pocok	E r H23
Éjmagus köpenye	C r C	Fairlight cselszöve	F n C	Gnóm kúrtatóállomás	F r C	Hibernatóio	D n 23	Karmazsin ruhogó	S r C
Éjmagus tükre	C n C	Fairlight játéka	F r 23	Goldugar	R g 123	Híd	R r 123	Karócsapda	T n C
Éjszakány	C r C	Fairlight küldetése	F r 123	Gonyolek	T g H	Hodolat Raiának	R g H	Kaszabolóaska	F n 123
Éjóhlt mágnus	L r H	Fairlight oltára	F g 123	Gorombilla	R g 123	Hóhétké	E n C	Kaszárnya	T g H
Éjóhlt mirig	L g C	Fairlight papja	F g C	Göcsörtös bunkó	S r 123	Holtak energiája	L g 123	Katakizma	L r H23
Éjóhlt quwarig	L n H	Fairlight pusztító masinája	F r 123	Gombvillám	R r H23	Homokféreg	F r C	Katakult	L r H
Éjóhlt súllár	L n C	Fairlight temploma	F r 123	Grákó denevér	L n 123	Hosszú lj	E r 123	Kavadu	R g 123
Élektromos anghola	F g 3	Fairlight trükkje	F g C	Gráit őrszobor	T r C	Hureon	F n C	Kavaduszak	R n C
Elenios csabítsa	E n C	Fairlight vihára	F n 123	Grath Morpthus	L r 123	Hüsevő magzim	S g 123	Kétkard-szimbólum	T r 123
Elenios küldetése	E r 123	Fákya	R n 123	Griff-főika	E g C	Időgyorsító	E r C	Kétféjt troll	D r C
Elenios oltára	E g 123	Fal	R g H	Griffónix	R r 123	Időgroncsolás	F g C	Kettősiatás	E r C
Elenios szentélye	E n C	Falu	S r H	Griffójtás	R n C	Idegroncsolás	F g C	Kholdenikus csapás	F r 23
Elenios temploma	E r 123	Falvastagítás	T g 1	Grok-kepvadómény	S n 123	Időcsere	F ur U	Kiegett föld	D r 23
Élőszőzn	S n 123	Fantais	R n 123	Gruangdag	T r C	Illuzió	E r H	Kinesekamma	F n H
Éltécpajzs	S g H	Fattak szaporodása	C g C	Gruangdag testőre	T g C	Illúziópalcita	E r 123	Kis Vagabund	E r H
Éltészívás	D g C	Fattak teremtése	C g C	Gruangdag vára	T g C	Illúziósáfkány	E r 13	Kis vaspajzs	F n 123
Éltészívó kard	L r 123	Fátyol	E n 12	Gyvaság	C g C	Influenza	F r H3	Kisbáb kívánság	F n 123
Eft	E g 123	Fegyver szakérfelem	- g H	Gyenge mérleg	S g 12	Instabil szinguláritás	F r H23	Kiartó lo	L g H
Eliana	R r H	Fegyvermester	T r H	Gyengítő lehelet	L g C	Intelligencia	S n 12	Küzetés	R g 3
Elimináció	D g C	Fekete griff	C r C	Gyermekáldás	S n H	Invázió	D r 123	Kváritáság	F n C
Eft paltatór	F r H	Fekete kehely	D r C	Gyevi bíró	B r C	Isztály	R g H	Kloin Drungas	C n C
Eliemvárszlat	F g 123	Feljéltés	E g 123	Gyilkos fegyver	- g 23	Istálló	R g C	Klónozás	F r 123



Kneopatikus molluszk	C g C	Légelemial	E n C	Méregcsütés	S n 123	Óriás griff	R r 1	Ragyás burástya	E r 123
Kobudera	R g 123	Légitrombár	S g H	Méregfőhő	D g H3	Óriás patkány	L g 123	Raia búmetése	R n 123
Kolostor	T r 123	Lélekiszívás	C g C	Méregimmunitás	S r 123	Óriás skorpió	S r 123	Raia küldetése	R r 123
Kontinuumitágitó	D r 1	Lélekiszűrés	R g H	Méregkeverés	- g C	Óriásórá	T g 123	Raia oltára	R g 123
Kopernik	- n C	Lemondás a hatalomról	C n C	Méregsemlegesítés	R n 123	Óriás féreg	D r 1	Raia papnője	R n 23
Koponyaszimbólum	L r C	Likantropia	L n C	Mérges csipés	S g 3	Óriás pók	S r 123	Raia temploma	R r 123
Korog Szikra	- r C	Lila brekk	F g 123	Mérges pók	S g 123	Órk fallu	D n C	Rájaműék	F n 123
Kovácsseéh	T n H	Lopás szakértelem	C r C	Mérgezett dobótor	S g H	Órk konyha	D g H	Regeneráció	S r 123
Kovácsműhely	D r C	Lord Kovács	T r 23	Mérgezett vízek	L g 3	Órk bilincse	F r H	Regenerológus	R n C
Kodsícsillag	L g C	Mágiapaply	T r 123	Méreg	R r 1	Órnfelidőzés	C r C	Reinkarnáció	S n 1
Ködkapu	L n C	Mágiadagály	F r 23	Mikroszisz hüsgölem	L r 123	Órmérgezés	E n H23	Rejőköpeny	E n H
Ködmángó	L g C	Mágiaimmunitás	F r 1	Mimoszúp	L g H	Órk lábatlalat	E g 123	Rejőközdés	- g 13
Kéző	T g 123	Mágiatábrás	R g 123	Molad szellem	C g C	Órvény	S g C	Rekreáció	R n 1
Kéfély Beklör	T n 123	Mágikus ábronsz	E g C	Molekulatrendezés	F r 12	Osszeférhetetlenség	E r 123	Revitalizáció	S r 123
Kökörzseki szakl	S r 123	Mágikus beütetés	C n C	Morgan	L r C	Pánik	L n H	Riknaitikus rófogés	D g 3
Kövélvázlatás	S n 123	Mágikus ének	E g 12	Morgan kristály	L r H3	Paritya	T g C	Rilus	F r 123
KÖVGEÓ	T n C	Mágikus érd	R g 23	Mosolygó rettetet	D g H	Passzívítás	L g 123	Rilus kacagása	F n C
Közös tüdát	- r 123	Mágikus erőf	F n 1	Mutatózó	R n 123	Patakvér	D r 123	Rombolás	D n 1
Krakogó Sütőtök	D r C	Mágikus kislülés	C n C	Mutáns	E g H	Pattanóbóe	T r C	Rothadás	L n 13
Kreatió	S g 1	Mágikus koponya	L r 1	Mutáns pók	S r C	Píromenyét	F r 123	Rothadó mocsarak	L r 123
Kri Wu She	R r C	Mágikus fámadás	T g 12	Nagy mágnéses bigyó	T r 13	Pogányirtás	R g C	Roxattl zárfaló	D n 123
Kristálygömb	E g C	Mágikus tolvaj	D n 123	Nagobb kívánság	R ur 123	Pogányság	- g 1	Rövid kard	F g 123
Kürtöszó	T g 3	Mágikus túlör	E r 123	Nanda	C n C	Pókavadász	E g 123	Rughar	F r C
Kvazár kard	R r 123	Mágikus védelem	F n 123	Napszimbólum	R n 123	Portfelihő	R g C	Rughar dílemmája	F n C
Kvazár páncél	R r C	Mágnetikus pragionc	T r H	Napfókusz	R g C	Poszogó műszék	T n 3	Rughar familiája	F n C
Lady Olivia	E r 23	Maigner Lopotomos	C n C	Napkiraly	R r C	Posztrv diszkrimináció	T n 23	Rughar monolija	F g 3
Lady Olivia tomya	E n H	Málnva Lobara	R r 123	Negáció	F r 123	Proteinfecske	E n H3	Sardullat Sharpa	D r 123
Lant	E r H	Manacsapda	R g H3	Negatív kisugárzás	C g C	Pszl érnőy	E n 23	Savas üvegrecs	S g H
Lassítás	L g 2	Managés	F n H23	Nekrofün	S n 123	Pszl regeneráció	E r H	Savhurrikán	D r H23
Láhatatlan sereg	E r H	Manarobanás	E r C	Neurális tortúra	E g C	Pszl szakértelem	- n 123	Savlehetet	L n 123
Láhatatlanság	E n 1	Manandai di Mehr	S r C	Nomenklatura	L r 123	Puna útes	F g C	Savmágia	L n H
Láhatatlanság látása	E g 123	Mania	F n 12	Nukleáris csataicikány	T r 1	Pupos burástya	E n 123	Savat Pakany	L n 123
Lázadás	T r 123	Manifesztor	C r C	Nyilcsapda	T r H	Purifikátor	R r 123	Sheran könyvei	S n C
Leah átká	L g 123	Maritan	C r C	Nyitott tenyér	R r H	Pusztító vézret	D n 123	Sheran küldetése	S r 123
Leah bosszúja	L n C	Meddőség	D r H	Okulipai	C r C	Püspöki talár	- r C	Sheran lázadása	S r 23
Leah csontmarka	L n 123	Megsemmisítő	D n C	Okulipai átká	C r C	Quwarig	D g 123	Sheran megalázása	L n C
Leah küldetése	L r H3	Megvesztetés	C n C	Olimpiai játékok	R r H23	Quwarig boly	D n 123	Sheran oltár	S g 123
Leah megrcsüfőléása	L r 123	Megvesztetetés	F r H	Oltár eltörése	D g 123	Quwarig felderítő	D g C	Sheran papnője	S g C
Leah oltára	E g C	Mélyseg áttáya	S r H	Ongoliant	T n 1	Quwarig harcos	D n H	Sheran szentélye	S g C
Leah szolgája	L g 123	Mélyseg griffiang	L n 13	Ongoliant diszkosvetés	T r H	Quwarig királynő	D r 123	Sheran temploma	S r 123
Leah temploma	L r 123	Mennydörgő Kánsav	D n 123	Ongoliant tombolás	T g C	Quwarig parazita	D g C	Shinai gömb	- g 23
Lebegő gomba	C g 3	Mentőangyal	R r C	Opati polip	S g H	Quwarigrázás	D g H	Sighter	F n H
			L r 123	Oryglikos	D r 123	Quwarigtaposó tappancs	T n H	Sihaya	E n 123
			L r 123	Óriás csonthváz	L n 123	Ragaszkódás	C n C	Sifidérc	L g H
			L r 123			Ragasztó	E g C	Sislerög Pumpa	L r 123



Sivítő béka	C g C	E n 123	Tudatianság	T g H	Varázsflórony	F r 123	Zoloboo	S g H
Smack	L n 123	R g H	Tudatrombolás	E n 123	Varkaudar	D r 123	Zoloboo sámán	S g 3
Smack rabszólói	L r H	E g H	Tudatunó	F n 123	Varkaudar bajnok	D n H	Zombi	L g 123
Snaragdgyűrű	F r 123	F r 123	Tűg-orok	D n 123	Varkaudar behemót	D r H	Zoodroo Tint	D n C
Sóháló dírony	R n 123	F r H	Tűbünyzás	S g C	Varkaudarcsillapítók	R g H	Zöldellő fa	S r 123
Sorvasztás	L g 123	F g H	Tűskecsapda	S g 123	Varkaudar kölyök	D g C	Zöldfüllű kalandozók	- r 23
Sörényes ubok	F g 123	R r 1	Tűsekapjás	F g H	Varkaudar lánzsza	D n 23	Zúllit erőtere	F r C
Sorehaji Ninsai	S r 123	Teljes mozgósítás	Tűzelementál	D n C	Varkaudar május	D n 123	Zúllit parazítája	L r C
Sötét Caramonia	D n 123	Teljesség	Tűzeso	D g 123	Varkaudar nekromanta	D n 123	Zurblug	T n 123
Sötét főgnóm	D r C	Temető	Tűzönök	R g 23	Varkaudar pálinka	D g H		
Sötét gnóm	D r 123	Templomí orgona	Tűzgyöly	D g C	Varkaudar labor	D n C		
Sötét halál	L g 123	Teremtés	Tűzmágia	D r 123	Várvédők	T n 123		
Sötét moyogó	L r 123	Terkapja	Udvari magus	R r 123	Vasalt bunkó	T r 123		
Spagullár	S g H	Tetemember	Udvari zenész	F n C	Vasért	D r 123		
Surruló kigyó	S g C	Tguarkhan	Ugh méreg	S n 12	Védelem a tűzfő	R n 123		
Summedve	R g C	Tharr haragja	Uj remény	S r 13	Védegyengülés	S g H		
Szakadék	T g C	Tharr harci dala	Újjéleptés	R n 123	Vegyesbolt	F r 1		
Számolás	S g 123	Tharr keresztje	Újrahasznosítás	T n C	Veieltenszerű kiválasztódás	C r C		
Számolás gömbök	E g 123	Tharr küldetése	Uman szelleme	L r 23	Vérbeli borzongás	D g 123		
Százlógú	T g 123	Tharr oltára	Umor-pióca	D g 123	Vércapa	C n C		
Szemcsimbólum	E r 123	Tharr papja	Unaris plantáció	S g 3	Vérengréz	T r 123		
Szemmelverés	E g 3	Tharr papja	Unkráció	F n 123	Vértüdőző magiszim	S n H23		
Szent jogar	R r 123	Tharr temploma	Ungod	D r C	Vérhorgó Marmulut	C r 3		
Szerencsere	E r 12	Tilított mágia	Urgod fejtse	D r H	Viharfelhő	T n 23		
Széthűzés a bandában	E n 123	Tinacsiga	Úszás	S g H	Viharbogó	T g 23		
Szmulakrum	E r H	Tisztítóüz	Utolsó esély	S r 123	Világosság	T g 23		
Szines dözmög	R g 123	Toborzásgátó Viagyimir	Utolsó kívánság	D n 1	Világítórony	R g 123		
Szintlépés	- g 123	Tolvárszern	Uwalla	C r C	Villámszimbólum	F n H23		
Szintsvás	L g 1	Tornikus egér	Uzbany	E n 123	Villámsújtás	F g 123		
Szintsvó	L n 123	Törpe	Ügytelenség	D n 1	Viragszimbólum	S r 123		
Szivarványhid	F n C	Törpe kovács	Ükőzet	T n H	Viszacsatolás	S r H		
Szivoham	L n 123	Törpemamut	Vadász tatu	D g 3	Vizelementál	S n C		
Szopogódór	L r 123	Transzformáció	Vadász varkaudár	D g H	Vízihulla	L g C		
Szokógár	S g 23	Treem, a bölcs	Vadászt szakértelem	- r 123	Vizionár	E r 123		
Szörnybűvölés	E r 13	Trinoms	Vadászt szakértelem	R g C	Vulkaniktörés	T r 123		
Szörnyviszárdézés	L g H	Tripia szintlépés	Vadászmester	T r 23	Xantusz manó	C g C		
Szubrealis vámpír	L r C	Troll	Vaditrol	T n H	Xirnox	L r 123		
Szutykos remák	F g H	Trollia	Vak örület	T n 123	Zan	D r 1		
Szurikellomány aktivizálása	F r 1	Trollkelléző zóna	Vakság	D g H	Zan-csmete	D r 123		
Takonypók	L n C	Trónfosztás	Vámpirizáció	L r 123	Zan diszrupció	D r H		
Tancoló fegyver	T n H	Iszlaz Lau pez	Vangori vára	L r 123	Zan-Indukátor	D n 123		
Tapaszáltacsere	E g H	Tudati égítés	Varazsergia	D g C	Zarknod	F r H		
Tárgyvédelem	F g 1	Tudati feljlesztés	Varázsfesték	E n C	Zarknod oszlopa	F r C		
Tatubob	T g H	Tudati vitalizáció	Varázsko	F n 123	Zanyitás	- g 1		
Taumaturgia	- g 123	Tudatközbűcs	Varázslátópás	E r 123	Zimburg	D r 123		

Jelmagyarázat

R – Ráia

E – Elenios

T – Tharr

S – Sheran

F – Fairlight

D – Dornodon

L – Leah

C – Chara-din

-- színtelen

r – ritka lap

n – nem gyakori lap

g – gyakori lap

ur – ultra ritka lap

1 – 1. kiadásban megjelent

2 – 2. kiadásban megjelent

3 – 3. kiadásban megjelent

C – Chara-din kiegészítőben

megjelent lap

H – Hóskorszak kiegészítőben

megjelent lap

U – Ultra ritka lap

vastagon kiemelve az újrarájolt lapok



KOMBÓK

A Chara-din kiegészítő tesztelésekor az egyik kedvenc lap volt Az univerzum kifordítása. Azóta kevesebbet látam, most megpróbálok kedvet csinálni hozzá egy olyan paklival, ami akkor is életképes, ha az Univerzum nem jön ki. Először is olvassuk el figyelmesen a lapot. A lenyekt és varázslatokat szörnykomponensből, a tárgyakat VP-ből kell megidézni. Tehát érdemes tárgyakat használni. Az előkészítő fázisban eldobhatunk lapokat 2 SZK-ért, a legjobb eldobható lap a Sötét Motyogó, ami önmagában is klassz. (Az egyik Krónikában megjelentek szerint egy előkészítő fázisban egy Motyit csak egyszer dobhatsz el, de így is jó.)

Tebát a mag:

- 3 Univerzum kifordítása (C)
- 3 Sötét Motyogó (L)

és két szín már meg is van. A tárgyak közül az ellenfél felgyülemelő VP-inek büntetésére (meg amúgy is) az Orzag bilincse adódik, saját sok VP-nk miatt (meg amúgy is) a Villámszimbólum. Mivel SZK-t is tudunk gyártani, nagyon jó lesz Uman szelleme.

Tárgy szekció (© Prekop Nándor):

- 3 Orzag bilincse (F)
- 3 Villám szimbólum (F)
- 2 Uman szelleme (L)

Kell persze szörnykomponens-készítés is, a tárgyak miatt, meg azért is, mert az Univerzum első fenntartásához kell egy SZK. Vegyük be Raiát negyediknek, jöhet a Teremtés és az Aranyeső (ez utóbbi sajnos az ellenfélnek is ad, erre figyeljünk!). Ez még így kevés, be kell raknom Aranytojást tojó tyúkot is (más, sok szörnykomponenst adó lapot nem találtam az adott színekben – egyelőre), általában felalodásra, néha az Univerzum fenntartására is jó (esetleg lehet Goldugart is használni, de abban csak 2 SZK van).

Szörnykomponensgyártó szekció:

- 3 Teremtés (R)
- 3 Aranyeső (F)
- 3 Aranytojást tojó tyúk (C)

Ellenvarázslatokat elsősorban az Univerzum leszedése ellen alkalmazunk, egyébként csak végszükség esetén. Lehetőleg, ha van valamilyen ellenvarázslat-lapunk, az Univerzum kirakásakor legyen szörnykomponensünk a következő körben az esetleges leszedés kivédéséhez. Ha ez nem megy, legalább rakjunk ki valamilyen tárgyat VP-ből, már megérte. A későbbi megvédéskor viszont előnyben vagyunk, az ellenfél nemigen tud könnyen „túlcounterelni”, mivel valószínűleg több SZK-nk van.

Ellenvarázslat szekció:

- 3 Ellenvarázslat (F)
- 3 Agybénítás (F)

Az ellenvarázslatok kedvelői be rakhatnak Manacsapdát is, csak akkor ki kell venni valami mást. Kell persze jó sok lényirtás is, ezekből olcsókat, hatékonyakat választottam, amivel a lerohanós paklikat meg lehet fogni, no meg a Chara-din lesújtót nagy dögök ellen, meg minden eshetőségre készen.

Lényirtó szekció:

- 3 Gömbvillám (R)
- 3 Tisztítótüz (R)
- 3 Gyenge ereje (F)
- 3 Halál csókja (C)
- 2 Chara-din lesújt (C)

Ide számítható még a tárgyak közül a Villámszimbólum és az Uman szelleme is. Bűbáj ellen nem raktam be lapot, általában nem nagyon zavar, ha mégis, a lesújtás erre is jó. Már majdnem kész, de egy ilyen lassan ölő pakliba kell gyógyulás is.

Gyógyuló szekció:

- 2 Tudati vitalizáció (F)
- és nini, pont 45 lap lett.

Még egy-két jó tanács: Ne kapkodj el az Univerzum kirakását. Semmiképpen ne ellenvarázsolhassák le, lehetőleg legyen Motyogónk, mindenképpen legyen szörnykomponensünk. Ha már kinn van, gyártsunk sok szörnykomponenst (főleg, ha van Uman szellemünk), később még jól jöhet. Pl. a szörnykomponenst termelő lapok ilyenkor átalakulnak 0-ért 2 VP-t termelő lapokká.

A móka-paklikhoz képest elég erős, akár versenyen is indulhatunk vele, élmény vele játszani, de számítottunk rá, hogy egy meccs ezzel a paklival átlagosan egy óra (persze ez attól is függ, mennyit gondolkodsz – én elég sokat szoktam). Gyengéje, hogy az éppen divatos nagy lenyek-sok ellenvarázslat típusú pakli ellen nincs elég jól felkészülve. Baráti játékban, ha esetleg a harmadik Orzag bilincsenk beszerzése nehézséget okoz, nyugodtan használjátok helyettesítő lapot (VERSENYEN NE!!!).

Jó szórakozást!

MAKÓ BALÁZS



MAGIC The Gathering™ LŐDD LE az ellenfelet!

Mint azt sokan tudják, a Magicben az egyik legfőbb dolog a kellően sok, és megfelelő színű mana. Ha ezek a követelmények teljesülnek, akkor csak a pakli stratégiáján, és a játékoson múlik a győzelem. A mana után a legjelentősebb dolog a megfelelő, és kellő mennyiségű lap. Ennek az elérése azonban az előzőnél jóval nehezebb. Most egy olyan paklit szeretnék megmutatni, amely ezt a két dolgot próbálja megvalósítani. A pakli egy Enduring Renewal-féle végtelenített mana kombó, mely – mint általában – egy sok manás Fireballal végződik (megfelelő kezekben...). Tehát először a pakli, majd a magyarázat:

FEHÉR:

- 2 Enduring Renewal
- 4 Inheritance
- 3 Abu Jaffar
- 3 Farrelite Priest
- 3 Swords to Plowshares
- 4 Disenchant
- 4 Enlightened Tutor
- 1 Land Tax
- 2 Vigilant Martyr

VÖRÖS:

- 2 Fireball

ARTIFACTEK:

- 4 Ashnod Altar
- 2 Soldevi Digger
- 2 Soul Net
- 4 Shield Sphere
- 2 Mana Prism
- 2 Sol Grail

FÖLDEK:

- 20 Plains
- összesen 64 lap

A játék közben a legfontosabb szabály, hogy a Tutorokat csak akkor varázsoljuk el, amikor már csak egy lap hiányzik az Ashnod Altar + Inheritance + Enduring Renewal kombóból.

Fontos, hogy ekkorra már vagy a kezünkben, vagy az asztalon legyen egy Shield Sphere, vagy kijátssza az Abu Jaffar + Farrelite Priest kombó. Ha minden stimmel, azaz minden a megfelelő helyen van, akkor kezdhetjük a kivégzést:

Először áldozzuk fel a Shield Sphere-t az Ashnod Altaron, majd rakjuk le, és végezzük el ezt még egyszer. Az így nyert 4 színtelen manából húzzunk egy lapot az Inheritance-szel, mivel a Shield Sphere a Graveyardba ment (utána jön csak vissza a kezünkbe!). Ezt mindaddig ismételjük meg, amíg nem húzzuk fel a Soul Netet! Ekkor ezt játsszuk ki, színtelen manát felhasználva (abból úgys van bőven), majd ezután minden egyes feláldozásnál az egyik manát költsük el a Soul Netre. Így előbb-utóbb akár 500 életpontban is lehetünk. (Mindig válasszunk valami jó számot pl. leszek mondjuk 234-ben, NEM! Leszek inkább 666 életpontban). A Soul Neten kívül persze minden Artifactet rakjunk ki az asztalra, és a Sol Grailnek persze válasszuk a vörös színt, ilyenkor jön rá az ellenfél arra, hogy már sokkal előbb meg kellett volna ölnie... Amikor a Fireballt húzzuk fel, terüljön szét egy széles vigyor képünkön, majd egy 200-as Fireballal kedveskedjünk az ellenfelelünknek! Persze előfordulhat az, hogy ő is vigyorg, és azt mondja, hogy „kanter”. Ekkor sem esünk kétségbe, közöljük vele: Oké, akkor kénytelen leszek visszakeverni a diggerrel, és újra felhúzni! Na, ilyenkor szokott az arcára fagyni a vigyor. Egy szóval keverjük vissza a pakli aljára a Fireballt, és húzzuk addig a lapokat, amíg újra a kezünkbe kerül egy. Ilyenkor a már jól bevált recept szerint széles vigyorral löjük el ismét.

A paklinak persze van néhány buktatója:

– Mindkét Fireballt Dissipate-tel akadályozzák meg, ilyenkor a megoldás: „Én úgys több életpontban leszek 1 óra múlva is!” vagy „Neked úgys hamarabb fogy el a paklid...”

– Az elvárásolt Fireball mennyiségére nagyon kell vigyázni, nehogy véletlenül kapjon egy Deflectiont, vagy az ellenfél tudja preventálni valahogy, a bevált érték a 200-as Fireball.

– Amíg ki nem jön a kombináció, addig nagyon kényes a mana-egyensúly a pakliban. Vigyázni kell arra is, hogy amikor az Enduring Renewalt kihozzuk (ugye utoljára a kombó többi lapja közül), akkor abban a körben el is kell kezdenünk (és be is kell fejeznünk) a kivégzést.

– Legvégül, ha túl sokat játszol a paklival akár Meleeben, akár más képp, akkor előbb-utóbb kiutálnak.

Van még egy-két lap, amelyet ki lehet próbálni (mindenki tetszelje le maga): Recall, Glasses of Urza, Wrath of God, Brass Man.

A szegedi Magic táborból:

MÁTRA



Boltunkban minden 1000 Ft vásárlásra egy ilyen kupon után 100 Ft kedvezményt kapsz a Beholder Bt. termékeire.

Üzleteink:

Komárom, Jókai tér 1.
Duna Áruház I. em.
(nyitva: k-p 9-18 szó 9-13)

Lábatlan, Rákóczi út 284.
(nyitva: k-p 15-18, szó 9-12)

A krónika egy korábbi számában már esett szó az inváziós bázisról. Akkor még csak egy lehetséges fenyegetésről volt szó, ami mára véres valósággá vált.

Az elsődleges veszély, amit a bázis jelent, hogy általa vérszenes elkezdtek terjedni azok a bolygók, amelyeket zarg blokádk veszték. A rengeteg hajó, amely bázis szelencsarnokaiból kikerül, bűven elegendő ahhoz, hogy akár havonta egy-egy újabb blokádot hozzanak létre. Ráadásul ezek a blokádok magukban is képesek sokasodni, ha senki sem zargatja őket. A blokádk hajói néhány hónap eltelte után a kiéheztetett, demoralizált és vérszomjas kimerített kolóniákra végső csapást mérnek, és nem marad utánuk semmi más, csak romok, halottak, elnéptelenedett kupulavárosok, nukleárisan szennyezett felszín. A veszély óriási, hiszen az egyes szektorokban gombamód szaporodnak a blokáddal súlyított bolygók.

A Birodalom tehetetlenül szemléli az eseményeket. A peremszektorok lakói csupán a szabad kapitányoktól várhatnak segítséget. Úgy látszik, ez a segítség meg is érkezik. A Káosz Galaktika kapitányai egy pillanatra sem késlekedtek.

A bázis és a bázist védelmező idegen hajók azonnal felcsigázták a kedélyeket. A kapitányok elkezdtek szervezkedni, egy-egy felderítőhajóval feltérképezték a védők erejét, néhányan meg is próbálkoztak a bázis gyengítésével. Az első sikertelen próbálkozásokot viszont sikeresek követték. A kapitányok hatalmas csapatokba tömörültek. Egyre felretelték személyes ellentéteiket, és kalózok, vadászok közösen indultak a bázis bombázására. Az első sikeres akciót egy 11 hajóból álló cápa flotta hajította végre. Miután sikeresen megsemmisítették néhányat a bázist védő hajókból (köztük a Metal Giantet is), kétszer is megszórták bombáikkal a bázist. A nagyszerű hadászati sikert a katonai vezetés is értékelte. A bombázásban résztvevő hajók egy-egy Giga Beam lézerágyúval lehetnek gazdagabbak. Ezt a kitüntetést mindazok megkaphatják, akik tagjai a bázist elszórt sebő csapatnak. További Giga Beam jutalomban részesülnek mindazok, akik legalább 1000 pontnyi sebet okoznak bombáikkal a bázison (minden 1000 pontért 1-et), illetve akik 50 hajót kilönek a bázist védő csapatból. (Az 50 hajót mindegy, hogy a bázis körül portyázva (K 256 paranccsal), vagy bombatámadással (K 512 paranccsal) lövőd le. A flottában lelévő hajók arányosan kevesebbnek számítanak.)

A cápa flottát két ember flotta követte. Érdekesség, hogy az egyik csapat 21 hajót számlált. Ekkora erő utólagára még ill. Heolh uralma alatt sikerült összehozni, igaz akkor az egyes fajok képviselői együtt harcoltak. Elszórt azt gondoltam, ezt nem lesz könnyű megismételni, de néhány nap múlva a tricipiták rácafóltak a pesszimizmusomra, és nekik is 21 hajót számláló flottával lepték meg a zargokat. Mire ezt a híradást kézbe veszték szinte biztos, hogy mind a 9 peremszektor leteszi a névjegyét. Talán már olyan is lesz közöttük, amelyek magát a bázist is megsemmisíti, bár ennek elég kicsi a valószínűsége.

Végezetül álljanak itt a katonai felderítés legfrissebb adatai a blokádkokról, és az inváziós bázisokról (a zárójelben szereplő számok a bázison eddig elért bombatalálók mutatják).

PETRAS GÁBOR

INFRETO RENDSZER

- (#117) Thelda csillag
 - (#120) Docal csillag
 - (#120) Docal csillag
 - (#138) Sanle csillag
 - (#148) Altinuel csillag
- (#2) Wermuchas hold
 - (#1) Omolo bolygó
 - (#2) Fule hold (bázis, 0)
 - (#2) Delas hold
 - (#16) Rivate hold

TROPINA RENDSZER

- (#117) Ligeosbanan csillag
 - (#117) Ligeosbanan csillag
 - (#120) Enmu csillag
 - (#121) Atim csillag
 - (#147) Cahrigte csillag
 - (#150) Rikus csillag
- (#1) Urinlar bolygó
 - (#2) Geral hold (bázis, 1982)
 - (#1) Gzuiz bolygó
 - (#6) Deysho hold
 - (#6) Kdams hold
 - (#9) Miny hold

EXTOS RENDSZER

- (#120) Caldel csillag
 - (#127) Ansinarzok csillag
 - (#143) Benzaki csillag
 - (#143) Benzaki csillag
 - (#144) Utisitratra csillag
- (#14) Hesec hold
 - (#11) Evetesen hold
 - (#1) Enri bolygó
 - (#2) Cobelfiya hold (bázis, 0)
 - (#2) Gzuiz hold

BROPEA RENDSZER

- (#104) Erhal csillag
 - (#104) Erhal csillag
 - (#105) Linte csillag
 - (#113) Orhir csillag
 - (#138) Heblonita csillag
 - (#149) Ranre csillag
- (#1) Dotepa bolygó
 - (#2) Ento hold (bázis, 778)
 - (#2) Azarn hold
 - (#1) Irserecnar bolygó
 - (#9) Ymnarkos hold
 - (#27) Tuó hold

COGALIA RENDSZER

- (#102) Gitesiang csillag
 - (#107) Alerse csillag
 - (#107) Alerse csillag
 - (#124) Dwire-orres csillag
 - (#124) Dwire-orres csillag
- (#10) Eretil hold
 - (#1) Cetabedres bolygó
 - (#2) Kheose hold (bázis, 0)
 - (#3) Guonsanden hold
 - (#31) Menneltal hold

HECTICA RENDSZER

- (#102) Anrut csillag
 - (#114) Casu csillag
 - (#140) Modoms csillag
 - (#142) Youna csillag
 - (#149) Osor csillag
 - (#149) Osor csillag
- (#7) Toarotelir hold
 - (#7) Arientoal hold
 - (#3) Rita bolygó
 - (#5) Savers hold
 - (#1) Abolspos bolygó
 - (#2) Ranken hold (bázis, 1620)

FORMATO I RENDSZER

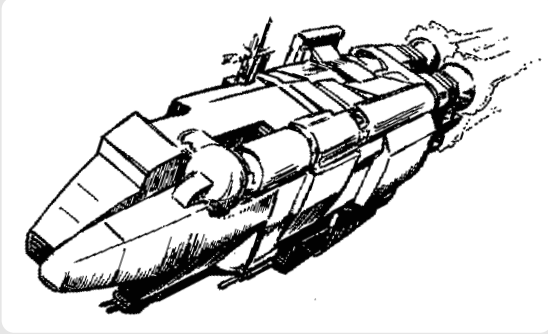
- (#122) Kezui csillag
 - (#135) Nosand csillag
 - (#135) Nosand csillag
 - (#146) Calmod csillag
 - (#146) Calmod csillag
- (#5) Jors bolygó
 - (#6) Rico bolygó
 - (#13) Adthudslil hold
 - (#1) Seor bolygó
 - (#2) Lendőbes hold (bázis, 966)

FORMATO II RENDSZER

- (#110) Losak csillag
 - (#124) Brencar csillag
 - (#133) Rakbom csillag
 - (#137) Tatsiswe csillag
 - (#146) Calmod csillag
 - (#146) Calmod csillag
- (#5) Omafor hold
 - (#8) Ydo hold
 - (#5) Vonti hold
 - (#8) Dopici bolygó
 - (#1) Seor bolygó
 - (#2) Lendőbes hold (bázis, 2240)

FORMATO III RENDSZER

- (#114) Nocilotoson csillag
 - (#116) Nehisvolo csillag
 - (#122) Kezui csillag
 - (#144) Seshaten csillag
 - (#146) Calmod csillag
 - (#146) Calmod csillag
- (#2) Hist bolygó
 - (#3) Rier bolygó
 - (#5) Jors bolygó
 - (#11) Emod hold
 - (#1) Seor bolygó
 - (#2) Lendőbes hold (bázis, 1392)



Alaptípus:	Zarg 2-FT
Manőverező képesség:	min. 4.
Alapenergia:	kb. 50
Páncéltát:	kb. 30
Veszélyességi besorolás:	3
Fegyverzet átlagereje:	22

A haditechnikai fejlesztések állandó versenyben állnak. Az egyik fél kifejleszt egy hatékony fegyvert, erre a másik elkészíti azt a pajzsot, ami véd ellene, és ez így megy végtelen végig. A zargok feltehetőleg okultak

abból a kudarcból, amit a sebezhetetlennek vélt Metal Giantjeik elvesztése jelentett. Meglepő gyorsasággal megalkották az ellenlépést, a Teppshield és Krapshield pajzsokat. (A név a katonai szakértők találmánya, valószínűleg semmi köziük a Teppelton és a Krapton rakétákat gyártó cégekhez, még csak nem is pajzsok.) Ez a két rakétaelhárító ágyú ugyan nem tud sebet okozni az ellenséges hajókon, de nagyon hatékony az ellenség rakétái ellen. A Missile Cruiser egy kísérleti példány, amely Krapshield pajzsokkal van felszerelve. Az eddigi tapasztalatok szerint a Cruiser védelmi rendszerén csak minden negyedik rakéta tudott áthatolni. Féltő, ha a kísérlet beválik, akkor nagyobb számban kerülnek hadrendbe a rakétákkal nehezen sebezhető űrhajók. A Cruiser tüzerejét 2 db LS-67 típusú lézergyű biztosítja, amely rendkívül nagy pontossággal talál célba. Ezáltal a hajó nemcsak védett, de igen nagy károkat is tud okozni az ellenfelének.

JÉGMOSOLY USZONY

„Ha találkozunk, majd ráfagy a mosoly arra a bamba képedre! Ha elkövetnéd azt a fatális hibát, hogy nem mosolyogsz, majd mi mosolyt csipkézünk rá, és utána fogjuk rád fagyasztani! Ez barátocskám már nem a kis peremszektorod, ahová elbújhatnál előlünk!”

ALAPÍTÓK
 Prostatikus Vogon Jeltz (#3946), Jaq Mirror (#1368),
 Ficánszó Cicápa (#4330), Mermalior (#1418) névleges vezető

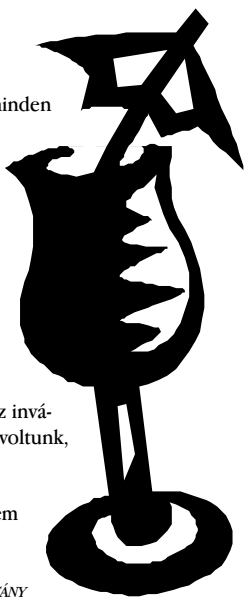
AJÁNLÁS
 Bárki a csapat tagja lehet, ha valamelyik alapító tag ajánlásával rendelkezik. A felvétélről minden tag véleményt mond, nem csak az alapító tagok, s ha a többség helyesli a csatlakozást, az új tag profiljának megfelelő, testre szabott feladatban bizonyíthatja rátermettségét, s felvételt nyer. Bármely faj képviselője tag lehet, ha a fentieknek eleget tesz. (Ez nem fajsoviniszta társulás.)

GARANTÁLT
 Folyamatos flottázási lehetőség. A galaktika leghíresebb kapitányainak a társasága és segítése. Állandó információcserre, a legfrissebb infók. Szexuális lélekerápia és stresszoldás a kuplerájban. Szabadság, Egyenlőség, Testvériség, (Nemi Betegség). Belső újság (FOG-SOROK) statisztikákkal, tippel, hírekkel, Uszonymon belüli versenyekkel, legfrissebb infókkal. Maximális fejlődés, senkit sem hagyunk **arban.

BMIT MÁR FELMUTATTUNK
 Elsőként flottáztunk. Elsőnek lőttünk Metal Giantet, Big Góliátot. Elsőként bombáztuk az inváziós bázist. Elsőként feleltünk meg a szektorugrás követelményeinek, és az első között voltunk, akik szektort ugrottak.

JELENTKEZÉS
 Az alapító tagoknál bemutatkozással, karakterlappal, s meleg szavakkal. Figyelem!!! Ez nem tömegtársulás, csak az jelentkezzen, aki szívvel, lélekkel velünk lesz.
 Mindenkinnek sok sikert kíván az Uszony nevében,

MERMALIOR KAPITÁNY



Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'97 március

Szerkesztői üzenet

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

Figyelem! Az ezüsttör enciklopédiájába hiba csúszott, melyet azóta már kijavítottunk. Az ezüsttör 2 ezüsből lehet csinálni, a régi enciklopédia pedig 3 ezüsből írt.

A SZERK.

Elnézést kérünk a Vashegyek Nemzetétől! Az előző számban (Szégyentabló) nem a karakter, hanem a játékos volt a bűnös, ezért nem várható el, hogy a KT elmarasztalja a karaktert. -tm-

∞ CHARA-DIN TÉRKAPUI ∞

Irtóztató mennydörgés, hatalmas, lila energiasugarak csapkodnak az égen: mi történtett? Talán itt a világ vége? Minden kalandozó szívébe jeges félelem markol: talán most lépett Chara-din, az elátkozott istenség Ghalla földjére? De az ég kitisztul, a nap kialszik, a vakítóan kék égen báránnyelűk úsznak, mintha az Armageddon lehetete csak egy rossz álom lett volna. Az ám: úgy tűnik, megszűntek a rossz álmok, mint ahogy az istennel való kapcsolat is újra stabilá vált. Eltűntek a Tguarkhanok és a drónkeselyűk, nyoma sem maradt a más létsíkokról érkezett degradátoroknak, molluszkoknak, szocokóknak. Csak nem? De, úgy tűnik, igen! Chara-din eljöveteletét, a Thargodanok özönét a térkapukon keresztül megakadályozta a kalandozók összefogása. A labirintusok mélyén, a kapuk bezárásán munkálkodó kalandozók neve oldalt látható (melletük a bemutatott ellenáldozatok száma).

Mellettük még nagyon sok névtelen kalandozó volt, akik komponensekkel küldésével és egyéb módon dolgoztak a világvészedelem megakadályozásán. Most úgy tűnik, sikerrel jártak. Mindenki boldog, mindenki ünnepel, hiszen a vlagyimiri indukátorok és a Pumpa féle varkaudar invázió után a kalandozók földjét harmadszor is sikerült megvédelmezni. De vajon tényleg végleg elmúlt a veszély? Úgy tűnik, a Chara-din hívók maroknyi csoportja még mindig táplál reményeket. Vajon mindenki hisznek? Talán Chara-din még tartogat meglepetéseket...

Tsalez Lau'pez	87 Tápos	17
Gwendolen	84 Tobzódó Nünüke	16
Virido-Auricomus	65 Killer Thorn	12
Cargoth uth Ramont	34 Veres Ignác	12
Xadornix	32 Arany Macska	11
Nano Pallanthoff	31 Grafen a Vasöklű	4
Blade Runner	30 Csonttörő Shaden	2
Aad-Shaar Asyn	21 Annak	1
Qi Csuang-ce	19 Silver Howk	1

Az elmúlt betekben a játékosok kérésére nébány új lehetőséggel bővült a közös tudatok tagjai által basználható birké listája, melyet az alábbiakban megtaláltok. (Emlékeztetőül a parancs leírása: HIR <hír sorszáma> <első szám> <második szám>, ahol a két szám a „#” jeleket helyettesíti majd.)

- 54) # legutóbbi mentális körhíre sajnos nem igaz, ne tegyetek semmit!
 55) Sokan nem fejlesztettek még a mostani képességbe. #. hó #-án mindenki tudatkorbácsot kap, aki még nem fejlesztett.
 56) Leváltjuk a KT vezetőt, mert nem jól végzi dolgát. Adjátok ki az FKER # # parancsot minél többen!
 57) Ezúton kívánok mindenkinek nagyon sok boldogságot a közelgő ünnepekre, és utána is!
 58) Újabb ligetet szenteltünk a Hófarkas tiszteletére a(z) #, # mezőn.
 59) Eladok # tárgyat # arany/db áron. Akinek kell, üzenjen!
 60) Vennék # tárgyat # arany/db áron. Aki eladna, üzenjen!
 61) Eladó # darab #, ha kell valakinek, keressen meg.
 62) # MxTU-m van, és még szükségem lenne #-ra. Ha tudnál adni, írj, megbeszéljük!

Kalandozók városa

Mi, társaink bizalmából, illetve magunk szorgalmából Fehérbérc és Biztosrév városok tanácstagjai köszöntünk Téged!

Közleményeinkkel ezentúl rendszeresen találkozhattok az Alanori Krónika oldalain. Célunk, hogy tájékozottassunk városaink állapotáról, eseményeiről; hogy Te is bekapcsolódhass a városok életébe, fejlődésébe.

Örömmel üjságoljuk, hogy mindkét városnál felépült az első mező (Fehérbércnél a 73,59; Biztosrénél pedig a 140,61 koordinátán). Városképi és praktikus szempontok miatt hosszas tanácskozás után úgy döntöttünk, hogy Fehérbérc központjától (az első mezőtől) keletre és délre, Biztosrév pedig nyugatra terjeszkedjék. Kérjük ezért, hogy az építkezni szándékozók a 73,60 és a 74,59 illetve a 139,61 majd a 138,61 kordinátákon szorgoskodjanak. (Építeni az EP 398 <TVP> parancssal lehet.)

Borax király hivatalosan kijelentette, hogy a csatornától nyugatra csak az általa építtetett városokat tekinti birodalma részének; az erdőket-mezőket, kalandozóvárosokat NEM. Ennek (egyik) kézzelfogható következménye, hogy a kalandozók városaiban NEM fogsz királyi adószédőkkel találkozni! A kisebb adóteher következtében a kereskedők alacsonyabb árakkal is tisztessz haszonra tehetnek szert (azaz OLCŚÓBBAN VÁSÁROLHATSZ)! És nyugodtan, a közbiztonság ugyanis már most is a helytartói városokéhoz hasonló; a rendbontók, tolvajok a kalandozóvárosokban is kemény elbírálásra számíthatnak.

A városi tanácsok úgy döntöttek, hogy a lokálpatriotizmust fokozandó építési és címeralkotó verseny hirdetnek meg.

Az ÉPÍTÉSI verseny célja, hogy minél hamarabb élet-erős, a helytartói városok lehetőségeit biztosító (majd azokat meghaladó) városaitok legyenek. E versenyre nevezni forduló(i)d azon részének/részének A/4-es fénymásolatával/fénymásolataival lehet, amely(ek)ben építéssel valamennyi valamelyik városban. Ha egy karakter több fordulóban is épített, az általa végzett munkát természetesen összesítve értékeljük. Kérlek, a másolatok ELSŐ OLDALÁRA írd fel nevedet, címedet, valamint karaktered nevét, karakterszámát, fajtát és nemét (ezekre a faji/nemi különversenyek miatt van szükség) és küldd el a következő címek valamelyikére:

Gwendolen – Zimányi Zsófia, 1147 Budapest,
Czobor utca 82.

Edward a kíváncsi – Sipos János, 1135 Budapest,
Forgách köz 16.

A jelenlegi építési verseny 1997. május 25-ig tart, azaz az eddig beérkezett pályázatokat fogjuk figyelembe venni.

A CÍMERALKOTÓ verseny célja, hogy elkészüljön mindkét város méltó címere, mely tükrözi az adott város történelmét, természeti/gazdasági adottságait és az ottani polgárok életvitelét.

A címereket kérjük A/4-es lapon küldjétek be, melynek HÁTOLDALÁRA írjátok rá neveteket, címeteket, valamint karakteretek nevét és karakterszámát. Egy alkotó több alkotással is pályázhat! Vállalkozó szelleműek KÜLÖN LAPON MELLÉKELVE leírhatják a címer történetét (fejlődése; a címer egyes részeinek jelentése; például: „... a címerpajzs kék mezője a csatornát, a vörös sáv a halászat veszélyességét szimbolizálja” stb.); ezt KIEMELTEN értékeljük. Munkára, heraldikusok!

A győztes címer az adott város hivatalos címere lesz, amely meg fog jelenni a város hivatalos iratain, városkapuin, a város által alapított díjakon stb.

A beküldési határidő az elbírálás lebonyolíthatósága miatt 1997. május 15. Az értékelést a városi tanácstagok végzik. A műveket szintén Gwendolennek és Edward a kíváncsinak küldjétek a fenti címekre (a borítékra azért a „földi” neveket írjátok). Az eredményhirdetés a júniusi TF-találkozón lesz, ünnepélyes keretek között.

Az építési és a címeralkotó verseny díjai legyenek meglepetések; annyit azonban elárulunk, hogy (valóban!!) értékes tárgyak, városi kedvezmények várják a pályázókat (az eddigi legértéktelebenn díj egy lánccing...). Természetesen szívesen fogadunk felajánlásokat, sőt kérjük, hogy ily módon is támogassátok városaink, városaitok épülését, arcu-átformálását! Az adományozók nevét a díjazottakkal együtt le fogjuk közölni az Alanori Krónikában.

Végezetül következzen az eddigi tanácstagok felsorolása:

FEHÉRBÉRC

Gwendolen (*független*)
El Condor Pasa (*független*)
Xoraa the drow elf (*Fairlight*)
Deanaal (*Raia*)

BIZTOSRÉV

Edward a kíváncsi (*Raia*)

Mint látjátok, még van néhány hely. Ha Te is be akarsz kerülni, igyekezz, mert az üres helyeket csak május 15-ig tartjuk fent! (Addig viszont minden rajtad múlik!)

Üdvözzel,

A TANÁCSTAGOK

H·i·s·t·ó·r·i·a

Már régóta érlelődött bennem az elhatározás, hogy megkeresem Flaviust, és megkérdézem tőle, hogy mi van azokkal az aranybalakkal. A döntés akkor született meg, amikor meghallottam, hogy ő és Sir Magic Master, a VI. Alanori Olimpia második helyezettje átkeltek a Csatornán. Azonnal Alanorba indultam, hogy ott várjam meg őket. Pár hét elteltével észre is vettem, hogy egy kobudera és egy gnóm mászkál a városban, hangosan rácsodálkozva mindenre. Rubájukról már messziről lerítt, hogy nem a Yaurr birodalom polgárai, hanem Erdauin kalandozói. Egy rövid beszélgetés után kiderült, hogy igazam volt, és a várt személyekkel találkoztam. Érdeklődtem tőlük a tapasztalataikról, élményeikről, ime az eredménye:

Treem: Kezdjük egy kis bemutatkozással! Mondjátok magatokról valamit!

Sir Magic Master: Sir Magic Master vagyok, egyike azon kalandozóknak, akik közvetlenül a világégést követően kerültek Erdauinra. Közösen kalandoztunk Sightlerrel, Jerikóval, még abban az időben, mikor mindnyájan köhegyű lán-dzsát használtunk. Közösen fedeztük fel a legtöbb dolgot, Jerikóval együtt Közös Tudatot is alapítottunk.

Flavius: Én is közel 5 éve kalandozok már Ghallán. Rab-szolgaként, egy rézbányában éltem túl a világégést. Még a kezdetekben Darkside tanára voltam a szűrőfegyverrel történő harc fortélyainak elsajátításában. Később mi ketten értük el először a helytartói városokat.

T: Gondolom, tudjátok már miért egyszerre beszélgetek veletek, ti vagytok az első kalandozók, akik átúsztatok az Alanori Csatornán, ráadásul mindketen Raia bivei vagytok. Mi késztetett benneteket arra, hogy időt és energiát nem kímélve átküzdjétek magatokat a Csatornán?

F: Elértem már arra a pontra, amikor olyan küldetéseket kaptam Raiától, amelyek már nem tudtam teljesíteni.

SMM: Mindig is szerettem úttörő szerepet vállalni. Elsőként áldoztam be Raiának, és azóta is elsődleges fontosságú számomra küldetéseinek teljesítése. A feladatok, amelyeket Raiától kaptunk, a Csatorna nyugati partján nem tűntek teljesíthetőnek, ezért már másfél éve érlelődött bennem a gondolat, hogy neki kéne vágni a Csatornának.

T: Mi adta meg a végső lökést?

SMM: Untam már a csatamezők feltúrását, új kihívásra vágytam.

T: És hogyan fogtatok bozzát?

SMM: A dolog úgy kezdődött, hogy azt mondtam: Te Flavius, én átkelek a Csatornán.

T: Erre te mit válaszoltál?

F: Nagyon tetszett az ötlet, és mondtam, hogy tegyük próbára az elf nyamvadt szolgálóját.

SMM: Kezdetben sokkal nagyobb volt a lelkesedés, Jerikó és Darkside is jeleztek szándékukat, ha mi megyünk, akkor ők is jönnek, de később a nehézségektől meghátráltak.

T: Gondolom, ekkor kezdődött a „fedezzük fel a tavak mélyét” akció. Milyen tanácsokat tudtok adni a mostani úszógyakornokoknak a tavacskákkal kapcsolatban?

F: Csak magas ügyességgel kezdjenek el úszni.

T: Miért? Az úszás nem lehet olyan nehéz!

F: Nem is annyira az úszáshoz kell, hanem azért, mert a vízben nem viselsz páncélt.

SMM: Azt minden ember leveszi, mielőtt úszni megy, ezért a védetségedet elsősorban az ügyességed, fürgeséged határozza meg. Ha már elég gyakorlott úszó vagy (5-ös úszás), képes vagy olyan mélyre lemerülni, ahol elfeledett és veszélyes vízázórnék védelmezik kincseiket, de az is lehet, hogy egyszerűen csak ebédnek néznek.

T: És mi a helyzet a Csatornával?

SMM: A Csatorna a legjobb hely arra, hogy a vízharcban elérd azt a szintet, amikor már le tudod győzni a cápákat. Egy nap akár 8-10 cápával is harcolhatsz. Ennek persze ára van, hiszen a cápák nagyokat haragnak, s közben mással foglalkozni nem lesz idő, az egyéb ismereteket sem lehet fejleszteni.

F: Még ha olyan ügyesen úszol is mint egy hínárevő piranha, a sok sebződés miatt akkor is nagyon sok időt és energiát emésztsz fel a gyótyítás.

T: Végül is hány cápa legyőzése árán jutottatok át a túloldalra?

F: Öt cápát kellett legyőznünk úgy, hogy közben a vízben, úszás közben nem tudtunk gyógyítani magunkon. (Jártékosoknak! Javasolt paraméterek az átkeléshez: vízi védetség 17, támadás vízfegyverrel 30, erő 30, szigony, vízharc 4-es. Sir Magic Master)

T: A korábbi Elképesztőben már mindenki olvashatta azokat a hibetetlen számokat, amelyek az átjutás nehézségét jelzik. Valóban ilyen nehéz volt?

SMM: Én kétszer éreztem úgy, hogy márpedig most tábort verek, és innen többet el nem mozdulok. Kis híján kétszer is végleg feladtam.

T: És te, Flavius?

F: Én rendkívül makacs jellem vagyok, és a sok kudarc még jobban felbosszantott, és erőt adott a további harchoz.

T: Mit találtatok a túloldalon?

SMM: Boraxnak nem hiányoznak a nyugati vidék kalandozói. Egy energiafalat húzott a csatorna mellett végig a túloldalon, ami miatt majdnem belefulladtam a vízbe. Ráadásul a túloldalon Borax katonái vártak hüvelyükből kivont kardjukkal. Parancsuk volt rá, hogy minden átérő kalandozót végezzenek ki.

F: De szerencsére meg tudtuk őket vesztegetni, és pottom 400 aranyért továbbengedtek minket.

T: Hogyan mentetek át az energiafalon?

F: Mivel ez egy láthatatlan fal, csak hatalmas fájdalmat éreztem, és már a túloldalán is voltam.

SMM: Én elvesztettem az eszméletemet, de szerencsém volt, mert a hólyag, amivel a tárgyaitam vonszoltam magam után, fenn tartott a víz színén.

T: Mennyiben igaz Boraxnak az az állítása, hogy a Yaurr birodalomban csak a vadasparkokban vannak szörnyek?

F: Hát, ha Borax ezt mondta, akkor tévedett.

SMM: Szerintem Borax csak nem határozta meg a vadaspark méretét. Az egész birodalom egy nagy vadaspark. Hemzseg az egész vidék az ősi csatamezőktől, sőt szép

számmal akadnak olyanok is, amelyeket idegen létsíkról származó Thargodanok, pl. Zhinturgok uralnak.

T: Hogyan találtátok meg Alanort?

F: Információt kaptunk arról, hogy kristálygömbbel kikutatták Borax tartózkodási helyét. Mi erre a pontra igyekeztünk.

SMM: Én már többször jártam Alanorban, de az Olimpiai Arénán kívül még nem voltam, valószínűleg eltévedtünk volna az információk nélkül.

T: Milyen volt a fogadtatásotok Alanorban? Nem fogtak el benneteket a király gárdistái?

F: Nem, egyszerűen csak az adószedő hajtott be rajtunk több adót, mint a helytartói városokban.

T: Észrevették egyáltalán, hogy ti a túloldalról származó „barbárok” vagytok?

F: Egyáltalán a nép tudja, hogy van túloldal?

T: Az adóbivatalba beérkező levelek alapján úgy tűnik, tudják.

F: Mi semmit nem vettünk észre ebből.

T: Milyennek találtátok Alanort?

SMM: Hatalmas nagy város, ahhoz hogy részletesen bejárhassuk több hétre lesz szükség, de jellemző, hogy az első épületek, amellyel szembe találtuk magunkat, a fogadó, a bordélyház és a Borax emlékmű voltak.

T: Végül is elértétek a célotokat? Itt tudjátok teljesíteni Raia küldetéseit?

F: Igaz, hogy a városnak csak egy részét jártuk be, de azt már tudjuk, hogy a boltban lehet kapni pszi-követ, és találtunk kvazárkohót is, ahol el lehet készíttetni a kvazársisakot.

T: Megérte átjőnnötök? Nem bántátok meg?

SMM: Nekem megérte. Nem bántam meg.

F: Hát, ha újra bele kellene vágnom, akkor még várnék legalább egy évet.

T: Miért?

F: Talán, ha Erdauinon még egy kicsit edződünk, akkor a Yaurr birodalom bejárása nem jelentene ekkora megerőltetést. Iszonyatosan erős szörnyekkel találkoztam. (Játékosoknak! Javasolt paraméterek a táloldalra: 2 fegyver 24-es ismerete, 21. szint., vagy 50 körüli védettség vagy lehetőség a sok gyógyításra (pl. sok VP, sok TU, magas gyógyítás – Petrárs Gábor)

T: Találtatok más települést Alanoron kívül?

SMM: A csatorna közelében kisebb falvak találhatók, de Alanorból északra és délre egy-egy nagy országút vezet, az egyik Roxatba, a másik Zangrozba, amelyek a hírek szerint szintén hatalmas városok.

F: És Boraxra jellemzően ott is megtalálhatók a királyi paloták és emlékművek.

SMM: Te Treem, te tudsz egy könnyebb utat a Csatornán át? Egyáltalán, te hogy szoktál közlekedni?

T: Erdauinon a saját lábamon közlekedem, de mint alanori polgárnak, jogom van időnként a helytartói városokat és Alanort összekötő térkaput használni. Így jöttem most is. Milyen érzés volt nektek először Alanorba belépni?

F: Nagyon örültem, hogy végre megérkeztünk. Az volt az első, hogy itt is beugrottam a szökőkútba, és megpiszkáltam a szigonyommal az aranyhalakat.

T: Úgyis régóta furdal már a kérdés, hogy megnyerted-e a csatát Wargpinban. Mindenesetre gratulálók mindkettőtöknek ebben a fantasztikus teljesítménybezt!

TREEM

Statuszletika

az 1997. február 24-i adatok alapján

Férfi	80%	viziharc	12
Nő	20%	ökölvívás	27
		szűrőfv.	27
Jó	17%	vágófv.	22
Semleges	64%	ütőfv.	27
Gonosz	19%	lőfegyv.	27
		dobőfegyv	28
Legjobb	458		
Leggonoszabb	666	rejtőzködés	102
		nyomkövetés	76
ember	16.5%	lopás	61
elf	11.5%	mászás	22
törp	9.1%	csapdakészítés	29
árnymanó	9.2%	csapdaészlelés	30
troll	9.6%	gyógyítás	58
gnóm	7.3%	títkosírás	17
alakváltó	16.1%	felderítés	106
kobudera	16.0%	szörnyidomítás	13
mutáns	4.7%	teológia	43
		taumurgia	50
Hívók aránya	63%	szerecszejáték	9
Leah	11.7% HIT: 43	harcművészetek	26
Dornodon	15% HIT: 59	szkanderózás	8
Raia	17.5% HIT: 62	zene	34
Elenios	6.5% HIT: 57	szörnyismeret	28
Sheran	13.6% HIT: 50	pszi	36
Tharr	20.4% HIT: 48	zárnyítás	18
Fairlight	15.3% HIT: 44	vadászat	49
		bányászat	40
Erő	52	testépítés	16
IQ	42	úszás	13
Ügyesség	39	ordítás	17
Egészség	30		
Szerencse	34	HALÁLOK száma	230

	Legtöbb skalp	12
	Összes skalp	318
	Legtöbb szörny	2326
	Összes szörny	908139
	Leggazdagabb	9321 arany
	Legtöbb tudatpont	57
	Legtöbb varázspont	727
	Legtöbb pszipont	246
	Legtöbb EP	316
	Legtöbb Tp	926060



Keresztelóm története

Hóó-hoppá! Nem volt egy vidám csúszdázás, pláne fejfel lefelé, de azt hiszem megérte! Ennek öröme rögvest éktelen sivalkodásba kezdtem. Nem hatott meg, hogy gyengéd kezek emeltek fel, s ringattak csitítgatva. Rádadásul mindenem ragacsos volt, ezen valami zöld izével próbáltak segíteni, maszatolják rajtam a ragacsot, nána hogy még jobban ordítottam! Aztán lassan megnyugodtam, mert valami rózsaszín bigyót nyomtak a számba, és kicsi erőlködéssel finom meleg valamit tudtam belőle szerezni. Mindjárt másképp láttam a világot! Teli hassal vígan szundítottam egy kicsit.

Másnap reggel gügyögő hangokra lettem figyelmes. Feltehetően nekem szólt, így hát elkezdtem figyelni. A szövegben többször ismétlődött, hogy Variola Vera, egyszer próbaképpen a beszélő arca néztem, amikor ezt hallottam. Az arc rögtön felragyogott, s boldogan tovább szónokolt. Hamar kiderült, hogy ő a „mami”, meg „Polli Morfia”. Hát akkor most melyik? Fene se érti! Jajj! Végigpillantottam magamon, s tiszta zöld vagyok! Mami, hát kellett neked azzal a zöld bigyóval törölgetned? Azonnal hatalmas bömbölesbe kezdtem, de rögtön befogták a számat a már ismert rózsaszínnel. Hmmm! Nem is olyan rossz! Ha minden sírásért ez jár, többet fogok bömbölni. A zöld izé meg majd csak lekopik.

Sétára indultunk. Kiderült, hogy egy városban vagyunk. A mami mondta, hogy itt sok-sok ház van, meg ember, meg még sok egyéb. A városokat is elnevezik, mint engem, mint mindenkit. Ez itt Huertol.

Erre a városra még sokáig fogok emlékezni, hiszen itt esett meg velem életem első kalandja. A mamival elraboltunk egy lényt. De nem azért, mert gonoszak vagyunk, hanem mert tévedés volt. Azt hittük jót teszünk, aztán kiderült, hogy mégse. Amikor már kezdtem beleélni magam, hogy lesz egy játszótársam, a mami kijelentette, hogy visszaviszük a helytartónak, mert az övé. De én nem akaroom! Ám ezúttal hiába volt minden visítás, így kellett tennünk. Még kaja sem járt mint máskor.

A kaland viharos távozást vonzott magával. Tisztán emlékszem rá, hogy amikor kiléptünk a

városból, szelíd szép táj húzódott előttünk, majd egy zökkenést éreztem, s máris magas hegyek tornyosultak előttünk. Nagyon meglepődtem, aztán a mami lemondta, hogy most teleportáltunk. Aztán kiderült, hogy ezek a hegyek még nem is magasak, sőt egész kicsikék. Sajna ezeket még magasabbak követték.

Uncsi volt ez a folytonos föl-le mászkálás, nem értettem, hogy most miért nem teleportozunk, hiszen úgy olyan egyszerű. De a mami fáradt volt hozzá. Hát akkor csak kutyagoljunk!

Útközben rájöttem, milyen hős a mami. Sok-sok randa szörnyfajzat jött velünk szembe az úton, de a mami mindegyiket legyőzte. Csak egy szörny elől kellett elbújni, mert az bántotta volna a mami fémtárgyait. Ekkor még álmomban sem gondoltam volna, hogy vissza fogom sírni ezeket a hegyeket, de a sík terepi vándorlás még ennél is sokkal uncisabb volt. Csak a mami tanítgatásai tették érdekessé ezt az amúgy egyhangú vándorlást. Lassan mindent megtanultam, amit ő tudott, bár sok dologhoz még nem voltam elég nagy, de hát majd megnövök egyszer. Sokat emlegetett a mami egy istent, Sherant, akit ő is szolgál, s aki a természetet istene. Sok jó dolgot mondott róla, ezzel szép lassan belém oltotta a természet iránti szeretetet. Idővel minden fa, bokr, egyéb élőlény nevét megtanultam, s azt is, hogy melyik mire jó. Közben, ahogy növekedtem, egyre többet táplálkoztam a természet éléskamrájából. Igaz, ezeket a mami szerezte, de hát végtére is még gyerek vagyok. Néha amikor Sheran oltárra bukantunk, a mami neki állt imádkozni, még hozzá igen sokat. Jutalma soha nem maradt el. Egyre jobban éreztem, hogy nekem is őt kell követnem. Az út során az éjszakákat szerettem a legjobban, ekkor mindenünkkel együtt egy bokorra változtunk, így megúsztuk a körülöttünk ólálkodó tolvajok próbálkozásait, mert ugyan ki is menne oda egy bokorhoz. Először nem érttem a dolgot, de aztán kiderült, hogy a mami alakváltó, ezért tudja ezt megcsinálni.

Azután vége lett a hosszú gyaloglásnak. Egyszer csak odaértünk egy helyre, ahol sok elf



volt, meg néhányan más fajokból. Mindegyik nyakában virágszimbólum lógott, mint a mamiéban. Nagy örömmel fogadtak minket. Mindegyik kedvesen megcsipkedte az arcomat, de azt én nagyon utáltam, mert időközben kiderült, hogy nem a lapulevéltől vagyok zöld, hanem így születtem, ráadásul még pikkelyeim is vannak. Így hát érhetően nem szerettem, ha valaki hozzám nyúlt, s ennek érzékeltetésére randa grimaszokat vágtam a nagyokra. A mami ezután nem sokkal lerakott a cuccainkkal együtt, és elment a többiekkel. Hatalmas kókupac állt egy helyen, akkor még nem tudtam, mi lesz belőle, de lassan kiderült: ezek itt templomot építenek Sherannak. Áhítatos érdeklődéssel figyeltem, ahogy kezdett körvonalazódni a leendő templom formája. Egyszer aztán ennek is vége lett. Felépült a monumentális építmény. Gyönyörűre sikeredett. Amikor végeztek, leültek s úgy látszott tanácsot tartanak. Úgy gondoltam itt az ideje közelebb lopózni. Oda is somfordáltam, elkezdtem hallgatózni. Nagyon meglepődtem, mikor a saját nevem többször kihallatszott a társalgásból. Mit akarnak ezek? Nem sok időm maradt töprengeni, mert erős kéz ragadott a levegőbe. A meglepetéstől szóhoz se jutottam. Glanga Dor Blazeer tartott a karjaiban, s vitt a többiek után, akik a templom felé igyekeztek. Nagyon meg voltam ijedve, hogy mi lesz velem, még Glanga Dor mosolya sem tudott megnyugtani. Mire beértünk, a többiek már kört alkottak egy nagy halom kaja körül, mi pont a kajahalom felé tartottunk. Ahogy lépkedtünk befe-

lé, néhányan tárgyakat nyomtak a kezembe: móri gyümölcsöt, szárnyas hernyót, a végén Glanga Dortól kaptam egy rókafarkat. Ekkor már nagyon féltem, a mamiért akartam kiáltani, de egy hang sem jött ki a torkomon. A hívek lassan kezdték imáikat mormolni, egyre monotonabb hangon, szinte zsongító volt hallani. Minél többet imádkoztak, a levegő egyre melegebb lett, s halványkék fény kezdett derengeni, ami később egyre vakítóbb lett. A hangulat egyre katartikusabbá vált, s amikor a végsőig fokozták a szerintem amúgy is fokozhatatlant, hirtelen eltűnt a rengeteg kaja a kezemben tartott tárgyakkal együtt. A levegő vibrálni kezdett, s egy hatalmas emberforma alak vált ki a kékségből. A hívek áhítatos csendben fogadták, minden tekintet részegeződött, csak én néztem zavaromban mindenfelé. Hangja mennydörgésként visszhangzott:

– Köszönöm híveim, hogy újabb bástyát emeltek hitűnk dicsőségére! – aztán hozzám fordult:

– Éreztem a szívedben az elhatározást, Variola Vera. Nos hát, itt az alkalom, hogy követőmmé válj, áldozataid elfogadtam. Óvó tekintetem mindenhová követ majd – ezzel eltűnt.

Valami furcsa energia áramlott át rajtam, s nyakamban megjelent a hön áhított virágszimbólum. Láttam Sherant! Ez zakatolt agyamban, mikor újdonsült keresztapám oldalán kivonultam a szentélyből. Csak lassan kezdett derengeni bennem, mire is leszek képes ezután.

VARIOLA VERA (#3009)



avagy bihatetlen és soba nem halott esetek Erdauin krónikáiból papírra vetette: Treem

Az újabb történeteket ezúttal tömören, kommentárok nélkül olvashatjátok. Íme:

- ❖ Ezüsthajú Kadremon nem kényezteti el a hasát. A 27-es minoszküpből kifelé jövet csak az éhezéstől 97 ÉP-t sebződött, majd még a szabadban 15-öt.
- ❖ Westy a tibertani Csupasz Sünmedve játékirálya. Háromszor tért be összesen a fogadóba, és már 4-es a szerencsejátéka.
- ❖ Graham Treefrog a Rasty Buragghia által már említett okokból 8-szor ásott bányászatra alkalmatlan terepen, és 3 ládat is talált. A zsákmány: 1 borostyánfüggő, 2 nyu-shuriken, 1 DEM.
- ❖ Illylin Theft meglehetősen szerencsés áldozatként, de szerencsétlen tolvajként. Az egyik fordulójában 895 arannyal táborozott, ezalatt 11-en próbáltak tőle lopni, 9-en sikertelenül, 2-en pedig egy kaját és egy drótszört tudtak összesen elvinni. Ő maga már 76-szor próbált aranyt lopni, sikertelenül. A 34. lopási kísérletébe be-

lehalt volna, csak a DEM mentette meg az életét. Megunva a sikertelenséget, eldöntötte, hogy átáldozik Eleniosnak.

- ❖ A Tguarkhanok mára már valószínűleg rettegnek Ashymtól. Ugyanis a Chara-din labirintusában található négy Tguarkhan közül hármat egy fordulóban visszaküldött saját síkjára, a negyedik megúsza. Ashym Fairlight paphoz méltóan így kommentálta az esetet: „Nem is baj, hogy életben maradt, mert úgy sem tudtam volna kinyerni az esszenciáját. Elfogyott a spirituszom.”
- ❖ Dort Amessix egy életre meggyűlölhette az alakváltók álcázás képességét. Hallatlan eset történt meg vele miközben a Fény szentélyének kis ligetében táborozott, mákróza bokornak álcázva magát. A táborozása alatt bokorként semmilyen más esemény nem történhetett vele, mint a psi-regeneráció. A sok regeneráció miatt több, mint 200 ÉP-t veszített.
- ❖ Jerikó nem éppen a takarékoság híve: a 189. fordulójában ismerte meg a PBE parancsot.

ÜZLET

□ Üdv kalandozó! Akarsz 50 aranyat keresni egy IN parancsal? Egyetlen apró inóra van szükségem egy alakuló férfiről, akivel kapcsolatban nem közölnek írásokat. Ha áll az üzlet, keres meg Quillen vagy Libertanban!

Tanthalás (#3429)

□ 60. fordulós, lemaradásban levő kobudera karakteremet átadnám. Az árban majd megegyezünk. Cím: Bendl Mátyas 2071 Páty, Ady E. u. 24. Tel.: 23-343-572

□ Dornodon hívók! Nemskóra Shaddarban lesznek. Várom azok jelentkezését, akik odaadnának (cserébe), eladnának csontszablyát, dözmöngszívet!

Silverwolf (#5991), egy leendő hitárstakot
□ Eladó: pular kristály és rejtőköpeny. Illetve van egy főlós 70. fordulós törpém. Érdekel: papi karkőző, kvazarkard.

Élcseszű Oriens (#1539)

□ Eladnám következő tárgyaimat: 3 db madártoll (1 ap/db), 3 db grákórbőr (4 ap/db) 1 acélpengőke (4 ap), 1 dözmöngszív (4 ap). Keresek vasalt vagy göcsörtös bunkót, csontkész, csontszurkot. Ár megegyezés szerint. Jelenleg Quill felé tartok. Chara-din hívei kíméljétek! Tel: 277-363-859 (Tomit keressd). **Tom I'ses (#5745)**

□ Tiszelt erdauni kalandozók! Most itt a nagy lehetőség! Kapható mindenféle felszerelés az isteni küldetésekhez pl. trikormisszaru stb.! Ezenkívül fegyverek, mint pl. göcsörtös bunkó, bronzhegyű lánzsza, vaparág. Megnyitom a vadászpartiságomat. Ha bármilyen szörnykomponensre szükségem van, csak szóli! Megfelelő fizetés ellenében meghatározott idő alatt szállítom! Gondolhatok itt előre isteni küldetéseken is pl. manifesztátórnyművány, trikormisszaru. Az ár a megszerezhetőséggel azonos arányban nő. Az árat minden esetben én szabom meg, és ha nem teszük valakinek, az ő baja, hisz nekem nem sürgős a pénz, de gondoltam segítiek egy kicsit. A bizonyítottan Chara-din ellen küzdők nagyon jelentős kedvezményt élveznek. Ha van drótszördő, azt beszámítom az árba. Főnix Szövetségi tagok 3 ap/db, Chara-din ellenesek 2 ap/db, mások 1 ap/db. Egy irányár: vaparág 19 arany.

Gragath (#1474) az Örökös

□ Üi: A legdélibb város kivételével az üzlet mindeütt megköthető!

□ Emberek (elfek... stb.)! Rezet vennék minden mennyiségben, darabjácrt 3 aranyat adok. Jelenleg (még jó ideig) Gatín környékén járhalok, akinek van, keresen fel. **Erril (#1143)** Grossmann Gergely, 7691 Pécs-Somogy Küllerület 6. Tel.: 72-357-311

□ Ezüst papi karkőőtímet elcsérlném nekrofunudlakokra! Érdekelne továbbá psi-kő, szene-racionalizáló, TF-elést segítő varázstárgyak. Az átveréseket elkerülendő, csak fénymásolt tárgylétablekkel jelentkezzetek! Kösz! **Ashym (#5291)**

□ Hélyj, őrlyon má' valaki, akinek van sok róka-farka! Kellene vagy nyóc darab, de jó áré' ám! Aki hoz eccer ne nyócat, az csak tülem kéccáz péz.

Graham Treefrog (#4788)

□ Tiszelt kalandozók! Cru formázó minta keresi gazdáját (bár lehet, hogy inkább fordítva). A lényeg, hogy csak aranya vagy mágiusk tárgya cseréltem.

Spunkmeyer (#3762)



□ Helló mindenki, főleg az, aki Quill közelében tartózkodik, és van felesleges reze és ónja! Érdekelne még magyimbél is. Kérlek üzeni, ha vannak ilyen tárgyaid. Fizetés aranyban a napi árfolyamon.

Gránitkoponya (#3387)

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

□ Helló kalandorok, érchiányban szeneded! Eladom bronzpáncélfomat, bronzsisakomat és bronzpajzsomat. Továbbá van pár felesleges rezem és ónom is. Ezekért főleg aranyat kérek. Ami engem illet, kéne egy pár griftojás és pár felesleges rákfatty váladék. Valamint vasért olesón, ha van. Üdv: (#5028)

□ Üi: Vangorf és Gattin között találtok. Inkább Vangorf.

□ Kalandozók! Moisma erdejében az 528-as környéken 3 db bakkurabúr, 1 surranó kígyó bőrt kereseK. Kellenének még Dornodon áldozati tárgyai, de ezeket később (kb. 1 hónap) tudom csak elcsérlni Shaddarban. Telefonon: 370-1151 (Gábor).

Silverwolf (#5991)

□ Üi: Ugyanezen a környéken gonosz társakat kereseK.

□ Keresek egy darab vasat Wargpinnál. Aki tud, segítsen! Csak feltalálni kell, utána visszaadom.

Kish'phiah Thomka (#5440)

□ Keress megyéltré Trákin csákányát, az árban meg tudunk egyezni.

Légkalapács (#2216) Littner Ákos

Budapest Harmat u. 20. Tel.: 260-2037

□ Nincs vasad, de már nagyon vágyasz egy vasfegyverre? Hiába ásol, csak önre és rézre bukkanasz? Megoldom a gondodat pajtás. Ha Gatínál vagy, keress meg! Átalakítom rezed, ónod vassá. Ha ramit követ akarsz, pirkitet hozz! Az árban majd megegyezünk. A minimum rendelkezési mennyiség 2 átalakítás.

Há-psi (#1556)

□ Üi: Hölygeknek kedvezmény

□ Vásárolnék: zöld íveget, pular kristályt, ragaszték, smaragd védőgyűrűt, nekrofunudmedál, ezüsttört, regeneráló gyűrűt. Tárgyakra is csereidnek.

Westy (#4378)

Varjassy Szilveszter 6500 Baja, Kodály Z. u. I. 1V/15 tel.: 79-427-153

BORAX

□ Mindenkinek! Azt hiszem egyelőre le kellene zárni a Borax-vitát! Most ugyanis az életünk a tét. Először szabaduljunk meg Chara-dintól! Ne értesek félre, én is utálom Boraxot, de ha választanom kell pár garas és az életem között, nem kétséges a döntésem. Nyírjuk ki Chara-dint, utána jöhet Borax! **Kish'phiah Thomka (#5440)** Üi: Addig próbáljátok meg kijátszani az adószedőt!

□ Na mi van golyósok! Hogy halad a „nagy” forradalom szervezése? Hova lett a híres vezetőitök, a „hatalmas” tolvajkirály? Elbujdosott? Szerintem sz...k a fejetekre.

Graham Treefrog (#4788)

□ Üi: Éljen Borax, le a csöcsélékkel!

□ Újjab hozzáfűzés a Borax-vitához: az egész problémát úgybeár kétféleképpen lehet megoldani: 1. békésem, némi kompromisszumkészséggel, 2. fegyverrel, harc árán. A második esetet egyetlen kérdésben összefoglalhatjuk: Minek veszekedni, mikor verekedni is lehet? Az első azonban nehezebben megoldható, azoknak, akiknek fontos a szerepjátszás, a döntés még inkább nehéz. Mivel nem akarok másokat felemlegetni, így magamat hozom fel példaként: Egy Leah pap mit akarhat? Még nagyobb területű árnyékvilágot. A területnövelésre mi lehet jobb, mint az Alanori Birodalom? Semmi. Még színlót is lenne a svárságban. Viszont én a Föld nevű bolygón melegeleldétek az „Alanor az enyém, a többi a tietek” mondatdal, ha végre ezt mondáná Borax. De nem mondja! Nem törődik az itteni problémákkal, önöz módon magára, birodalmára gondol. Még azt sem volt képes felfogni, hogy Treem egy történetész, és hogy ezzel egyben népének az ismeretét csökkenti. Úgyhogy valaki nálja meg egy vasalt bunkóval, és ütögesse vissza azokat a csúnya dudorokat! Please! Ha már én nem tehetem... **Nelwhon (#1657)**

□ Borax! Három sereg indult útnak. Az egyik a te királyi sereged, a másik a kalandozók csapata, a harmadik Pumpa hordója. Mivel te nem érte idé, ezért feladtok a küzdelemt a városokért. A kalandozók elfoglalták a városaidat, és utána megvédték Pumpától is. Úgyhogy már nem a te városaid többé. Ha adod akarsz szedni, akkor küldd a sereged, és foglald vissza!

Szabó Tör (#5473)

□ Üi: Pajzsvágo Thorwald habos szövegétől meg a bibörgörény is hányni kezd. A hűlyéknek persze mindent be lehet adni, de egy gnómat nem olyan könnyű átverni.

□ Nem unjátok ezt a neveléses forradalmi lázat? Mert én már nagyon. Patkány is inkább lozkodhatna, mint poltízálna, mert az előbbihez talán még ért is! Ez rosszabb, mint a jó öreg „tápolás vagy szerepjáték” duma volt.

Scatman (#1731)

□ Kedves Boraxot szapuló kalandozók! Istene-mre (Elenios) mondom, nem érteket iteste. Acscarkodtok, fenyegetőtök, ostoba teóriákat gyártotok, utáltok mindent és mindenkit, ami a királyval kapcsolatos, miközben máson sem törtök a fejeteket, csak azon, hogy mily módon tudnánk átkelni a Csatornán, Az a Csatornáni, ami elválaszta a mi országunkat, és az övét. Mondjátok hát: megéri ez az egész hercehurca?

Grenowen (#3578)

□ Régóta követem a Borax-vita alakulását, és azt vettem észre, hogy egyesek nagyon el vannak tévedve. Sokan úgy állnak ehhez a kérdéshez, mintha nem mi, kalandozók népesítenénk be Ghallát. Azért mert Borax épített néhány várost a Tüfélők Földjén, és azt állította, hogy ez az ő birodalma, az még nem jelent semmit. Ha akarom, én is mondhatom, hogy a Trollekeltő Zóna az enyém, bár még nem is jártam ott. Odaküldök néhány rabszólját, és elkezdtek ott adót szedni. Ettől még nem lesz az enyém! Csak és kizárólag a városok képezik Borax tulajdonát Ghallán, és ott azt csinál, amit ő akar. Ebbe nincsen senkinek beleszóása. Cserébe viszont neki sincs abba beleszóása, hogy mi itt mit teszünk. Az Alanori Csatornától pedig mi is tekintünk birodalmunk határának, ahogy azt a király teszi! Ha

nem enged az országába minket, mi sem engedjük be őt. Ha kint, csapatai ellen ügyünk küzdünk, mint a verkedárok ellen tettyék sokan. Tehát ne tegyünk úgy, mintha alattvalók lennénk! Tisztelettel:

Andor a Kalandor (#2342), a Kőr tagja

□ Tündöve olvastam Lopez de Francon és Mr. Hair esetét. Elgondolkoztam azon, hogy lehet hogy nem csak Borax a hibás? Rögön kínálkozott egy igazi árnyárhozó hű megoldás. Először mécsárojluk le a minisztereket, hivatalnokokat, és csak azután nyúzzuk meg Boraxot. Setét Patkányt a trónra! Az ő kormányzása alatt békeben, gazdagságban élhetnénk (legalábbis mi árnyárhozó). Setét Patkány csak egyérek, tudom hogy fenomenális elmédnek ez nem lehet akadály. Írd meg a forradalmi himnusznukat! Hogy e briliáns művel az ajukonkohan rohanjunk csatába a király ellen. Eljén Setét Patkány! Vivát! És végül a személyes motívóm: Éljen a szópók! De csakis rajtatok, és minél több! Üdv:

U. M. A. (#5569) az árnyárhozó

CHARA-DIN

□ Aki csak mozdulni tudott, az Átkozottak dombja köré gyülekezett. Sorozatos csatákkal egyre hátrébb szorították a gyűlölt ellenséget, akik minden lépésükrért egy koponyával fizettek. Végül bezárult a gyűrű, a seregek felsorakoztak. A Kiválasztottak is a Chara-din oltár köré gyűltek. Istenükhöz fohászokdtak, hogy visszakapják ősi hatalmukat, amellyel máig életben maradtak – igaz, testet csak nemrég ölhettek –, materializálódásukkal megindult az a megállíthatatlan folyamat, mely végén az univerzumok káoszba süllyednek, a hatalom pedig Chara-din és hívei kezében összpontosul. A papok befejezték imájukat, majd körbenéztek a dombról, felmérve az esélyeket. Azután meghallották az ősi dalt, az ősi ritmust, mely annyiszor segítette már őket a győzelemhez. Felkiáltottak, majd az örültek személevetették magukat a férgekre. Megkezdődött a haláltánc. Tudták, érezték, akármir történik is, ez a nap az övék. (#4879)

□ Chara-din gyűlöli! Ne higgyétek, hogy adataitokkal meg tudjátok állítani Chara-dint! Bármennyi teremtényét megölhettétek, mindig újabbak és újabbak jönnek, hogy elsöpörjenek titeket. Én, Chara-din leendő híve, háborút indítok minden olyan kalandozó ellen (gyanítom, hogy sokan vannak), aki megpróbálja hátráltatni Chara-dint a kiszabdalásában. Ezennel megálapítom a Chara-din védő Testőrszövegét, melynek feladata, hogy elősegítse Chara-din hatalomra törését, és megtszítsa Ghallát a más vallásúaktól. Beléphettek azok, akik már áldoztak, vagy áldozni fognak (2-3 forduló múlva) Chara-dinnek. Igazolós lap kell.

Zsizin Gisz Kán a fekete pestis

Uz: Vezérnek Dögvész gondoltam. Kérlek üzenj ezzel kapcsolatban!

□ Dornodon mondta: legyen fény! Minden eddiginél nagyobb fényesség támadt, haragóvilágosság volt ez, mely bosszút állt a gyengeken. Láttá Dornodon, hogy a Zan jó. Első nap. Él csak ott maradt, hol víz is volt, s a túlélték. A csütökötthont keresni, remények és harcok közepete. Második nap. Meglették a földet, mely romlatlan maradt a sötét tűz lángában, a megperzelt síkságot felváltó fűszálak egy-egy áldása

a Földanyának. Harmadik nap. Hol fű nőtt és fa, befogadta a vidék a túlélték, és ellátta őket. Negyedik nap. Hol állatok éltek, volt mit enni, szaporodtak és sokasodtak. Ötödik nap. Viszálkodtak, és ölték egymást, mások összefogtak. Am egyszerre egymás szívébe döfték a kést a jó barátok, s a legyengébb letaszította az erőseket a Sötét Birodalomba. A rettegő nyomorultaknak fel sem tűnt, már azt sem tudni, mikor van nappal, mikor van éjszaka. Elméjükét elborította a lila kód. Hatodik nap. Hirtelen kibontakozott a ködből Ó. A hitetlenek feje porba hullott, lelkiük lecsupaszítva állt előtte. Ó híveinek adta ezeket, kik ekkorra már tudták, mit tesznek vele, hogy soha ne találják meg a nyugalmat. Chara-din megpihent. Hetedik nap.

(#5218)

□ Fiaim, lányaim! Köszönet eddigi munkatókért. A kapukat lassan sikerül bezárni, de a veszély még nem hártult el. A szörnyek még itt vannak, és a kapuk is bármikor újra kinyílhatnak. A meghirdetett verseny nem úgy alakult, ahogy képzeltem, mivel összesen 4-5 versenyző jelentkezett. Ez a szám nem a lustaságokat, hanem az önfeláldozásokat tükrözi, hisz így még szebb eredményt értek el. A legnagyobb tisztelettel:

Ithildin atyák (#3777)

Uz: Legalábbis Doc Tódor (#5895) szerint.

FENYEGETÉS, BUNYÓ

□ Hé trollok! Nem unjátok mindig azt bizonyítani, ami első látásra nyilvánvaló? Azt, hogy primitívek vagytok, szerintem senki nem vonja kétségbe. Viszont, hogy megsértődjétek, önértre is van szükségetek, ami némi intelligenciát is von maga után. Ne értsétek félre, nem fajellenes kirohanás akarok, nem is második Cipósarak szerzetek lenni, csak unalmas már az állandó siránások. Ha a fejetek mélyén lévő sötétségben mégiscsak van valami értelem, talán sikerül ezt felfogni. Ha pedig mégsem, akkor nehegy megszakadtjátok a nagy szellemi erőfeszítésben, csak az alábbi mondatot kell lemasolnotok: U. M. A. (#5569), az árnyárhozó

□ Hé té! Igen ról van szó, te ősz hajú, szürke szemű keszkeszakállas árnyárhozó férfi. Te utolsó, szemtelen, sunyi! Tévedés, ha azt hiszed, hogy rajtam fogod gyakorolni a lopás szakértelmét. Legalábbis normálisan tudni lopni! Ha megtalállak én is fogom gyakorolni a kobrharpás harci technikát. Még egyszer: vigyázz magadra, mert törött kezeiddel nehéz lesz a zsakokban matolni! Az eset a Rák-hegységben történt. Azóta merrefelé lopokds?

Kana No Thi Akiko (#4031)

□ Kedves ellenségeim! Ismertek és ismeretlenek, ha valami miatt úgy érzed megsértettek, és te ezt rendezni kívánod, akkor április végéig Libertanban megtalálász. Skangar, jössz vagy nem? Ha nem, akkor írj, hogy töröljem az FT-t, mert kevés a helyem!

Tanthalus (#3429)

□ Keresez azt a jó jellemű törpét, akivel január 15. környékén az 504-tól keletre 3 mezővel verekedtem. Én be szeretném fejezni, te hogy

állsz vele? Levélben megbeszéljük a csata helyét, idejét. Na pá!

Silverwolf (#5991)

□ Te Dornodon hívé, aki Qvill mellett felépítetted az általam elkezdett oltárt! Ha megkérzs rá, segítetek, de így légszti adj meg egy karakterszámot, és a harc helyét megbeszéljük. Addig is T 992-vel járkok. **egy Raia hívé (#1553)**

□ Te vörös hajú, szürke szemű, fekete bőri, szakállas, bajuszos nyomorult árnyárhozó, aki kétszer megtámadt Lady Olivánát egy Két Kardos kobudérát. Add meg a számod, hogy kiadhasssam rád az FT-t! Könnyű dolgod volt a csatától kimerült ellen! Nézzük meg, ha pihent vagytok! És légy boldog az ássommal!

Tomtantam (#4877)

KAPCSOLAT, KONKAKT

□ A VI. TF-találkozón beszéltem egy Dornodon hívé árnyárhozó sráccal. Ismerkedés céljából kereslek tehát kedves félismereletem. Kb. 11-kor együtt adtuk le a ruhátárba a kabátjainkat. Veled volt két haverod is. Fekete-piros kockás ingben voltam, és remelem, hogy arra is emlékszel, hogy én egy Leah hívé elf vagyok. Tisztelettel:

Nelwon (#1657)

U1: Ridge Valentine! Téged is kereslek, mint reményeim szerint mentort. Az olimpiai forduló kiestésánál találkoztunk a 3-4000 karakterszakmokban tartozó sarokkal. Tudom, hogy még katonavag Orosházán, de így könnyebben megtalálász.

U2: Várok minden Leah hívt, aki elf, árnyárhozó, kobudera, ember, illetve ezek gyermeke, KT alapítás céljából. Gyertek, alakítsunk új hatalmi csoportot az istenünkért! Jelentkezni nálam kell!

□ Dornodon hívők figyelem! Szívesen felvenném veletek a kapcsolatot, valamint azokkal, akik nem vetik meg az alkoholt, szerencséjéteket és szeretnek a mámor birodalmában évezni!

Westy (#4378)

Varjassy Szilveszter 6500 Baja, Kodály U. 1. I. /V. 15 tel.: 79-427-153

□ Gonosz jellemű nőnevelő jelentkezésészt várom. Kérlek írj! „Rosszánlyok” tartusunk össze!

Nia... (#2624)

□ Keresek olyan psi-hasznlót, aki már előállított ezüstöt. Az érdekelne, hogy milyen fémből sikerült. Chara-din ellen érdekel.

Kish'phiah Thomka (#5440)

□ Pécsi túlélték és HKK-sokak keresek kapcsolat céljából.

Grossmann Gergely,

7691 Pécs-Somogy Külterület 6. Tel.: 72-337-311
□ Tóni bébi (alias Witthoi el Dhoren)! Jelentkez meg elagottt göriskrokodil! Mily dolog az, hogy nem válaszolsz egy régi barát mentális üzenetére, ráadásul az üzleti ajánlatnál megadott telefonszámon nem is ismerlek?

PerpEThw mobile (#5981)

□ Tharr hívők és törpék levelét várom levelezés és beádozás céljából! Minél többen írjatok! Előre is kösz!

Törperős (#4539)

Huszár László 1042 Budapest, Rózsa u. 42.

□ Tiszteit kalandozóik, főleg Tharr hívőkkel! Tharr hívőkkel vagy leendő Tharr hívőkkel szeretem levelezni egy Tharr hívé elf. Én jelenleg Szadnan körül vagyok, nem sokára továbbindulok, de ha Gatin környékén jársz, akkor is írhatás. Tüd minden, ismételtem minden Tharr hívé írhat. Üdvözlettel:

Carus Kwa Tamar (#2654)

SEGÍTSÉG

□ Mindenki, aki az 543-as épület környékén, vagy attól északra, esetleg Gatin környékén jár! Infóra lenne szükségem. Akinek a karaktere ismeri a következő dolgokat, segítsen rajtam: réz, ón, madártölt.

Török Péter
5435 Martfű Pf.: 35. Tel.: 56-450-536

SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Éjjel gyermekei kutatják a mindenséget,
Ók nem túrik a halált, mint veget,
Ott vagy már te is közöttük,
S homlokodra égett éjjelke jelük...

Rothdak, a megtorló (#1170)

Éjharcosok (#9131 KT)

□ A LÁTOMÁSOK TEKERCSE,
HOLTAK TERMÉBEN:

„ÉS eljövénék éltük végnapjai,

ÉS megnyílnak a Tülvilág kapui

ÉS Ők igyekeznek azon kapuk felé

Melyek szármányánál Örök állanak,

Ezen örök nem leszének mások,

Mint a Proféták,

Kiknek kezében Kasza

S szívükben a Halál Könnyüröltsége.”

Grath Morphus (5646)

□ Az AK decemberi számában közölt Melysötét Vándorai KT alakulásáról szóló hír márciusban lesz aktuális. A szövetség jelenleg 11 tagból áll (Dornodon, Sheran, Fairlight és Leah hívek).

Kwisatz Haderach (#4700) nem tagja a csapatnak. A Sheran hívek Rastlinhez (#2674) forduljanak! I. 22. **Faithful Tanthalas (#3429)**

□ Etymon de Dyras 587 nap taborozás után összeszedte holmiját, s útnak indult. (Persze előtte lekaptarta magáról a mohát, még az időközben rárakódott földet.) Mivel játékhitem szerint már bőven KT-érett vagyok (gyorsabban feladom az UL-eket, de persze megfontolttan kitöltve, végül is már van tapasztalatom a TF-en, több mint 3 év játék egy másik karakterrel), megkérném a következő KT-k vezetőjét, hogy ha van idejük, és érdeklő őket egy új aktív tag, írjanak már pár sort a KT-jükről! Ja, igen, szóval a következő tudatok érdekelnek (nem fontossági sorrendben): Arany Magisztrátus, Ezüst Kigyó Szövetség, Viharlégió, Vasalt Bunkók, Pöröly Rend, Erdők Vándorai. Nagyon megköszönném, ha írnátok pár sort a KT-otokról, annyit magamról, hogy elf vagyok, 70. játékhitemben tartok, még hitetlen vagyok, de minden valószínűség szerint Fairlight követője leszek. Terveim között szerepel, hogy hatalmas mágus leszek. (Minden KNO-t arra tartogatok...) Ezenkívül levelező partnereket keresek bármilyen fajú illetve nemű is lehet az illető, csak szeresse a TF-et. Mindent Köszönök!

Etymon de Dyras (#5182)

Zsigrai Gergely 3663 Arló Zombori u. 29.

□ Údv mindenkinék. Túlélők! Hozzátok, de legfőképpen a Leah-hívek (sajnos nem elég népes) táborához szólnék most én. Sokadikként állnék be a „KT létrehozása a céloom” alakok közé. Na, de magamról valamit! Nehwon a nevem, elf vagyok, Leah papja. Tulajdonképpen kezdő vagyok még (mire ez a hirdetés megjelenik a 40.-50. forduló környékén leszék). Céloom egy Leah KT létrehozása, mely csak elfeket, árnyamatokot, kuberáratokat, embereket és (bizonyíthatóan) ezek származékait fogadja soraiba. Mivel most

(96. XII. 12.) úgy tűnik a drow KT megbukott, valószínűleg Tanthalas is jön a KT-ba. Nevünk egyelőre a Könnyűléptű Halálhozók, tagjai teljesen szabadok, ám kán-szerű felépítési jogokkal. Fő jellemzőjük a hűvös logika és a Halál által támogatott céludatosság (a la MÁGUS: kráni messorok, Ranagol-hívek). Nem félberelhet fejvadászok, nem is tömeggyilkolásra szomjazó örültek, pusztán hűvösek és szabadok. Vezérnek bárki jelentkehet, persze azok, akiket levélből vagy személyesen ismerünk (tehát Tanthalas és gonoszmagam) előnyben vannak. Valamennyit azért változtathatunk. Egyelőre emny. Kérlek benneteket, gondolkodjatok el ezen! Nem vagyok fél éve teken. Jelentkezőseiteket várja:

Nehwon (#1657)

Üi: Szerintem szégyen lenne, ha a 3-4000 kalandozó közül nem lenne 60 olyan Leah-pap, akik életük választást istenünket! Azért jól gondoljátok meg a belépést, mert egy KT-ba lépés jelentős dolog a karakter életében!

□ Árnyamón testvéreim! A Motyóügyi Rt., melyet két árnyamón hölgy és én alapítottunk, tagfelvételt hirdet soraiba. A cég profilja Ghalla ingatlan vagyonainak tulajdonjogi átrendezése díjazás fejében, (többé-kevésbé) szervezett keretek között. Várom tetterős, ambiciózus árnyamónok jelentkezését! Vallás, nem, borszín nem számít, csak büszke néptünk gyermeke légy, és művelője ősi mesterségünknek. Jelszavunk: Motyóból motyóba! Teli érzényt!

Dess (#1490) cégnél, Bella Dezső Jr.

6500 Baja, Kodály Z. u. 1. III/10

Tel.: 79-424-896

□ Údv Ghalla kalandozóinak! A hirdetésem előszörben azoknak szól, kik már rendelkeznek pszivel, de még nem választottak maguknak Közös Tudatot. Hamarosan megalakul egy új, általános KT, mely tagjai csak olyan kalandozók lehetnek, kik pszivel rendelkeznek. A neve valószínűleg Ppsi-Rendje lesz, és képességinket a ppsi adta lehetőségek teljesebb kihasználását fogjuk szorgalmazni. Bővebb információért a következő címen érdeklődhessz:

Benedits (#4562)

Szabó Levente 2400 Dunaújváros,

Marx tér 1. fsz. 2. Tel.: 25-404-687

□ A Sötét Elfek Szövetsége nem csak Leah, Dornodon (vagyis gonosz), hanem semleges elfekből is áll, tehát ők is jelentkehetnek.

Tanthalas (#3429)

□ Az Acél Öklök kobudera KT (#9123) újra tagfelvételt hirdet. A felvételt nyertök létszáma korlátozott. Ashkenor (#3403) várja azon elkötelezett harcművészek jelentkezését, akik felretették Kalandozótársaikkal szemben táplált ellenérzéseiket, és szeretnék belső harmóniájukat épölva tökéletesíteni harci tudásukat. A felvételhez többek között egy személyes találkozás is szükséges lesz. Részletek telefonon: 1-351-3966 (Székely Gergely) Elérhetőségem: hétköznap 20:30-21:30, hétvégén 10-11 óra.

Ashkenor (#3403)

□ Elenios híve! Lassan eléred az 56. fordulót, és még nem tudod, merre tovább? Nem a táp miatt áldoztál be istennőknek, hanem mert még jelentenek számodra valamit az alábbi szavak: szeretet, vídamság, szerelm? Szeretnéed, ha kalandozótársaid nem rántanának fegyvert szimbólumod láttán? Akkor gyere hozzánk, mi

szeretettel várunk! Nem vagyunk táposak, és bár rengeteg új barátra tehetsz szert nálunk, ezt más Közös Tudatokban is megtalálható. Hogy mégis miért gyere pont hozzánk? Hogy együtt, közös erővel százzalítsuk a szémszimbólum becstelét, és egy kis színt vigyüknek kalandozótársaink szürke hétköznapjába. Ne feledd, várunk!

Sárga Spinc (#5441)

Hajdú Vera – 1037 Budapest, Erdőalja u. 6.

Gwyldyn (#2164)

Szalaci Botond 1221, Budapest Arany J. u. 59.

Ipari Áram (#5406)

Horváth Zoltán 1087 Budapest, Mosonyi u. 1.

a Szeretet Vándorai (#9138) nevében

□ Ha a halál szolgálatában állsz, ha hited mindennél előbbre való, ne tévözz! Keresd a Pusztítós Profétáit! Ally közénk! Jelentkez Grath Morphusnál (#5646), vagy bármely Kasza jelvényes tagnál! **Kish'phiah Thomka (#5440)**

□ Kalandozók! Chara-din hívek! Írjatok nekem egy szövetség céljából, ha még nem tettétek volna! Fogjunk össze a Káoszér!!

Dar Yazil Abbad (#2424)

□ Kalandozók! Ti, akik imádjátok Barabapát, és istenítitek, itt a lehetőség, hogy közelebb kerüljétek példaképetekhez (hozzám). Ugyanis megalakult a Barabapat Istentök Társasága. Te is lehetsz tag, nem kell mást csinálnod, mint a felszerelésedet át adnod nekem. Siessetek, ugyanis a szövetség taglétszáma véges!

Barabapapa (#3406) a főnök

□ Keresek olyan túlélőket, akik Boraxszal szimpatizálnak, egy szövetség létrehozása céljából. Ha érdekel a dolog, keress meg: **(#1143)**

Grossmann Gergely, 7691

Pécs-Somogy Kültüreltől 6. Tel.: 72-337-311

□ Sheran híve! A Fekete Druidák továbbra is várják druida aktivitást jelentkezésért! Sőt, egyéb szimpatizánsok is írhatnak!

Darochaar (#5147), Nardaal, a róka

(#4279), Dana az amazon (#3602),

Bonitő Diabolisz (#1833)

Üi: Ne feledd: aki mer, az merészi!

SZERLEM

□ Magas szintű (14–18.), lehetőleg gonosz elf nőt keresek utódnemzés céljára. Nem hátrány, ha a srác mellé adsz valami felszerelést is! Keresess meg! **(#3429)**

VERS

□ Csodálom tetteid szörnyetegek réme Te, ki tucát varkaudart ettél meg ebéred. De mondd csak barátom! Közelebb kerültél Valaha is céljaidhoz, melyeket kitűztél?

Mert ha nem, s rutinból aprítod az ellent, Ne menj hát el süket füllél övintésen mellett! Mindenkit legyőztél, és senkitől sem féltél, De ne halálod örájában döbbeni rá: nem éltél...

Ipari Áram (#5406)

Üi: Carpe diem felebarátaim, carpe diem!

EGYÉB

□ Gyerekek! Új képesség jelent meg Ghallán. Tapírság a neve. Akkor kapod meg az első szinten, mikor a kapot lelevelek, mentális üzenetekre „elfelejtéssz” valószínű. Igazán becsühhel-néd magadat és játékosársaidat annyira, hogy válaszolsz nekik, ha már az a hülye írt neked egy

levelet! Ha meg nem, akkor kezdj el gondolkodni, miért is váltál bele egy levelezős játékba, mikor otthon vár rád a jó öreg LEGO is! Ugye 3824?

Scatman, a troll (#1731)

□ Kalandozók! Felkerek minden elfet, aki a tovbábbiakban használja nevéhez kapcsolva a drow/sötét elf megevezést, tegyen a szerint, amit e szó jelent, és keresen meg minket – Mélysötét Vándorait. (Xoraa kivétel jelent, hiszen neki ez a teljes neve és nem pedig felvett „cim”). És ne felejtétek! Olyan drow, mint az áruló Drizt (aki meglegetta a fajtát) csak 10000 évente egyszer születik! Ne legyen tele Ghalla jó jellemű „sötét” elfekkel!

I. 22. Faithful Tanthalas (#3429)

□ Kalandozótársaim! Gondolom ti is kerültek már kényelmetlen helyzetbe az Aprók hosszú átutazási ideje miatt. Főleg az üzleti rovat okozhat problémákat. (Pl: MCSivaat esete a kavadvízszákkal...) Azt javaslom, hogy ne sajnáljátok a tintát és írjátok már oda a dátumot számmal, hogy az olvasó tudjon viszonyítani, hogy aktuális-e a dolog vagy sem, és hogy az író melyik kőről tudhatott, mikor tollat ragadt!

I. 22. Faithful Tanthalas (#3429)

□ Nincs hozzáférésem a nethez, de kíváncsi vagyok miről szólnak a „nagyok” a neten? Nos most megkapható az előző havi leveleket az internetes listáról, ha küldesz egy felbélyegzett választórítékot egy kislappal, a következő címre: Nagy Gergely 1032 Bp., Ágoston u. 14. VIII/4. Ne feledd el megírni, hogy mit is kérsz!

Kócos

□ Álomörzök! Eddig tisztelettel gondoltam rá, te most kétegy fogta el a szívemet. Azt bebesgetik 100-150-esével hordják a térkapukhoz az ellenáldozati tárgyakat, elrontva ezzel több tucat kalandozó igazlams harcát. Nem gondoljátok, hogy azért voltak ilyen nyugaton a rúnakövek, hogy más is szározakhosson? Például olyan, akit a varkadar invázió a nagy távolság miatt nem érintett? Persze nemes dolog megmenteni a Túl-élők Földjét, de ha a találkozón megnézték volna a két kelkes csapatot, biztosan más megoldást választotok. Az a baj, hogy a charadinistáknak veletek, táposokkal szemben esélyük sincsen. Az igazi jó előzőr gondolkozik, utána cselekszik. Információink nagyon megbízható forrásból származnak (egy Chara-din élhen elfüt, aki éppen ezért hagyta abba az ellenáldozást), de ha tévedtetek vagy rosszul tájékoztatták, akkor tekintsetek semmisnek az írásomat. Ez esetben bocsánat! Egy leendő Elenios hívó troll

(#1731)

□ Üdv túlélők! Nemrég kaptam egy levelet egy Yella (? olvashatatlan név a szerk.) nevezetű Leah hívó törpétől. Megfenyegetett, hogy ő meg fog ölni, és lám-lám meg is támadott. Ráadásul valami árnyanóellenes szövetséget is emlegetett. Nos, gondoltam szólok nektek, árnyanó fajtársaim, hiszen lehet, hogy ti lesznek a következő áldozatok. **Zsebfelmetsző Jack (#5404)**

UI: Aki felháborodott, akárcsak én, írjon a következő címre: Hamvai Bence 6723 Szeged, Juharfas u. 4/a! Lehetőleg árnyanók irjanak!

□ A KT-írók és hasonló felfogású egyének figyelme! Nos attól, hogy az újjában alakult KT-kra részálított, még nem fogtok nagyobb kalandozóknak tűnni. Ilyen bugyuta felszólítással („Pusztuljanak a nyílász KT-k!”), miért nem támadjátok meg az Ördögi Kört vagy a Viharlegiót?

Persze az említett két KT-val semmi bajunk sincs, a félreértések elkerülése végett. Tehát kedves Abdomen és társai: ha olyan nagyfiúknak érzitek magotokat, keressetek „keményebb” ellenfelet! Kíséd játékokot amúgy sem érdekel minket. Üdvözlettel!

Rothdak, a megorló (#1170)

□ Druidák! Ti, kik virág szimbólumot viseltek! Akik Sheran hívőknek mondjátok magotokat! Hozzatok szólok most. Azokhoz, akik megkapták mind az én, mind Darochaar földruada testvérem mentális üzeneteit, de arra sem méltattak bennünket, hogy válaszoljanak. (Tisztelet a kivételnek.) Kérdezem én, hogy kívánjátok az igaz hitet terjeszteni, ha saját hittársaitoktól is „elzárkóztok”? Ha valami nem tetszik a Fekete Druidák célkitűzéseiben, hozzáállásában, akkor miért nem írjátok meg ezt nekünk? Mi is egyszerűen halandók vagyunk, sajnos tévedhetünk. De honnan tudjuk hibáinkat, ha még ti sem segítétek? Mit gondolhat szeretett istennök ekkorra közömbösség láttán? Mi – Fekete Druidák -, mikor nyíltan kritizáljuk a Sheran Múmiákat és az Északi Druidákat, épp ez ellen cselekszünk. (Lehet, hogy néha keményebben is a kelleténél.) De ez még nem azt jelenti, hogy ezen KT-k tagjait saját vérbűnkben szeretnénk megfürösztetni. Csupán azt, hogy bizonyos gondolataitokkal nem értünk egyet. Talán az a baj, hogy nem tudjuk elfogadni a jókhoz hűző Északi Druidák útját, sem a gonoszhoz közeledő Múmiák ösvényét? Azért gyűlölök titeket, mivel a köztö köztöti utat választjátok? (Illetve szeretnénk választani!) Ha nem ezért, akkor miért? Reményeink szerint a közeljövőben sikerült megalakulni nyilvánosan is, de ez nem elég. Küldetésünket kell végrehajtani a földön, melyet Sheran jelöl ki számunkra. Mindegy melyik KT-be tartozunk, csupán az a fő, hogy Druidák vagyunk. Eljön még az az idő, mikor a három fő Sheran KT együtt néz szembe a denevérszimbólumok, felkapaszkodott varázslókkal, a természetpusztítókival, idegen létsíkok föltemerő teremtényeivel, ZAN-induktorok moskos építőivel, varkadarok seregével... stb. S ekközben mindegyik KT a saját útját járja. Sheran segits e cél érdekében!

Nardaal, a Róka (#4279)

□ Ezúttal is elnézést szeretnék kérni McNewastól, Kigyó Grallától illetve Warrior Buttercuptól és az egész Korona Bajnokai Közös Tudatától, hogy kellemetlenségeket okoztam nektek, de különböző kiszámíthatatlan okok miatt sajnos Nin-Eisu a tartozásait nem tudta kifizetni. Sokáig nem játszottam vele, majd egy másik személy vette át. Azóta is ő játszik vele. A tartozást – feltéve, ha még nem adta meg – kifizetem én az érintetteknek, ha már megadta, akkor Nin-Eisunak. Ő (az új gazdája) nem tudott a tartozásról, Nint úgy vette át, ezért ez megjelölt őt. Itt elnézést kérek Marschall Tamástól is a konfliktus miatt.

Elymon de Dyras

egy nemes elf (aki egyáltalán nem sötét) alias Zsigrai Gergely

□ Ghalla csóré népe! Aki mostantól 10 arany vagy nagyobb értékben meglopja Hary Shadow-walkert (#2539), és elsőnek megírja ezt neked (bizonyítékak mellette), annak 20 aranyat vagy ennek megfelelő értékű holmit adok.

Gugenmon (#4260)

Vigh Szabolcs 1025 Budapest, Kapy u. 1/a

□ Gonoszok! Nem unjátok, hogy mindenki minket szívat? Mi lenne, ha legalább mi hirdetésre az egy BA gonoszok parancso? Még úgys marad rengeteg semleges-jó, akin kiélhetitek hajlamaikat!

Tanthalas (#3429)

□ Igen tisztelt degenerált agyúak! Azokhoz szólok, akik neveztek az „Irjunk minél helytelenebb-ű, és minél IQ-talanabb a Ghalla Newsjy” versenyre. Attól, hogy trollok vagytok, és egyéjű az IQ-tok, még kifejezhetően magotokat helyesen. Éz kezdetben jó poén volt, mint az eszerepente, de én személy szerint már irtózatosan unom, úgy hogy hagyjátok abba, de izbe. Ez nem fenyegetés, semmilyen trollnak nem akartok a karakterlapján szerepelni egy FT erejéig, úgy hogy fogjátok vissza magotokat, és vegyetek komolyan. Addig is dugom vissza a fejem a homokba. Pá!

Dóc Tódor (#5895)

UI: Ha ez a cikk meglekésen már nem aktuális, akkor bocs mindenkitől! Bár szerintem az lesz, mert Graham bátyó nagyon belelovalta magát.

□ Kalandozók! Az AK10, illetve az AK13 Aprók rovataban rosszul jelent meg a mentális számom. Nem (#4729), hanem (#4279)! Aki írni akar nekem, vagy BA, T parancsot csak kiadni rám, az erre a számra teheti meg. Maradok tiszteltettel!

Nardaal, a Róka (#4279)

UI: Remélem nem kószál mentális üzenet e miatt a tévedés miatt!

□ Kalandozótársaim! Egy elf vagyok, és nem értek valamit. Ha Boraxot és Chara-dint is gyűlölitek, miért csak egyre támadtok? Osszátok meg erőteteket, alakítsatok két erős szövetséget, és meg van oldva a kérdés.

Sarukin

□ Kalandozótársaim! Megkérnélek benneteket, hogy ha valaki tud egy hulláról, valahol a kisvárosok környékén, vagy akár valamivel keletebbre is, vagy akár egészen nyugaton, legyen az bár a sajátja is, az legyen olyan jó, és értesítsen! Ugyanis beszélnem kellene egygel. És valahogy nem fűlik hozzá a fogam, hogy magam gyártsak. Ugye érthető? Előre is köszönöm! Sok szeretettel!

Sötét Orlan (#3499)

az alakváltó, Leah űrnő követője, a Jő

□ Kedves fekete, rövid hajú, szürke szemű, kőszakállas, Dormodon hívó, Serény Múmiák-tag árnyanó férfi, kinek élőholt mágius, purifikátor és kétféjű trollok trófeái vannak. 1997. január 16-án támadtalak meg, tisztán félreértésből. Én egy kopasz, szürke szemű, rövid bajusztú, kőszakállas, Elenios hívó kobudera férfi vagyok, az Álomörzök tagja. Szeretnék bocsánatot kérni a viselkedésemért az újság hasábján keresztül, mivel a karakterszámokat nem ismerem. Semmiféle rossz szándék nem vezérelt. A két KT közötti háborúra pedig meg csak véletlenül se gondolj! Üdvözlettel: **Tanaka, a Merész (#4306)**

□ Kedves hűsvéti nyuszi! Légyszi hozzáll nekem psi-követ (egészségemre), egy kvarz páncélt, néhány moa ékszert, meg esetleg az Osmáugs (nem az árnyanó) botját. Himes tojást kérek ne hozz, mert a múltkor is olyan rettenetesen büzlött, hogy alig bírtam megenni, és aztán meg is feküdt a gyomromat. Előre is köszönöm!

Greenowen (#3678)

□ Ne higgyetek magamnak. Nem mindig vagyok önmagam.

Zeldor Dreyfus (#4629)

□ Nyílt levél Abdomennek (#2665). A GN37-ben azt állítottad, hogy Cylk, a harcossní Borax király törvénytelen lánya, akit „el kell tenni láb alól”. Ezzel az aljas húzással próbáltad a Függelék Magma felhasználni arra, hogy megbosszuld eme szép hölgy nemleges válaszát. Ezzel megkérlek: fejezd be Cylk zaklatását, és keress az életednek más célt. Ha én nem megy, kürdítsd magad Raia papjaival! Ave: **Máz-Lee (#4278), Pajzsvágo Thorwald (#1160)**

□ Pontosan így és fél éve érkeztem a Túléők Földjére. Akkor megfogadtam, megpróbálok nem beleszólni a jó és gonosz örök harcába. Azt hiszem ez nem mindig sikerült, amit nem is bánok. Egy valami viszont sohasem változott ez idő alatt: jellemem aurája. (Szándékosan fogalmaztam így, mert bár maga a jellem sem változott – jelentősen –, ebből egy kivétel nem sokat lát. Az istenek által megkövetelt jellemaura viszont más.) Az aúrám mindig színtelen volt. Soha egyetlen sötétebb vagy világosabb folt, csik sem tarkította. Erre mindig büszke voltam és vagyok. Tudom, bizonyos határok között ennek nincs nagy jelentősége. Rádadásul istennők szolgálatában előbb-utóbb úgyis megvilágosodott volna. De ehvem és fogadalmam között, és magam akartam megszabni, mikor jön el az ideje. Ma, a Tűz utáni 5. évben, Fairlight havának Alku és Űzet napján önhibám kívül megszegtam ezt a fogadalmat. Ovíll főtérén ittam egy kútból, amiben kristálytisza víz csillogott. Rendkívül frissítő és megnyugtató volt, de megdöbbentve éreztem, amit aúrám szintetiséget apró, fényes csillámlások fodroztak. Nem tudtam mit tegyek. Tehetetlenül vártam, hogy elmúljon, de nem történt semmi. Azóta sem... Nem tudom kinek az érdeme a kút vízének megtisztítása. Nem haragszom rá, és azt sem mondom, máskor ne tegyen ilyet. Csak arra kérem, gondolkodjon el egy kicsit a történeten. Próbálja meg átérzeni műlő, de annál mélyebb szomorúságotat. **Annak (#5604)** U: Más lett e föld, mint négy, négy és fél éve volt. Sajnos...

□ Ti gonosz érzésű gonoszok! Őljetek, irtsatok, romboljátok, lovatok, csaljátok, pusztítatok! Csak így maradhat fenn az egyensúly a jókkal(?) szemben. Képzéletek el, hogy milyen lenne a világ a gonoszok nélkül? Undorító. Mert minden, ami jó, az gonosz is. Ezért mondom nektek kalandozók, de főleg akit most érkeztek a kiégett földről, ha hatalomra vágytok, akkor a legmegfelelőbb, ha a sötét utat választjátok! De ha még nagyobb hatalomra akartok szert tenni, akkor álljatok Dornodon szolgálatába! Ti vén rókák, akik más isten szolgálatába álltátok térjétek át a sötét útra, és megtaláljátok mennyire kalandozósabb, évezetesebb lesz az élet (játék)! Áldjon mindenkit Dornodon, aki már a szolgálatába állt! Teresszük a Káosz! Üdvözlő mindenkit: **Westy (#4378)**

□ Röpke két hónap múlva visszatértem. Akci eddig írt, és nem válaszoltam, jó lenne, ha írna újra, mert hosszú volt ez a két hónap! **Ithildin (#3777)**

□ Raia templom építéséhez keresek kalandozókat. ha van már meglevő építőbrigád, és hely is, akkor pedig én is beszálnék! **Duci (#1807)**

□ Raia templomot építeniékg Warpjin környékén (Wargpintól max. 30-40 mezőre)! **Ezústhajú Kadremon (#3537)**

□ Tisztelet hittársaim, Elenios papjai és papnői! Nem unjátok még az örökös moscolódást, mely hitünket, istenünket sérti? Miért nagyobb bűn büvölni, mint lopni? Hát persze, hisz óriási a kettő közti különbség! Uganis: 1. Ha valaki büvöl töl, tudod, hogy ki volt, míg azt kideríteni, hogy ki volt a tolvaj... (Gratulálok, ha sikerült!) 2. Ha büvölni akarok, akkor a lopással ellentétben, ahol előleg egy FL, L faj/kalandozó parancs, meg kell adnom azt a tárgyat, amire szükségem van. 3. Ha a keresett tárgy nincs az áldozatnál, akkor nem történik semmi, míg lopásnál véletlenszerűen ellop valamit más tárgyat. 4. Aranyat nem lehet büvölni, míg lopni, ha nehezen is, igen! 5. FL, L parancsot bárki kiadhat, míg ahhoz, hogy büvölni tudj, előbb be kell áldoznod, és teljesíteni kell Istened küldetését, ami azért valljuk be valamivel idő- és TPV-igényesebb. 6. Ha magas a mentális ellenállásod, kisebb az esélye, hogy sikeresen tudnak tölteni büvölni. Tényleg rosszabb lenne tehát büvölni, mint lopni? **Abdomen (#2665)** kolosszálian primitív ötletéről (GN35), miszerint: „ki kell irtani az összes Elenios hívót”, csak ennyit: a lopások megszüntetésére irtsunk ki minden árnymanót? Ilyen esetekben nem kéne alkalmazni a „mindenkét egyért” elvet. Jó páran vagyunk, akik nem büvölünk (pl. Yasmína). Nem tagadom, én is próbálkoztam néhányszor (kb. 5-6 alkalommal), egyszer sikerült is kibüvölnöm áldozatomtól 10 db smirgilevelet. Ugye micsoda zsákmány? Erre sem kényszerültem volna rá, ha valaki nem írta ki mérfoldes körzetben a smirgilibokrokot. Csak nem te voltál „kedves” Abdomen? Ennyit szerettem volna mondani. Elnézést, ha valakit megsértettem, nem állt szándékomban. Mindenkinék további jó kalandozást kívánok! Tisztelet: **Theila il Gilgalad (#3583)** U: Jó lenne, ha hittársaim is megpróbálnák megvédeni hitünk és Elenios becsületét! Eddig nem nagyon jelskedtek (tisztelt a kivételnek). Az (#5738)-as névtelen kalandozónak üzenem, hogy szégyellem magamat azon négy Elenios hívő nevében, akik nem válaszoltak nekud. Az e fajta veselkedés nem méltó istenünk követőizhez. Attól viszont, hogy valaki büvöl, még jászhat tisztességesen, nem?

□ Várom olyan kalandozókat jelentkezőket, akik szeretik a zenét, és komolyabban foglalkoznának a művészetek ezen ágával. Tudom, hogy már nagyon nehéz manapság KT-t alapítani, de én nem igazán találok a helyem a jelenlegiek között. Tehát kérek minden olyan jó kalandozó, vagy inkább Bárdot, aki még nem tagja egy KT-nak sem, hogy jelentkezzen! Együtt sokkal erősebbek vagyunk. Tisztelettel: **Zeldor Dreyfus (#4629)** Szántó Ádám – 3100 Salgótarján, Damjanich u. 20.

□ Tisztelet kalandozók, kedves barátaim! Eddig nem akartam ebbe a témába beleszólni, de mostanában nem állom meg, hogy tollat ne ragadjak. Újabbam nagyon sokan foglalkoznak az istenek nevével. Minden tiszteletem az övék. De ők istenek. Ebből eredő hatalmuk képessé teszik őket, hogy tetszés szerinti alakot vegyenek fel. Azonkívül minden hívő másképpen gondol istenére, és másképpen szolgálja. Még azonos hitűek között is van felfogásbeli különbség. Lehet egy istent a varázslata miatt választani (lásd táp), de más megfontolásból is. Ebbe nem vonzom szívesen mennék bele, de érdemes végiggondolni. Szóval

a nemek. Egy isten, legyen az bármelyik, hatalmából eredendően, és tetszése szerint, bármilyen alakot fölhethet. Már miért is ne? Hisz megvan hozzá a hatalma. Vagy van, aki ezt kétségbe vonja? De hát miért is lehetne ez kétséges bárkinék? Vagyis, ha valaki egy istent uraként tisztel, az számára valószínűleg az. Ellenben, ha mint úrnőt, akkor meg az. Ebből kifolyólag, hogy sarkított példával éljek, akár Chara-dinról is mondhatnánk, hogy istennő. De hagyjuk most Chara-dint! Elgondolkodott már valaki azon, hogy Leah miért női név? Nem? Ha tudni akarjátok, március 22-ére esik a névnapja. Valószínű, hogy talán a nevével tudnának nekünk támpontot szolgáltatni. Nem? A teljes igazságot meg alighanem csak az isteneink tudják. Ha valaki ezzel nem ért egyet, az szójlon! Esetleg próbálják tölük megkérdezni! Egyik ismerősöm például kijelentette, hogy neki kárlányja van, megpedig Elenios. Én meg ehhez hozzátenném, hogy ha ez Boraxnak nem tetszik, azt beszélj meg személyesen Elenios úrnóval. Mire az ominózus beszélgetésnek vége lenne, valószínű még a Namir királyság is elbűvölőné tölle. Hahaha... Sok szeretettel: **Sötét Orlan (#3409)** az alkatóló,

Leah úrnő követője, a Jó U!i: Kedves Dr. Dragon! Honnan tudom ilyen biztosan, hogy melyik isten milyen nemű? Talán ők mondták nekud?

U2: Leah úrnő áldása kísérjen benneteket utatokra!

□ Trollok! Egy fajtársatok szók hozzótok! Én, mikor elkezdtem jászni, azt hittem, hogy egy troll úgy kezdődik, hogy baromi erős. De rájöttem valamire. Arra, hogy mi ott kezdődött, hogy hültyék vagyunk. De azaz a kis agyammal rájöttem, hogy szövetséget kell kötőm (faj)társaimmal. Írjátok már Grahamnek, az isten (mind a hé) áldja meg! Gondolkozzatok!

Silverwolf (#5991) U: Akit a nevem elriasztana, Chara-din már nem tetszik. Ugyanitt Dornodon hívők levelét várom.

□ Temetelen halottat keresek Warpjin közelében egy kis csevelyre, küldetés miatt.

Kish'phiah Thomka (#5440)

□ Tisztelt Sheran! Remélem látod, hogy egyes elvetűt kalandozók városok felépítésével, és a civilizáció terjesztésével pusztítják szét birodalmat. Kérlek segis nekem és azon hűveidnek, akik eme pusztítást meg akarják akadályozni! Szóval Sheran hívei, irány a kalandozó városok, és őrűk a kőműveseket! A többi várost se kímélj!

Eleszű Oriens (#1539)

□ Zanarchista! Meg tudom érteni a mélyről jövő fájdalomdat az egyre záródó térkapukkal szemben. Ugyanazt érezheted, mint mi, amikor a kínkeservesen felépített Indukátorainkat szedett-vedett népek lerombolták tudatlanságuk és az újtól való félelemről. DE NEM SEGÍTHETUNK nekud és társaidnak a térkapuk nyításában. A Zan Rendje KT nem támogatja Chara-din eljövételét! Ékes bizonyítéka, hogy Nagymesterünk, Vlagyimir volt az ELSŐ, AKI ELVEGZETTE A TÉRKAPUT ZARÓ SZERTARTÁST, hónapokkal megelőzte a csúrhét. Köszönjük az Indukátor építésére tett ajánlatodat, esetleg kisebb jutalomban részéssülhetel. Üdvözlettel,

Harq al-Ada, Zan alvezér U: A Zan Rendje Toborzásgátó Vlagyimir eljövételét támogatja!!!

█ Tisztelt kapitányársaim! Köszönöm azoknak a bizalmat, akik válaszoltak a felhívásomra, és bocsanatot kérek azokatól, akiknél már nem tudom tartani a kapcsolatot. A munkám és az önfelkészésem mellett, hogy a zarg blokádról már ne is beszéljek, nincs id□m annyit dumálni meg bulizni, mint régen. Ezért ne hívjatok rádión kapcsolattartás vagy közös buli végéig mert valószínűleg nem érek rá. Jó landolás!

Nigel Rambó

a G I Joe az AIV-26 Deathbird kapitánya

█ Figyelem! Mindenkiel tudatjuk, hogy megalakult az els□ általános szövetség, a SzaKaSz, vagyis a Szabad Kapitányok Szövetsége. Az irányítás demokratikus, mindenkinél van szava. Kapitány! Szeretnéd azt csinálni, amihez kedved van, de szeretnéd egy szövetség el□nyeit is élvezni? Szövetségek! Ti egy kisebb szervezetek vagytok 5-10 fővel? Szeretnétek egy erf□s szövetséghez tartozni úgy, hogy meg□zitek önállóságotokat? Itt a helyetek, vár a SzaKaSz! Érdekl□dni és jelentkezni lehet:

Esteres Wrethin (#3371)

Perger Csaba 7634 Pécs, Gerbren u. 29.

Tel.: 72-258-248

Norris Deil (#2236) Tamás Gábor

7632 Pécs, Szuszanna u. 19. Tel.: 72-437-250

█ Bizhat a jelben!

Testvériség

█ Figyelem minden Formato III-ban lev□ kapitány-
nak! John Mayday kapitány vagy. Bizonyára tudjátok, hogy békés szektorunkban a zarg behatólók inváziós bázist akarnak létrehozni. Ezt azonban a HAL-
otti Beszed 2. §-ának (2.) bekezdése, valamint ugyanezen § (5.) bekezdésének értelmében nem hagyhatjuk. A bázist erf□s flottával folyamatosan ostromoljuk és bombázzuk. Keresek olyan kapitányokat, akik szívesen csatlakoznának flottánkhoz, a HAL-átosztaghoz. (A flottában nem csak HAL-áldmádrák vannak, bárki jöhet.)

John Mayday (#1562)

„Jagy JM” Zsvikovics Zoltán 3600 Úzd,

Szigligeti u. 22. Tel.: 48-473-244

Ui: Egy ideje már nem sikerül a Sokol Sierra adásait befogni, ezért kérem, ha valaki esetleg rögzítette volna ezeket, legyen szíves, küldje már el! A Z-6st□ fel-felélé minden adás érdekelne!

█ Kapitányok figyelem! Már megrendelhet□ a Dosszié, a Tisztított szövetség lapja. Ár: 35 Ft. Ha valaki egy évre el□fizet 420 Ft helyett csak 400 Ft-ot kell fizetnie. A cím, ahol el□fizethétek:

Holtzmann Balázs 8416 Dunaj, Kiss I. u. 31.

█ Inszektoid testvéreink! Nem □rdertük tovább a fegyverétést, amit a karnoplantuszok jelentenek számunkra. Az egyes fajok társadalmi és kulturális szokásai kutatva s□rny□ ténnyé bukkantunk. A növényemberek gasztronómiai ízlése fajunkra igen veszélyesnek bizonyult. Étrendjükben rovarok szerepelnek. Emiatt az inszektoidok sem éreztetik magukat biztonságban, és ez még csak a kezdet. Ki tudja, mikor kapnak rá más értelmes fajokra? Állítólag egyes széls□ségű csoportjaik filézett □rcápákat fogyasztanak. Ezért ajánljuk minden más fajnak is, hogy ne bizzanak a mosolygós karnoplantuszokban. Találkozunk a bels□ szektorokban.

Joos, a Three Krynn□ (#1864), Krysszor (#1837), Icarus (#1645), Chemotox (#2874) kapitányok

█ Údv mindenkinek! Ahogy már Mockos Féjég barátram említette, a Káosz Galéri tényleg bulis szövetség. Akik végig tudják olvasni M. F. írásait, szerintem eleve megérdemlik, hogy beleljenek hozzáink. Noszal

Ogob Gib (#4234)

a Ship Ship Shoka fedélzetén□

Ui: Káosz Galeri = infóhegyek, saját újság, klassz tárgyak (pl. Ogob Gib)

█ A H□sök akkor bukkannak fel, amikor szövetség van rájuk.

Testvérek

█ Xenók figyelem! Szeaktorunkban megvetette lábát a zarg agresszor. Ideje végre leszálni a hidrogénfellegek□, és tenni valamit ellene, mert egy napon arra ébredünk, hogy Zarg robotgépek kopogtatnak az ajtóinkon! Minden xeno, ki szívén viseli szektorunk, faja, és így saját maga sorsát, lépjen fel az idegen behatólók ellen!

(#42972)

█ Üdvözöllek titeket a galaktika vándorai! Ha elegetek van a kalózok ármanykodásából, és olyan szövetséget kerestek, amelyre bárhol számíthattok, akkor eljött az id□, hogy felvegyétek a kapcsolatot a Hóhérokkal. Íme egy lista, hogy hol kihez fordulhattok:

Formato I: **Adolf MacBass E. (#3979)**,

Formato II: **Mihel Legni (#1327)**,

Formato III: **Breavheart (#4346)**,

Tricipita: **Sky Mont (#3320)**,

□cápá: **Rap Zerge (#4140)**,

Xeno: **Omett Teronell (#1836)**,

Cerebita: **Viii Pszi Csuklyás (#5019)**,

Inszektoid: **Uther Von Mantis (#1564)**,

Karnoplantusz: **Mezei Csorbóka (#2168)**.

Mi vagyunk az els□ olyan szövetség, amely az eddig ismert összes szektorban megtalálható. Amennyiben jobban szeretitek a gyors ügyintézés, akkor elég egy telefon:

Borda □lrcinc 114-5595

és Papp Zoltán 118-9795

Ui: Nem térhettek ki, Hóhérok!

█ Fiúk, lányok, tricipiták! Lehet fogadni a kapitányok kontra inváziós bázis páviadalra. Hatalmas nyeremény! Téteket és egyéb IGL-átalalásokat az Ogob Gib Önszélyez□ Alapítvány számlájára (#4234) küldjétek!

O. G.

Ui: Halgassd a Sokol Sierra kit□n□ adásait a 4920-as hullámhosszon!

█ Tisztelem az Ámókutám xeno részvevőinek□! Örülök, hogy veletek versenyezhettem. Talán jobban is szerepelhettem volna, ha a CéGné!l nincs egy-két félértéset és technikai hiba. Na de mindegy. Most egy kicsit keményebb lesztek, és megpróbálom igazi xenoként viselkedni. Ezért ne is próbáljatok az utamba állni! A Sors kegyelmessen nektek!

Acide el Assassin (#1548)

█ Szükségem lenne a 145, 147, 146, 138, 140, 142, 121 és 139-es naprendszerek épület- és árulésírására a Formato II szektorban. Kinálni tudom a 137, 141, 144 és 143-as naprendszerek hasonló leírását. Údv:

Örg Sam (#1005)

Demény Dániel György 5000 Szolnok, Hunyadi u. 54.

█ Cerebita kapitányársaim! Mint bizonyára tudjátok, megkezd□dt□ a zarg invázió, ezért jó lenne, ha létrehoznánk egy (ideiglenes?) Zarg-Invázió Elhártói Szövetséget (ZIESZ), amivel talán több esélyünk lenne az invázió megs□ntetésére. (Ha esetleg valaki már alakított ilyet, azt kérem, írjon nekem!) Sajnos nem állt

módban társaimat is megkérdézni, ezért csak a magam nevében beszélhetek: minden infót, ami bármilyen kapcsolatban áll az invázióval, vagy esetleg a bázis koordinátái szívesen fogadják, valamint minden hozzám forduló a lehet□ségekhez mérten, maximálisan segíteni fogom. Ellre is közi:

Johnny Cerebum (#1098)

█ Tisztelt Inkvizitor! Megkérhetnék arra, hogy írd meg a karaktárszámodat? Ugyanis titokzatos módon felkerültél a BA listámra, és érdekelne, hogy mivel is lettem barátságos, ugyanis én biztosan nem adtam ki rád BA-t.

Johnny Cerebum (#1098)

█ Eladó egy 33. forduló, ember kapitány. Egy Cycloon Unario hajóval, és 100000 IGL-tal. A hajó jól felszerelt (4 ágyú, elfogó, pajzs, a kárdió). Kb. 5000 IGL árúval a rakétáiban, és egy 60000-es kulcsleltesel. Jelentkezni a 2051 Biatörbágy, Viadukt u. 9. címen vagy a 23-311-063-as telefonon lehet.

Trágyatúró Kőbuki (#2393)

█ Wotan kapitány tükös xenókat keres a zargok elleni szervezethez, továbbá minden kalózkodást ellenz□ kapitányt szívesen lát a HAL-áldmádrák helyi berkeiben. Érdekl□dni és jelentkezni lehet:

Wotan kapitány (#2972)

Blum András 7629 Pécs,

Dobó István u. 72. Tel.: 72-238-154

█ Tisztelt Sector Net néz□! Önök most a Necrotech Inc. felvilágosított m□sorát látják. A Necrotech Inc. az egyetlen cég, ahol nem a profit a fontos, hanem a Galaktika polgárainak jóléte. Ezúton közöljük önökkel, hogy cégünk szerz□dést kötött egy nagy nev□ kereskedelmi társasággal, hogy a Kohn Bros Impex céget zaklassa, mivel az mértéktelen kapzsisággal szerepet játszott abban, hogy a Galaktikában a szegénység, az erf□szak és a káosz lett az úr. További fontos információk azoknak, akiket eddig megtévesztettek az állírok: Meger□sítjük az zarg invázió híreit. Az Ámókutám egyik részvevője, a Csillagegek inszektoid kapitánya a jó helyezés érdekében megvesztegette a versenybizottság egyik tagját. Bücsúzik a Necrotech Inc. Földalatti mozgalom egy jobb életért. Ja, egyébként nem □nt meg fel önöknek, hogy a HAL-áldmádrák és a Hóhérok mindig csak vitatkoznak? Sector Net elérés számok: **Neath (#4349)** a Deathcamp, **Flado Rithle (#3885)** a Blitzkrieg, **Skudgy Daw (#4605)** a Snake-Weed és **Chronos (#2635)** a Vervág kapitánya

█ Személyenék a Testvériség Kalózsövetség Alapszabályzatából: 1. A Testvériség Kalózsövetség a Galaktikában el□ kapitányok laza szervezete korra, fajra és nemre való tekintet nélkül. 2. A szervezettel felépítés hierarchikus, ahol a vezet□lk az operatív teend□ket látják el, tagok (továbbiakban testvérek) boldogulását, céljait segítve. 3. Mindenki szavazata egyen□ súlyal szerepel az esetleges szavazásoknál. Egyen□ (megosztó) szavazati arány esetén a legmagasabb rangú szavazó által leadott szavazat a dönt□k. 4. A testvériség Kalózsövetség faji divíziókra oszlik, amely munkáját, életét a faji vezet□k (továbbiakban Páter) koordinálja, akik emellett felel□s a divízióban történt dolgokról. 5. A Páter helyettese a Kommisszár, aki a Páter által rábízott feladatokat köteles elvégezni, illetve a Páter akadémizáltsága esetén felel□s bizonyos ügyekben dönteni, és irányítja a divíziót.

Testvériség

DILITOTÓ

Karaktárszámod:

Számlaszámod:

- Hány Metal Giantet lótték le?
A) 16 B) 19 C) 23
- Egy kapitánynál mennyi a legtöbb herepium?
A) 5 B) 7 C) 8
- Mekkora legmagasabb hírnév?
A) 1271 B) 1601 C) 1923
- Mekkora a legmagasabb kereskedelmi keret?
A) 67203 B) 97417 C) 127083
- Melyik hajónak van a legmagasabb priusza?
A) Dallas B) Purgatórium C) Palus Putredinis
- Melyik a kakukktojás?
A) Tomboló B) Rettentő C) Bulldog
- Hány kapitánynak van Giga Beam a hajóján?
A) 16 B) 22 C) 35
- Hány hajóból állt a legnagyobb flotta, amelyek a Zarg bázist bombázták?
A) 11 B) 17 C) 21
- Hányadik fordulókban ismered meg a flottaalakítási parancsokat, ha még csak egyes agyú hajó van?
A) 15. B) 20. C) 25.
- Melyik hajó lelövésért kapod a legmagasabb fejpénzt?
A) Pöcök B) Madárka C) EPS pusztító
- Melyik a kakukktojás?
A) Vulcano absorb B) Hartling C) Magnetic X2
- Hány résztvevője volt az ámokfutamnak?
A) 253 B) 273 C) 311
- Mekkora a Thyphoon Warrior hajótípus panelmérete?
A) 23 B) 48 C) 65
- 13+1. Milyen számítógépen fut a Káosz Galaktika?
A) Amiga 500 B) 486 Dx4-100 C) Pentium 120

Itt az új dilitoró, ezúttal elsősorban a KG-seknek. Ezúttal is 13+1 kérdést találhatsz, amire rögtön kapsz három lehetséges választ, melyek közül választhatsz, hogy melyik az igaz. A totó táblázatban a kérdés sorszámanak megfelelő oszlopban karikázd be az általad jónak tartott válasz betűjelzését (A, B, C). Ha ezt megcsináltad, nincs más dolgod, mint olvashatóan kitölteni a megfelelő rubrikákat és feladni a következő UL-el. Beküldési határidő: 1997. április 10. A beküldött szelvényeket kiértékeljük, és a szerencsés legjobbakat díjazni fogjuk. A játékban való részvételnek van néhány feltétele: Csak az olvasható és áttekinthető szelvények vesznek részt. Az AK-ból kivágott szelvényt küldd be, minden más fénymásolat vagy hamisítvány a kukába vándorol. Ebből máris következik, hogy egy játékos csak egy szelvényt nyel indulhat a dili totón. Most pedig lássuk a nyereményeket, amiért érdemes beküldened a tippjeidet:

1. helyezett 15 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n
2. helyezett 10 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n
3. helyezett 5 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n

TISZTELT HÖLGYEIM ÉS URAIM!

Örömmel tapasztaltuk, hogy a szépségversenyre már számos szavazat és felajánlott díj érkezett. Ezen díjak többsége olyan kéréssel jutott el hozzánk, hogy a legszebb ...-nak (a pontok helyén faj vagy vallás állt) szeretne felajánlani valamit. Veres Ignác barátommal hosszabb vita után úgy döntöttünk, hogy ilyen díjakat nem szándékozunk a mostani versenyen kiosztani, ellenben különdíjban szeretnénk több szépséges hölgyet is részesíteni. Így tehát ezen díjakat mi különdíjként szeretnénk kiosztani. Kérek mindenkit, aki már ajánlott fel valamilyen díjat, hogy írja meg nekem, vagy Veres Ignácnak, hogyha ezen feltételek mellett nem kívánja felajánlani az előzőleg ígért díjat! A II. Ghalla Szepe verseny zsűrijének nevében,

VERES IGNÁC (#4725) – e-mail: koc@dtalk.inf.elte.hu
Nagy Gergely – 1502 Bp., Ágoston u. 14. VIII/41.

OTYIK (#4268) – e-mail: otyik@ursus.bke.hu
Miskei Zoltán – 1032 Budapest, Pf. 17.