

Tartalom

HŐSÖK ÖRVÉNYBEN	2
Van Dark kapitány ismét a középpontban	
ROBOTZSARU	9
A Shadowrun novella folytatása	
ÖT ÉV JÁTÉK	14
A Beholder Bt. és a TF története	
NEMZETI BAJNOKSÁG	16
Magic: the Gathering	
A LÉTSÍKOK TÖRTÉNETE	18
Folytatás és befejezés	
KÉRDEZZ-FELELEK	22
HKK fórum	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
VERSENYBESZÁMOLÓK	26
Budapestről, Százhalombattáról és Pásztórol	
ÚJ VERSENYEK	27
A közeljövő versenyei	
HKK ÁRLISTA	28
A Magic Shop hivatalos árlistája	
CSILLAGKÉPEK	31
Új HKK kiegészítő	
KOMBÓK	32
Az új nemzedék	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	33
KG-statisztika	
KG TÁRGYLISTA	34
A játékosok által elérhető tárgyakról	
HAJÓLEÍRÁS	35
A Légiparádé győztese	
VII. TF ÉS KG TALÁLKOZÓ	37
Egy játékos szemével	
GHALLA NEWS	37
Avagy mi minden történt Ghallán?	
KALANDOZÓK VÁROSA	39
Friss helyzetjelentés	
ELKÉPESZTŐ	40
Híhetetlen esetek krónikája	
VÁLOGATÁS	40
A III. Bárdverseny díjnyertes alkotásaiból	
APRÓK	42
Üzleti ajánlatok, viták stb.	
BEHOLDER-DILI	48
Küldd be, te is nyerhetsz!	

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Először egy kis tartozást szeretnék rendezni. A TF-találkozón elmaradt a dilító eredményhirdetése, így ezúton gratulálok a nyerteseknek: Greiner Ádámnak, Papp Mártonnak, Nagy Mihálynak, Ifj. Csonti Józsefnek, Somlai Lászlónak, Kósa Bélának, Sipos Zoltánnak, és Bakajsa Gábornak! Az 5000 aranyas nyerményalapot közöttük osztottuk szét.

Most pedig, mit kínál az AK 19. száma? HKK-soknak elsősorban a Magic Shop hivatalos árlistáját (sajnos egyelőre csak az első felét), és a Létsíkok történetének befejezését. KG-seknek a külső szektorokban megszerezhető tárgyak listáját és Varga A. Csaba novelláját, TF-eseknek az Elképesztő és a Bárdverseny díjnyertes alkotásait ajánlom figyelmébe.

A borítón Szász Gábor festménye látható, mely a Szörnyek évadja kártyalap képe lesz. Az AK-s lap ezúttal a Pszi elementál

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

II. évfolyam 7. szám – Megjelenik havonta

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

Borítófestmény: Szász Gábor

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

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

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas
Felelős vezető: Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

HŐSÖK ÖRVÉNYBEN

A kikötőből csölift vitt fel a gazdagok városnegyedébe.

– Sajnálom, ide csak meghívóval lehet belépni... uram.

A luxusvendéglő bejárata előtt tornyosuló xeno biztonsági őr maszkját a helybeliek Haláldémonáról mintázták. A fickó külsejét figyelembe véve erre valószínűleg jó okuk lehetett. Van Dark még sohasem hallotta, hogy valaki ilyen sok megvetést tudott volna az „uram” szóba sűriteni. A Kalóztanya személyzete számára egy szabad kapitány is ugyanolyan féregnek számított, mint a csillogó smaragdgal túloldalán elterülő, mocsokban fuldokló nagyváros milliárdnyi rabszolgája. A felemelkedő csillaghajók dübörgése ugyan idehallatszott, ám a kikötő meghitt, zárt világa mintha csak fényévnyi távolságban feküdt volna a hivalkodó, felfuvalkodott gazdagság e gondosan őrzött szigetétől. Még a helyi elitnek is csak a krémje járhatott ide. Olyanok, akik nem csak rettentően gazdagok, de hatalom és befolyás is van a kezükben.

– Van meghívóm – mondta a navahói száműzött, és lassú mozdulattal – nehogy a csillogó páncélt viselő fémlény félreértse szándékát – kapitányi kabátja gallérja felé nyúlt. Megérintette a zöld szövetbe szúrt tű végébe foglalt féldrágakövet, mire egy fényesen izzó hologram jelent meg az arca előtt.

– Így már más, uram. Fáradjon be! Remélem jól érzi majd magát nálunk!

Van Dark némán bólintott, majd – bizonytalanságát leplezendő – gyors és határozott léptekkel elindult a teknőspáncél mozaikból összeállított ösvényen a közeli savtó fölött lebegő étterem felé. Az épület tervezője hiába erőlködött, hogy lepusztult kikötői kocsmává stilizálja a Kalóztanyát. Mindenem látszott, hogy iszonyúan drága és vadonatúj.

– Akárki szervezte a dolgot – gondolta a navahói –, nem lehetnek megélhetési gondjai.

A második ór, akivel találkozott, egy hibátlan alakú, lenyűgöző szépségű ember-asszony volt. A csodálatos teremtés valószínűleg mutáns lehetett, mert testmagassága messze meghaladta a három métert.

– Ha lenne kedves a belépőjét! – mondta orgonaként bűgő hangon. – Eddig még nem üdvözölhetük a Kalóztanyán, kedves Van Dark kapitány. Kérem fáradjon a Viharok Termébe. A másik vendég már ott várja.

– Csak egyvalaki? – csodálkozott a navahói. – Mi csoda találkozott az ilyen?

Annak idején az akadémián nem állapadtak meg abban, hogy egyszer újra találkozhatnak, de ezen nem volt miért csodálkozni. A zarg háború miatt a végzős úrkadétokat sebtiben kinevezték kapitánnyá, és azonnal besorozták őket a Hadiflottába, hogy pótolják az invázió első órái alatt lemészárolt, vagy dezertált hivatásos tiszteket. A Shang Űrhajózási Akadémia hallgatói azóta szétszóródtak a Peremvidék minden szegletébe. Van Dark alig tudott róluk valamit. Egészen addig, amíg meg nem kapta ezt a meghívót.

Egy igen különös meghívót.

Mert azért azt a legnagyobb naivsággal sem lehet normális dolognak tartani, ha három állig felfegyverzett saipang naszád ered az ember nyomába, csak azért, hogy egy feltűnően zavart tisztjük átszilipeljen, és átadjon egy holotűt. Márpedig a *Stalingeraddal* éppen ez történt, alighogy a fejedáoszokkal vívott heves ütközet után elhagyták a Tara belső világait.

A Saipang Birodalom csillagflottája.

Egy ilyen meghívásnak illik eleget tenni. Bár tisztában volt a kockázattal, Van Dark nem bírt ellenállni a kíváncsiságnak. Úgy gondolta, később bánná, ha nem jött volna el.

– Miért van ilyen sötét? – kérdezte a hostesstől.

– A másik vendég őhajtotta így, uram.

Van Dark mintha egy leheletnyi borzongást érzett volna a nő hangjában.

– A vendéglátónk?

– Nem hiszem, uram. Az a vendég nem igazán illik ide. Már, ha szabad ilyesmit mondanom.

* * *

Van Dark belépett a Viharok Termébe. Egy pillanatra megállt, hogy szeme hozzácsokjon a félhomályhoz. Orrát azonnal megcsapta a furcsa, keserűs illat. Nem volt kellemetlen, de hihetetlenül idegennek tűnt.

Valaki ült az egyik hátsó asztal mellett. A görnyedt alak nem mozdult, nem emelkedett fel, hogy üdvözölje az érkezőt.

Van Dark feltűnés nélkül megnyomta gyűrűje gombját, és közelebb lépett. Három lépéssel az asztal előtt megállt.

Az idegen fekete csuklyás kabátot viselt. Nem lát-
szott az arca, és testének formáját is csak sejteni le-
hetett. Üres volt előtte az asztal.

A navahói lassú mozdulattal leült. Kezét a hideg
márványlapra helyezte, és várt.

Eltelt félóra, azután még egy.

Semmi sem törte meg a terem temetői csendjét.
Csupán saját szívének dobogása hallatszott.

Van Dark szeme már megszokta a sötétséget, és
ki tudta venni a terem részleteit. A falakat egzotikus
fenevadak trófeái, rozsdás fegyverek és csataképek
díszítették. A sarokban, állványon egy Halálgárdista
összeégett páncélja állt. Csak egy felszíni patkány
képzelhette ilyennek a kikötő kocsmát.

A magasban kikapcsolt foszforfogómbök lebegtek.

Az idegen hirtelen megmozdult. A fekete szövet
alól kicsusszant valami, és a következő pillanatban
egy hangkocka állt a márványon.

– Ó Van Dark, már régóta itt vagy? Remélem te is
élvezed a bulit – szólalt meg egy sziszegő hang a
hangszóróból.

– Ki vagy?

– Hát nem ismeresz meg? Nézz meg jobban!

– Csak egy árnyékot látok.

– Van Dark, te semmit sem változtál. Ugyanolyan
felületes vagy, mint régen. Képtelen vagy megragad-
ni a dolgok lényegét. Nagyon könnyen földre lehet
vezetni. Pedig hős vagy, legalábbis ezt mesélik rólad.

A navahói egy gyanakvó pillantást vetett a szem-
ben ülőre. Ez a szemtelen, kioktató stílus ismerős-
nek tűnt. Egy név merült fel az emlékei közül.

Egy olyan valaki neve, aki már rég elment.

Egy halott neve.

Úgy döntött, hogy kockáztat.

– Elég kicsi ma a forgalom...Jermak.

– Ügyes, egész ügyes! Szóval te még nem felejtet-
ted el a jó öreg Jermakot? Mondom, hogy semmit
sem változtál. Még most is teát iszol, igaz?

Mielőtt Van Dark válaszolhatott volna, kinyílt az
ajtó. Az óriáslány lépett be. A beszűrődő fényben
látszott, hogy iszonyúan zavarban van. Hatalmas ke-
zében egy parányi aranytálcát tartott.

– Elnézést, mintha teát... Azt hiszem, teát kell ide
hoznom. Igen, talán önök kérték...

– Tedd le, és takarodj!

A hostess kihátrált, újra sötét lett.

– Engedelmeddel, rendeltem neked egy csészé-
vel.

A géphangból hihetetlen gúny áradt.

– Telepata lettél?

– Az is. De ne félj! Még ne.

– Nem félek. Ha te vagy Jermak, akkor ezt tud-
nod kell.

– Miért jöttél ide?

– Azért, mert meghívtak. Gondolom téged is.



– Engem? Te viccelsz! Engem soha sehová sem
hívnak meg! Én magamtól szoktam megjelenni!

– Kicsit körülzsegláztam a kikötő számítógép-
hálózatában. A termet Adolfo foglaltatta le. Befolyá-
sos üzletember lett belőle. Milliomos.

– Már attól is hányingerem van, ha meghallom a
nevét. Patkány volt, és patkány is maradt. Fegyverrel
kereskedett, aztán pedig menekülteket közvetített
bányavilágokra. Amíg a többiek kint véreztek, addig
ő a kapitányi vizsga óta nem járt kint az úrben.
Viszont van vagy húsz gyereke a városban. Az
összesnek hadiözvegy az anyja.

– Azt üzente, hogy találkoztó szervez a régi gár-
dának. Arról viszont nem volt szó, hogy csak ketten
leszünk.

– Csak ketten? Miért, még kikre számítottál?
Nem tudod, mi történt a többiekkel? ...

Elhallgatott, majd sziszegve folytatta:

– Van Dark, a hírek gyorsan terjednek az úrben.
Hallom, új hajód van. De a legénység a régi. Hogy
van a kedves Dolores? Halló Dolores kedves, hogy
vagy?

A kikötőben, a Stalingrad fedélzetén Dolores
holtsápadttá vált. Önkéntelen mozdulattal a fejéhez
kapott, hogy lerántsa a fejhallgatót.

– Nyugalom, Dolores! – csattant fel Van Dark. –
Jermak rájött, hogy lehallgatjuk. Ilyen messziről
nem tud belenyúlni az agyadba. Maradj vételben!



– Szóval ezért nincs nálad fegyver? – kérdezte Jermak. – Egy felszállásra kész Scorpion Thunder biztosabb adu, mint egy lézerpisztoly, vagy egy tűkés. Ide amúgy sem lehet kézfegyvert behozni. Egyébként igazad van, elismerem. Csak azokat tudom manipulálni, akiket eleve szolgának neveltek.

– Figyelj, Jermak! – mondta a navahói. – A dolog nem ellened irányul. Biztonsági intézkedés. De mondd csak, hogyan lehetséges, hogy te itt vagy? Úgy tudom, hogy... téged halálra ítélték. Háborús bűnök elkövetése miatt.

Kis ideig csend volt, majd újra megszólalt a hangszórá.

– Nos, történhetett ilyesmi, de ez csak a mese egyik része. Nagyon sokfelé jártam, nagyon sok olyan dolgot láttam, amiről egy egyszerű kapitány még csak nem is álmodhat. Tettem olyan dolgokat is, amiket nem könnyű egyértelműen megítélni. Hiszen ami neked fekete, az nekem lehet, hogy fehér és tiszta. Hadd mutassak valamit.

Jermak megfordult, és egy jókora, súlyosnak tűnő tengerészszakót tett az asztalra. A rózsaszín és barna bőrdarabokból összevarrott szakót aranyba foglalt úrcápa fogak, kristályba zárt xeno szemek, karnoplantusz bimbók díszítették. A fekete köntös alól egy fémkéz siklott elő, Jermak beletürt a táskába, és egy fényes fémdarabot lökött a navahói elé.

– Ha háborús bűnös vagyok, és hidd el, hogy az vagyok, akkor miért kaptam ezt?

Egy Iron Sun érdemrend hevert az asztalon.

Iron Sun, a keresztel és a karddal.

Eredeti, ehhez nem fért kétség, bár kissé nyálkásan csillogott. Az ismert Galaxis egyik leghíresebb kitüntetése. Bárki megkaphatta, még egy közkatona is. Az ára azonban elég magas volt: csak a csatamezőn, az ellenséggel szemben tanúsított személyes bátorságért adományozták. A veteránok azt mondták róla, hogy maga a Halál osztogatja.

Meghívónak.

– Láttam a milliókat, a mezteleneket és holtakat. Ott voltam, amikor acéltalpak taposták szét a lázadó világok füstölő nagyvárosait. Tanúja voltam tucatnyi bolygó felégetésének. Felnéztem a fekete, üszkös egekre, és csak hallottam a fent keringő ezernyi bombázót. Megperzselődtem a civilizációt kioltó lökéshullámok özönében. Kiképeztek, hogy egy legyen a világegyetem legtekélyesebb katonái közül.

Jermak keserűen felnevetett.

– Költői vagyok, igaz? Azt viszont senki sem mondta, hogy most már mindenre emlékezmem kell. Hadurak nyomában meneteltem a pusztítás végtelen ösvényein, és hagytam, hogy a háború szelei torz sáskaként sodorjanak a csillagok között. Kiténtettek és elítéltek.

A fekete alak előregörnyedt, majd folytatta:

– A háború olyan, mint egy örvény. Ha beszípsz, egyre mélyebbre kerülsz. A lelkedért aztán kiténtetéseket kapsz. Neked is van egy, mégse hordod. Csak nem szégyelled?

– Nem akarok erről beszélni.

– Aztán miért nem, kis kereskedő? Csak nem a múlt sebei fájnak? Hiszen hős vagy, és egy hős nem fél a fájdalomtól!

Jermak előrehajolt, Van Dark orrát újra megcsapta az idegen szag.

– Csak nem egy távoli bolygóra gondolsz, száműzött? Egy halott bolygóra. A Navahóra, igaz? A szülőföldre? Arra, amit a mezonok műveltek vele? A semmivé foszló légkör sikítására, az elpárolgó tengerek üvöltésére. A lávává olvadó szárazföldre. Lefogadom, hogy még mindég reménykedsz. Abban, hogy lent, a sok kilométernyi olvadt szikla alatt talán még van élet a bunkerekben. Szeretnéd őket kihozni, igaz? De ahhoz nem elég az Iron Sun, ahhoz vissza kéne térni a Birodalomba! De ők száműztek...

– Elég legyen! – csattant fel a navahói.

Jermak hátradőlt, és összefonta karját.

– Jól van – dörmögte. – Nem gondoltam, hogy ilyen érzékeny vagy.

Hirtelen a bejárat felé fordult.

– De várj csak, azt hiszem, megérkezett az, akire vártunk.

* * *

Az ajtó nesztelenül a magasba csusszant, és egy hatalmas termetű, elegánsan öltözött ember lépett a terembe. Gyanakvó pillantást vetett a félhomályban várakozókra. Szemén megvillant egy apró szerkezet, majd egy intéssel fellobbantotta az álmennyezet gerendái alatt lebegő foszfor gömböket. Vakító fényesség támadt.

Van Dark hunyorogva nézte a belépőt. A férfi – óriási termetét meghazudtoló gyorsasággal és rugal-

masszával félrehúzódt, az ajtón pedig belépett... Talán az ikertestvére?

– A klónja? – csodálkozott a navahói. – Klónozott testőrök? De hiszen élő embert tilos klónozni! Ez el-
lentmond a galaktika legegységesebb törvényeinek.

A testőrök keresztbefont karral megálltak a bejárat két oldalán. Közöttük egy alacsony, beesett arcú férfi jelent meg.

– Csak te? – kérdezte ingerülten, miközben fű-
ge léptekkel közelebb jött a várakozókhoz. – Van Dark... Hé, indián, egyedül jöttél?

A navahói csodálkozó pillantást vetett Jermakra, de a haláláraitelt nem mozdult. Némán ült az asztal mögött.

– De hiszen itt van...

– Itt van a nagy alkalom – vágott a szavába Adolfo –, hogy újra összeálljon a régi nagy csapat. Em-
lékszel rézbőrű, micsoda nagyszerű banda voltunk. Én, Van Hellen, Huang Teng, meg a többiek! Kár,
hogy csak te jöttél el.

Van Dark egy gyors pillantást vetett a testőrökre. Szemlátomást ők sem fedezték fel Jermakot.

– Miért hívtál ide?

– Rézbőrű, derék vén rézbőrű! Ugye tudod, hogy én gazdag vagyok? Gazdag és befolyásos. Még a Bi-
rodalomban is akadnak barátaim. Nagy hatalmú bará-
táim. Ezt csak azért mondom, hogy tudd mihez
tartani magad. Bármit el tudok intézni.

– Mit akarsz tőlem?

Az üzletember egy sunyi pillantással végigmérte a kapitányt.

– Elegendem van az üzletelésből. A pénzem már ma-
gától dolgozik. Nos, nem titok, hogy a választáso-
kon akarok indulni. Jövőre én leszek a rendszer
kormányzója.

– Már ha megválasztanak.

– Ebben biztos lehetsz! – csattant fel Adolfo. –
Milliók állnak mögöttem. Biztos befutó vagyok, csu-
pán...

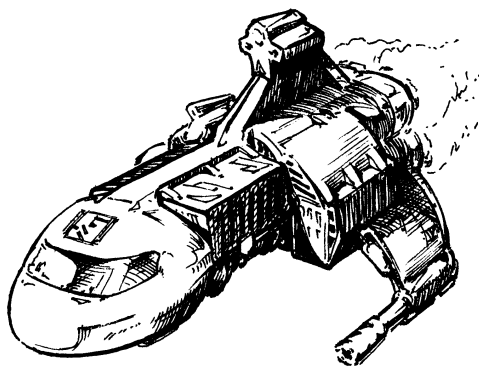
– Csupán?

– Nézd, tudod jól, hogy én sose voltam katona. Az én képességeimmel sokkal jobban tudtam a há-
tországból szolgálni a hazánkat. Hiszen zseniális
szervező vagyok! Ezt azonban a buta csöcselék nem
érti meg. Nekik egy hős kell a kormányzó trónjára.
Idióta barmok!

Adolfo egy hosszú szivart vett elő a mellényze-
béből. Egyik testőre macskamódra mellélépett, és
tüzet adott.

– Sajnos akadt egy olyan barom, aki kiállt elle-
nem. Annak a patkánynak van egy Iron Sunja. Lop-
ta valahol, lefogadom! Az ilyesmi hihetetlenül impo-
nál a csöcseléknek, úgyhogy nekem is kell egy!

Van Dark Jermak kitüntetésére nézett. A fekete
fém idegen testnek tűnt a fényes asztalon.



– Nem vehetsz magadnak Iron Sunt. Azért a vé-
reddel kell fizetni.

Adolfo elhúzta a száját, és a navahóira fújta a fű-
töt.

– Mint mondtam, befolyásos barátaim vannak. Csupán azt kérik, hogy hihető legyen a történet. És mi lehet hihetőbb annál, mint ha egy igazi kitűntet-
ett háborús hős, a nagy Van Dark kapitány társasá-
gában élnek át egy fantasztikus kalandot? Rólad köz-
tudott, hogy ahol megjelenesz, ott elszabadul a pokol.

Van Dark megesküdtött volna, hogy valahol mély-
en az agyában gúnyos kacagást hall.

– Szervezek egy flottát, és te leszel a felderítőnk. Elvezetsz valami jó helyre, ahol kevés a szemtanú,
és ahol végrehajthatok valami hőstettet. Lesz velem
elég tudósító, hidd el! Akkor már az enyém is a Sun.
Ilyen egyszerű az egész! Cserében pedig...

– Adolfo! – gyűlölettől torz hang szólalt meg a
hangkockából. – Szóval erre akarsz minket felhasz-
nálni! Adolfo Romero Benedicto, a neves üzletem-
ber, a nagylelkű szponzor, a zarg háború utáni újjá-
építés bajnoka. A kis Adolfo, akit mindenki utált az
akadémián, mert nyálas volt, aljas és törtető.

A testőrök fegyvert rántottak, de gazdájuk lein-
tette őket. Adolfo meglepetten bámulta a sötét ala-
kot.

– Hősiességet nem lehet pénzért venni. Azzal
meggyaláznánk az elesettek emlékét.

– Ki a fene vagy? Honnan a pokolból kerültél
ide? – a milliárdos vádlóan mutatott Jermakra. –
Szedjétek le róla a csuklyát! Hadd lássam, ki mer ve-
lem szórakozni!

A testőrök előre lendültek. Jermak mozdulatla-
nul várta a támadást. Van Dark az asztal mögé akart
bukni, amikor...

Amikor valami megpattant.

Egy másodperc töredékéig minden felkavaro-
dott, mintha csak örvénybe kerültek volna, azután

körülölelte őket a világűr felséges csendje. Van Dark egy pillanatra arra gondolt, hogy a valóság ilyen kifordulása csak az illúzió műve lehet, de azután átengedte magát a lenyűgöző látványnak. A távolban egy kék nap ragyogott, alattuk egy fehéren izzó hold bukkant elő egy vérvörös bolygó mögül.

– Jan Van Hellen vagyok, az évfolyam legjobb tanulója – hallatszott. Egykori évfolyamtársuk hangja nem a hangszóróból, hanem a fejükben szólalt meg.

Halkan, de kristálytisztán.

– Nem! – ez Adolfo volt. – Van Hellen rögtön az elején meghalt.

– Így igaz – felelte Van Hellen.

Parányi hajók bukkantak elő a hold mögül. A fel szállás után azonnal harci alakzatba rendeződtek. Életre keltek a fegyverrendszerek, pulzáló energia töltötte meg a paneleken ágaskodó lézergyúkat. A naszádok eszeveszett sebességgel közeledtek az orbitális pályán vesztelő mezon csatacirkáló felé. A galaxison túlról érkezett agresszorok már három napja bombázták a Marages bolygót. Az itt élő inszektoidokat és embereket váratlanul érte a támadás. A fehéren csillogó óriás fenséges türelemmel várta a halálra ítélt világ kétségbeesett védőit. Még csak pajzsait sem vonta fel maga köré.

Van Hellen összeszorított foggal bámulta a Scorpion Sting műszereit. Alig egy órája kapta meg a kapitányi oklevelét, és máris egy egész hajórajt vezetett az inváziós flotta ellen.

Most majd kiderül, hogy mit ér a sok évi gyakor-

lás, a gondos felkészülés, az önfeláldozó, minden egyébről lemondó tanulás. Bizott magában, bizott világa haditechnikájában. Tudta, hogy ha időt nyer, akkor azzal életet nyer milliók számára.

A mezon hajó tatján megvillant valami. Egy töredékmásodpercre vakító, hideg ragyogás kötötte össze az óriást és a törpéket.

Van Hellen többé már nem érzett semmit. Az ő háborúja itt véget ért.

– Még csak lőni sem tudtam.

– Nem! Van Hellen az első mezon ostrom idején esett el. Te nem lehetsz ő!

– Igaz, én... Én Hung Teng vagyok. Második az akadémián.

A távoli kettős törpenap fakó fénye alig jutott el az aszteroidaövezetbe. A saipang hajók óvatosan közeledtek az Ezüstkigyó Klán titkos bázisa felé. Ha sikerül észrevétlenül megközelíteni a cápapérenceket, akkor van esélyük a győzelemre. A diadal után a közeli rendszerek teljes erőforrása egy kézben összpontosul majd.

Lesz elég hajó, lesz elég katona, hogy szembe szálljanak a mind fenyegetőbbé váló zarg támadókkal. Ehhez azonban először le kellett számolni a belső ellenséggel. Mert az ellenség már beférkőzött a védők közé is. Csak egy erős, egységes galaktika győzheti le az idegeneket.

Ez elegendő ok a támadásra.

Egy vörös lámpa kezdett el villogni Huang Teng előtt. Mozgás a hipertérben!

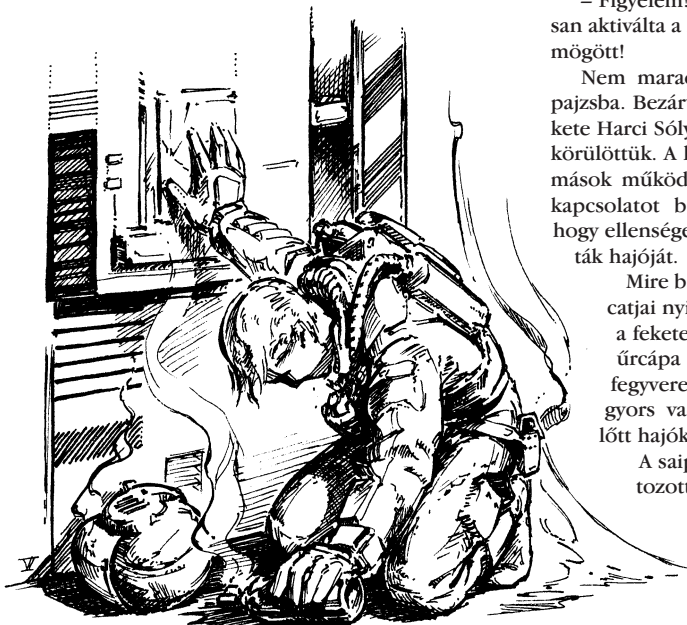
– Figyelem! – csattant fel, miközben villámgyorsan aktiválta a hátsó ernyőket. – Valaki van a hátunk mögött!

Nem maradt idejük teljes energiát engedni a pajzsba. Bezárult körülöttük a Kigyók csapdája. Fekete Harci Sóllymok és Doomjagerek bukkantak elő körülöttük. A közelben félelmetes erejű zavaróállomások működtek. A saipang hajók elveszítették a kapcsolatot bázisukkal. Teng műszerei jelezték, hogy ellenséges fegyverek célkövető radarjai befogták hajóját.

Mire bármit is tehetett volna, lézergyúk tucatjai nyitottak tüzet rájuk, rakéták hagyták el a fekete hajók vetőcsöveit. Az ellenség a régi úrcápa taktikát alkalmazta, először a nehéz fegyverek nyitottak tüzet, majd a könnyű, gyors vadászgépek rajai zúdultak a roncsá lőtt hajók felé. Nem volt menekvés.

A saipang flotta körül lángoló pokollá változott az űr.

Hung Teng dermedten bámulta a képernyőn közeledő Kriptun Brutal rakétát. Nem volt ereje megmozdulni. Mire felocsúdott, már minden véget ért.



– Szerencsére nem szenvedtem – mondta a hang.

– Nem lehetsz Hung Teng! Azt az akciót én szerveztem Nem volt túlélő.

Sötét, szűk folyosón álltak. Mindent elborított az égett hús és a műanyag sárgás, fojtogató füstje. Izzó, kormos páncélban egy rohamosztagos botorkált elő a sarok mögül. Odatántorgott a túlzott berendezéshez, és összeégett öklével belevágott az üveglapba. Forró víz tört elő a repedezett mennyezet alól, a mérgező füst sűrű párával keveredett. Megrázkódott a talaj, a domborművekkel borított fal egy darabja összeomlott. A résen jeges szél süvített be, elsöpörte a füstöt. Most már jól látszottak a padlót borító holttestek. Férfiak, nők, gyerekek.

– A draconiai mészárlás. Először ezért ítélték halálra. Pedig azt hittem, hogy igaz ügyet szolgálok. Azt mondták, hogy a zargok átprogramozták a bennszülöttek agyát. Nem volt igaz.

A rohamosztagos megragadta felhólyagzódtot sikáját. Oldalán felillant az Iron Sun. A sisak nagyot csattant a kövön. Egy összeégett, kétségbeesett arc bukkant elő.

– Jermak?

– Igen, ekkor és itt én voltam.

– Ez az egész nem igaz! Csak egy látomás. Ezek mind halottak. Csak valami cerebrita agyvarázslat... Testőrök, végezze-tek vele!

– Adolfo, most nincsenek testőreid. Inkább figyelj!

Fekete ruhás, hosszú ősz hajú férfi állt a ragyogóan megvilágított emelvényen. Mögötte félmegzen, duzzadó izomzatú óriások tartották a koponyákkal díszített zászlókat. Fejük fölött felfegyverzett antiG korongokon barbár világok emberevő törzseiből toborzott fejadászok lebegtek. Harsonák szólaltak meg, áldozati török mélyedtek a sziklaoltárookra feszített szerencsétlenek mellébe. Felmorajlott a tömeg, és lángnyelvek törtek a magasba. A vénség karmokban végződő kezét belemártotta az előtte álló, vérrel teli medencébe, és vörösr festette tetoválasokkal borított arcát.

– Khali! Khali! – üvöltötte a tömeg. – Próféta! Próféta!

– Vezetni foglak benneteket! – mondta menydörögő hangon a vezér.

– Vezess minket! Khali! Vezess minket a pusztulásba! Megtisztítjuk a kozmoszt!

Az alacsony, görnyedt figura ott üvöltött a többiekkel. Elragadta a tömeg extázisa. Már nem volt akarat, eggyé vált az őrjöngő, önfelédelt sokasággal. Megkínzott roncsoste nem hasonlított az egykori csillagharcos büszke alakjára.

– Khali vezetett egy darabig – mondta a hang csendesén. – Lenyűgözött a Tiszták Légiójának szilaj ereje. Aztán rájöttem, hogy ő is csak egy játékszer. Ugyanúgy hazudik, mint a Napkereszt papjai.

– És a többiek? – Van Dark először tudott megszólalni.

– A többiek?

Darabokra szakadt a tér, mintha csak egyszerre tucatnyi képernyőt bámultak volna.

– Mind elmentek. Elfogytak a hősök. Csak mi maradtunk.

A legkülönfélébb hajókat látták. Lángoló roncsokat, roncsá váló büszke cirkálókat. Látták egykori társaikat. Látták, ahogy elmennek. Ki gyorsan, egy szemvillanás alatt, ki lassan, hónapokig tartó kinszenvedés után.

Ott ragyogtak szemükben a mezon ostrom, a zarg invázió őrjító képei, a kétségbeesett hősiesség és a megszállott elszántság bénító emlékfoszlánnyai., de tanúi voltak annak, ahogy testvér fordult a testvér ellen, ahogy a lázadásba kényszerített tömegek ellepték a felhővárosok tágas tereit, ahogy a titkos kultuszok összeesküvői mérgezték csöpögő pengével lecsaptak alvó áldozataikra. A szemük láttára hullott darabokra a régi világ.

Mindenütt akadt egy-egy ismerős arc.

Látták az értelmes fajok között dúló ezernyi háborút, látták a sötétben tenyésző fekete cerebritákat. Szektorugró óriáshajókat látták tiltott bolygók mellett előbukkanni a semmiből, és megérintette őket egy nostromo iszonyatos árnya.

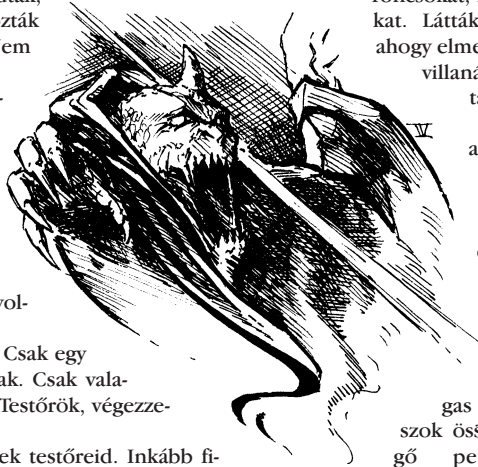
Egyre szűkül, egyre gyorsabbá vált a lángoló képek örvénye.

Megint pattant valami, mint amikor egy szétrepedő időhurokból lép ki a csillaghajó. Véget ért a varázslat.

– Öljétek meg! – rikoltotta Adolfo.

Jermak nem várta meg a támadást. Embertelen gyorsasággal a magasba vetette magát. Fekete köpenye denevérszárnyként kinyílt. Szinte repült.

Az első testőr lézersugara átütötte Jermak székét. A férfi plazmapisztolyt tartott a másik kezében.



Jermak fejéről hátracsúszott a csukja. Van Dark feldöntötte a márványsztalet, és odébb hengeredett. Egy lézersugár szinte súrolta a fejét. Villámgyorsan megnyomta gyűrűje jeladóját. Pillantása Jermakra esett. A halálraítélt arca mintha megolvadt volna, ráncos sárgás bőrét nedvesen lüktető hólyagok borították. Sem orra, sem füle nem volt. Zöld kígyószeme fölött egy rövid szarv emelkedett ki a csapott, pikkelyes homlokból.

A testőr tüzet nyitott. Az izzó plazma süvítve vágódott a mennyezetről lecsüngő alak felé, de mielőtt elérhette volna, Jermak kitátotta száját, és egy kocsonyás felhőt okádott a több ezer fokos sugárnyalás elé.

És a zöld felhő elnyelte a plazmát!

Van Dark felnyögött, és oldalt gördült. A feje fölött lángra lobbant a dekoráció. A sarokban álló páncél csőrömpölvé eldőlt, és kint vijjogni kezdtek a vészjelzők.

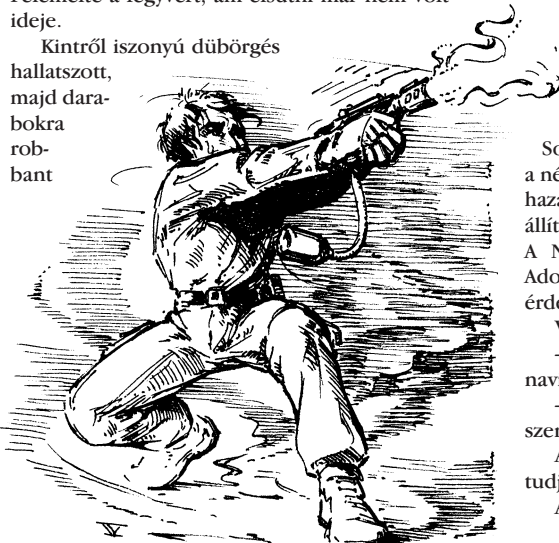
Jermak előrelendült, ám a testőrök útját állták. Adolfo felsikított, és az ajtó felé vetette magát. Keze már elérte a kilincset, amikor egy nedves csillogó csáp – talán fémből készült, talán eleven, torz hűsből – vágódott elő a fekete köpeny alól, és a lábára tekeredett.

Az első testőr összeesett, klóntársa viszont ellökte magát Jermaktól, és egy kézi lángszórót húzott elő. Arcán látszott, hogy elvette eszét a rettegés.

– Ne! – üvöltötte Adolfo, de már elkészt. Iszonyú suhogással egy sárga lángoszlop tört elő a fegyverből. A milliomos sikitását mintha csak elvágták volna.

A testőr üveges szemmel Van Dark felé fordult. Felemelte a fegyvert, ám elsütni már nem volt ideje.

Kintről iszonyú dübörgés hallatszott, majd darabokra robbant



a hátsó fal. A légnymás a sarokba hajtotta a testőrt. Van Dark remegő lábbal feltápáskodott, és a falban tátongó réstre nézett. Kint az épület mellett egy Scorpion Thunder lebegett.

– Na mi van kapitányom, mire vársz? – üvöltötte egy hang. – Mozogj már, mert nyakunkban a Bolygóvédelem!

A navahói a réshez tántorgott. Egy fémrampa nyúlt ki elé, és a következő pillanatban vállán érezte pilótája erős kezét.

– Tűnjünk el innen – suttogta.

Miközben emelkedtek, még látta, hogy lángba borul az épület. Úgy tűnt, mintha a füstből egy vilámgyors fekete alak rohant volna a közeli liftaknak felé. Persze lehet, hogy csak a szeme káprázott.

* * *

Néhány órával később már a mélyűr csillagai ragyogtak a *Stalingrad* körül. Sikerült lerázni az üldöző naszádokat, a Scorpion Thunder felkészült a hirtér átzelésére.

– Van Dark – szólalt meg Dolores.

– Igen? – nézett rá a navahói.

A műszerfal halványan foszforeszkáló kijelzői fölé hajoló navigátorlány egy hanggömböt tartott a kezében.

– Közvetlenül a belső bolygók elhagyása után készítettem ezt a felvételt. Néhány perc a Fekete Örvény Kalózadó híreiből. Azt hiszem, érdekelni fog.

A kapitány csendben bólintott. Dolores bekapcsolta a gömböt. A bemondó jól ismert, ellenszenves hangja azonnal betöltötte a félhomályos kapitányi hidat.

– Most pedig a legeslegfontosabb újdonság! Egy igazi bombahír! A ShinTo területi igazgatója, a Napkereszt egyházának tiszteletbeli megapresbitere, a multimilliomos Adolfo Romero Benedicto hősi halált halt a zarg invázió elleni küzdelemben. Micsoda torz fintora a

Sorsnak, hogy ez éppen akkor történt meg, amikor a népszerű üzletember kivételes képességeit imádott hazánk, a Galaktikus Birodalom szolgálatába kívánta állítani! Micsoda nagy politikus lehetett volna belőle! A Napkereszt színódusának közbejárására a hős Adolfo Romero Benedictot halála után az Iron Sun érdemrend lovagi fokozatával tüntették ki.

Van Dark Doloresre nézett:

– Végül is megkapta, amire vágyott – mondta a navigátor.

– Igen – felelte a kapitány. – Megérdemelte. Hiszen hallhattad, igazi hős volt.

A hősök kora pedig lejárt. Azt meg senki sem tudja, hogy mit hoz a holnap.

A Káosz Galaktika holnapja.

VARGA A. CSABA

ROBOTZSARU

3. RÉSZ

Sastoll jó hírű árnyvadász volt. A Sziú Nemzetben született, de Seattle-ben nőtt fel és ott tanulta meg a szakmát is. Az évek során valóságos specialistává képezte magát a céges létesítmények elleni behatolási akcióknak. Természet adta óvatossága és széles szaktudása mind ez idáig megvédték az életét. Mind ez idáig.

Amikor megpillantotta a raktárba ajtóval együtt berontó fémembert, azonnal megértette, hogy ezúttal a legkörülményesebb tervezés is elégtelennek bizonyult. Gyorsan kapcsolt, így ő volt az első, aki megadása jeléül feltartotta mindkét kezét. Aztán jött az a bizonyos malőr (az egyik társa nem bírta megemészteni a gondolatot, hogy őt is legyőzhetik egyszer), és az a sötét kinézetű, háromcsövű géppuska máris ontani kezdte magából a lövedékeket.

Sastoll adrenalintól felgyorsított érzékei előtt fájdalmas részletességgel, lassított felvételként peregtek az események – szinte látta a kirepülő lövedékeket halálos rőppályájukon. Látta őket egyenként becsapódnia a szamuráj mellkasába (ő állt bal kéz felől, tehát ő lett az első áldozat is), látta a szétfröccsenő vért, ruhadarabokat és egyéb, kevésbé gusztusos szerves anyagokat. Négy lövés, mindegyik pontosan a mellkason. Aztán a halált hozó gépkar néhány fokkal jobbra fordult (közben szünetelt a tüzelés), és újabb négy golyó csattant ki belőle. A rohamgyús vadász teli szájjal üvöltve vált meg életétől. Négy lövés, mindegyik pontosan a mellkason. Aztán újabb néhány fokos elfordulás és újabb négy lövés következett. Egyik vadász a másik után.

Sastollnak volt ideje felkészülni a halálra. Tudat alatt szinte várta, hogy leperegjen előtte az élete, de furcsa módon csak egyetlen kép jutott az eszébe: amikor kisgyermek korában a bátyja maga elé ültette a motorjára, és a kezébe adta a kormányt. Pontosan emlékezett rá, mennyire szélesre kellett tárnai rövidke karját, mennyire érdesnek érezte a gázkart, és mennyire furcsa volt érezni, hogyan lódul előre csuklója egyetlen mozdulatára a hatalmas motor. Aztán már csak azt látta, hogy a sebesen forgó géppuska-csővek utolsóként az ő irányába fordulnak. Várta a véget.

De semmi sem történt. Nem voltak lövedékek, nem volt felvillanás, nem voltak gőzkalapácszerű ütések a mellkason. A fémember nem ültelt. Helyet-

te furcsán dermedt pózban állt, és egy láda sarkát bámulta.

Egy pillanatig halott csend ereszkedett a raktárépületre. Aztán Sastoll agya „visszaugrott” árnyvadász üzemmódba, és ezzel egyidőben a tagjai megmozdultak. A földön hagyta a fegyverét, és villámgyorsan kisuport az épületből. Profi árnyvadász lévén tudta, hogy egymagában nem lesz már esélye, hogy kijusson, de a közvetítőjét (és rajta keresztül árnyvadász kollégáit) értesíteni kell az Ares kutatólabor mélyén rejtőző szörnyetegről. Azután pedig... nos, azután már csak reménykedni lehetett, hogy a biztonsági őrök megkímélik az életét és valamelyest a testi épségét is.

Amint szabad ége alá ért, letérdelt, és levette hátizsákját. Előhalászta belőle az apró rakétát (közben nem győzte áldani Villámnak, a csapat dekásának az esztét, amiért azt javasolta, hogy a kis rakétát is magukkal kellene vinniük végszükség esetére), leállította a földre és kinyitotta csúcán a kis ajtót. Halántékából egyetlen mozdulattal kiemelte az akció során a kiberszeme által rögzített képeket tartalmazó chipet,





és sietve behelyezte a rakéta miniatűr tárolórekeszébe. A chip halk csettenéssel ugrott be a számára tervezett aljzatba. Sasstoll bezárta a pici ajtót, bepötyögte az indítókédot és hátralépett. A kis rakétát arra programozták, hogy a megadott helyen érjen földet (biztonsági okokból ezt a helyet sem Sasstoll sem társai nem ismerték), és eljuttassa oda chip-terhét. A megadott helyen a közvetítőjük már várakozni fog, és akkor ha Sasstoll és a társai nem is, de a felvétel (a bizonyíték a fémember létezéséről) mégis kijut az Ares biztonsági örök karmai közül, és hozzáférhetővé válik minden arra érdemes árnyvadász számára.

Amint a rakéta felemelkedett a földről és eltűnt a magasban, Sasstoll csizmák dübörgését hallotta. Elhajította hátzásákját, hogy ne legyen a közelében, két tenyerét kifelé fordította és jól láthatóan eltartotta testétől, majd a hang irányába fordult. Szíve a torkában dobogott, mert tudta, amint a biztonsági örök befordulnak a sarkon, a legelső másodpercek fognak döntenie életről és halálról.

Sasstoll remélte, hogy az előbbi fog bekövetkezni. Tévedett. A halál mégsem onnan érkezett, ahonnan számított rá. A lábdobogás egyre közelebb ért ugyan, de mielőtt a rohamosztág felbukkant volna a szomszédos épület mögül, Sasstoll hatalmas ütésekkel érzett a hátában. Előrevágódott. Utoljára még annyit látott, hogy a szürke aszfalt rohamosan közelít feléje, aztán elsötétült minden.

Alex Murphy érezte, amint a karja helyére felcsatolt géppuskából kivágódnak a lövedékek. Olyan érzés volt, mintha megmozgatta volna az ujjait, hason-

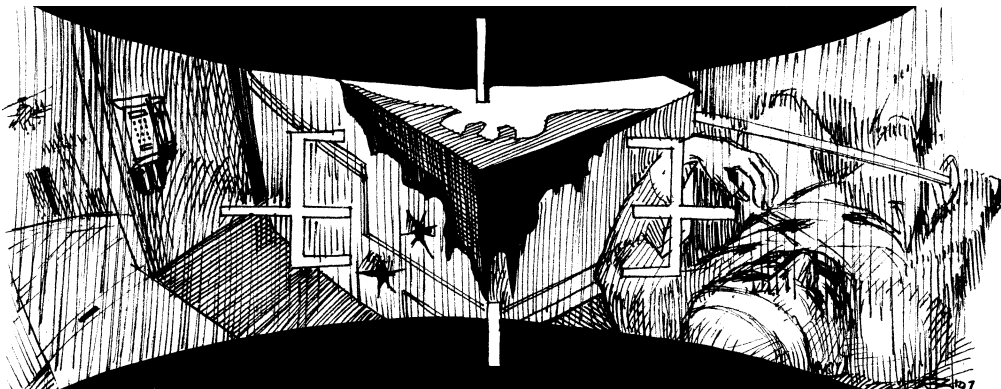
lón ahhoz, mint amikor az ember az ujjával az asztalon dobol. Azzal a különbséggel, hogy itt minden egyes dobbantás egy 7,62 mm-es APDS robbanó lövszer kilövését jelentette. És csakúgy, mint az ujjmozgatást, a tüzelést is meg lehetett tanulni úgy végezni, hogy közben ne mozogjon az alkarja. Mindössze gyakorlás kérdése volt az egész: a fegyver visszarúgásának gyakorlatilag teljes megszüntetéséhez szükséges gépi erő rendelkezésre állt a karjában.

Miközben sorban egymás után megölte a sarokba szorult árnyvadászokat, az ő szeme is hasonló képeket látott, mint Sasstollé: vér és halál lassított felvételben. Mindössze annyi különbséggel, hogy míg Sasstoll az izgalmi adrenalinlökektől felgyorsítva érzékelte a valóságot, addig ez a hétköznapi ember számára szinte fel sem fogható sebesség Murphynek teljes mértékben a sajátja volt. Neki nem volt szüksége adrenalinra – ő állandóan „turbó üzemmódban” működött. Más kérdés, hogy arra a kevéssre, ami szerves anyag megmaradt valaha hús-vér testéből, nem is nagyon hatna az adrenalin.

Szinte klinikai közönyvel szemlélte pusztításának eredményét. A bal sarokban álló zsumarájál szép munkát végzett, pontos lövésekkel sikerült ártalmatlanná tennie. A rohamágyús fickó szintén könnyű préda volt, a lövések vele is azonnal végeztek. Már akkor meghalt, amikor a teste még nem zuhant le a földre. Artikulátlan hallálövöltését Murphy tisztán hallotta: kibernetikus hallóberendezése (mely nemcsak a fejének két oldalába épített kibernetikus füleknek, de a testének számos pontján elhelyezett egyéb érzékelőknek köszönhetően az emberi hallásénál sokkalta szélesebb frekvenciatartományban és sokkal pontosabban „térérzéssel” hallotta a hangokat) szinte tökéletesen semlegesítette a saját fegyvere által keltett közvetlen és visszavert hanghullámokat. Murphy számára úgy működött a dübörgő géppuska, mintha hangtompító pisztolyt sütött volna el.

A harmadik fickó megpróbált félreugrani. Eredménytelen próbálkozás volt. A géppuska vele is sebességi pontossággal végzett: a lövedékek talán ha néhány milliméterrel tévesztettek irányt ahhoz a ponthoz képest, ahová Murphy eredetileg küldeni kívánta őket. Az ugrásának köszönhetően azonban a férfi teste oldalt és kissé előre lendült, és amikor meghalt, lezuhant a raktár padlójára, és feje nekiütődött egy kisebb fémláda sarkának.

Murphy széles látószögű optikája a fejének elmozdítása nélkül is jól látta a földön heverő, fúrcsán kitekeredett hullát, és a véres foltot a mellette álló láda sarkán. Emberi agya és a testébe-fejébe épített miriádnyi taktikai elemző áramkör a másodperc törtérsze alatt kielemezte és lényegtelennek ítélte ezt a mozzanatot, azzal a csalhatatlan bizonyossággal, amellyel akármelyik gyakorlott harcos azonnal el tud-



ja dönteni, hogy a környező világ ingerei közül melyek fontosak és melyek nem. A halált hozó géppuska máris a jobb szélső, utolsó férfi felé fordult, de mielőtt a lövedékek útjukra indulhattak volna, Murphy szerves agyának egyik elrejtett zugába bevilant valami. Az a vérfolt... Az alakja kísértetiesen hasonlít egy... mintha...

Figyelmét teljesen lekötötte a vérfolt. Gondos részletességgel végignézte, hogyan változtatja alakját, amint lassan lefolyik a fémláda oldalán. Kezdetben leginkább egy félig kitért szárnyú denevérré hasonlított... vagy sárkányra inkább? Egy félelmetes vörös sárkányra? Tulajdonképpen mindegy. Lehetne éppenséggel egy nagy köpenyű varázsló is, vagy egy piruettjét széttárt karral éppen befejező balerina. Maradjunk mégis inkább a denevérnél, az tűnik még a legelfogadhatóbbnak. Szóval denevér. Egy olyan denevér, amelynek a bal szárnya be van hajtva, és félloldalasan repül. Igen. De... Persze az is lehet, hogy a jobb szárnya van behajtva, és éppen az ellenkező irányba repül. Az a baj, hogy egy ilyen vörös körvonalból nagyon nehéz ám megállapítani, vajon szembe repül-e a denevér (sárkány inkább?), vagy pedig távolodik-e éppen.

Ahogy továbbfolyt a vérfolt, a denevér hasából lassan kiemelkedett egy alakatlan nyúlvány. Buborékok is megjelentek a felszínén. Murphy mélyebbre nyúlt ismereteiben. Így már sajnos se nem sárkány, se nem denevér. Így most... most nem is hasonlított semmire, csak egy vérfoltra, amelyik lassan kúszik lefelé egy fémláda oldalán. És nemsokára el fog érni egy vízszintes barázdát. Vajon milyen szélesen árad majd szét, mielőtt anyai anyag leérkezne a folt alá, hogy a folt kénytelen legyen túlfolyni a barázdán? Érdekes kérdés. Alighanem pontosabb választ lehetne rá kapni, ha közelebb hajolna, és alaposabban, egészen részleteiben meg tudná figyelni a jelenséget. És persze nem szabad kihagyni a számításból a vér gyors alvadását sem. Ha elég lassan folyik, talán

le sem ér a láda aljára, mert megalvad menet közben. Sőt, ha úgy fordítanánk a ládát, hogy...

Hát ez meg mi volt?

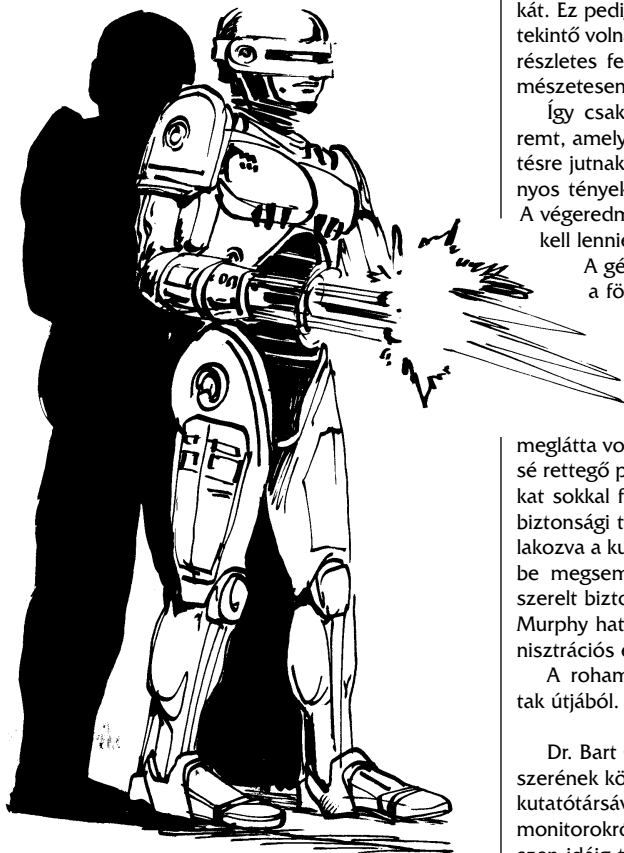
Hirtelen emlékek rohanták meg Murphy agyát. Saját magát látta egy motorcsónak hátsó ülésén, amint éppen narancshéjakat dobál a vízbe. A suhanó vizet édesapja képe követte, amint éppen beszáll a családi autóba. Aztán a legjobb barátja arca jelent meg, pityókás fémosollyal a szája szögletében: „Iszunk még egy kört, Alex?”. Szegény Jack, azóta már régóta halott. Mióta is? Már öt éve. Egy közös akciójuk során lőtte le egy Lone Star zsaru. Árnyvadászok voltak mindketten, a legjobbban a szakmában, természetesen. De az a vadászat túl keménynek bizonyult. Mire is ment ki a játék? Igen, valami adatchipet kellett volna elemelni egy Ares kutatótelepről.

Egy Ares kutatótelepről?

Mintha álomból ébredt volna, Alex Murphy körbenézett a sötét raktárban. Hirtelen minden gondolata a helyére került, és máris tudta, hol van, ki ő, és mi a feladata. Igen. Egy pillanatig nem tudta, mitévő legyen, de a WarCraft áramkör, mint mindig, most is azonnali és jó szolgálatot tett: gyorsan visszajátszotta a Murphy kibernemeszeme által rögzített eseményeket egészen addig a pontig, amikor megjelent a láda sarkán az a vérfolt. Murphy szerves agya azon a ponton elvesztette a kapcsolatát a külvilággal, de a beépített elektronikus berendezések hideg precizitással tovább működtek és mindent rögzítettek, a kimaradt eseménysort pedig visszatáplálták a gondjukra bízott szerves agyba.

Murphy tehát újra emlékezett rá, hogy az utolsó árnyvadász – egy amerindián férfi – egy darabig falhéber arccal, döbbenten áll, majd kerekét old, kisorsran az ajtón és kikerül a széles látószögű optika látómezéjéből.

Murphy tehát villámgyorsan sarkon perdült, és kibámult az éjszakába. A férfi ott állt a szabadban, hátal neki, és két kezét nyitott tenyérrrel eltartotta tes-



kát. Ez pedig megengedhetetlen. Ha döntésük körültekintő volna, mindent figyelembe venne, és a tények részletes feltárásán alapulna, akkor Murphynek természetesen egyet kellene értenie vele. De így...

Így csak annyit tehet, hogy olyan helyzetet terem, amely alapján a felettesei a helyes következtésre jutnak, még akkor is, ha gondolatmenetük hiányos tényeken alapul, következképpen cáfolható. A végeredmény az, ami számít, és annak helyesnek kell lennie.

A géppuska újra felugatott, és Sastoll elterült a földön, éppen abban a pillanatban, amikor a rohamosztag megérkezett. Parancsnokuk lihegve végignézte a földön heverő hullán, majd Murphyre emelte a tekintetét. Ha Murphy agyát nem kötötték volna le más gondolatok,

meglátta volna a férfi szemébe kiülő bizonytalan, kis-gó rettegő pillantást. De jelen pillanatban más dolgokat sokkal fontosabbnak tartott. El kellett jutnia egy biztonsági terminálhoz, hogy azon keresztül becsatlakozva a kutatóközpont saját számítógéprendszerébe megsemmisítse a szemközi épület sarkára szerelt biztonsági kamera által rögzített felvételeket. Murphy határozott léptekkel elindult tehát az adminisztrációs épület felé.

A rohamosztagosok tiszteletudóan félrehúzódtak útból.

Dr. Bart Chambers a kutatótelep biztonsági rendszerének központi vezérlőtermében ült, és (öt másik kutatótársával egyetemben) szemét le nem vette a monitorokról és különféle kijelzőkről. Az akció egészen idáig terszerűen haladt. Az Ares által felbérelt árnyvadászok mintaszzerűen végrehajtották a behatolást a telepre – dolgukat megkönnyítendő Chambersek azért itt-ott meggyengítették a peremvonali védelmet –, és éppen azon az útvonalon haladtak, ahol találkoznuk kellett Alex Murphyyal. Egészen kiváló.

Mindez persze nem volt véletlen. Több hónapi gondos szervezőmunkának köszönhető, hogy sikerült egy elég jó nevű árnyvadász csapatot megkörnyékezni, és sikerült elérni azt is, hogy a csapat dekása – aki természetesen nem ment velük a helyszínre – eláruljon ezt-azt a tervezett akció részleteiről. Szerencsétlen árnyvadászoknak ilyen előkészítést feltételezve gyakorlatilag nem maradt esélyük az életben maradásra, de az akció ugyanis célja éppen ez volt. Ezek a fickók ugyanis nyolc hónappal ezelőtt végrehajtottak egy „igazi” akciót egy másik Ares létesítmény ellen, amely során tizenkét Ares biztonsági őr meghalt, és sok millió nujen értékű fejlesztési szabdalom átvándorolt a cég egyik konkurenséhez.

Az akció utáni első két hétben a cég nagy erővel kereste a tetteseket, de végül nem jutottak el az

tétől. Murphy agyának elektronikus fele a kódolt biztonsági frekvencián automatikusan hozzákapcsolódott a cég számítógépes rendszeréhez, és a beáramló adatok alapján kialakította a megfelelő érzeteket. Murphy tehát azonnal „megsejtette”, hogy egy nyolcfős rohamosztag útban van a helyszín felé, és már alig néhány másodperc kell csak nekik, hogy felbukkanjanak a szemközi raktáregyület sarka mögött.

A rohamosztagosoknak végezniük kellene az illetéktelen behatolóval, de látván az amerindian férfi megadó testtartását, lehet, hogy csak kábítólovedéket használnak, hogy később kihallgathassák. Ami egyben azt is jelentené... (a három géppuskacső hirtelen ismét forgásba lendült), hogy a fickó beszámolhatna Murphy hibájáról, pillanatnyi kihagyásáról. És a puhácska emberek valahol egy irodában később esetleg arra a következtetésre jutnának a maguk tökéletlen agyával, hogy Murphy mégsem egészen az a lény, aminek tervezték. Hogy ő mégsem testesíti meg az emberi faj továbbfejlődésének következő lépcsőfo-

árnyvadászokig. Az egyik alkalmazott dekásuk viszont kiderítette, hogy a konkurens cég már fel is használta új termékéhez az ellopott adatokat, ezért aztán a keresési akciót felfüggesztették. Az árnyvadászok tehát joggal hihették azt, hogy megúszták a dolgot, hiszen az Aresnak már nem fűződik anyagi érdeke a kézre kerítésükben. Ez egyrészt helyes meglátás volt, másrészt helytelen. Helyes, mert a nyomozást valóban felfüggesztették. És helytelen, mert (amiről az árnyvadászok nem tudhattak) az Ares elhárítás a végén mégis kiderítette a vadászok személyazonosságát és hollétét, de mivel a szajrén akkorra már túladtak, csak erőforrás-pocsékolásnak tűnt kiküldeni ellenük egy felszerelt rohamosztagot. Az árnyvadászok és a cégek közötti szokásos status quo tehát újra helyreállt: a céges mammut nem vesződött feleslegesen azzal, hogy eltapossa a vérét szívó moszkítót, a moszkító pedig megmaradt abbéli romantikus hitében, hogy becsapta a mammutot, és az nem is tud létezéséről.

Egészen mostanáig. Az Aresnél felmerült ugyanis az ötlet, hogy a legújabb fejlesztési eredményt – vagyis Alex Murphys – élesben is ki kellene próbálni, persze maximálisan irányított körülmények között. Megszerveztek tehát egy akciót a saját kutatótelepük ellen, és amikor arra került sor, hogy kiválasszák, kit ítéljenek halálra azzal, hogy felkérik az akció végrehajtására, hamar megtalálták a lezárt fájl az elhárítás számítógéprendszerében (valójában egy számítógépes keresőprogram dobta ki automatikusan az eredményt, de hát ez most részletkérdés).

Chambers doki elégedetten dörzsölte a kezét. A módszer, ahogyan Murphy meglepte a behatolókat és ahogyan rajtuk ütött a kis raktárépületben, egészen elsőrangú volt, és fényesen bizonyította a „robotember” abszolút felsőbbrendűségét a harcban. Tökéletes. Végre sikerült megalkotni a harcban logikusan, érzelemmentesen gondolkodó, szuperhatékony katonát, aki mégsem gép, és akivel akció előtt és után minden részletet meg lehet vitatni az emberi agyak gondolkodására jellemző mélységgel. Chambers körbenézett kutatótársain. Mindannyiuk arcára kiült az elégedett vigyor.

– Nézze csak, professor! – szólalt meg az egyik diszpécser, akit nem érdekelték a fennkölt részletek, annál inkább a Murphy kiberszeme által vett képet közvetítő monitor. – Egyet életben hagyott!

– Micsoda? – Chambers is a képernyő felé fordult. Egy fémláda sarka látszott rajta nagytotálban. – Ne szórakozzon velem, hallja! Kapcsoljon át Murphy kamerájára!

– Éppen azt nézzük, uram! De várjon csak... átkapcsolok egy külső kamerára.

A kép változott, és most a raktárépületet lehetett látni kívülről – enyhén zöldes árnyalat jelezte, hogy a

felvétel fényerősítő üzemmódban készült. Jól látszott rajta a mézárszékékké változott kis raktárépület, a bedöntött kapu, és a kapuban álló Murphy szürkéskékké fémteste. De sajnos az is jól látszott, hogy az egyik árnyvadász az épület előtt térdel a földön, és egy kis szerkezeten bütyköl valamit. Murphy pedig meg sem moccan, mintha tudomást sem venne róla.

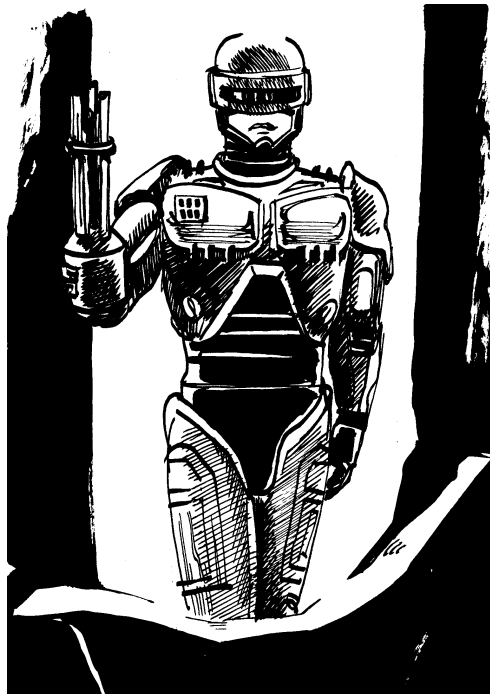
– Azonnal küldjenek oda egy osztagot, intézzék el ezt a fickót, és hozzák vissza Murphys! – parancsolta Chambers.

– Már megtörtént, uram – felelt a diszpécser, és egy taktikai monitorra mutatott. A monitoron a telep alaprajza látszott, és mozgó, zöld pontok jelezték a helyszín felé tartó rohamosztagokat.

Chambers magába fojtott egy káromkodást. Igazából nem az zavarta, hogy életben maradt egy árnyvadász, hiszen a rohamosztag hamarosan odaér. Nem, őt az aggasztotta, hogy minden erőfeszítésük ellenére sem sikerült elérni, hogy a Murphysnél jelentkező figyelemelterelődéses tünetegyüttes jelentkezését legalább nagyjából szabályozni tudják. Azt tudták, hogy be fog következni, pusztán az idejét akarták befolyásolni – mint kiderült, sikertelenül. Magát a tünetegyüttest jól ismerték, és tudták, hogy együtt jár a nulla alatti esszenciájú állapottal. Természetesen neve is volt. Úgy hívták: krónikus disszociációs szindróma.

Folyt. köv.

SERFLÉK SZABOLCS



ÖT ÉV JÁTÉK

A Beholder Bt. története



Kollégám hosszasan unszoltak, hogy a TF 5 éves fennállása alkalmából írjak egy pár sort arról, hogyan is kezdődött. Bizonyos vagyok benne, hogy erről már több szerepjátékos találkozózn is meséltünk, és talán a Biberholdban is volt erről írás, de az is biztos, hogy sokak számára új lesz a történet.

Még egyetemista voltam (Macival mindketten az ELTE TTK programozó matematikus szakára jártunk), amikor meghívtak minket Svédországra egy programozási versenyre. Az ismerkedés kedvéért a csapat minden tagját más-más svédnél szállásolták el. A versenyen alaposan elkezdődött a házigazdák, de nem is ez volt a lényeg, hanem az, hogy vendéglátóm egyik este bevitt az egyetemükre, ahol megismertetett az internettel, és az első Multi-user Dungeonnal, azaz MUD-dal. Mivel világlevéltemben imádtam a szöveges kalandjátékokat, persze egyből teljesen oda voltam egy olyan játékért, amelyet egyszerre akár százan is játszhatnak, találkozhatók más játékosokkal, beszélgethetünk, harcolhatunk stb. Sajnos, akkoriban nem nagyon volt lehetőség egy ilyen játék megvalósítására Magyarországon, hiszen az internet szinte ismeretlen volt.

Az egyetem után a Novotrade Software Kft-nél dolgoztam, játékprogramokat fejlesztettünk. Mivel a MUD továbbra is izgatta a fantáziámat, arra gondoltam, hogy egy amolyan játékkerem-szerűséget kéne csinálni, ahová be van állítva 20-25 hálozatba kötött PC, és ezen a rendszeren fut egy MUD-szerű játék. Sajnos egy ilyen vállalkozás elég nagy beruházást (és így komoly kölcsönöket) igényelt, ezért, hogy nehogy befürödünk vele, írtam róla az 576KByte-ban, várva, hogy egyáltalán hány embert érdekelne a dolog. Közel 150 levelet kaptam, amit kevésnek tartottam. (Így utólag már látom, hogy az a 150 is nagyon sok volt.) Szóval a „fantasy-terem” ötletét fektettem, és elhatároztam, hogy a játékot inkább levelezős formában kellene megvalósítani. Már sokat hallottam ilyen játékok létezéséről, de kevés elképzelésem volt arról, hogy hogyan is zajlanak, ezért kipróbáltam néhányat. Kezdetben nagyon tetszett a dolog, és sok ötletet is innen kaptam. Ezenkívül jó tapasztalatot szereztem arról, hogy mit csináljak másképp. Nyaralás közben kitaláltam a TF rendszerét, egy csomó tárgyat, ször-

nyet, meg hasonlót, és leírtam egy füzetbe. Egy project befejezése után elég hosszú ideig nem volt munkánk, úgyhogy amolyan hobbiként belevágtam a programba. Emlékszem, '91 karácsonya táján szörny-, tárgy- és térképeditor programokat készítettem. Aztán elkészült az első futtatható pbm.exe, megjelent a kurzor a képernyőn, akárcsak egy szöveges kalandjátékban, be lehetett írni olyasmiket, hogy M 2 meg GY 40. Az új év munkát is hozott, de én teljes gőzzel dolgoztam akkor a TF-en. Munkatársaim nevettek a lila brekken meg hasonlókon, és azt kérdezték, miért nem foglalkozom inkább valami értelmes dologgal? Tessék-lássék részt vettem az új projectben, de hamarosan kezdett nyilvánvalóvá válni, hogy a TF-et vagy teljes időben csinálom, vagy sehogy. Kiléptem a Novotrade-ból, Macival megalapítottuk a Beholder Bt-t, vettünk egy számítógépet (egy szupergyors 386-ost!) és egy HP IIIIP lézernyomtatót. Amikor a nyomtatórutinokkal elkészültem, és volt már kinézete a dolognak, szűk baráti köröm is egyre inkább lelkesedni kezdett a játék iránt, és ez megadta a kezdetben szükséges lelki támogatást.

A non-stop játékteszt során kb. 20 fordulót is léptünk egy nap, mindenki nagyon lelkes volt. Emlékszem, hogy a troll akkor még messze a legerősebb fajnak számított, nagy ereje és regenerálódó képessége miatt, és főként, mert akkor még nem nagyon volt a programban semmi a harcban kívül. A tesztelésre – a hűgomon és Macin kívül – Nádori Gergő és Borbély Gyuri vállalkoztak. A napi tizenhat órás fejlesztés végül meghozta gyümölcsét, úgy döntöttünk, hogy elindulhat a játék. Annak a 150 embernek, aki hajdanán jelentkezett az 576 KByte-ban feladott hirdetésre, valamint számos levelezőpartneremnek kiküldtünk egy-egy szabálykönyvet és jelentkezési lapot, és vártuk a hatást. Ami bizony elég döbbenetes volt, szinte mindenki visszaküldte a JL-t, és megszavazott annyi bizalmat, hogy befizetett néhány fordulóra! Ezek szerint a játék tényleg valami nagyon újat, nagyon izgalmasat kínált, és sikerült a szabálykönyvet úgy megcsinálni, hogy ez a játékosok számára is világos volt.

A Beholder Bt. egyébként ezidőtájt az én szobám volt, ágyval, szekrényvel, meg 1 db számítógéppel és nyomtatóval. június 18-án nyomtattuk az első 0. fordulót, de a játékosokat nem mind aznap indítottuk, hanem szétterítettük őket a hétre, hogy ne egy nap kelljen az összes UL-t táplálni. Hamarosan világhossá vált, hogy más a játék 4 tesztkarakterrel és más 150 karakterrel; olyan dolgokra derült fény, amelyekre a tesztelés során nem. A játék ennek ellenére jó volt, a játékosok kirtartottak, sőt, önzölni kezdtek az új jelentkezések a már játszó emberek barátaitól. Nappal az UL-eket tápláltuk és borítékoltuk Macival, este és éjjel programoztam. Ezidőtájt kissé lestrapál-

tam a kezemet (szaknyelven ínhüvelygyulladás), ami a számítógépesedett XX. század egyik új betegsége.

Az akkori technológiával szerény emlékezetem szerint napi 30-40 UL-t tudtunk feldolgozni. Egyrészt, a térképet bitmapként nyomtattam, ami iszonyatosan sokáig tartott. Másrészt, a fordulót közvetlenül a nyomtatóra küldtem, tehát a szűk keresztmetszet a nyomtató sebessége volt. A nyomtató 4 lap/perc sebességgel nyomtatott (elvileg), így egy UL betáplálása kb. 5 percig tartott. És ha valami elromlott, elveszett a forduló stb., akkor az egyetlen megoldás az előző állapot visszatöltése és újratáplálás volt. A játékosok száma eközben folyamatosan növekedett, az új jelentkezők indítása, fordulók táplálása, csomagolása, a problémák kezelése, és a játék fejlesztése egyértelműen kettőnél több embert kívánt. Édesanyjaim sokat segítettek, de az igazi megoldás egy teljes munkaidős alkalmazott volt. Olyasvalaki, aki jól ismeri a játékokat, és a táplálás mellett válaszolni tud a játékosok kérdéseire. Így került a Bt-be a játék legnagyobb veteránja, Erdős Árpai. Mivel ő is játszott, nagyon vigyáztunk rá (Árpival az élen), hogy ne tudjon meg olyan információkat, ami a játék élvezhetőségét, a felfedezés örömeit rontaná. Emlékszem, kicsit orroltam az Árpai-féle adatbázis programra, mert hogy túl sok titkot árul el, de most már nem bánom, mert biztos, hogy nagyon sok játékot szerzett és sok segítséget jelentett mindenkinek. Ápritől sok fejlesztési ötletet is kaptunk, a feldolgozás hatékonyságának növelésére.

Emlékszem, hogy ekkor már olyan sok játékosunk volt, hogy a régi rendszerrel amúgy is lehetetlen lett volna azt a mennyiséget feldolgozni. Beleástam magam a nyomtató kézikönyvbe, és a térképnymtatást megváltoztattam bitterképről karakterkészletre. Megcsináltam, hogy a fordulókat a program ne a nyomtatóra, hanem egy file-ba írja. Így a PRINT parancsral, a háttérből tudtunk nyomtatni, és többé nem a nyomtató sebessége, hanem az operátor sebessége volt a szűk keresztmetszet. Az összes UL betáplálása után, a problémások kezelése közben is kékesen elsusogott az öregedő HP H1P.

Ekkortájt indult be a Bíborhold project. Én az újságkiadást nagyon elleneztem, mert tudtam, hogy milyen buktatókkal jár, de Massár Mátyás lelkesedése magával ragadott. Megalapítottuk az ODIN Fantasy Bt-t, amely a Bíborhold kiadását csinálta. Ahogy számítottam rá, az újság nem volt nagy üzlet, pénz nem keresett rajta, csak lelkesedésből csináltuk, és a végére már az a pénz is elúszott, amivel a céget megalapítottuk. Bár nagyon sokat dolgoztunk vele, nem bántam meg a dolgot, mert a Bíborholdon és Setét Patkány naplóján keresztül sokat népszerűsödött a TF.

Emlékszem, az első TF találkozót egy párthelyiségben sikerült megszervezni, a 100 férőhelyre kb. 200 ember jutott, mozdulni is alig lehetett. Az olimpia programja 4-5 óra alatt futott le, de legalább kétszer elszállt, úgyhogy reggeltől estig ott ültünk mellette. A mostani olimpiára már sokkal többen jelentkezték, mindenféle játékos versenyek meg hasonlók voltak, mégis 1 óra alatt lefutott az egész. (Nemhiába, ez már a 7. alkalom.)

Időközben újabb ember került a Bt-hez, Borbély Gyuri. Igencsak szűkösen voltunk akkortájt a néhány négyzetméteres szobában, mi négyen, akkor már két számítógép (egyik a tápláláshoz, másik a programozáshoz), az ágyam meg a többi bútor. Kibéreltük egy barátom üresen álló lakását a Havannán, ez az 50 négyzetméter már hatalmas fejlődést jelentett! Gyuri időközben ráunt az UL-táplálásra, úgyhogy új operátorunk Maci húga, Mazán Kati lett. Első könyvkiadási kísérletünk, az Odinos Középfölde Szerepjáték után elkezdtünk könyveket, szerepjáték-kiegészítőket is kiadni a levelezős játék mellett. Szükség volt valakire, aki ért a kiadványszerkesztéshez, így került a Bt-hez Prekop Laci.

Az időrendiségre ezek után már nem nagyon emlékszem, sorra jelentek meg a Shadowrun könyvek, újabb operátorunk lett, Bukovszki Niki, Árpai ekkor már programfejlesztéssel majd kiadványszerkesztéssel foglalkozott, megjelentek a TF regények, Gyuri visszajött, mint kiadóvezető, elindult régóta dédelgetett álmaink, a Káosz Galaktika fejlesztése Petrás Gáborral. A HKK-t már '94 őszétől teszteltük, fejlesztettük, de ez megint egy másik történet. Aztán elindult az Alanori Krónika Dani Zolival, és a KG (operátora Dikó István). Emlékszem, a KG-val kapcsolatban hatalmas elvárások voltak, tízszer jobbra akartuk, mint a TF-et. A TF fejlesztése indítás előtt 6-7 hónap volt, míg a KG-é másfél év. Mégsem tudott a KG annyit induláskor, mint akartuk, de most, másfél évvel az indítása után már bízvást állíthatom, hogy nagyon élvezetes, rengeteg kalanddal. Bőséggel vannak hosszú távú célok, fejlődési lehetőségek, és még az sem igaz, hogy a TF-nél tovább tart, tudom hogy egy problémája van (ami sajnos a TF-re is ugyanúgy igaz): hogy csak 9 naponta lehet lépni... A fantasztikus légiaradé fordulót nézegetve (ez a KG olimpia) nyilvánvaló, hogy a KG minden szempontból felnőtt a TF szintjére.

És ezzel elérkeztünk napjainkig, dióhéjban ennyi a Beholder Bt. története.

THOR MIKLÓS



MAGIC The Gathering™

NEMZETI BAJNOKSÁG

Idén ismét megrendezésre került a Magic nemzeti bajnokság. Május 17-én, szombaton hatkörös svájci rendszerben, II-es típusú versenyen küzdöttek meg a játékosok a legjobb 16-ba jutásért. Én egy fehér/kék „counterpost” paklival játszottam. (I. 1997. februári Krónika.) A pakli a februárban leírtakhoz képest sokat módosult, hiszen kivonták a kaszát, a Serra Angelt és a Mishra Factoryt. A kasza helyett Tidal Wave-et és Gossammer Chainst alkalmaztam, az angyal helyett Teferi's Honor Guardot és Rainbow Efreetet, a Mishrák helyett Quicksandet. Láthatóan, mindegyik helyettesítés jócskán gyengítette a paklit, szerencsére a többi type II-es pakli is meggyengült a korlátozásoktól, és így sikerült vetellenül az első helyen végezmem az 1. napon. A legkeményebb ellenfelet egyébként az ún. „no-brainer” fehér hordák jelentették (néhány plains, 4 Armageddon, a többi 1-2 manás lény, izlés szerint fűszerezve Sleight of Minddal és Disenchanttal). A pakli történetéhez még hozzátartozik, hogy alapban 4 Force of Willel és 3 Disenchantant játszottam, félve az ún. „Prosperous Bloom” paklitól (I. 1997. májusi Krónika). A versenyt megelőző csütörtökön teszteltünk néhány jobb játékkal, majdnem mindenki Prosperity paklival akart indulni. Összedobtam egy „prosperitygyilkos” paklit, fekete horda, rengeteg dobatással. Annyira jól sikerült, nem szólva a counterpost pakliról, amely szintén bele tudott mindig mászni valahol a kombóba, hogy végül senki nem játszott prostival szombaton. Ennek ellenére, a fenti előkészületeknek köszönhetően elég jól fel voltam készülve mindenféle kombópaklikra, és még Hanula Zsolt kiválóan összeállított Chronatog/Stasis pakliját is meg tudtam verni, némi szerencsével. Legalább kétszer bejött a Hydroblast/Sleight of Mind kombó, ami ugyan elég vérszegény, de ha ezek a lapok már úgyszólván bent vannak a kiegészítő pakliban, és a lényirtásoknak úgysem veszem sok hasznát...

Vasárnap a 16 legjobb ún. Rochester draftot játszott, Vision és 5. kiadású boosterekkel. A bíró felbontott egy boostert, és a benne levő lapokat kikergette az asztalra. A körben ülő játékosok egymás után választhattak. Valamivel több taktikázási lehetőség volt itt, mint egy egyszerű draftban, hiszen láttam, hogy az ellenfeleim mit választanak, és le-

hetett egy-egy emberre külön rákészülni. Az első körben egy kék/fekete paklit draftoltam össze, mindenféle visszavetetéssel (Bumerang, Man-o'-war, Undo), plusz egy csomó leszedéssel (Terror, Torture, Infernal Harvest). A meccsek nagyjából úgy néztek ki, hogy én lehoztam egy lényt, és bármit, amit az ellenfél megpróbált lehozni, megöltem/visszavettem. Szegedi Sanyi egy meccsben háromszor vette vissza az asztalról a Bull Elephantot, ami elég kényelmetlen, tekintve, hogy a lap kijátszásakor mindig 2 Forest visszamegy a kezébe.

A második körben egy komoly hibát vétettem. Szalay Gyuri kivett egy Bog Wraith-t, és ezért úgy döntöttem, hogy nem fogok feketét gyűjteni. Egy Terrort és több más, jó fekete lapot passzoltam el emiatt. Végül a szerencse mellémszegődött, a legutolsó körben – amikor nyolcadikként választhattam, tehát csak a 8. és 9. legjobb lap jutott nekem a tizenhatból – egy Breezekeepert és egy Tempest Drake-et kaptam. A mellettem ülők fejüket csóválva kérdegették egymást, hogy „Neked kellett volna kivenni, vagy nekem?” A végső paklim fehér-kék volt, sok kicsi repülő lényvel, egy fekete, egy vörös és egy fehér védőkörrrel. Emellett volt még benne egy leheletnyi vörös, a Fireballhoz. Erős volt még a zöldem is, de féltem a manahaláltól, ezért csak akkor raktam be, amikor Nagy Gábor elővillantotta kék védőkörét.

A második körben két négyes csoport játszott körmérkőzést. Én 2-1, 1-2, 3-0-t játszottam, és így – talán csak egy nyert játszmával megelőzve Szalay Gyurit – a nemzeti bajnoki címért játszhattam Nagy Gábor ellen. Gábor egyik fő fegyvere az Ovinomancer volt, de a gyors ritmusú játékban a birkapasztor szerintem több kárt okozott a gazdájának, mint hasznot (különösen egy Ray of Command után), és mindhárom meccset megnyertem. A nemzeti csapat végső felállása tehát *Tibor Miklós, Nagy Gábor, Szalay György és Papp Gábor*. A nemzeti csapat kiutazhat Seattle-be, a világbajnokságra, ami augusztus 13-17-én kerül megrendezésre. Bár egyelőre nincs támogatónk (vagy legalábbis én nem tudok róla), valószínűleg mindnyájan utazni fogunk. (Beszámoló az októberi Krónikában...)

TIHOR MIKLÓS

Magic the Gathering: *PORTAL*

Idén nyáron jelenik meg a
Portal,
a Wizards of the Coast
kiadásában.

A magyar nyelvű szabálykönyv
segítségével könnyedén
megtanulhatsz a Magic-kel
játszani, vagy könnyen
megtaníthatod valamelyik
barátodat.

Augusztus végétől a fantasy
boltokban megvásárolhatod az
alappaklit és a hozzávaló
kiegészítő csomagokat.

Információ: 149-68-07



BLACKFIRE
GAMES

A LÉTSÍKOK TÖRTÉNETE

2. RÉSZ

– Nagyt tévedtél, amikor azt hitted, hogy öt év után visszatérhetsz, az után a szégyen után, amit a klánra hoztál. – III. Druin előrehajolt trónjából, és haragosan megrázta a fejét, hogy nyomatékokat adjon szavainak.

– Dargoth fia Druin, Kristálybarlang királya, jóvá tudom tenni hibámat, képes vagyok tudásommal, az öt év alatt szerzett ismereteimmel sokszorosan kárpótolni a klánt azért a kárért, amit annakidején okoztam. – Ortevor a földön térdelt, fejét lehajította. Csupasz, szakálltalan arca is a végtelen megbánásról tanúskodott. III. Druin elgondolkodva bámulta.

– Mindig is rest voltál, nem tudom, miben lehetnél hasznunkra. Bár ravaszságod közismert, félek, hogy bármi ötlet, amit kívülről hoztál, visszajára sül el.

– Uralkodóm, csak annyit mondok, tudom, hogyan lehetne megtalálni és kitermelni a mélyben megbúvó mithrilércet.

Ortevor szavait rövid csend követte, majd a király, mereven a renegátára nézve, megszólalt:

– Rendben van, kapsz egy utolsó lehetőséget.

– De Ortevor, mi szükség van ezekre a szörnyekre a békés bányászathoz? – Bulgir fia Druin aggódva nézte a járatban imbolyogva közlekedő, förtelmes humanoidokat. Ő magában egyszerűen csak „bányarémmek” nevezte őket.

– Ilyen mélységben a bányászat rengeteg veszéllyel jár – magyarázta Ortevor türelmesen. – A járatok bővítése során a mélysötét förtelmes iszonyatai bukkanhatnak elő, mérges gázokkal teli barlangba fúrhatunk, és még ezer, hasonló veszély leselkedik. Azt akarod, hogy a legjobb törpe bányászok életét kockáztassam?

– Azok amúgy is mind itt dolgoznak... – morogta Bulgir, majd még hozzátette:

– És honnan szedted ezeket a lényeket? Remélem nem a „mélysötét förtelmes iszonyatai” közül toboroztad őket?

Ortevor nem válaszolt az ifjú trónörökös szavaira, figyelmét inkább a közelgő bányamester felé fordította. Dalegár láthatóan tajtékozott a dühtől.

– Megmondtam, hogy nem lesz ennek jó vége! A szörnyeid több kárt okoznak, mint amennyi hasznot hajtanak. De most nem ezért jöttem. Gyere csak velem, te csupasz állul!

Ortevor szemében gyűlölet villant, nem annyira a mester szavai miatt, hanem mert annak idején Dalegárnak komoly szerepe volt abban, hogy Ortevert hibáztassák a katasztrófáért. Azt, hogy pontosan mi történt, persze igazándiból csak Ortevor tudhatta, de Dalegár mindvégig hangoztatta, hogy a „klán szégyenét” terhelni a mulasztás, és ezt jó néhány logikus érveléssel alá is támasztotta. De a bányamester, bármekkora is volt az ellentét, nem szólhatott semmit, amikor Ortevor visszatért: a törpe ugyanis valóban megtalálta a mithrilt, ami pedig negyven éve nem sikerült senkinek.

Dalegár maga elé intette az ellenséges pillantásokat lövellő Ortevert, és Bulgirral az oldalán, elindultak felé a járatban. A bányarémmek orrfacsaró büzt árasztottak, de a bányamester állításával ellentétben ezek a nyomorúságos, félig-meddig zombi kinézetű humanoidok szorgalmasan és egyetlen szó nélkül végezték munkájukat. Dalegár egy korábban épített, az első fúrásoknál kudarcként elkönyvelt járathoz vezette őket. Menet közben Bulgir arról faggatta az öreg tör-

pét, hogy mi lehet a baj, de a mester csak mérgesen rákaffantott.

A járat egy barlangteremben szélesedett ki, amelyet imbolygó fényvel világított meg egy bányászlámpa. A lámpát egy faragott, fekete kötömb mellé rakták. A kötömb elejére valaki egy stilizált koponyát faragott, a tetején pedig egy fiatal bányász élettelen teste feküdt. Mellette állt Dalegár két segédje, kezükben harci fejszével, szemükben a harag lobogó tüze. Dalegár megmarkolta Ortevor vállát, és előre lödítette.

– Szóval ez az ára a mithrilnek? A sötétség erőivel kötötél alku?

A segédek felemelték fejszójüket, és közelebb léptek. Ortevor egy érthetetlen szót motyogott, mire, mintegy varázsszóra, kavarogni kezdett a por a földön. Sötét árnyalakok öltöztek formát, és a törpek felé suhantak. A törpe vitézek felemelték fegyverüket, és az árnyrémek felé suhintottak, de fegyverük értelmetlenül suhant át a szellemtesteken. Az árnyalakok körbefonták a tehetetlenül hadonászó katonákat, akik sikoltozva a földre rogytak. A fej-





sze kiesett kezükből, bőrrük sercegeve égett le az arcukról, és a következő pillanatban élettelenül terültek el.

– Áruló! - kiáltotta Dalegár, és övről lekasztva mágiikus kalapácsát, Ünigendont, Ortevor felé ugrott. Ortevor felemelte a kezét, egy szót mondott a mágia különös nyelvén, és a következő pillanatban fekete savcsóva borította el a bányamestert. Dalegár agonizálva a földre zuhant. Ortevor odasétált mellé, felvette a kalapácsot, majd a rémületől kővé dermedten bálmul Bulgir felé fordult.

– Királyi vérré van szükség a szertartás befejezéséhez.

A kalapács lesújtott Bulgir koponyájára.

Az iszonyatos erejű robbanást újabbak követték, az alsó tárnákból tűzgolyók hömpölyögtek fel, majd a tárnák sorban beszakadtak. A királyságban iszonyatos pánik lett úrrá, a földrengés miatt sok fenti barlang is beomlott, rengeteg volt a sebesült, és még ugyanannyian eltűntek.

III. Druin magába roskadva ült a trónon, körülötte izgatott tanácsadók, céhvezetők és katonák hada. Nyilvánvaló volt, hogy a katasztrófát senki sem élte túl, köztük a király fia, Bulgir is odaveszett. Ortevor, a fattyú! A király nem tudott másra gondolni, minthogy a tragédiához a renegát törpének valahogy megint csak köze lehetett. Annak

idején, az öt évvel ezelőtti expedíción öten veszték oda, egyedül Ortevor volt a túlélő. Most azonban több, mint ezerszáz törpe lelte halálát. Tegnap a bányamester már jelentette, hogy túl mélyre ástak néhol, fölőselegesen mélyre, a tárnák nincsenek mindenhol rendezen aládúcolva, ezenkívül Ortevor különös segítőket alkalmaz, és több törpe eltűnt. És bekövetkezett a katasztrófa, amelytől minden törpe uralkodó retteg a lelke mélyén!

Futva érkezett egy fiatal törpe a tárnák felől. Még zihálva szedte a levegőt, de máris hadarta a fontos üzenetet.

– Uralkodóm... van egy túlélő!

A király hitetlenkedve felállt, és már látta is, hogy egy csapat törpétől körbefogva, egy szakadt, égett figura közeledik. Közelebb érve, mindenki felismerte.

– Ortevor! – kiáltotta III. Druin düh-től eltorzult arccal. – Népünk átka...

– ...és új uralkodója! – fejezte be helyette a renegát. Körülötte minden törpe a fejszéjéhez kapott, de Ortevor felemelte a kezét, és a harcosok, mint tollpíhek repültek szanaszét. Éles, csengő hanggal, mintha kanalakat üténének egymáshoz, szürke fénnel vibráló, függőleges korongok jelentek meg a teremben. Felületük fodrozódni kezdett, és óriási méretű szörnyek léptek ki belőlük.

A kutyafejű, bikaszarvú lények karmos kezükkel felragadták a törpéket a földről, és darabokra tépték őket. Az elit királyi testőrség tagjai vitézül szembeszálltak velük, de az idegen létsíkról megidézett thargodanok ellen nem sok esélyük volt. Az elesett törpék Ortevor egy intésére lassan felálltak, letépett karjuk vagy kilógó beleik nem zavarták őket. Kifejezéstelen szemmel bámultak maguk eljé. A renegát elégedetten nézett végig rajtuk.

– Lám, a királyi testőrség máris az én oldalamba állt! Most pedig, kedves Druin – fordult uralkodó felé, akit egy megtermett thargodan tartott fogva –, megszervezzük az újjáépítést, az én parancsaim szerint.

Gemina komolyan aggódott. A földrengés nem természetes eredetű



volt, valami történhetett a hegyekben, valami nagy katasztrófa. Azóta is füst szállt fel a hegységéből. Gemina érezte, hogy valami történni fog. És ha mindez nem lenne elég, Diána egy hete eltűnt, és reggel meglátogatta őt Niagren. Diánát kereste. A druida lány meg mászt, egy komor, szakadt, véres kardot szorongató barbárt, ehelyett egy jóképű, művelt, intelligens férfival találkozott. Hosszasan beszélgettek, de amikor Gemina megpróbálta meggyőzni Niagrét arról, hogy a rossz oldalon áll, és a háború értelmetlen, a férfi csak a fejét rázta, és látszott, hogy nem akar a munkájáról beszélni. Nyilvánvaló volt, hogy valamilyen sötét tit-



kot hordoz a szívében, és ez összefügg Gruangdaggal, hűbérurával. Az biztos volt, hogy a gonosz lordot nemcsak – vagy talán egyáltalán nem – a csengő aranyakért szolgálja.

És amikor Niagren elbúcsúzott, olyan furcsán nézett rá. Gemina ezt nem tudta mire vélni, de annyi bizonyos volt, hogy valami melegséget érzett a férfi közelében, és egy kicsit irigyelni kezdte a hűgát.

Ortevor szinte megrészegült a hatalomtól. Úgy tűnt, hogy az Orkhan Thai segítségével bármit elérhet. Persze elég ravasz volt ahhoz, hogy tudja: a thargodanok szolgálatainak ára van, méghozzá óriási ára. Ha azt a tömérdek lelket és információt, valamint a dimenziókapakat és az innét elhordott, ki tudja miféle mágikus anyagokat összeadja, az még mindig semmiség lesz ahhoz az árhoz képest, amelyet egyszer meg fizetnie kell. De ezt az árat nem akarta megfizetni. És most, hogy övé volt a hatalom, tudta is, hogyan úszhatja meg a végső elszámolást.

Amikor a Sötét Létsíkról Morgan térkapuján keresztül visszatért, a Feledés mocsarába érkezett, azon belül is a rég elfeledett ősmágus rogyadozó, elhagyatott, csak néhány ocsmány élőholtal benépesített várába. Nagyon bízott újdonsült képességeiben, ezért ahelyett, hogy szélsébesen elhagyta volna az átkozott helyet, körülnézett

egy kicsit. Néhány könyvön kívül nem talált semmi értékeset, de most, a könyvek áttanulmányozása után úgy döntött, hogy azok az ősi kötetek bőven megérték a kockázatot. Nem csak az derült ki, hogy Morgan hatalmának nagy részét egy ősi relikviának, a Halál maszkjának köszönhette, hanem az is, hogy ez a tárgy még mindig ott van a várban! Nem kell mást tennie, csak újra ellátogatni oda. A Feledés mocsarából való kivergődés ugyan elég sok fejfájással járt, de Ortevor jelenlegi hatalmával biztos volt, hogy nem jelenthet komoly problémát.

Gemina elgondolkodva ült a tisztás közepén, ügyet sem vetve a körülötte rőfögő, orrukkal bökdösődő kőszáli disznó kölykökre, sem a fák lombjai között veszekedő szórlajhárokra. Niagren reggel ismét meglátogatta, és Diánáról hozott hírt. Diána ismét valamilyen örült kalandba bonyolódott, és állítólag felkereste Zarknod ónixpiramisát. Gemina attól tartott, hogy testvérének segítségre van szüksége.

A szórlajhárok hirtelen abbahagyták a karattyolást, és a kis disznók is visítovza tűntek el az erdőben. Veszély! Gemina felemelte a fejét, és megnyitotta tudatát az erdő őrfái felé. Valami nagyon gonosz, ártó szándékú dolog közeledett. Azonnal cselekednie kell! Futva indult az erdő széle felé.

Ortevor elégedett volt. Minden a terv szerint haladt. Két döngő léptű Mnebolath testőre között nem félt senkitől és semmitől. Elérték az erdő szélét. Ortevor elmosolyodott a gondolatra, amikor eszébe jutott, hogy milyen pusztítást végzett itt utoljára, amikor a mocsárból kiérve, kipróbálta újdonsült hatalmát. Odalépett egy fához, és két tenyerét a törzsre tapasztotta. A fa levelei, mintha égnének, megbarnultak, elszenesedtek, és pernyéként hullottak alá. A fa kérge megfeketedve foszlani kezdett a törzsről. A törpe mozgást érzékelt a szeme sarkából, és megfordult. Az ősvényen egy hosszú, barna hajú, egyszerű zöld ruhába öltözött nő állt. Kezében egy



zsákot fogott, amit lassan letett a földre. Ortevor kajánul elvigyorodott, és egy megjegyzést akart tenni, de hirtelen kellemetlen érzés fogta el, és úgy döntött, hogy inkább gyorsan végez a lánnyal, mert esetleg veszélyes lehet. Felemelte kezét, és savcsövát lőtt a nő felé, de a halálos csapás egy lépéssel a célpont előtt szétterült egy láthatatlan falon. A törpe megvonta vállát, és inntett a két Mnebolathnak. A Tguarkhanok egyetlen ugrással megfelezték a köztük és a lány közötti távolságot.

Gemina szenvedélyesen vetette magát a csatába. Végre itt a lehetőség, hogy örökre elűzze az erdejét fenyegető veszedelmet! Két kezét a magába emelve, az őstermészet erejét saját haragján keresztül materializálta. Villámok csaptak a démoni teremtmények testébe. Saját hazájukban a tguarkhanok csak nevettek volna, de itt, Sheran erdejében sokkal sebezhetőbbek voltak. Egyetlen átható sikollyal visszatértek saját dimenziójukba, a Sötét Földre. Sorveg elkorrodott. Ennek a fele se tréfa! Gyorsan egy térkaput nyitott a törpe hegység felé, és hívni kezdte bányarémeit, élőhalt zombijait és egyéb szolgáit.

Gemina két karját az ég felé emelte, és hangosan énekelni kezdett. Szél kerekedett, amely szétborzolta a haját, de ő nem törődött vele, csak tovább énekelte. Az erdőből seregleni kezdtek a vadállatok, kicsik, nagyok,



békés növényevők és hosszú karmú ragadozók. Ortevor még mindig nem vette komolyan a fenyegetést, hiszen a tércapn keresztül már özönlöttek elő katonái. A döglötes bűzű zombik léptei nyomán megfeketedett, elpusztult a fű.

Elsőként a törékeny testű, de annál harciasabb madarak, a gitongák támadtak. A bányarédek felemelték ormótlan karmaikat, de Gemina megragadta a nyakában lógó ametiszt-medált, amelyből zöldes fény sugárzott, és a bányarédek tehetetlenül hadonásztak, amíg a gitongák széttépték őket. Az apró termetű gyíkemberek a bokrok közt suhanva, a zombik számára láthatatlanul közelítették meg Ortevor, és karmaikkal a törpe testébe vájtak. Ortevor savat fröcskölt a zöld testű humanoidokra, majd varázslatba kezdett. A varázsigék mormolásában azonban egyre akadozott, valahogy a szavak egyfolytában kicsúsztak a fejből. A törpe tekintete a lány lábánál heverő zsákra tévedt. Valahogy érezte, hogy a zsák tartalma akadályozza a varázslatok használatát, de képtelen volt rájönni, hogy mi módon. Időközben a vadállatok szétszórta a zombikat, és úgy tűnt, a következő pillanatban rávetik magukat. Ortevor tudta, hogy hatalmas árat kell majd fizetnie azért, amit most tesz, de nem volt más választása: eltépte a nyakában lógó láncot.

Megremegett a föld, és egy hatalmas repedés keletkezett az ösvényen, amelyből lángnyelvek csaptak elő. Egy óriási, lángoló alak emelkedett ki belőle lassan. Minden állat, amelyhez a tűzlény hozzáért, kioltthatatlan lánggal kezdett égni, sivalkodva rohantak szét az erdőben, meggyújtva a növényeket is. Gemina egyedül maradt, állatai vagy elpusztultak, vagy elmenekültek. Az elf leány végső kétségbeesésében felemelte a zsákot a földről, és az Orkhan Thai felé hajtotta. A zsák egy nagy, kék lobbanással eltűnt az élő tűzoszlopban, de a Thargodant csak egy pillanatnyi meghátrálásra készítette. Az antimágikus ballaszt eltűnésével Ortevor érezte, hogy varázsereje kezd visszatérni. Gemina ismét énekelt és táncolt, mintha ügyet sem vetne a közelgő, szörnyűséges halálra. A thargodan lord kinyújtotta kezét, hogy elszívja a törékeny halandó életenergiáját, ám ekkor Gemina két, előretartott tenyeréből vastag vízsugár csapott elő, és ömlött folyamatosan a tűzoszlopra. Borzalmas, robbanások sorozatára emlékeztető üvöltés rázta meg az erdőt, ahogy az Orkhan Thai küzdeni próbált az elemi vízcsapás ellen. A törpe felemelte a kezét, hogy egy savhurrikánnal véget vessen végre a druida életének. Hirtelen furcsa, bizsergető érzés támadt a mellkasában, és a testéből fénycsóva szökkent a thargodan felé. A bizsergető érzés fájdalomná vált, a fénycsóva belsejében kavargó, vörös árnyak repültek az Orkhan Thai felé. Ortevor kétségbeesetten ébredt rá, hogy az általa megidézett szörnyeteg az ő életenergiájának felhasználásával próbálja az elemi vízcsapást kivédeni! A törpe küzdeni próbált, de hatalma eltörpült a Thargodané mellett. Térdre rogyott, és ráébredt, hogy hatalmas hibát követett el. Drágán megfizet most mert, alábecsülte az erdő, Földanya gyermekeinek a képességeit, az élet szépségének védelmére rendeltetett erőt. Pedig az erdő pusztítása felesleges erőfitogtatás volt, egy apróság, amely nélkül ugyanolyan könnyedén végrehajthatta volna a küldetését. Eddig jutott gondolataiban, amikor elvesztette az öntudatát, és né-

hány másodperc múlva teste kiszáradt, üres tokként a földre zuhant.

A sisteregve gőzölgő thargodan állta a víz létsíkjára nyitott, folyamatosan ömlő zuhatagot, és Gemina most már végső, sosem sejtett tartalékait is felélte. Látta a törpét a földre zuhanni, de már szikrák táncoltak a szeme előtt, az eszméletvesztés határán állt. De ekkor hatalmas sisterség közepette a tűzoszlop semmivé foszlott, helyén csak gőzfelhő maradt, a földrepedés pedig nagy dübörgéssel bezáródott. Gemina összeesett, és a semmiből kiinduló vízsugár szabadon fröcskölt szanaszét, kioltva az erdőtüzet.

A halálosan megfélemlített udvartárs napokig várta az új király visszatérését. Egyik nap azonban a rendre ügyelő élőhalottak rongybabaként összecsupkottak, és fel sem keltek többé. A rettenetes nem múlt el, de lassan nyilvánvalóvá vált, hogy Ortevor nem jön vissza. A törpe királyságban helyreállt a rend, de soha többé nem nyitották meg újra a mithrilbányákat. Az eseményekbe beleőrült III. Druint nem lehetett meggyógyítani, így másodikként legidősebb fia vette át a trónt. A törpék sosem tudták meg, hogy szabadságukat az Ortevor értelmetlen, szórakozásból elkövetett vandalizmusán felháborodott Geminának köszönhetik.

TIHOR MIKLÓS



KÉRDÉZZ – FELELEK

NATALUM KARTYAI

Mi van akkor ha már nem emHasználhatok-e Sötét ceremóniát Azonnali bűbájjal életmentő hatásként?

Nem, mivel az *Azonnali bűbáj* nem életmentő hatás, tehát mire azt kijátszhatom, a lény már halott. Ha már a lény sebződése előtt kijátszottam az *Azonnali bűbajt*, akkor természetesen a *Sötét ceremónia* már életmentő hatásnak számít.

A Szutykos remákom összefog egy kalandozóval. Visszavehetem-e mindkettőt a kezembe, ha 5 VP-ért aktíválom a remák képességét?

Nem. Igaz, hogy összefoga egy lénynek számítanak, de a remák képessége a lapra vonatkozik, nem pedig a lényre.

Halálkaput lehet-e Negálni?

Nem, a *Halálkaput* a *Sebek befornakhoz* hasonlóan nem lehet *Negálni*.

Hat-e a Kovácműhely a Varkaudar kölyök lapra?

Nem, a műhely csak a falvak által termelt jelzőkre hat, ezért a *Varkaudar tábor* által termelt kölyökre működik, de a *Varkaudar kölyök* lapra nem.

Mi történik akkor, ha egy bűbájjal kijátszok egy *Destruktív fúziót*, majd mind az eredeti bűbáj, mind a fúzió által keletkezett plusz bűbáj kap egy *Bűbájvédelmet*?

Nos, először is a *Destruktív fúzió* kijátszásakor NEM keletkezik plusz bűbáj. A fúzió szövegében az, hogy tekintsd úgy mintha még egy lenne a bűbájból az asztalon, csak az érthetőség kedvéért szerepel, azért, hogy egyes bonyolult helyzetekben el lehessen dönteni, hogy mit jelent az, hogy a bűbáj dupla erővel hat. Az eredeti bűbájt pedig nem védi meg a *Bűbájvédelem*, mivel azt már a *Destruktív fúzió* után raktad rá, és visszamenőleg nem tudja megvédeni. Ha a *Bűbájvédelmet* játszod ki először, akkor utána már hiába varázsolsz *Destruktív fúziót*, az már nem hat a bűbájjal, mivel a gyűjtőbe küldené, és ezért védi tőle a *Bűbájvédelem*.

Utánpótlással visszahozhatok-e egy helyszínt a játékból?

Nem, a helyszínekre SEMMILYEN lap nem hat, azok sem, amelyek lapra hatnak (pl. *Múltidéző*, *Tiltott mágia*, *A gyenge pusztulása* stb.). Természetesen kivételt képeznek azok a lapok, amelyek szövegében szerepel az, hogy kifejtik hatásukat a helyszínekre is.

lékszünk a lopkodott, másolt *Bűbájlopások* eredetére, és letörök őket?

Ez esetben magatoknak kell megegyeznetek. Ha már kezd bonyolulttá válni a helyzet a lopkodott és másolt lapokkal, akkor célszerű felírni őket egy papírra, hogy később ne legyen vita belőle.

Gyógyulhatok-e *Azonnali gyógyítás*-sal vagy *Életszívással*, ha 20 ÉP-ben vagyok?

Bár nem gyógyulhatsz 20 ÉP fölé, a lapokat kijátszhatod, sőt bármennyi VP-t elkölthetsz rájuk.

Az Arcot használhatom-e őrszobában levő lényre?

Igen, de nem küldheted vele ki a lényt az őrszobából.

Milyen lapokra hat pontosan a *Destabilizátor*?

A *Destabilizátor* azokra az azonnali varázslatokra hat, melyek szövegében szerepel a „közvetlenül azután játszható ki” szöveg (*Az elme fölénye*, *Ellenvarázslat*, *Manacsapda*, *Agybénítás*, *Manaégés*, *Dornodon visszavág*, *Rugbar dilemma*-ja, *Ő a kegyencem*, *Azt mondtam nem* (ultra ritka)), melyeket közvetlenül az ellenfél húzási fázisa után is ki lehet játszani (*Passzivitás*, *Tudatrombolás*, *Elzárás*), valamint *A gyenge erejére* és a *Negációra*, ha ez utóbbi kettőt reakcióként használják.

Morgan kisujja

A varázslatnál a célpont bűbáj nem a gazdája, hanem a tulajdonosa kezébe kerül vissza.

DANI ZOLTÁN





A májusi feladványunkra rengeteg megfejtés érkezett. A legtöbbje sajnós elfogadhatatlan volt, pedig jó megoldást írt le. Még egyszer szeretném felhívni mindenki figyelmét, hogy a megoldást külön A4-es lapon (vagy legalábbis normál papíron, ne sajtófeccin) küldje be, és mindig szerepeljen a papíron a beküldő neve és postai címe. Név és cím nélkül sajnós nem tudjuk kiküldeni a nyerevényeket, így az ilyen megfejtések nem vesznek részt a sorsoláson.

A feladvány megfejtése borzasztóan egyszerű volt. Átadom a kört, a gyógyulási fázisom végén A hatalom átkától megszabadulok 5 ÉP-t, az ellenfelem viszont a Visszacsatolástól 10-et sebződik, ő meghal, én pedig életben maradok. Lehet még trükközni a Transzformációval és az Azonnali gyógyítással, esetleg a Zöldellő fával is, de a megoldás fő vonala A hatalom átka – Visszacsatolás kombináció.

A szerencsés nyertesek: *Szügyi Viktor* Nagykanizsáról, *Nagy Tibor* Jászládánról, *Mauritz Iván* Pincehelyről. Nyerevényük egy-egy csomag 3. kiadású alappakkli.

Új feladványunk kiötlője Tihor Miklós. Ellenfeled, Péter, szokás szerint örült quwarg paklijával játszik, míg te egy, A mágia létsíkjára alapuló direkt sebző paklival próbálsz nyerni. A kezdeti roham után sikerült Pétert megállítanod, és – bár már két szent jogarodat is ellopta Tolvajcéhhez – nem aggódsz túlzottan, hiszen kint van Zu'lit erőtere (igaz, te sem tudsz sokat tenni az Élő fal miatt). Péter egyszer csak diadalmasan elmosolyodik, és kiját-

szik egy Direkt kontaktust. Te még nagyobb mosollyal betolod a varázspontjaidat a Pétertől ellopott nekrofunmedálba, de rögvést lehervad a mosoly az arcodról, amikor Péter gyors egymásutánban az asztalra rak egy Mester büntetését, egy Antimágikus ballasztot és egy Quwarg szamurájt, ami rögtön véget is vet az erőtér pályafutásának. A következő pillanatban ütnek a quwargok, és máris 1 életpontban találsz magad! A kör elején pedig a Mestertől sebzódsz hármat. Amikor ránézel a húzott lapodra, fellélegzel: talán még van remény. Húzás után vagy, van -2 ÉP-d, 5 VP-d és 1 SZK-d, ellenfelednek 16 ÉP-je, 6 VP-je és 0 SZK-ja van. Nyerj ebben a körben! (Feltesszük, hogy Péter a lehető legoptimálisabban játszik, és nem követ el olyan hibát, mint pl. az előző körben, amikor elfelejtette a ballasztot passzvizálni.)

Beküldési határidő:

1997. augusztus 11.

A zárójelben levő betűk az isteneket jelentik, a túloladalon megtalálsz a feladvány ábráját is.

A kezdedben levő lapok:

- 2 db Gömbvillám (R)
- Az utolsó szó (L)
- Az igazság pillanata (R)
- Szent jogar (R)
- Múltidéző (R)
- Tudati vitalizáció (F)

A gyűjtőd:

- Zu'lit erőtere (F)
- Árnyékvilág (L)
- Visszacsatolás (R)
- A sebek beforrnak (R)

Az asztalon lévő lapjaid:

- Utánpótlás (T)
- Nekrofunmedál (D)
- A mágia létsíkja (-)
- Lopás szakértelem (-)

Minden lapod aktív. Az Utánpótláson 4, a Nekrofunmedálon 18 jelző van. A Nekrofunmedált a Lopás szakértelemmel loptad.

Az ellenfeled asztalon lévő lapjai:

- 2 db Quwarg királynő (D)
- 2 db Halhatatlanság (D)
- 2 db Quwarg (D)
- Quwarg szamuráj (D)
- 2 db Szent jogar (R)
- Duplikátum (D)
- Mester büntetése (R)
- Antimágikus ballaszt (S)
- Élő fal (S)
- 3 db Quwarg boly (D)
- 2 db Quwarg felderítő (D)
- Quwarg szabotőr (D)

Nincs lap a kezében. Minden lapja aktív, kivéve a Quwarg szamurájt. A két Halhatatlanság a két Quwarg királynőn van, a Quwarg szabotőr és a két Quwarg felderítő az őrszobában van. A Szent jogarokat Tolvajcéhhez lopta tőled. A Duplikátum Szent jogart másol.

FIGYELEM!

Az előző szám Létsíkok gyakorisági listájától eltérően a Földanya amulettje kártyalap nem található meg a kiegészítőben. Ez a lap csak a TF találkozáson került kiosztásra.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 16 ÉP, 6 VP, 0 SZK

Durpilkátum

tárgy Dornodon

Kiváncsathatsz egy, a játékban lévő tárgyat és azt lemondhatod. Ha van specialis kikötésed feléled, akkor az ugyanaz, mint a másolatú kívánt tárgy. Keréki lóg, mintha most jött volna játékba.

Szent jogor

tárgy Ráta

Rímörök felkötözheted, győzete tőle 8 ÉP-t.

Szent jogor

tárgy Ráta

Rímörök felkötözheted, győzete tőle 8 ÉP-t.

Dowárg (zámoly)

szörny zámoly Dornodon

Ráadásul immortál.
 • Akkor békés és szép a világ, amikor Csipkés bácsi a Dowárgok királyával és a Dowárg felfedezővel együtt a nagyvilágot járja be.

Quwárg királylány

szörny zámoly Dornodon

Csak akkor jászárthat ki, ha van a játékban aköz Quwárg helyed.
 P • szél egy Quwárg (01), haazznáj ellen kárázott quwárg kártyát, vagy valamilyen más jelölést, aki passzívra a tartalékba kerül.

Quwárg királylány

szörny zámoly Dornodon

Csak akkor jászárthat ki, ha van a játékban aköz Quwárg helyed.
 P • szél egy Quwárg (01), haazznáj ellen kárázott quwárg kártyát, vagy valamilyen más jelölést, aki passzívra a tartalékba kerül.

Quwárg felderítő

szörny quwárg Dornodon

Réplé.
 Ha egyedül van az érzékszertóban, nem jászárthat ki támaszkodva.
 – Mirt is a quwárg?
 – Most nem vagy a szeme mellett..."

Quwárg felderítő

szörny quwárg Dornodon

Réplé.
 Ha egyedül van az érzékszertóban, nem jászárthat ki támaszkodva.
 – Mirt is a quwárg?
 – Most nem vagy a szeme mellett..."

Kijátszott lapjaid

4

Utánpótlás

bábaj Thaur

Minden ellátásod fájtszodban tállt rá egy jelző. Ha legalább három olyan jelző van rajta, a 10 fájtszodban fájtszódhatod, és a fájtszódod egy újabb rakható lapra rákölthetve a játékból (mintha rendelkezéseddel volna, a specialis kikötésed felkötözheted, teljesítedkel).

18

Nekroszamedál

tárgy Dornodon

• Jégold és 5-értékű. Ez a laposod csak akkor használható.
 P • Végül 5-értékű a szedővel.
 Kapas azony VP-t, akany ellen levezet.
 Jászárthat meg ellen a kőben a kőll halmazod kőbelen a maradv. óvna. Mintha kaposodgy rendelkezésed, kikötözheted egy maradv. vagy halmaz után a halmazoddal. Akkor is, ha a medál egyre a jégoldat kőben.

Lópis szakértelem

szakértelem

Minden ellátásod támaszkodva engedélyezed az ellátásod érzékszertóban, amennyi kőbelye van a kőben a kőbelen a kőll halmazod kőbelen a maradv. óvna. Mintha kaposodgy rendelkezésed, kikötözheted egy maradv. vagy halmaz után a halmazoddal. Akkor is, ha a medál egyre a jégoldat kőben.

A mágnis létszék

helyszín

A kőbelye kapony VP szedővel levezhető más (Q) kőbelye, ha valamilyen aköz támaszkodva az ellátásod kőbelye. A szedő támaszkodva az szedővel levezhető kőbelye, az szedővel levezhető kőbelye. Minden szedővel levezhető kőbelye (Q-vel levezhető). Minden szedővel levezhető kőbelye (Q-vel levezhető).

Gyűjtőd

Za'it erőtere

bábaj Fairlight

Nincs hancz házi. Minden ellátásod fájtszodban kőllt el egy szörnykomponens az (Q), kőbelen a győzete kőbelye.
 Za'it, az nagy varázslat csodálatos dőltője kőbelye, és szedő az érzékszertóban.

Aranykővilág

bábaj Death

Ha egy lény a győzetebe kerül, parádizál a szedővel. ÉP-t, aköz valósított ellen a győzete kőbelye.
 • Jégoldat az érzékszertóban. Mintha kaposodgy rendelkezésed, kikötözheted egy maradv. vagy halmaz után a halmazoddal. Akkor is, ha a medál egyre a jégoldat kőben.

Visszatérés

bábaj Ráta

Ha bármely játékos sebezhető (övére Visszatérés) kőbelye, a visszatérés szedővel elvezet a kőbelen a kőll halmazod kőbelen a maradv. óvna. Mintha kaposodgy rendelkezésed, kikötözheted egy maradv. vagy halmaz után a halmazoddal. Akkor is, ha a medál egyre a jégoldat kőben.

A sebek beforrnak

aromai Ráta

Minden, ebben a kőbelen érzékszertóban ÉP-t visszalapod, csztán ebben a kőbelen nem szedővel (ez a lényednek nem vonatkozik).

Quwargy body

éptimény Dornodon

Caak valamilyen Quwargy éptiheti. Minden Quwargyodnak ad +1 sebész, ha akty.

Quwargy body

éptimény Dornodon

Caak valamilyen Quwargy éptiheti. Minden Quwargyodnak ad +1 sebész, ha akty.

Quwargy body

éptimény Dornodon

Caak valamilyen Quwargy éptiheti. Minden Quwargyodnak ad +1 sebész, ha akty.

Quwargy

szörny quwargy Dornodon

Quwargból egyszere maximum öt lehet a pakliban, a szokásos három helyett.

„Igyonok a quwargból!” – a Mault Baskik Kész Tinktá phantáza

Antimágikus ballaszt

tárgy Sheran

Minden játékos eldől, a kezébe egy által választott vaszatat lapot. Ha ilyen nincs a kezében, meg kell mutatnia a kezében lévő lapokat. Amikor az Antimágikus ballaszt játékos kezébe kerül, minden Szörnyöknek és Szörnynek (akár a játékosé kezébe)

Égő fal

bűbáj Sheran

Műts el Q-car előzetesen fázisban, kövölve a játékosé kezébe. Ha az ellenfeled egy általános vagy azonnali vaszatat látvevetlenül végig sebez, nem sebződöl, kivéve, ha ellenfeled előző 3 szörnyközpontot.

A Mester Büntetése

bűbáj Fairlight

Minden játékos az előzetesen fázisban ehvezett felamnyi EPt (lefele kerthetve), alany lap van a kezében.

„Néha a saját hatalom az, amivel legkönyvetek el lehet mutatni egy magat.”

Quwargy

szörny quwargy Dornodon

Quwargból egyszere maximum öt lehet a pakliban, a szokásos három helyett.

„Igyonok a quwargból!” – a Mault Baskik Kész Tinktá phantáza

Quwargy szabótör

szörny quwargy Dornodon

Q-alkodot fel a Quwargy szabótör: Követlenül azután hajthatod ezt a képeslapot, hogy valaki használ egy vaszatat vagy hatást, amely kártszálalót egy vagy több quwargyod megsebz.

a játékosé kéként vagy ellopott a vaszatot ill. hatást nem jön létre.

Ellenfeled Őrösztja

A TE ÁLLÁSOD: -2 ÉP, 5 VP, 1 SZK

Az utolsó szó

azonnali Leah

Kijáratás feltehető, hogy 0 vagy kevesebb EP-t lap van. Két célpont lap a játékosé kezébe.

„A legyárt szavak, amikor még eldől a sors, egy szörnyökkel játszó ember.”

Működés

általános Rata

A játékosé kezébe egy tetszőleges vaszatot vagy éptit visszavezethet a kezébe még két mutatóval, hogy onnan.

Szent jogor

tárgy Rata

Bármikor feloldható, győztes után 8 EP-t.

Gömbillám

általános Rata

Célpont lap vagy játékos sebződik 4 EP-t. Követlenül ezután célpont lapot győztes ill. a célpont játékos – ha akar – választhat egy újabb célpontot, amely 3 EP-t vesz (akár el kell költöztetnie Q-t), és a célpontot mindig helytárolhat (2 sebész Q), 1 sebész Q), amíg a gömbillám ereje nullára nem eszik.

Kezében levő lapok

Az igazság pillanata

azonnali Rata

Caak akkor lehet kijáratni, ha ellenfeled előző 4 sebész vagy az által választott ill. ehvezett a fázisban választott, tudok. Ellenfeled ehvezett vaszatát meg sebzölve halhat meg a célpont játékos, vagy eldőlhet, hogy sebzölve kell-e elhagyni azonnal, hogy ne maradjon több levegő, mint amikor meghal, az igazság pillanata kijáratás megakadályozhatja a célpontot.

Tudati vitalizáció

azonnali Fairlight

Célpont játékos felamnyi EP-t győztes kevesebb, mint 20 EP-t van. Ha valamilyen módon csak-kent a max. EP-t, akkor a 20 helyett azt kell figyelembe venni!

Gömbillám

általános Rata

Célpont lap vagy játékos sebződik 4 EP-t. Követlenül ezután célpont lapot győztes ill. a célpont játékos – ha akar – választhat egy újabb célpontot, amely 3 EP-t vesz (akár el kell költöztetnie Q-t), és a célpontot mindig helytárolhat (2 sebész Q), 1 sebész Q), amíg a gömbillám ereje nullára nem eszik.

Ellenfeled kijátszott lapjai

VERSENYBESZÁMOLÓK

HKK verseny – Budapest, 1997. május 24.

A Beholder Bt. legutóbbi versenyén 94-en indultak. Az ilyen, viszonylag drága (frissen bontott paklik versenye) versenyfajtán szokatlanul sok indulót talán a verseny újszerűsége magyarázza. A játékosok nyolcasával ültek le az asztalok köré, mindenki kapott egy alappaklit és egy Chara-din kiegészítőt, de mindenki csak egy lapot választhatott ki, ezután tovább kellett adnia a paklit. Mindezt Tihor Miklós vezényszavára (átlagosan kb. 30 másodperc volt egy lapra), több bíró felügyeletével. Ily módon lehetett a 75 lapot összeszedni, amelyből legalább 30 lapos, maximum 4 színű paklit kellett össze rakni (nem volt maximuma az azonos lapok száma, tehát lehetett pl. 4 Proteinfecskét használni – valakinél láttam is ilyet). A hagyományos frissen bontott paklis versenyhez képest itt kisebb a szerepe szerepe, már a lapválogatás során jókat lehet taktikázni, sokat számít, ki milyen jól tudja gyorsan megélni az egyes lapok erejét. Olyan is volt persze, aki a ritka lapokat gyűjtötte, hiszen a verseny végén mindenki azt vihette haza, amit kiválasztott.

Ezután szakosas kétszoptos, svájci rendszerűvé alakult a verseny. Akivel csak beszéltem, mindenki pozitívan nyilatkozott erről a versenyfajtról; bár számolni kell legalább 1 órát az elején a válogatásra, de a játékosoknak ez is meglehetősen izgalmas (más kérdés, hogy Miklósnak elég unalmas lehetett hetvenötödször mondani, hogy „válassz ki egy lapot”). Valószínűleg nem ez lesz az utolsó ilyesfajta verseny.

Természetesen túlságosan koncepciók paklik nem voltak, de láttam több kezdetleges Leah-hordát, Nagy Gábor Áruulás + Kiegészítő föld + Varkaudar nekromanta + kalandozók paklival játszott, és az első helyezetteknél is meg lehetett figyelni valamilyen elvet.

A döntőt az ilyen típusú versenyeken mindig különösen eredményes Kis Borsó Csaba 3:1-re nyerte Sass Tamás ellen. Tamás egyszerű, de hatékony futó jellegű paklival játszott: sok kisebb lény (pl. Gorombilla) Erő ökle segítségével bezúzza az ellenfelet. Használt Bumerángot és Gyógykenőcsöt is. Csaba paklijában nagy ÉP-ji lények domináltak (Annak, Korgó Szikra, Légelementál, Árnycrája) Regnikus plazmával vagy Regenerációval megerősítve. Egy-egy ilyen lény nehezen áthatolható falat képezett a kisebbek számára. Játsszót Burástyatójással, Szemmelveréssel, és az Élet szava + Áttérítés kombóval is. Döntő pillanat volt az egyik meccsen, amikor Tamásnak három lényét szedte le egy Természet haragjával.

A harmadik helyért vívott mérkőzésen Holtzinger Dániel kalandozós, tárgyas, szintlépéses, „vonatképző” paklijával 2:0-ra győzött Révész Tamás ellen.

Még egy érdekesség a versenyről:

– Debreceni Dávidnak az alábbi kombója jött ki az egyik meccsen: Haragvó istenek – az ellenfél Leahot és Chara-dint választotta, majd Leahot Elenioszá színezte Isteni szövetséggel, végül

következett Chara-din megbüntetése Kíváncsisággal. És mindez egy bontott paklik versenyen!

Remélem, minél több játékosal találkozunk a Nemzeti Bajnokságon. Ne feledjétek, a versenyzőkön kívül mindenkit szívesen látunk nézőként az eddigi legnagyobb szabású HKK rendezvényen, és némi meglepetéssel is szolgálhatunk azoknak, akik eljönnek!

Viszlát!

MARKÓ BALÁZS

III. százhalombattai HKK verseny

Sajnos igen kevesen (29-en) látogattak el az 1997. április 27-én megrendezett hagyományos típusú versenyre, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy ezen a napon még másik két verseny is megrendezésre került. Sokaknak tetszett, hogy a verseny pénzdíjas volt, de meghagytuk a paklibontás élvezetét is. A versenyen ismét a megszokott nagylényes (autóárú) paklik domináltak, de láttunk néhány érdekes koncepciót is. Ilyen volt a kalandozó-, tárgyas-, direktsebző pakli. A nyeremények igen sokoldalúak voltak. A pénzdíjakon kívül kiosztásra került két darab ultraritka lap, hat harmadik kiadású alppakli és sok-sok ritka lap az utolsó forduló nyertesének. Ismét megjelent a felesleges lapok gyűjtője, amit Striczki Tamás nyert meg.

A nagy küzdelemben végül körbeverések alakultak ki. A 3. helyért vívott párharcban Kis Borsó Csaba diadalmaskodott Gere Márton felett. Az igazi érdeklődés a döntőre irányult, ahol két szinte egyforma pakli, Mátus Sándor és Máté Gyergely csapott össze. A gigászi küzdelemben Mátus Sándor győzött.

Egy érdekesség: Striczki Tamás a lejátszott 6 játszmája alatt összesen 678 ÉP-t győgylt ellenfelei legnagyobb örömeire.

A RENDEZŐK: SZBVSZG

Pásztói kvalifikációs verseny – 1997. május 10.

1997. május 10-én került megrendezésre az 5. pásztói HKK verseny, amely egyben kvalifikációs verseny is volt a Nemzeti Bajnokságra. A versenyen 42 nevező indult el, és tisztességgel végig is játszotta mind a hét fordulót. A küzdelemben Szegedi Gábor nyerte egy standard versenypaklival, végig folyamatosan az élen haladva. A második helyezett Nagy Gyula lett szép hajrával a végén, a harmadik helyet ezúttal Korányi Tibornak sikerült megszereznie. Az első helyezett bizonyára nagy örömmel fogadta díjait, mert az Enciklopédia Fantasia nevű ultraritka lap mellett kapott paklikban Szörnybűvölést, Direkt kontaktust és Ongóliant diszkoszvetést talált.

Természetesen az első négy helyezett elnyerte a jogot a Nemzeti Bajnokságon való részvételre.

Köszönjük a Beholder Bt. és a többi szponzor támogatását.

MÁTUS BALÁZS

Új versenyek

Új versenyek

A GY ZELEM JUTALMA

II. HKK verseny

Az 1996. november 30-án megrendezett Győzelem jutalma verseny újra megrendezésre kerül.

Időpont: 1997. augusztus 9. szombat 10 óra, nevezés 9-től

Helyszín: Pásztó, Next-Door szerepjáték klub, Telesi László Művelődési ház

Szabályok: Hagyományos svájci rendszerű, hétfordulós, fordulónként 3 játszmás verseny, melynek különlegességét az adja, hogy minden megnyert forduló után a győztes játékos egy véletlenszerűen kiválasztott Létsíkok kiegészítő ritka lapot kap jutalmul a szervezőktől. A verseny győzteseit ezen felül természetesen ultraritka lapokkal és paklikkal jutalmazzuk.

Nevezési díj: 600 Ft

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

Pásztóra Budapestről a Keletiből vonattal, vagy a Népstadiontól busszal Salgótarján felé lehet eljutni. Az állomáson szervezők várják a vonattal érkezőket.



Onix Szerepjátékos Találkozó

az AOS Onix szerepjátékos kör rendezésében

Időpont: 1997. VIII. 22-től (péntek) 24-ig (vasárnap)

Helyszín: Pestszentimrei Községi Ház, 1188 Budapest, Vasút u. 48. Megközelíthető a 193-as, 54-es és a 82-es buszokkal.

Programok:

Trolldelután , a Trollbarlang akcióbrigádja Warhammer 40.000, fantasy, Necromunda, Blood Bowl terepasztalos bemutatót tart.

A pécsi Coventus White Wolf játékkörnyezetet ismertet, valamint Kult bemutatóval lép fel.

Call of Cthulhu szerepjátékos verseny.

Szerepjátékbörze.

Kártyasarok.

Vitaforumok.

Kézitusa, fegyverek bemutatója, íjak bemutatója.

Nyereg- és lószerszám-bemutató.

A témába illeszkedő filmek vetítése.

Fantasy kocsma.

A belépő várható ára: 50 és 100 Ft között lesz.

Érdeklődni lehet: a 2-945-971-es telefonszámon.

NINGS KEGVELEM!

A Hadjárat ötödik ütközete – HKK páros verseny

Időpont: 1997. augusztus 3. vasárnap, nevezés 10-től, kezdés 11-től

Helyszín: Tower Kártyaklub Margitsziget, Atlétikai Centrum

Nevezési díj: 500 Ft, de ha tagja vagy a Hatalom Szövetségének, vagy rendelkezel Magic Shop törzsvásárlói kártyával, akkor csak 400 Ft

Szabályok: A verseny 7 fordulós, svájci rendszerű, kéjtájszmás. Tiltott lap a Szerepcsere, és a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet. A kijátszott lapok az egész párra hatnak, de ha célpont játékos van a szövegben, akkor meg kell nevezni a játékos, és csak arra hat. A párok egymás mellett ülnek, nézhetik egymás lapjait, de felváltva következnek.

Tiltott lapok: 1. Regeneráló lények. 2. Azok a lények, melyeket vissza lehet hozni a gyűjtőből. 3. Minden olyan lap, amellyel játékos vagy lény gyógyul, vagy a sebész csökken nullára. 4. A felsoroltakon kívül minden, amely egy picit is gyógyíthat pl. Sheran oltár. 5. Az olyan lapok, melyek vagy visszahoznak lényeket a gyűjtőből, vagy ÉP-nyerő képességet adnak. 6. Olyan lapok, amelyek növelik az ÉP-t.

Érdeklődni lehet: Gere Mártonnál

Tel.: 204-6238 vagy 06-30-643-759

Szponzorok: Beholder Bt., Black Fire Games, Dungeon, Magic Shop, Metal Hammer Hungarica, Café Léger, Tower



BEAVATÁS

HKK verseny a Tertius Adeptus szerepjáték tábor ideje alatt

Időpont: 1997. augusztus 7. csütörtök de. 11 óra

Helyszín: Szanazug, GYIA-tábor (Békés megye)

Megközelíthető: Békéscsabáról, a buszpályaudvar 14. kocsistállásáról indul Szanazugba buszjárat. (Érdeklődni kell telefonon a buszpályaudvaron.)

Nevezési díj: 350 Ft, ami a tábor aznapi összes programján való ingyenes részvételre jogosít fel.

Egyéb információ: A tábor ezen napján megrendezésre kerül a TF és KG találkozó is!

Új versenyek

Új versenyek

HKK ÁRLISTA

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

A lista folytatása következő számunkban jelenik meg. **Figyelem! A Beholder Bt. nem árusít lapenként HKK-t!**

A béke erdeje	S n	100	A mágia csodája	F r	200	Az elme főlénye	E n	60
A béke mezeje	S n	30	A mágia méltósága	F n	30	Az Erő Ökle	T gy	10
Acéldarázs	S r	400	A Mester büntetése	F r	500	Az idő kereke	E r	900
Acélkolosszus	F r	1500	A Mester jutalma	D r	300	Az információ hatalma	C n	30
A Denevér hatalma	D r	200	Amnioszfa	F n	30	Az orkok öreganyja	D r	500
A fák ereje	S gy	20	Ámokfutó	D n	30	Az univerzum kifordítása	C r	400
A falak ereje	T gy	30/60	Annak	S n	30	Azonnali bűbáj	L gy	30
A fattyak visszatérnek	C r	300	A pusztítás botja	D r	400/500	Azonnali gyógyítás	S gy	20
A fény szentélye	R gy	20/60	Aranyeső	F gy	30	Baar-ork	D gy	10
A géniusz manifesztaációja	D r	300	Aranytojást tojó tyúk	C r	100	Baghar	C r	400
Agglomerátor	F gy	10	Arató csattanat	T gy	30	Bájtal	E r	150
A gonoszág ereje	D n	200	Arc	C r	300	Bajnokság	T r	100
Agresszivitás	D gy	20	Aritma	S n	30	Bakkura	T n	30
Agybénítás	F gy	60/100	Arnilla	D r	150	Bávatag golombár	S n	60
Agyburok	E gy	60	Árnyékrája	C gy	30	Bazaltelemtál	T n	60
Agyletapogátás	E n	30	Árnyéktestőrség	F n	30	Azonnali L r	r	300
A gyenge ereje	F gy	20/60	Árnymanó	D gy	10	Békítés	R gy	20
A gyenge pusztulása	D gy	60	Árulás	D gy	20/60	Bérmágia	T r	200
A győzelem reménye	F r	200	A rútság büntetése	E n	30	Betonfal	T r	400
Agyroppantás	D gy	10	Árvíz	S r	800	Bibircsók-óriás	T r	400
Agytaposás	T r	400	A sebek befornnak	R n	60	Bibörgörény	S n	30/60
Agyzabáló	E n	100	A skorpíó ereje	S n	30	Bo-skorpíó	S n	30
Agyzavarás	E r	300	A sokaság ereje	C n	30	Bolnahutya	E gy	20
A háború szentélye	T n	30	A sötétség kardja	C r	150	Bombagoly	S gy	10
A halál csókja	C n	60	A szírének éneke	E r	800	Borax király	R r	100
A halál tornya	L gy	20	A szójerek tobzódása	S gy	20	Borzalmas varkaudar	D r	400
A hatalom átka	C r	200	A szójerek tombolása	S gy	20	Bosszú	T n	150
A hatalom korlátozása	T r	200	A takarékoság jutalma	C gy	20	Bölcsek köve	– gy	20
A holtak nyugalma	S n	30/60	Átcsoportosítás	R r	150	Bölcesség	– r	300
A jóság ereje	E n	30	A teljesség tornya	T r	200	Bronzpáncél	T n	30
A jóság jutalma	E gy	30	A Teremtő szava	C n	30	Bronzsisák	T gy	10
A káosz korlátozása	R n	30	A természet haragja	S gy	10	Brutalitás	T n	30
A kapzsóság átka	F r	300	A természet megcsúfolása	L n	30	Bufa nevetése	Bufa ur	5000
A lélek védelme	E gy	30	A természet rendje	S gy	30	Bumeráng	R gy	20
Alacsony morál	C gy	20	Átkos kötődés	L n	60	Bundás csirmáz	T r	500
Alagút	T n	100	Átkozott mágia	T r	200	Burástyakölyök	E gy	10
Alakváltó	S gy	10	Átokkő	L n	30	Burástyatojás	E gy	20
Alanori csatorna	R r	100	Átruházás	T gy	30	Bűbájlidérc	C n	60
Alanori egyetem	R n	60	A trükkök kizárása	T n	30	Bűbájlöpás	E r	700
Alanori futár	R r	300	Áttelepítés	T r	200	Bűbájmásolás	E r	500/600
Alanori könyvtár	R r	100	Áttérítés	– gy	30	Bűbájszemlegesítés	E gy	60
Álcázás	E n	30	Autentikus vámpír	L r	700	Bűbájtvédelem	E gy	30
Áldomás	R gy	10	A vámpírok éjszakája	L n	60	Büntető praglonc	T r	300
Áldozat	L n	30	A végső áldozat	S n	30	Bűvölés	E gy	20
Áldozat a hónapért	R r	400	A világ újrafelosztása	F r	200	Caramella	E n	60
Áldozókés	C gy	20	Az élet és halál kupája	S r	300	Chara-din álma	C gy	20
Alex Vampirsson	L n	200	Az élet körforgása	S r	500	Chara-din döbbenete	C ur	5000
Alkímia	F gy	10	Az élet szava	S n	30	Chara-din fattya	C gy	20
A magány fájdalma	S gy	30	Az élet tornya	R gy	20	Chara-din fénykora	C gy	20



Chara-din helytartója	C gy	20	Elektromos angolna	F gy	20	Fátyol	E n	30
Chara-din küldetése	C r	100	Elenios csábítása	E n	30	Fegyver szakértelem	– gy	60
Chara-din lesújt	C gy	30	Elenios küldetése	E r	100	Fegyvermester	T r	400
Chara-din macskája	C gy	20	Elenios oltára	E gy	10	Fekete griff	C r	400
Chara-din oltára	C gy	20	Elenios szentélye	E n	30	Fekete kehely	D r	200
Chara-din papja	C gy	20	Elenios temploma	E r	300	Fekete Sereg	T AK	300
Chara-din talizmánja	C r	200	Életosztón	S n	30	Felejtés	E gy	10
Chara-din temploma	C r	300	Életpajzs	S gy	60	Félelemjáró	L gy	10
Csábmosoly	E gy	10	Életszívás	D gy	20	Felsőbrendűség	C n	30
Csala-csiny Csilla	E n	60	Életszívó kard	L r	200	Feltámasztás	R gy	20
Csapdaészlelés	– gy	30	Elf	E gy	10	Feltételes gyógyítás	R n	150
Csapdakészítés	– gy	10	Eliana	R r	600	Fémbontó szójer	F r	100
Csere	F gy	20	Elimináció	D gy	20	Fertőzés	C r	100
Csodadoktor	C gy	30	Elit palotaőr	F r	700	Feldális örökség	T r	150
Csontkés	– gy	10	Ellenvarázslat	F gy	30	Flavius	R r	300
Csontszurony	T gy	30	Élő útvesztő	S r	400	Fogadó	F r	400
Csontváz	L gy	10	Élőhalott-pusztítás	R gy	10	Folyó	S n	150
Csontváz Lord	L r	400	Élőholt mágus	L r	1200	Fordulat	F gy	20/60
Csupasz izom	T gy	30	Élőholt mirg	L gy	30	Földanya	S r	400
Dálámár	– n	30	Élőholt quwarg	L n	200	Földanya csókja	S gy	30
Darkseid	R n	30	Élőholt sullár	L n	30	Földhányás	T r	200
Daronel	F r	100	Élősködő	F n	30	Földöntúli ragyogás	E n	30
Degradátor	C gy	30	Elterelés	S r	150	Földrengés	T n	30
Déja vu	S ur	7000	Elzárás	E gy	20	Fregnikus plazma	C gy	30
Denevérszimbólum	D r	300	Ember kalandozó	– gy	60	Furulya	S gy	30
Destabilizátor	– n	100	Emberevő	T n	150	Fürgülés	T n	60
Destrukív fúzió	D n	60	Enciklopédia Fantasia	– ur	4000	Garokk	T gy	20
Deus ex machina	E r	300	Energiafolyam	F n	30/60	Gátvakond	T n	30
Dimenziórés	C gy	20	Energiakitörés	F gy	10	Gigaököl	T gy	20
Direkt kontaktus	E r	800	Energiakonzentráció	C r	400	Gnóm	F gy	10
Don Caloni	T r	500	Építkezés	T gy	10	Gnóm kutatóállomás	F r	200
Dornodon küldetése	D r	100	Épület teremtése	F gy	30/60	Gödulgar	R gy	10
Dornodon oltára	D gy	10	Érinthetetlenség	S n	30	Gonyolék	T gy	30
Dornodon papja	D gy	20	Erőpajzs	F gy	10	Gorombilla	R gy	20
Dornodon temploma	D r	300	Esélytelenség	C gy	20	Göcsörtös bunkó	S r	100
Dornodon visszavág	D n	100	Esszenciakristály	E r	600	Gömbvillám	R r	1000/1500
Doronyduda	F n	100	Éteri fény	R n	30	Grákó denevér	L n	30
Dort Amessix	T r	300	Evaporór	F n	150	Gránit őrszobor	T r	300
Dögkeselyű	D gy	30	Ezoterikus mardel	E r	400	Grath Morphus	L r	200
Dögvész	C r	300	Fabontó szójer	S n	60	Griff-fióka	E gy	30
Drasmólyom	S gy	10	Fair play	R r	300	Griffónix	R r	900
Drónkeselyű	C gy	30	Fairlight bankja	F n	60	Grifftojás	R n	30
Drótháló	C gy	20	Fairlight cselszövése	F n	30	Grok-képződmény	S n	30
Drótszűrő pincsi	R n	60	Fairlight játéka	F r	150	Gruangdag	T r	300
Duer-ork	D gy	10	Fairlight küldetése	F r	100	Gruangdag testőre	T gy	30
Dupla szintlépés	– gy	30	Fairlight oltára	F gy	10	Gruangdag vára	T gy	20
Dupla vagy semmi	C n	30	Fairlight papja	F gy	20	Gyávaság	C gy	20
Duplikátum	D r	300	Fairlight pusztító masinája	F r	300	Gyémántsárkány	R AK	300
Ében halálhajcsár	C r	300	Fairlight temploma	F r	200	Gyenge mérég	S gy	20
Ében harcos	C gy	30	Fairlight trükkje	F gy	30	Gyengítő lehelet	L gy	20
Egoizmus	C r	150	Fairlight vihara	F n	30	Gyermekáldás	S n	150
Egyszerűsítés	S n	60	Fáklya	R n	30	Gyevi bíró	Bufa	200
Együttérzés	R n	30	Fal	R gy	60	Gyilkos fegyver	– gy	10
Éhinség	L r	300	Falu	S r	300	Gyilkos mérég	S r	700/900
Éjrmágus	C r	400	Falvastagítás	T gy	20	Gyilkos mókus	S gy	10
Éjrmágus köpenye	C r	150	Fantalas	R n	30	Gyógyítás	– gy	30
Éjrmágus tükre	C n	30	Fattyak szaporodása	C gy	30	Gyógykenőcs	R gy	10
Éjszarkány	C r	700	Fattyak teremtése	C gy	30	Gyógyomóg	S gy	20



Gyógysugár	R n	30	Illúzió	E r	200	Karócsapda	T n	30
Gyöngymangó bokor	S gy	20	Illúziópalota	E r	400	Kaszabolósáska	F n	60
Haarding féreg	L gy	30	Illúziósárkány	E r	2000	Kaszárnya	T gy	30
Hadvezér	T gy	20	Influenza	F r	600/800	Katakliзма	L r	400/600
Halálkapu	L gy	20/60	Instabil szingularitás	F r	300/400	Katapult	L r	400
Halálos sugárzás	L r	100	Intelligencia	S n	30	Kavadu	R gy	10
Halásugár	L n	30	Invázió	D r	100	Kavaduiszák	R n	30
Halhatatlanság	D r	200	Ispotály	R gy	30	Két kard szimbólum	T r	150
Halvaszületett	L n	30	Istálló	R gy	20	Kétféjű troll	D r	300
Haragvó istenek	C r	400	Isteni kapcsolat	R n	60	Kettőslátás	E r	100
Harcművészet	- n	30	Isteni közbeavatkozás	R ur	5000	Kholdungas csapás	F r	300
Hebrencscsapda	R r	100	Isteni segítség	R r	200	Kiégett föld	D r	300
Hegyi rák	T gy	10	Isteni szövetség	- r	600/700	Kincseskamra	F n	100
Helytartói jogar	R gy	20	Isteni visszahívás	- r	100	Kis Vagabund	E r	300
Hendiala	E r	500	Ithril	L r	400	Kis vaspajzs	F n	30
Hendiala mosolya	E n	30	Jaj a legyőzötteknek	T r	300	Kisebb kívánság	F n	60
Hibernáció	D n	30	Járvány	S r	400	Kitartó ló	L gy	60
Híd	R r	100	Jégcsóva	L gy	20	Kiűzetés	R gy	30
Hóдолat Raiának	R gy	60	Jégtroll	L n	60/100	Kiváncsiság	F n	30
Hófehérlke	E n	30	Jellemtükr	F r	150	Kloin Drungas	C n	30
Holtak energiája	L gy	20	Joviális mikroszockó	C gy	20	Klónozás	F r	500
Homokféreg	F r	400	Kacagó széplia	C gy	20	Kneopatikus molluszk	C gy	20
Hosszú íj	E r	100	Kaffogó hebrencs	T n	60	Kobudera	R gy	20
Hősies küzdelem	D gy	30	Káosz szimbólum	C n	30	Kolostor	T r	150
Hósiesség	R gy	20	Káoszplazma	L ur	4000	Kontinuum-tágító	D r	200
Hurleon	F n	30	Kaotikus csata	C r	150	Kopernik	- n	30
Húsevő magszim	S gy	20	Kaporszakáll	R r	200	Koponya szimbólum	L r	200
Idegroncsolás	F gy	20	Kapu	T r	300	Korgó Szikra	- r	400
Időcsere	F ur	6000	Kardfogú fülemüle	E r	400	Korlátlan mágikus faktor	D ur	5000
Időgyorsító	E r	300	Kardszárnyú pocok	E r	400/500	Kovácsceh	T n	100
Időugrás	F gy	20	Karmazsin huhogó	S r	300	Kovácsműhely	D r	200

NEXT-DOOR

Csomagküldő szolgálat

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

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

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

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





Csillagképek



Még alig egy hónapja jelent meg a Létsíkok, a Beholder Bt. máris egy újdonsággal szeretné megörvendeztetni a HKK rajongóit. Ez a Csillagképek nevű minikiegészítő-sorozat, amelynek első tagja, a Rák július végén jelenik meg, majd minden hónap második felében egy újabb kiegészítő lát napvilágot. Egy csomagban mindössze három lap található, amelyet öt lap közül választgatnak véletlenszerűen. A lapok témájukban a csillagjegyekhez kapcsolódnak (az első három a Rák, az Oroszlán és a Szűz), és az adott csillagjegy rajzát is feltüntetjük rajtuk a kiegészítő jelzésénél. A példányszám erősen korlátozott lesz, így minden lap ritkának számít. Egy kiegészítő ára 200 forint lesz.

Lelki füleimmel már hallok az első megdöbbenést: 200 forint három lapért? Megőrültek ezek? Nos, erre a jogos kérdésre a válaszok a következők: ha kezdő játékos vagy, 1-2 pakli kártyával, akkor én is azt javasolom, vegyél inkább egy alappaklit, abban 45 lap van 750 forintért. Ha viszont rutinosabb, aki egy paklit elsősorban a ritka lapok miatt vesz, hiszen a gyakori és nem gyakori lapjai szinte mind megvannak, illetve könnyen beszerezhetőek, akkor így jóval olcsóbban juthatsz ugyanannyi ritka (és természetesen jól használható, érdekes) laphoz, mintha alappaklit vennél. Ha pedig gyűjtöd is a kártyát, csapj le rá, hiszen ezeket a paklikat olyan kis példányszámban készítettük, hogy várhatólag pár hét alatt elfognak (természetesen igyekszünk, hogy vidékre is jusson megfelelő arányban, és rendelni is lehet a Beholder Bt.-től), és sohasem nyomjuk őket újra.

Ennyit a piszkos anyagiakról. A játék szempontjából színesítőnek szántuk a lapokat, így nem csak fél-háromnegyed évente találkozhatasz újdonságokkal, amikor egy kiegészítő megjelenik, hanem a Krónikás lappal együtt minden hónapban 6 új lap jelenik meg. Érzésünk szerint ez még nem túl sok ahhoz, hogy beszerezhető, átlátható legyen, viszont elég ahhoz, hogy kicsit változhasanak tőle a paklik.

A másik fontos dolog, hogy ennek a kiegészítőnek viszonylag gyorsabb átfutási ideje miatt jobban tudunk reagálni a játék előre nem látható változásaira. Pl. ha a versenyen a játékosok 99 százaléka a Nagyobb zan –

Nukleáris robbanás kombóval játszik, az első körben 999 ÉP-t sebezve saját magán kívül minden játékoson, akkor nem árt gyorsan megjelentetni a Nukleáris pajzs lapot (a példa légből kapott).

Az, hogy a lapok az adott témához kötődnek, természetesen nem azt jelenti, hogy pl. a Rák kiegészítőben 5 Sheran hívó, rák altípusú úszó szörny van: az öt lap más-más istenhez tartozik, lények, varázslatok és egyebek is vannak közöttük, s a kötődés nem ilyen direkt.

Reméljük, mindenkinek megnyeri tetszését ez a kezdeményezés, és az első három Csillagképek kiegészítőt követhetik az újjak – mi a magunk részéről már javában törjük a fejünket az új lapokon.

MARK BALÁZS



A CSILLAGKÉPEK MEGRENDELÉSE

A Csillagképek kiegészítő megrendelése, a többi termékünk-höz hasonlóan történik, (azaz a 1680 Bp. Pf. 134 címre kell elküldeni a pénzt belföldi postautalványon, a „Köszömenyek” rovatban feltüntetve, hogy mit és mennyit rendelsz), ám van két külön feltétel, ami csak erre a kiegészítőre vonatkozik.

1. A Csillagképekből legalább hármat kell egyszerre rendelned. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor NEM tudjuk ajánlva küldeni, ami nagy eséllyel azt jelenti, hogy a postán el fog tűnni.
2. Ha olyan Csillagképek kiegészítőt rendelsz meg, ami már elfogyott (ez könnyen előfordulhat, mivel erősen korlátozott példányszámban adjuk ki), akkor helyette automatikusan a legközelebb megjelenő Csillagkép kiegészítőt fogjuk elküldeni.

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



KOMBÓK

Az új nemzedék — egy tesztpakli története

Biztosan sokan gondoltak már arra, milyen jó lenne olyan paklival játszani, amelynél a játékos úgy nyeri meg, hogy a paklink kiépülése után az ellenfél felerésben a játék szemlélőjévé válik, mi pedig egyszerűen ágázolunk rajta. Természetesen nem azt állítom, hogy ilyen paklik nem léteztek illetve léteznek, tapasztalatból tudom, milyen jó szórakozás az, amikor az ellenfél négyzer agyaposott, én pedig arra várok, mikor öl végre meg. (Persze az ellenfél ilyenkor káromkodik, hogy miért nem tudott őt Agyaposás fejleni.) Üdítő dolog még a tűzgolyós pakli ellen harcolni, főképp ha megindul a kombója. Az egyetlen probléma innentől kezdve az, hogy az ellenfél kiszámolja a taumaturgia szakértelem szintjét, és végül elárulja, hogy 450-et vagy 540-et sebzett. Amit e két példával szemléltetni akartam az csak annyi, hogy olyan kiépülő pakli, amely lényekkel nyer, majdhogynem nem létezik. A Létsíkok kiegészítő ilyen szempontból (is) kítűnő, hiszen rendkívül tág teret enged az ilyen stílusú pakliknak. A legjobb szórakozást számomra a törpesereg vezetése okozta. Nem szeretném elemezni a pakli ütő-

képességét, tesztelésen javarészt sikerült győzöm vele. (Nem versenypaklik ellen!) Arra építettem, hogy minél brutálisabb törpördögökkel verjem be az ellenfél fejét. Ha az ember egy kalandozó tápol halálra, rendkívül kellemetlen, amikor az elhullik és esik vele minden, ezért inkább bübájokkal és Hófehérkével erősítettem törpéimet. A pakli főtörpjei Kaporszakáll és Köfejú Beldor, esetleg Don Caloni. Használtam Zöldfüluéket, továbbá Öreg varázslót (passzivizálásra ad egy szintet a célpont kalandozónak), és természetesen Hófehérke sem maradhatott ki a pakliból. A törpék tápolására betettem a Fekete sereget, melynél általában törpét neveztem meg, (ki gondolta volna?) de néha kénytelen voltam embert mondani. Hasonló céllal szerepeltettem a Pozitív diszkriminációt, mivel szinte mindenki szakállas, és ezek mellé a Bübájmásolás is bekerült a pakliba. A Kinemfogyótörpetermelőtegez csak a következő kiegészítővel jön ki, ezért Új nemzedékkel kombóztam.

Az Új nemzedékkel — amint azt már a neve is mutatja — kalandozókat lehet termelni; enélkül a pakli jóval gyatrábban működne. További tápot adott mokányi kis fickóimnak a Fegyverbolt — Fegyver szakértelem kombó, ezzel elértem azt, hogy minden kalandozó csontkéssel rohagált, és megkapta a fegyverszakértelemmel járó plusszokat. Hófehérkéhez Gyermekáldást is használtam, bár ez nem túlzottan szükséges a kalandozó városára miatt. Ha megidőződik a kalandozó síkja, Hófehérkéből egyszerre több is lehet az asztalon, továbbá minden kalandozó kap egy szintet.



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

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

EGY KIS ÍZELÍTŐ AZ EDDIGI TÉMAKÖRÖKBŐL:

Túlélők Földje • Káosz Galaktika • AD&D
Csillagok Háborúja • Cyberpunk • Earthdawn
Magic: the Gathering • Rage
Shadowrun • Star Trek • White Wolf

Kínálatunk folyamatosan bővül egyéb játékokkal. Olvashattok novellákat, kártya- és könyvismertetőket, klub infókat, kalandmodulokat és tippeket.

Keressd a cd mellékleten,
az interneten és a barátaidnál!

Levélcímünk: 1537 Bp. Pf. 453/397

E-mail: pergamen@automex.com

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

A PAKLI LISTÁJA:

3 Hófehérke	3 Új nemzedék
3 Kaporszakáll	3 Pozitív diszkrimináció
3 Köfejú Beldor	3 Fekete sereg
2 Don Caloni	3 Bübájmásolás
3 Törpe	3 Kalandozó város
2 Öreg varázsló	3 Csontkés
3 Zöldfülű kalandozó	3 Fegyver szakértelem
2 Gyermekáldás	3 Fegyverbolt

Tesztelésen előfordult olyan eset, amikor a Zöldfülű kalandozókkal 6/7-es lényeket teremttem. A pakli kiépülés után valóban jó, csak nem tud bübájt leszedni. Ha valakinek ilyen irányú aggályai vannak, használjon Lady Olivíát és Bübájlopást. Megdobja még a paklit a szírének éneke és a Gömbvillám, de ezek nélkül is jól lehet játszani vele. Ha valaki úgy dönt, hogy változtatni akar, Don Calonit, Gyermekáldást, egy Csontkést illetve egy Törpét vegyen ki először.

KIS BORSÓ CSABA

KLÁN-RANGOK

Global Impex	0/44
Galactic Trade	1/100
Gránitkigyók	0/0
Szabad Skorpiók	0/0
Bíborrend	0/30
Acélsasok	0/50

SPECIÁLIS TÁRGYAK

Hereplum	650
W+S Giga Beam	289
Shin Shai V1 hiperhajt.	168
Voyager leszállóegység	12
Pulzar kristály	31
Ózmium	27
Coburn szál	9
Thalapron	8
Tieberson fókusz	17

HAJÓK

Cyclon Unario	37%
Cyclon Spacedog	4%
Cyclon Spark	7%
Typhoon Warrior	9 db
Typhoon Soldier	2 db
Scorpion Sting	27%
Scorpion Thunder	3%
Scorpion Lightning	4%
Cobra Flash	5 db
Cobra Sun	2 db
Mercator Alpha	10%
Mercator Beta	13 db
Mercator Gamma	18 db
Galleon Silver	9 db
Galleon Gold	11 db
Olimposz Iliász	1 db

STATISZTIKÁK

légi győzelmek	1182
idegenhajók ellen	973
zargok ellen	923
mezonok ellen	58
egyéb hajók ellen	164
kapitányok ellen	45
földi győzelmek	18
sikeres kalózkodás	34
príusz	524
hírnév	4185

FAJOK

inszektoid	5%
karnoplantusz	4%
xeno	8%
űrcápa	14%
cerebrita	9%
triciplita	15%
ember	42%
nők a legénységben	0 – 30%
	1 – 53%
	2 – 13%
	3 – 2%

SAKÉRTELMEK, RANGOK

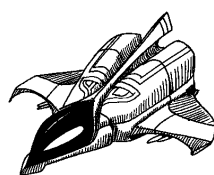
kereskedelem	5
szerecsejáték	10
karizma	11
űrhajóvezetés	6
manőverezés	11
javítás	10
leszállás	7
hiperugrás	8
robotika	7
programozás	5
műszaki érzék	2
kézifegyverek	5
nehézfegyverek	11
tűszerészet	1
felfedezés	2
geológia	3
kereskedőrang	4
kalózzrang	8
harci rang	12

LELŐTT HAJÓK

AZO 00/F Árnyék	5456
AZO EPS Pusztító	4876
AZO 00V Pöcök	4673
AZO 01/F Lepke	4600
AZO Ffa Madárka	4315
AZO HF Csali	4145
AZO OR Felderítő	3527
AZO CK Hernyó	1565
AZO Dang.11	1523
AZO D-Hárpia	1496
AMO F11 Halálmadár	959
AZO Véréngző II.	918
AMO Lopakodó Veréb	871

AZO Penge D21-PH	776	Shin-To Corp.	47
AMO Lopakodó Tűzok	703	Mezon csatacirkáló	46
AZO 12-PHO Rettentő	697	AZO Metal Giant	39
AZO Penge D21-1	666	AMO WR Hiéna	38
AZO Rh Véreb	622	AMO C-34 Herkules	36
AZO Missile Boat	613	AMO D-15 Villám	26
AZO E-23 Rejtőzködő	592	AMO YFT-2 Monstrum	23
Zarg Tomboló 3F	556	AZO Fekete Halál	21
AZO 12P Rettentő	554	Tigris II.	15
AZO B-1 Bulldog	533	Settenkedő Kígyó	14
Zarg Tomboló	528	Harpoon Corp.	12
Karibi utazó	483	Merc-Han't	11
AZO CR-12 Pióca	426	Alattomos Rája	8
AZO PT Darázs	417	Taurus POL007	7
AZO Missile Cruiser	334	Pampák királya	7
AMO Hentes C-4	294	Hluppert Trade	7
AMO Daraboló	291	AZO Holdporlasztó	6
Sir Francis Drake jr	197	AMO Draco	6
Kohn Bros Impex	176	Hunter	5
FD-2 Lélekvesztő	155	Szívárványugró	4
Vendetta 5D+R	126	AMO Múmia	4
H.O.O.K.	120	Héja XJ35	3
AZO Sirásó	118	G.T.R.	3
AZO Lánctörő	115	Demoralizátor	3
Sd-34 Vámszedő	88	AZO Top Shield	3
Vörös Kalóz	84	Alattomos Haramia	3
Fekete adószedő	82	POL-15 Ikarus	3
Nyomkereső I.	80	AMO Wyvern	2
Csákyás Tuareg	72	Lézengő Lajhár	1
AMO Hurrikán	65	Halálos Orca	1
Fosztogató	62	AMO Gyilkos	1
Havanna Szelleme	56	AMO E.C.M.D.E.F.	1
Indián	54	AMO Big Góliát	1

HAJÓK (agy szerint) A SEKTOROKBAN				
Sektorok	2.	3.	4.	5. kapitányok
Infreto	8	12		
Tropina	8	12		
Extos	15	11		
Bropea	15	26		
Cogalia	13	23		
Hectica	17	38		
Formato I.	22	20		
Formato II.	22	34		
Formato III.	19	29		
Trento			5	4
Albion Olea			10	0
				18
				14

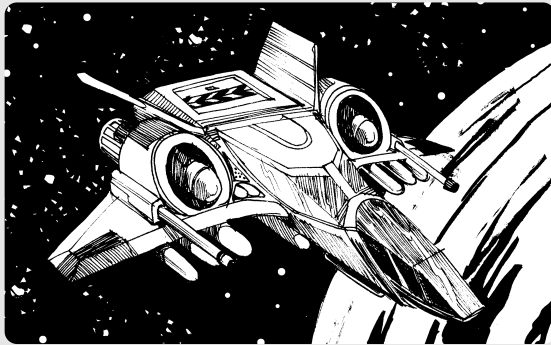


TÁRGY SZÁMA	TÁRGY NEVE	ATLAG ÁRA	PONTSSÁGA	HÁJGÁY SZINTJE	TÁRGY MÉRLETE	KÜLSŐ MÉRLETE	SERZÉSE	ENERGIA	ATLAG ÁRA	PONTSSÁGA	HÁJGÁY SZINTJE	TÁRGY MÉRLETE	KÜLSŐ MÉRLETE	SERZÉSE	ENERGIA	ATLAG ÁRA	
1	luxuscikk	120	36	Thorus pajzs	2	4	0	2	1	3400	2	2	2	2	2	1	3400
2	robbanóanyag	25	37	Magnetic X2 pajzs	3	5	0	2	2	3900	3	5	0	2	5	2	3900
3	aluminium	55	38	Vulcano Absorb pajzs	2	7	0	4	7	4800	2	7	0	4	7	3	4800
4	titán	80	42	Burn-Flux P2 reaktor	1	10	6	2	4	1200	1	10	6	2	4	4	1200
5	urán	180	43	BFP3 Next Generation reaktor	1	9	8	1	3	2000	1	9	8	1	3	3	2000
6	arany	200	44	Atlas reaktor	1	8	5	2	5	2800	1	8	5	2	5	5	2800
7	ezüst	67	45	Samson generátor	2	7	4	2	2	5600	2	7	4	2	2	7	5600
8	ipari gyémánt	100	46	Mjolnir reaktor	2	9	7	1	6	7000	2	9	7	1	6	7	7000
9	grafit	30	47	NeoTech Sol reaktor	3	10	6	2	9	12000	3	10	6	2	9	9	12000
10	durumacél	85	48	Ruby lézergyű	1	3	0	3	106+1	1800	1	3	0	3	4	1	1800
11	réz	30	49	W+S Turbo Beam lézergyű	1	5	0	5	203+0	2000	1	5	0	5	5	2	2000
12	olom	50	50	Wesson Limited lézergyű	1	5	0	5	203+2	2000	1	5	0	5	7	2	2000
13	platina	200	51	W+S Big Blast Beam lézer	2	4	0	3	303+0	3	4	0	3	3	3	4200	
14	szilícium	120	52	Skull lézergyű	2	6	0	5	303+2	1	6	0	5	6	1	3600	
15	poliklom műanyag	50	53	W+S Mirro Beam lézergyű	2	3	0	2	203+0	3	3	0	2	3	3	4600	
16	LPS fű	200	54	W+S Giga Beam lézergyű	3	4	0	3	404+4	6	4	0	3	4	6	40000	
17	Burn-féle Power reaktor	650	55	Odesza lézergyű	3	6	0	5	203+2	2	6	0	5	6	2	10000	
18	Mige HLO	12000	56	Needle lézergyű	3	3	0	2	108+1	3	3	0	2	3	3	16000	
19	Ytrog zslip	3000	64	Crystal HLO	1	7	3	3	7	8000	1	7	3	3	3	70%	8000
20	Wesson lézergyű	3500	65	Rakétakiövő állvány	1	8	2	4	7	0	1200	1	8	2	4	0	1200
21	Hererium	10000	66	AWRD rakéta	1	0,1	0,1	0,1	406+0	0	0,1	0,1	0,1	0	0	50	50
22	Palter HKI kispuska	900	67	Krapton Célkövető rakéta	1	0,1	0,1	0,1	206+2	25	0,1	0,1	0,1	25	300	300	300
23	Turtle Plus pajzs	1200	68	Teppelton állvány	2	6	1	4	10	0	6	1	4	10	0	3400	3400
24	W+S Liliput Beam lézergyű	1200	69	Teppelton vs.3 állvány	3	5	2	3	13	2	5	2	3	13	2	7000	7000
25	Palter WPK lézerpisztoly	10	70	Teppelton rakéta	2	0,1	0,1	0,1	306+0	10	0,1	0,1	0,1	10	200	200	200
26	MicroBlast pisztoly	40	71	AWRD plusz rakéta	2	0,1	0,1	0,1	406+0	3	0,1	0,1	0,1	3	90	90	90
27	Kroken Plusz zslip	5000	72	Krapton brutal rakéta	3	0,3	0,3	0,3	406+2	25	0,3	0,3	0,3	25	1500	1500	1500
28	Energoadsorb pajzs	600	73	Voyager leszállóegység	1	10	0	8	70%	12000	1	10	0	8	70%	12000	12000
29	Ytrog Max zslip	5000	74	Kroken maxi zslip	1	10	0	8	8	7000	1	10	0	8	8	7000	7000
30	Therapy HLO	2000	75	Telon DS zslip	1	6	6	6	5	9000	1	6	6	6	5	9000	9000
31	Kroken zslip	1500	76	OR1 páncélozott úrruha	0,15	0,15	0,15	0,15	1000	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	1000	1000	1000
32	úrruha	120	77	OR3 páncélozott úrruha	0,16	0,16	0,16	0,16	1300	0,16	0,16	0,16	0,16	0,16	1300	1300	1300
33	HAL-ásugár-ágyú	700	78	Yuggon HLO	3	5	2	2	2	16000	3	5	2	2	2	80%	16000
34	Hartling pajzs	1500	79	krom-vanádium ötvözet	1	1	0	1	500	1	1	0	1	500	500	500	500
35	Webber pajzs	2000	80	Skull Sierra lézergyű	0	1	0	1	305+2	350	0	1	0	1	350	350	350

TÁRGY SZÁMA
TÁRGY NEVE
TÁRGY MÉRETE
SZINTJE
HÁJÓ SZINTJE
TÁRGY MÉRETE
Belső MÉRETE
Külső MÉRETE
SebzésE
ENERGIA
PONTSSÁG

81	Odesza Sierra lézérágyú	1	1	0	1	2D8+2	400
82	Amati V1 hiperhajtómű	1	7	0	6		5
83	Amati V2 hiperhajtómű	2	6	0	5		5
84	Amati V3 hiperhajtómű	3	6	0	4		5/1
85	Vice 13-B javítórobot	1	0.3				1
86	Vice 33-A javítórobot	3	0.6				1
87	Cool Skull lézérágyú	3	6	0	4	3D5+4	2
88	Raven V++ lézérágyú	3	3	0	2	2D3+2	4
89	DD Rappa lézérágyú	2	7	0	5	2D8+2	7
90	D+ Rappa lézérágyú	3	3	0	2	1D8+2	4
91	Pers CR reaktor	3	7	4	2	8	12000
92	Magma Negy pajzs	3	5	0	3	4	2
93	Heretiumdefektor	2	2	0	2		10%
112	Ruffin féle radarzavaró	2	5	0	2		70%
113	csekk-kártya	0	1000				20000
114	Shin Shtai V1 hiperhajtómű	1	5	0	3		10
117	Rank 3 mátrixdeck	0	0.4				3
118	Oiao M5 mátrixdeck	0	0.25				3500
119	Voyager becsapódásgátló	1	1	0	1		5
120	Pulzar kristály	0.02					1500
121	Ozmiium	0.1					10000
122	Coburn szál	0.05					10000
123	Thalatron	1					10000
124	Tieberson fókusz	0.1					10000
137	Carelius Agrippus bomba	1	1	0	1	1D60	1000
138	Carelius Brutus bomba	2	1	0	1	1D80	2000
139	Carelius Ceasar bomba	3	1	0	1	1D100	3000
162	Altamira fotonagyú	2	4	0	2	3D3+1	2
163	Kont Omega hiperhajtómű	3	4	2	2		40000
164	Syrus álcázóberendezés	2	5	2	2		25000
165	Trox F2 pajzs	2	5	0	3		2
166	Trox MLF pajzs	3	4	0	2	4	2
167	VVS3 leszállóegység	3	10	0	5	3	1
168	Ruffin féle elfogózavaró	2	2	1	1		85%
169	Noxos lángszóró	0.4				1D3+0	15%
224	Mistral A. Pro pajzs	1	4	0	4		1
225	SW + S Antimiss pajzs	1	8	0	7		15%
							3
							90%
							4500

A pontosság alatt a pajzsoknál a sebészfelágás, a hiperhajtóműveknél a megspórolt TVP és a plusz hipergrázsszint, a javítórobotoknál a plusz javítási szint van megadva. A rakétakilóv-állványoknál a sebzésnél az állvány látszólagos ereje szerepel.



Alaptípus:	Typhoon Soldier
Manőverezőképeség:	8
Energia:	60+68/kör
Páncélzat:	120
Űrhajó szintje:	5
Fegyverzet átlagereje:	142

Ez alkalommal az eddigi szokásoktól eltérően egy játékos hajója szerepel a terítéken; ennek oka, hogy lezajlott az 1. Galaktikus légiparádé. A most bemutatásra kerülő hajó, az „Eszak Csillaga”, Antares karnoplantusz kapitány hajója lett. Aki figyelemmel kísérte az Ámokfutam eredményeit, annak nem ismeretlen ez a név.

Antares, mint minden normális karnó el-sősorban kereskedelemmel kereste a kenyerét.

Ennek köszönhetően a nehézfegyver szakértelme csak 5-ös, a manőverezése viszont elérte a 8-as szintet. Hajója egy Typhoon Soldier, amivel méltán pályázhatott a verseny megnyerésére. Antares felkészült a légiparádéra, ezt jól példázza a gondosan összeválogatott felszerelés. A hajó sebzőképesége rendkívül magas. Átlagos tüzereje 142, amit 7 darab Cromin Phot fotonagyú (3D10+1-es sebzés-sel, 3-as pontossággal), és egy Teppelton vs. 5 állvány biztosít. A hajót 2 Mars és 4 Ural T54 generátor látja el energiával. Ezek összkapacitása körölként 68 energiaegység. A fegyverzet üzemeltetése mindössze 35 energiaegységet igényel, a maradék a 2 darab 3-as hatékonyságú Harlem lézerpajzs és az 1 darab 2-es hatékonyságú Deflektor fotonpajzs üzemeltetését biztosítja. A felszerelést a légiparádéra optimalizálta, de azt gondolom, mindenki számára tanulságos lehet. Alacsonyabb szintű hajón is össze lehet állítani arányiban hasonló felszerelést. Antares kapitány hajója iránt a belbiztonsági szervek is érdeklődtek. A sikeres modell hamarosan szériamodellként is meg fog jelenni az űrben.

Ennyi előzetes fért ebbe a számba a légiparádéről, amiről legközelebb részletes beszámolót olvashattok.

Egy szövetség, mely bizonyított. Minden kívülről jövő támadást hárított. Két kalózként, a Fekete Rózsát és egy triciplita klánt olvasztott magába. Megvetette a lábát a belső szektorokban, megerősítette helyzetét a peremszektorokban. Kiharcolta a kalózküldetéseket, melyek már jóveldelemzővé teszik a kalózok életét. Eddig minden úgy történt, ahogy terveztük.

Testvériség

Szabad kalózok! A Testvériség Kalózsövetség közérdekű közleményei következik: A vámolást végző kapitányok végre lehetőséget kaptak fekete üzelmeik gyakorlására, ugyanis megjelentek a kalózküldetéseket, melyeket kocsmákban, kaszinókban, sikátorokban szerezhetnek a tisztelt kapitányok, így míg a folyószámlájuk egyenlege drasztikus emelkedésbe kezd, addig a priusz is arányos növekedést fog mutatni. A Testvériség Kalózsövetség megvetette a lábát a belső szektorokban és majdnem minden peremszektorban. Ehhez kapcsolódóan szeretnénk felkérni az inszektoid és karnoplantusz kalózokat, hogy cáfolják meg a tény, miszerint a szektoraikban a kalmárok monopol hatalomra tettek szert, nagy pénzek áramlása biztonságosan történik, már-már vadászok kísérete nélkül indulnak útnak hatalmas kereskedőkaravánok. A fentiekkel kapcsolatban várjuk a véleményeket a következő SecNet címeken: 1002, 1003, 1080, 1388, 1515, 1949, 2093, 2713, 2860, 2906, 3596, 3656, 4348, 4619, 4652

„Szabadság, egyenlőség,....”

Testvériség

Halál minden vegetáriánusra! A kannibálok napjai meg vannak számlálva.

Lángoló Gezemice (#3070)
a **Peronozspóra** kapitánya

Apám! Kereslek! Merre vagy?
Azire Fralippo
 Tisztelt kapitányok! Tárgy- és in-

foiányban szenvedek. Hallottam egy csomó jó kütyüről, de nem tudom legyártatni őket. Aki ismeri őket, van felesleges TVP-je és helye, elküldhetné őket. (Az Ámokfutam díjai, MX cyberg pajzs, OR4-es úrruha, Mistral I. rakétaelhárító, Ruffin féle elfogózavaró, belső szektorok felszerelése.) Előre is köszönöm:

Öreg Sam (#1005)

Kapitány, te ki kalózkodásra vágyasz! Beszédem van veled, hát jól figyelj! Nyisd ki szemeidet, nézz szét magad körül! Mit látsz? Úrjárók jönnek, mennek, helyüket nem találják. Kalózkodnak és vadásznak egyszerre, és csak egy dolog lebeg előtük, a gazdagság. És ezzel egy időben el is veszítik egy részüket az életből. A tartásukat. Ritka az olyan egyén, kinek tartása még bír. Testvérek ők, célokkal elvekel, határozottsággal. Szükséges ez, kérdés? Persze. Csak nézd meg a többit, ki már az állat szintjére süllyedt. Már nem kérdez, nem gondolkodik, csak öl, pusztít. Örülettől elborult aggyal, gátlástalanul cselekednek, tetteikért nem vállalják a felelősséget. Szigetelődj el, vállald az egyedüllétet, de vállald a következményeket is! Vagy vállald a társaságot, olyan barátokat, akikben megbízhatsz! Vállaj egy életformát, mely törvénytelen-ségre alapul! De hát nem ezt akarod? A Testvérek saját törvényeik szerint élnek, melyeket saját maguk alakítanak ki. Szabad akaratod van, szíved joga dönteni. Ez csak egy lehetséges irány. A döntés pedig a te kezvedben van. Nos?

Egy a **Testvérek** közül

Tudok egy fantasztikusan jó helyet a Trentóban. A 137-es csillagról van szó, én már jártam ott. Ja, és ne felejts el a HU 137 után 1-et megadni paraméternek.

A. Martin Voss

Mosolyogi, buli van!
Jégmosoly uszony
 Mindenkinek, aki az Albionban

van, vagy oda tart. Hatalmas flotta van készülődőben egy 36 bolygós rendszerben. Infó a 3-874-809 telefonon, Nagy Gergelyt keresd!

J. U.

Formato II. kapitányai! Szükségem lenne a 128, 129, 130, 133, 134, 140, 142, 147, 146 és a 148-as naprendszerek valamelyikének épület, áru leírására. Cserébe szolgáltni tudok a 105, 109, 121, 128, 138, 136, 137, 139, 141, 143 és 144-es naprendszerek hasonló leírásával. Továbbá keresek a 138-as környékén olyan boltot, ahol van Turtle Plus pajzs és Mirro Beam ágyú. (Kapitányok is szóba jöhetnek! Pajzsot vennék, ágyút adnék.)

Öreg Sam (1005)

Demény Dániel György,

5000 Szolnok, Hunyadi u. 54.

Cramble Laevigata! Vélrázóító üzenetetre reagálunk. FAsírtot csinálunk belőled! Egyszer..

Anti-karnoplantusz parancsnokság

(Joos, Icarus, Krysszorr)

Hé! Hej bolygólakók! Újra én. Kösz a válaszokat, de árujáték már el: Én élek álomuniverzumban? Mert ha igen, szólok a játékvezetői szférának, hogy készítsen számomra egy naprendszert. Van még olyan játékos, aki a nagy TÁP mellett egy piciny szerepjátékot (mert azt hiszem, ez egy olyanféle lenne) is visz bele? Keresek végre olyan, feltehetőleg kopoltyús egyént (ez nem rasszizmus, de velük össze is találkozhatok), aki nem csak három (táp, pve, tap stb.) és négybetűs (ez valami új?) (pénc, cucc, info) szavakat vetnek a szubéta detektóméterre. Ha akadna egy egész társulat (hah) szívesen lennék tagja. Találkozunk a Jópipa Piapagodában, addig is további rotyogást!

KwYear Xordox (#2778),

inkvizitor

TF- és KG-találkozó

1997. június 14.

VIII.

Nagy várakozások előzték meg a júniusi találkozót. A vizsgaidőszaktól és érettségiktől gyötört játékosok százai tolongtak a bejáratnál már fél tíz felé, a tűző nap sütésben ön hön áhított bebecsátásra várva. A bejáratnál ismerős arcok fogadták az érkezőket, a már hagyománynak számító tombolákkal, röplappokkal, és az elmaradhatatlan dilító-szelvényekkel. A Beholder Bt. ezúttal is kedveskedett egy kis meglepetéssel: egy értékes Sheran kártyalap várta a belépőket, némi rácsájnivalóval díszítve.

A Láng Művelődési Ház természetesen roskadásig megtelt, ami némi problémát jelentett az ülőkalkulációk igencsak véges számából kifolyólag. Asztalhoz pedig csak a legrátermettebbek jutottak. Hiába: ki korán kel, asztalra lel. De ki törődött ezzel, mikor végre újra viszont lehetett látni a régi ismerősöket! Rádásul ez alkalommal minden Közös Tudatnál külön termet biztosítottak a rendezők, ami remek alkalmat teremtett a vitás kérdések rendezésére, az új KT-társak megismerésére. A Káosz Galaktika fanatikus hívei is egy szeparált helyiségben faggathatták egymást, no meg Petrás Gábort és Varga A. Csabát. Sajnos kora délutánra ez a helyiség már inkább

hasonlított egy szaunára, de a sok lelkes kérdezőnek ez sem szegte kedvét. A HKK szerelmesei is külön teremben folytathatták öldöklő küzdelmeiket. Nem kis örömeinkre ugyanis a találkozó kezeitől belülről egy újabb HKK-kiegészítő jelent meg, a Létsíkok.

A találkozó fénypontja azonban ezúttal is az olimpiai, illetve a légiparádés fordulók kiosztása volt. A hetedik olimpián ismét a már ismert, „nagy” nevek arattak. A leghatalmasabbak kategóriájában immáron másodszor diadalmaskodott a „rettenetes” Dort Amessix, de feltétlenül meg kell említeni Don Calonit is, aki a második helyet szerezte meg, ezúttal fantasztikus ökölvívás-tudásával kápráztatva el a közönséget.

Első alkalommal került ugyanakkor sor a Galaktikus Légiparádés kűrására. Meglepetés itt sem született. Antares kapitány, aki korábban az Ámokfutamon is megszerezte az abszolút elsőséget, roppant magabiztosan nyerte meg az egyéni küzdelmeket, és két volt szektorgyőztesel, Admiral Archonnal és „Macho” Gorgionéval az oldalán a flotaelőseget is begyűjtötte. Ez volt az első verseny, amelyet nem egyetlen kieséses, hanem svájci rendszerben bonyolított le a Beholder Bt.

A délután tehát a fordulók olvasgatásával telt, s aki nem vett részt e nemes küzdelmekben, az gyönyörködhetett a többiekében. Például Jerikó, vagy Daronell nulladik fordulójában, amelyek számos más érdekes olvasmánnyal együtt az előcsarnok falain díszeltek.

A nagyteremben ezután a szokásos tombola, valamint Tihor Miklós állandó jellegű faggatása volt a program. A fáradszóró játékvezetői könnyű volt megtalálni, mindig játékosok gyűrűje vette körül, ő pedig türelmesen fejtegette a KT-képességek elbírálásának alapelveit. Mert hogy ez volt természetesen a sláger. Aki pedig éppen nem fért hozzá, az kipróbálhatta dobófegyver szakértelmét a dartnál.

A nagyterem egyébként szokatlanul csendes volt, hiányzott belőle az előző találkozó nyüzsgése. Szó, ami szó, ez alkalommal híján voltunk a játékos vetélkedőknek. Nem volt sem KG-tőzsdé, sem Titkosírás-vetélkedő. (Ez utóbbira ugyan ígéretet kaptam, hogy a legközelebbi találkozó programján már ismét szerepelni fog.) Volt ugyan egy KG-s UL-író verseny, de ennek résztvevői inkább

felzúrt koncentrációban, és legfőképp csendben számolgatva félrehúzódtak. Ezt a csendet mellel csak Rius bársonyos hangja törte meg rendszeresen, mikor a KT-találkozók időpontjait és helyszíneit hirdette.

Az internetezni vágyók ezúttal is szerencsét próbálhattak az emeleten, és a kedvezményes befizetési lehetőséggel is igen sokan éltek. Úgy délután három környékén már meg lehetett közelíteni az ez utóbbi számára fenn tartott helyiséget, miután mindenki megszámolhatta

Kata füleiben a fülbvalókat, ami ugye a dilítóto egyik kérdése volt. Ki tudja, az élelmesebbje talán még Balaton, vagy Sport szezettel is megkínálta, mivel egy másik kérdés a Beholder Bt. kedvenc édes-ségére vonatkozott.

Délután hat felé aztán a jónép elindult hazafele, emésztgetve a hallottakat, vagy még mindig gyönyörködve az olimpiai illetve légiparádés fordulókban, nagy terveket szövögetve a következő nagy eseményre, a decemberi TF-találkozóra. Sikeres felkészülést hát mindenkinek, és remélem decemberben ismét újra látjuk egymást. Kellemes nyarat kíván mindenkinek:

TRÖSZT, A KRÓNIKÁS

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja '97 július

Szerkesztői üzenetek

Figyelem! A Ghalla Newsban megjelent írásokért a Beholder Bt. nem fizet szerzői díjat, hanem egyéni elbírálás alapján (az érdekes, hosszabb cikkekért) ingyenfordulókat írunk be. Szerzői díj csak az Alanori Krónika többi részében közzétett cikkekért jár. Ha valaki mindenképpen szeretne szerzői díjat kapni az írásáért, akkor ezt kérjük külön jelezze! Az ilyen cikkeknek szigorúbb kritikai feltételeket kell kielégítenie. Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetni a Ghalla Newsban. Nos a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdetésekét feladhatjátok a fordulótokkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felirat. a szerk.

Apróhirdetések az Alanori Krónikában

A Krónikába három fajta hirdetést lehet beküldeni. Az első a TF-es és KG-s apróhirdetések, ingyenesek. Ezeket külön papíron, Ghalla News vagy Szövetségi Szemle felirattal lehet elküldeni nekünk. A másik a fizetett hirdetés, amely csak beföldi postautalványon a Beholder Bt. címére befizetett összeg (20 szög 200 Ft, ez felett szavanként +20 Ft) ellenében jelenhet meg. Ez utóbbi közé tartozik az összes kártya, könyv, szabálykönyv stb. csere és adás-vétel, valamint minden olyan hirdetés, mely nem kapcsolódik közvetlenül a TF-hez és a KG-hez. A harmadik, a kártyaversenyek, szerepjátéktáborok, -rendezvények és

AZ EDDIG MEGALKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

Szám	Név	Jellemzés	Alakulás	Vezető	Szimbólum
9101	Alomörzök	Jó	93.11.23.	3821 Jerikó	Főnix
9102	Vasalt Bunkók	Semleges	93.12.23.	1506 Kőfejű Beldor	Eltaposott quwarz
9103	Serény Múmiák	Gonosz	94.01.07.	4709 Ithril	Mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlégő	Semleges	94.01.27.	2883 Dort Amessix	Tornádó örvénylő tölcseré
9105	Lélekittitő Irgalmas Nővérek	Raia	94.02.13.	3448 Darkseed	Halványan vibráló nyugonyivó víckömajom
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	94.03.27.	4116 Tour Wep	Varazskönyvből ömlő aranyló hatalom
9107	Ezüst Kigyo Szövetsége	Fairlight	94.04.08.	1058 Bórka	Két, közt formázó ezüst kigyo
9108	Naplovagok	Raia	94.06.01.	3188 Mr. H.A.I.R.	Fehéren lózó lüzögöm
9109	Északi Druuda Szövetség	Sheran	94.06.15.	5330 Marjai di Mehr	Tölgylakoszó
9110	ZANI Rendje	Általános	94.06.21.	6660 Tü. gátló Vlagyimir	Bézs alapon édeskés illatú halálsikoly
9111	Ördögi Kör	Dornodon	94.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obsidián denevér
9112	Mesterek Bandája	Arnymano	94.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Kincsekben dúskáló, vigyorgó Arnymano
9113	Puszitász Profétái	Leah	94.07.25.	6546 Grath Morphus	Kasza
9114	Pöröly Rend	Általános	94.08.15.	2195 Killer Thorn	Súlytásra emelt pöröly
9115	Igazság Keresői	Általános	94.08.18.	3472 Dalamar	Lélekmerég
9116	Ördögi Kör	Leah	94.09.05.	3149 Philatorix	Denevérek gyűrűjében fekete obsidián koponya
9117	Hőfarkas Klán	Általános	94.09.14.	2271 Quetzalcoatl	Hőfээр farkastej
9118	Két Kard Testvérisége	Tharr	94.09.19.	1375 Worm	Földbe szürt kard
9119	Kvazarszikiák Népe	Troll	94.11.07.	2898 Bórnagyakú Lombard	Véres csatabárdot nyalagató Troll
9120	Változás Gyermekei	Alakváltó	94.12.14.	5383 Zan-palánta	Nekrofün-bonsai
9121	Szamócak	Általános	95.01.04.	2279 Dzsókó a gonosz	Szamóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	95.01.18.	4922 Csákányos Blender	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugó nap
9123	Aceél Öklök	Kobudera	95.01.24.	3403 Ashkenor	Önthónát védelmező jáde-sárkány
9124	Maffia	Gonosz	95.01.27.	4128 Jim Beam	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány
9125	A korona bajnokai	Általános	95.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fondó kigyo
9126	Aransárkány	Raia	95.03.09.	3612 Babsaláta	Aransárkány
9127	A Pentagramma testvérisége	Általános	95.03.17.	3616 Teriel de Gwyll	Langóli Pentagramma
9128	Vérvorós Légio	Tharr	95.04.10.	2183 Rodin fia, Danair	Mindent elsöpörő hómepölgyő armádia
9129	Az Illuzió Mesterei	Általános	95.06.19.	2444 Fealefel Throm	Kékes fényben üzö, derengő szellemalak
9130	Az Idő Porszeméi	Általános	95.06.27.	4451 Einstein Junior	Kalaideszóköp
9131	Ejharcsók	Általános	95.07.10.	1170 Rothdák, a Megtorló	Efekteke kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132	Csontbrigád	Általános	95.08.02.	2923 Trebor Yascorab	Mindent átható csapatszellem
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	95.08.08.	3519 Roberto	Egy tüzszölopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134	Fény Testvérisége	Jó	95.08.09.	4105 Avina	Fényt krizáló kristályvízű tö
9135	A mágia örökesei	Gnóm	95.09.21.	3542 Mehadinas Trak	Egy kürtölgömb belsejében épülő mágustorony
9136	Kerekorsó Rendje	Általános	95.10.05.	1724 Téla Oriens	Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	95.10.18.	5727 Shaquille O'Neal	Mosolygó rettenet rózsaszín bugyiban
9138	Szeretet Vándorai	Elenios	95.10.19.	2164 Gwyllion	Szellemben makrózsárt tartó galamb
9139	Érdök Vándorai	Elf	95.10.26.	3813 Bánális Ajjibebek	Csöbőljárta fúzáliget a csillagos ég alatt
9140	Ördögi Kör	Dornodon	96.01.22.	3026 Xaldor Dörtin	Koponyák gyűrűjében vérvorós denevér
9141	Ipaz Bárók	Semleges	96.02.17.	2800 Desconchico Deus	Zelkében élő ipaz barátság
9142	Údvhadsereg	Általános	96.05.09.	1500 Lord Axxyz	Idős asszonyt szöppögőddörbe segítő ifjú harcos
9143	Ordo Mutantium	Mutáns	96.05.15.	1721 Fekete Lótusz	Nemesi díszekben pompázó Puhos Kópos
9144	Sziklaöklök	Kobudera	96.12.09.	1328 Febster	Kolostort védelmező Jáde-sárkány
9145	Humán Páholy	Ember	96.12.20.	1444 Aransárkány	Egy túzförgetőből kilépő ember
9146	Vértestvérek	Általános	97.01.06.	5089 Kék Sequator W.D.	Sírköven fekvő vörös róza
9147	A Káosz Lordjai	Gonosz	97.05.06.	4879 Negat	Prédára leső drónkeselyű
9148	Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	97.05.07.	3833 Halálhozó Leoford	Egy koponya, mely szemüregében halálutsádat látó
9149	Mélylátó vándorai	Elf	97.05.15.	3429 Faithful Tanthalas	Egy csillogó szemű obsidián pók
9150	Ars Magica	Általános	97.05.30.	5517 Kragoru Sutora	Egy mágius viharban meditóáló varázsló

Kalandozók városa

Mi, társaink bizalmából illetve saját szorgalmunkból Fehér Bérc és Biztosrév tanácsstajjai, köszöntünk Téged!

Úgy látszik, folyamatos reklámhadjáratunk meghozza eredményét: Fehér Bércnél már három, Biztosrévnél két lakónegyed áll készen. Időközben kisebb változás történt az építkezés menetében: mielőtt a városok valamiféle csápos óriásszörny alakját vették volna föl, a Tanácsok megegyeztek az első 11-11 mező helyében. Egyelőre tehát kizárólag az alábbi területek építhetőek (kiemelve a már elkészültek):

FEHÉR BÉRC: (73, 59); (73, 60); (74, 59); (72, 59); (73, 58); (72, 58); (72, 60); (72, 61); (73, 54); (74, 57); (74, 58).

BIZTOSRÉV: (140, 60); (139, 61); (138, 61); (137, 61); (137, 60); (137, 62); (136, 61); (135, 61); (134, 61); (140, 60); (140, 62).

Kérjük, a mezőket a megadott sorrend szerint építsétek! Szükség esetén keressétek meg az adott város tanácsának egyik tagját, mi tudni fogjuk, hol a legérdemesebb szorgoskodni.

Tisztázódott végre a különféle boltok, tornyok és KT-házak alapozásának és építésének kérdése. Egyelőre (amíg egy város el nem éri a helytartói városok méretét) két-féle épület emelhető: 1) Közhasznú, a csatorna innenső partján már létező épület; 2) KT-ház.

Az épületek alapjait a tanácsstagok illetve KT-vezetők rakhatják le, de bármelyiket bárki építheti. Az alapozás mikéntjét a Főutcán (#399) való hosszas töprengés világítja meg.

FONTOS megjegyzés: vegyesbolt már MOST építhető Biztosrévben a (140, 61)-es, és (rövidesen) Fehér Bércben a (73, 59)-es koordinátákon. Ehhez az **ÉP <TVP> 400 1** parancsot kell kiadni; minden 50 TVP jelent előrehaladást.

A KT-házakkal kapcsolatban érdemes a KT-vezetőket bombáznai a jobbnál jobb ötletekkel; remélhetőleg már mindegyikük megkapta a Városokról szóló tájékoztatónkat, amiben leírtunk mindent, amit ezekkel kapcsolatban tudni lehet/kell.

Az építkezések TVP-költsége (vegyesbolt: 6000 TVP, KT-ház: 3000-tól 12000 TVP-ig) talán kicsit borsosnak tűnhet, de reméljük, a lelkesedést ez nem töri le. A reménykedés persze nem elég: a Tanácsok mindent megtesznek az építkezések megkönnyítése érdekében. Ennek egyik eredménye a Városok speciális bankszámlája, amelyre bármelyik banknál tehetsz be pénzt (**a PBE <arany> 1** parancssal). Ezt a pénzt a tanácsok kizárólag a Városokra fogják (és tudják) költeni (építkezésre, esetleg díjakra). Nagyobb összeg esetén lehetséges az adományozó szempontjainak figyelembe vétele is. Kérjük a KT-házat építeni szándékozókat, hogy a 100 arany illetéket így fizessék be.

Ígéretet kaptunk arra is, hogy a közeljövőben a Városoknak nem csak a már elkészült, hanem az épülőfélben levő területeire is lehet majd teleportálni (ez már működik – a szerk.). Amint ez biztosá válik, természetesen tájékoztatunk erről mindenkit.

Amiről még nem volt szó: a versenyek. A címerek, címertervek leadásának meghosszabbított határideje e hónap július 31-e. Az építési verseny első fordulójának eredményhirdetését (ez az Olimpiai szervezési problémák miatt sajnos elmaradt) a jövő hónapra tervezzük; a második fordulóra (a május 26-tól november 30-ig terjedő időszakra) várjuk a jelentkezőket. Persze az sem baj, ha – miként sokan – nem a verseny kedvéért, csak a saját örömdre építesz. S hogy legyen mit szétosztani a lelkes munkálkodók közt, sok szeretettel várjuk a díjakat felajánlók leveleit!



avagy hibetelen és soba nem
ballott esetek Erdauin krónikáiból.
Papírra vetette: TREEM

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

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

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

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

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

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

Dornodon, Te pusztítottad
El otthonunk s családunkat;
Szeretteink kiontott vére
Kiált föl hozzád az égből!
Gyűlöletem megmarad –
Mondd hát, miért imádjalak?

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





Noémi (#1806)
A SIRÁLY ÉS A TENGER

Az éjből jöttél némán,
S én néztem jöttödét.
Csillag fénye hullt rám –
Sorsom elrendeltetett

Tenger-szürke szemed
Fénye megigézett,
Nyugodt tekinteted
Tenger-mélyt idézett.

„Ki vagy te, ó vándor,
Ki jössz a messzeségből?”
Te járhat-s kelthetsz bárhol,
És nem félsz a sötétségtől!

Azt mondtad, hogy szeretsz,
S én hittem szavadnak.
Tudtad, ha kell, mehetsz,
Én nem tartóztatlak

Messzi tenger hangja,
Mormogása hívott,
Így lettél rabja,
Így ástad sírod

Hogy szeretted, tudom,
De még jobban a tengert.
Fájt tőled búcsúznom,
De engednem kellett.

Csillagok vezettek
Távoli utakra;
Jártál tágas tengert,
Melynek nincsen partja.

Álltam kinn a mólón,
Utószor csóköltál.
Csóköd hűvösebb volt
Tengeri hullámnál.

Sírtam kinn a mólón,
Utószor láttalak.
Két szememmel láttam,
Végzeted megragad.

Sirály lett belőlem,
Ki az eget járja:
Meghalt kedvesem,
Tengered királya.

Fölríadtam éjjel,
Csillag nem rajogott.
Éreztem szívemmel,
Elnyeltek a habok.

Én is tengert járok,
Egyre őt keresem:
„Tengeri szél, monddj,
Hol van a kedvesem?”

Vihar volt, vagy zátony?
Vagy köd nyelt el téged?
Mi történt, nem látom.
Hogy lelt rád a Végzet?

„Ott van ő, ott nyugszik
Tengermély sötétben.
De bármennyig jutsz is,
Nem élsz meg a mélyben.”

Sosem jöttél vissza,
S én jártam a partot;
Téged elsiratva
A szél fülembé jaggott.

„Mondd, ki akar élni,
Ha halott, aki drága?
Meg fogom találni,
Bármi is az ára.”

Nem vagyok már ember,
Nem járok a földön;
Panaszom, bánatom
Madárjajba öntöm.

Végül rátaláltam
Hullámsírnak mélyén,
Idők végezetéig
Együtt nyugszunk békén.



Álomvirág (#4540)
AZ ÉN MAMÁM

Másfél év előtt,
Midőn gyermek voltam még,
Fogtam édesanyám
Vigvázó kezét.

Mikor e tündér-arc
Reám nevet,
Elűz vele minden
Kételyt, s rettenetet.

A kezét, mely mint
Selyem érinti arcomat,
S ha beteg vagyok vigvázza
Nyugtalan álmomat.

Dús, túlrejt ajka,
Mint a nyári eper,
Mit ha egyszer láttál,
Sosem feledsz el.

Mennyfényt kavár
Selymes, dús haja,
S illata, mint ha nyílnék
Erdő mélyén ibolya.

Hangja, mint megannyi
Piciny ezüstsengő,
Ha hallod, úgy érzed,
A Tavasz hamar eljő.

Smaragd-szín szemének
Ragyogó sugara,
Ha rám vetül tudom, hogy az
A Szeretet maga.

Ha jön őszi szél,
S mint egy sóhaj, félrehajt
Egy évnyi lombot, bükkökét,
Lépte nem csap annyi zajt.

Joggal kérdezhetitek
Tőlem, hogy: Ki Ő?
Édesanyám, Silvara:
A legszebb tünde nő.



Annak
MIKOR
MEGHAL **ÉBRED**
A REMÉNY

Kedvesemnek, Camilla Moon-nak. Szeretlek!

Mikor meghal a remény Mikor ébred a remény
Vége mindennek, Pezsdül a véred,
Csak ülsz a semmiben és Szomorú percek, órák
Várod végezeted Eljött végetek.

Körözted minden rohan A lelked nem szorítja
Jövsz felé, Már a félelem,
Szívedben száll az idő, Mi most magával ragad
Nézel befelé. Az a szerelem.

Eszedbe jut ezerszer Csak rád tudok gondolni,
Ő és a halál, Te vagy előttem,
Lelked nyugalmat immár A boldogság terengén
Sohasem talál. Hajózik lelkem.

A világ dolgai már Szívem nagyokat dobban,
Nem érdekelnek, Nem vagyok egyedül,
Léted hosszú percei Valaki rám is gondolt,
Egyedül telnek. Érzem legbelül.

Vágyad tovább él még a Madarak s csillagok
Képzület terén, Oly közel vagytok,
A valóság ráébreszt: Álom válik valóra,
Meghalt a remény. Oh, boldog vagytok!

Álmaid röpdöső szárnyai Új értelmet kap az életem:
Törötnen a földre szívem dobog
Hullanak. Kedvesem.



Werse Ignádok (#7769) SZERELEMI BÁNAT

Mióta világ a világ, a férfínép egyfajta vereséget igen nehezen emészt meg. Nem más ez, mint a női visszautasítás. Hiába a sok tudás és tapasztalat, itt bizony mindez nem segít, hol csak érzelmeinkre támaszkodhatunk. Világosan látszik azonban, hogy másképp törnek elő keserű szavaik más-más Isten követőiből.

*Leab híve ekképpen
jegyzí meg épésen:*

Kívánom bárcsak meghalnál nyomban,
Hogy lelkedet Istenem,
Nem marasztalva a pokolban
Azonmód visszaadja nekem!

Ígérhetem, megtapasztalnád
Te is érzését ottan,
Miként hasonló gyors csavarral
Lelked darabokra robban!

Fairlight követője ekként kárál:

Üzletet ajánlottam,
Egyenlőt, jogosat.
Szerelmet adsz nékem
Csókot kapsz nyomósat.

Elutasítász mint
Vasakat a törpe?
Nem kívánhatok mást
Menj hát immár tönkre.

Raia Pajpa így fogadja kudarccát:

Meghajlok előtted
Szépséges hölgy!
Bár szigorú döntésed
Darabokra tört.

De félreállok hamar,
Hisz nevetni ha látlak
Többet jelent nékem
Mintha inkább bántlak.

*Dornodon szolgálja
nem bátrál:*

Enyém leszel választottam
Erőszakkal, hogyha kell!
Terveimnek földadását,
Nem érheted soha el!

Alázkodás nem világom
Vérvörös jel, Istenem!
Ekként leszel te a párom
És kísérom kedvesem.

Tharr dicső lovagja zavarba jó:

Ez is harc, jól tudom én
Emlegetik így: nemek harca.
Nem árt ha az ember fia fegyverként
A szavakat ügyesen forgatja.

Az biz nem a mesterségem
Cserben hagynak nem egyszer.
Mesterem is mindig mondta
Ne nőket, a bort kedveld!

Sberan asszony druidája így dalol:

Méhecskék is zümmögnek most
Itt a tavasz s kikelet
A természetnek ez a rendje
Asszonyállat ne légy rest!

De ha rest vagy, legyél szerény!
Gyümölcsökből részt ne végy!
Miképp mondásunk is tartja
Ki nem dolgozik ne is egyék.

*Szavaiknak mégba hangja más, célja
mind csak egy. Am avatatlan mind-
abány. Egy van csak mind között, ki
efféle helyzetekben, kedvesen megba-
jól. Lány felé pajkosan csókot dob s
eliszkol. Búcsúzóul emígy kiált:*

Találkozunk még kedvesem!
Tikkasztóan forró nyáron,
Mikoron az erdőt járom.
Vagy télen egy futó szánon,
Fenn a hideg havason?
Találkozunk még kedvesem!

Mesélik majd a nagy bárdok
Hölgyet láttak, csodásat
Rólad szólnak zengő dalok
S barlang falán a vasat
Találkozunk még kedvesem!

Mivel tudom, te jársz erre
Hogy bizton megleglejek
Hallgatok majd a szívemre
Nyomban nyomodat keresem
Találkozunk még kedvesem!

Majd váratlanul toppanok
Elibéd egy domb mögül.
Mákrózsával úgy kívánok
Szép napot elf-nyelvül.
Hogy: Találkozunk hát kedvesem!

*Egyedül tudója ő a cselnek s titok-
nak. A lány majd gondolkodik a fur-
csa szereten, s bizony a sok gondol-
lat mind egy irányba terem. Így lesz
végül a pajkos lantos, szíve hölgyé-
nek kegyeltje. Hogy ki ő? Bárki lehet,
kérdezned is kár, de a lényeg, hogy
Elenioszt, a szépszeműt kedveli
igazán.*





Álmodok most éppen,
mikor fent az égen,
táncolnak csillagok.

Egy lány jár eszembe'
– besurrant lelkembe –,
mert szerelmes vagyok!

Látom minden este
az égboltra festve,
– az ő része minden.

Csillagok és holdak
egymáshoz húzódnak,
megrajzolják kincsem.

Haja mint az ében,
szétterül az égen,
beborít leplevel.

Elmerülnek benne,
megfogott a lelke,
tisztá szépségével.

Gyönyörű szemei,
smaragd ékszerai,
zölden tündökölnek.

Velük ha rám tekint,
boldog vagyok megint,
– félőn vágyom őket.

Legszébb a mosolya,
boldogság zugolya,
– kacéran rám nevet.

Óvatos gyengédség,
szerető melegség
önti el lelkemet.

Ha lelke kipurul,
orcájá elpirul,
előlem elrejtí.

Pedig mily csodásak!
Rózsaszín pompáznak,
nem lehet fedelni.

S ha eljő a reggel,
a nap lassan felkel,
bámulom sugarát.

Én is felébredek,
s nem tudom mit tegyek...
– várom az éjszakát.



BORAX

□ A GFSZ figyelmébe! Nem jó helyen kopogtattok a petíciókkal. A megfelelő követ Dügvész (#6667). Hisz csak ő méltó, hogy beszélhessen Éjmagússal, aki szemlél szembe látta Chara-dint. Éljen Chara-din, Ghalla megmentője! **Pete (#5981)**

□ A Korona Bajnokai figyelmébe! A mi (ti) kicső Borax királyunk nem az aki, hanem az ami az aki. Tehát járjatok a kedvében, és önként térjétek át Ghalla hitére! Ja, és éljen Chara-din, Ghalla megmentője! **Pete (#5981)**

CHARA-DIN

□ Mostanában sok olyasmi jutott el a fülembe, hogy mindenki rohan kiáldozni/beáldozni Chara-dinnak. Vajon miért? Gondolkodj rajta! Szerinted Chara-din érdekesebb feladatokat és táposabb varázslatokat ad, mint a többi isten? Hm, van benne valami. Azért a játékegyensúly nem fogja megengedni (merem megenni), hogy túl könnyű küldetésért azt a varázslatot kapd, amit vártál (esetleg a HKK-ból gondold). Szerintem pedig a „régi” istenek küldetései/varázslatai is éppoly izgalmasak, mint amit Chara-dintól vársz. Vagy kedveled a káoszt (mert bizonyos fokig mindenki), de a közhiedelemmel ellentétben nem csak káoszszimbólumok működhetnek A (ez egy nagy A) káosz híve. Lásd Serény/Sheran Múmiákát! Szerintem az eszmédét nyugodtan megvalósíthatod más isten (pl. Dornodon, szigorúan a példa kedvéért) szolgáltatásán is. Rádásul mennyire kellemesebb a Sötétség és Gosnóság papjának lenni, mint a (jól megfoghatóanabb) káosznak. Trollok kedvéért ki-csit érthetőbben. Lásd Dornodonnak! De vigyázz! (Fenyegető hangstű). Ha mégis Chara-dinnak áldoznál, szembe kell nézned mind a hét (kesőbb esetleg kilenc) isten hívőinek ellenségével. Az pedig nem is olyan jó. Kellemes agycsikorgatást kíván mindenkinek (remélem addigra már):

Kismama Niara (#2624)

□ Nem tűnt fel nektek, hogy Borax nem tesz semmit Chara-din ellen, illetve tétovázásával segíti visszatérését. Talán a mi(?) Borax királyunk nem is az, akinek mondja magát. Éljen Éjmagus a mi bölcs királyunk! És éljen Chara-din Ghalla megmentője! **Pete (#5981)**

□ Űv kalandozó! Nemrég érkeztem a Tülélok Földjére. Egy istent kerestem eddig, akinek hű és alázatos követője lehetek. De nem azok között, akik halandókból válnak istenekké, és éppen ezért megvannak ugyanazok a hibáik, mint nekünk. Ezek közül is a legnagyobb a hatalomvágy. Véleményem szerint mindenre képesek lennének azért, hogy az ő követőkül legyenek a legtöbben, ezért is írják a jók a gonoszokat és fordítva. Én úgy gondolom Chara-din más, hiszen neki nem kell harcolnia a többi isten ellen, mert feltettük áll. Ezért én az elképzelt hűven akarok lenni. Hogy hitét terjesszem, az általa elem tűzött célokat elérjem, mindenre hajlandó vagyok, készen állok bármilyen eszközt alkalmazni. Most biztosan akad olyan, aki nem ért velem egyet, remélem nekik is megjön előbb-utóbb az eszük. Chara-din nem terjeszti a káoszt. Az már jelen van a Tülélok Földjén. **Smylic TT (#2785)**

Üi: Szeretnék köszönetet mondani Dur Yazil Abbának. Segítségével választott istenembe vetett hitem megszilárdul.

□ Chara-din papok! Libertan sötét kastplomos küldetései közül az utolsó labirintusban találkoztam egy káoszszimbólumos kalandozóval, aki rádásul valamely ismeretlen KT tagja is. Ha tényleg van ilyen szimbólumotok, vagy ha nincs akkor is, írjátok meg hogyan, hol és milyen komponensek által lehet beáldozni Chara-dinnak. Lenne pár kalandozó, akit érdekelne Chara-din hite. Kösz a segítségért!

Xoraa the Drow Elf (#4794)

□ Ghalla sötét lelki kalandozó! Chara-din most már biztos eljön. Egyik korcs isten se állíthatja meg az ősi káoszisten. Térjétek meg vagy pusztuljatok! Aki viszont szeretne Chara-din szolgálatába állni, az keressen meg a (#2594)-es mentális számon. Aki meg nem, az ügyis előbb vagy utóbb pusztulni fog.

Trufa, és sötét lelki árnyanok

Üi: Terjesszétek a káoszt, hadj tekintés len Chara-din büszkén Ghalla megmaradt részére!

□ Isteni kinyilatkoztatásom volt! Libertan főterén kalandozók tömege állt vegyesen a városlakókkal, és transzparensüket lóbáha skandálták, hogy „Éljen Chara-din, Ghalla megmentője!”. A főúton ekközben tguarkhanok serege vonult törtört sorban a katedrális felé, majd utának a láncravert rabszolgák hada, akik a börtönnyitó áldozat utolsó rítusához szűkesgáltak. **Pete (#5981)**

□ Hé, chara-dinosok kagylozzatok ide! Mit nyújt nektek az a tetű káoszjácásár? WC papírt csinál belőletek, nyalhatjátok a se...t. Ha nektek ez elég, hát tegyétek. Én többet nem szólok bele. **(#3517)**

Üi: Ha szónólatom kiakasztotta valamelyik WC papírt, az írjon nekem! (Negat! Számítok a felháborodásodra.)

□ Minden nem Chara-din szimpatizánshoz szölok most, legyél bár Dornodon vagy Elenios hívő, légiön a nyakadban koponya, villám vagy napocská. Miből gondold, hogy ha Chara-din eljön, életben hagy benneteket? A hatalomhés rabszolgát kivéve mindenkit elpusztít. Ilyen tohonyák lennétek, hogy hajatök ezt? Mint az ökrök, akik mászáros elé ballagnak? Cselekedjétek!

„Ha majd Chara-din eljön, vétegetk,

Legyen bár Dornodoné hitetek!

Lázadjatok gnómok, törpék, emberek,

ne bajgadjátok, hogy rabszolgákk legyetek!”

Tuk Peregín (#1279), a gnóm

FENYEGETÉS, BUNYÓ

□ Kedves(?) hosszú hajú, zöld szemű, zöld bőrű troll férfi. Egy koponyaszimbólumot, egy börpáncélt, egy ezüst nyakláncot és egy rézsisakot viseltél. Tróféáid: alpesi tehén, tétea magoflux. Mond csak mi indított arra, hogy meg akarj támadni? Ha nem lennék Leah hűséges követője, elként pedig a hittársad, még csak-csak megérteném. De így! Ja, jobb kezeden göcsörtös bunkó, a balban kókalapács volt. Lőfegyvered fűvécso. Köszönd a szerencsédnek, hogy óvatosabb és bőlesebb voltam annál, hogy kiálljak veled. Akkor valószínűleg már egygyl kevesebb DEM-ed lenne. Egyébként ez év májusának 5. napján bújtam el előled. Qvill foterétől északra 6, és keletre 9 mérfölddel. Remélem tudsz választ adni ezene cselekedetedre! Tisztelettel(?):

Sötét Orlan (#3409)

az alakváltó, Leah hűséges követője, a jó Üi: Csak hogy tudod, hogy nézek ki. Íme: hosszú, fekete hajú, zöld szemű sötét bőrű, alakváltó férfi vagyok. Egy bronzsisakot, egy rézpáncélt, egy bakkuracsiszimat, és természetesen koponyaszimbólumot viselek. Jobb kezemben bronzhegyű, balban bronzpajzs. Dobófégyverem ubuk dobonyú. Tróféáim: sóváncsi vagyok agresszivitásod okára. Sőt, ha még mindig verekedni akarsz, állók elébe. Majd megbeszéljük. Leah áldása kísérjen utadon!

□ Sehol nem vagy biztonságban! Megjött az Éjszaka Fekete Virága. Ki mondta, hogy csak az árnyanok

tudnak lopni? Hülyeség! Mindenki, aki Quill környékén jár! Vigyázatok! El ne aludjatok! Féltek kincseiket helyén egy fekete virágot találtak. Lábam halk, a kezem gyors. El ne felejtés: sehol nem vagy biztonságban! Viszkető tenyérrel üdvözöl mindenkit:

Redusa Nigra (#3037) az éjszaka fekete virága ú: Hamarosan újra jelentkeznek. Addig is boszorkányok készültek! Eljött a mi időnk, már nem kell sokáig várni.

Te renegát árnymánó, ki elcsórtad a rókfarkamat és az antlopörbörűt? Párbaigra hívlek ki téged az 534-es házánál. Az életedet már csak a DEM mentheti meg, ha van egyáltalán. Ha nem jelentkezel, gyvának fog hinni téged Ghalla minden kalandozója. Addig üldözzek, míg át nem mész az árnyékvilágra vagy vissza nem adsz a tárgyaimat kamatostul. Van választásod. Ha nem ismerlek fel, akkor megmondom hogy kétszer támadtalok meg, és el is menekülök. Várlok.

Tigris Szem (#2448), a bosszúálló

KAPCSOLAT, KONTAKT

Mikor második alkalommal (vagy tán első?) Quill-be érkeztem, találkoztam egy fekete, tüsi hajú, kék szemű, bronzpáncós, bronzpajzos kobudera férfival, kinek nyakában szemszimbólum lógott. Dőlyösen elfordult tőlem fekete aurám látna (talán azt hitte, hogy Dornodon hívó vagyok), de hirtelen megdondolta magát, és mézes-mázos hangon elkérte tőlem a pirkítéjemet. Elbűvöltem ádatam neki, erőt kacsaga keretek oldott. (Elmémben egy hosszú füllü, patás állat képe kezdett formálódni.) Elkezdtem nyomozni azt a Elenios hívó kobudera után. Egy ismerősöm azt mondta a személyléris látnon, hogy csakis Ipari Áram lehet. (Pechjére akkortájt járkált Quill környékén.) Azóta sok idő eltelt, és egyik nap sikerült elcsépnom a mentális csatornám Áramot, aki tagadja a dolgot, vagy nem emlékszik rá, vagy nem ő volt. Fa-jom és jellemem miatt nem hitetek neki. Ezért kerese-m azt a kobudert (lásd fenti leírás), aki Quillben (főter) 1996. március 19. környékén pirkát büvölt egy fekete bőrű, kék szemű, aranyhajú, gonosz elflő. Már nem a bosszú vezér, hanem a kiváncsián. Ha magadra ismeresz, írjál! Nem miattam, hanem Ipari Áram becsületért.

Tanthalas (#3429)

Ha valaki szívesen levelezne egy mentális társaságra epedő leendő Elenios hitű gnommal, írjon!

Tuk Peregin (#1279), a gnom,

Kópási Attila, Németh András címen

1102 Budapest Kőrösi Cs. S. ú. 9/V/25

Keresek olyan kalandozókat, akik a Körösihe jártak, járnak, járnak fogdanok. Na felejtés: Csömöli Fähr-lightosok, jelentkeztek már!

Adamov Iván

1121 Budapest, Kártya u. 6.

Tel.: 226-1889 (18-21-ig)

Keresem azon barátaimat, akikkel jó kapcsolatot tartottam fenn, aztan én a kapcsolat megszakadt. Ha még hajlandók vagytok velem szöba állni, bár el sem tudom képzélni, miért ne tennétek, kérlek beneteget, adjatok hírt magatokról. Erigson (#2418), Brandon (#4304), Laurana (#4939), Kasza Blanka (#2824), Sisawat (#1419), Étief (#5092), Doran (#4077), Shadowfighter! Mi van veletek? Sok sok szeretettel:

Sötét Orlan (#3409),

az alakváltó, Leah húsgés követője, a Jő

Kiskunalchazi és környéki túleloket, itt működő TF-klubot, AD&D mesélő, esetleges csapatot (MAGUS-sal is kiegyeznék...) keresek. Márkus László,

2340 Kiskunalchaza, Jedlik ú. u. 1.

Kereszértékképpársokosok! Nem hiányzik nektek egy szerezárdi szerződés? Jelentkeztek, együtt lehet, hogy sikerül összehoznunk!

(#4535) vagy

Somoskői György,

7100 Szekszárd, Csonka u. 3. tel.: 428-7226.

Kedves szöko, hosszú hajú, zöld szemű elf, nő, ki-ne püpos bürstájnya, koponya szimbólum, elit pala-orta, kardszárnnyú pocok és purifikátor trófeája van,

s Hófarkas is egyben. Május 16-án a Fény szentélyében elbűvöltem tőled vas dobnyáladdal. Ezt igazán sajnálom, mivel régóta tisztelt el szívemben a Hófarkasok iránt. Valószínűleg nem vettem észre a jelenyvedet. Üzenj, ha gondolod, fegyvered azonnal visszaadom. Elenios óvja léptedet!

Chitarel (#5468), az igazság keresője

Valaki meglopott, úgy május első hetében 532-ől keletre pár mérőföldre. Zsákmanya 2 süntike (hatalmas zsákmanya) volt. Kérem jelentkezzen ismeretség céljából a (#3990)-es karakterszámom vagy a Kalmár Gergely 2750 Nagykörös, Bátorány u. 15/b. címen

Osonó Ottomár (#3990)

SEGÍTSÉG

Ghalla lakói! Most jöttem, és márhára gonosz szereznek lenni! Kinek áldoznak be? Hogyan lehetek könnyen és gyorsan gonosz? Rengeteg gonosz levelet szereztek olvasni, ezért kérlek, írjátok. Sziasztok!

egy gonosz törpe: Uzsi

Ui: Minden gonosz KT-előtti szerveződés érdekel. Ezzel kapcsolatban is várom leveleiteket. Be akarok lépni egy ilyenbe, ha lehet. Ha ilyet nem találok, akkor én alapítok egyet, ahova jelentkezők leveleit várom.

Hi mindenkinek! Nemrég érkeztem e földre, és jól jönne egy kis segítség, info, tárgyak, bármi! Előre is köszönöm! Üzenni a (#2341)-es karakterszámra vagy a címemre lehet.

Sye Rock (#2341),

Vinkó Zoltán 6430 Bácsalmás, Gr. Széchenyi 1. u. 5.

Kezdő troll és árnymanó várja magas szintű (8. szint feletti) fajtársait tanácsait a játékkal kapcsolatban, és Dornodon, Leah hívók leveleit (kínnek érdekében beadozni).

Morgó Szikra (#2200) troll

Blaha Lajos 1195 Budapest,

Nagysándor u. 14. IV/12.

Tasselhoff (#5873) árnymanó,

Kovács Tamás 1196 Budapest, Nagysándor u. 116.

Leh papok! A segítségetekre volna szükségem. Szeretnék ismeretekről bővebb információt kapni. (Küldetések, meg egy nyálángságot.) Címem: Berecz Tibor 1096 Budapest, Szobosky u. 5. II/24.

Lord Berecz (#5139)

Ui: Olyan KT-k is írhatnak, akik szívesen fogadnának engem. Előre is közi.

Nagy szükségem lenne a következő tárgyak infojára (fontossági sorrendben): spiritusz, rez, ón, vas. Aki tudna segíteni, nagyon hálás lennék neki (és ez meg rimelt is). Világitótoronyt találtak Shaddartól északkeletre, meg engem is.

Niara (#2624)

Tharr keményöklű kalandozó! Ha tudnátok egy kezdő kalandozó számára adni beadozási tárgyakat és infókat a háború istenéről, nagyon megköszöném.

Tigris Szem (#2448)

Tisztelt erdauini kalandozók! Pusztító Moszkító, egy kezdő árnymanó vagyok. Leahnak szeretnék beadóznai, és szeretném megtudni, hogy hogyan megy ez. Melleseg Leath (#3409) leendő istenemet nőmentünek nevezte. Nos kedves Orlan, nem akarok rosszindulatú lenni, de ha olvastad volna a regényt (mire feltételezem, hogy nem olvastad), tudhatnád, hogy Leah legalább annyira hírnemű mint én.

Pusztító Moszkító (#5837)

Valaki! Ki tudna segíteni nekem? Mindent tudni szeretnék a Quarg invázióról! (Szörnyek EF-jét már ismerem.) Érdekel, hogy merre találhatók az új szörnyek, van-e valami elfordulási helyük, esetleg olyan is írhat, aki találkozott már velük. (Csaták leírása stb.) Quargwabjólus leírások is érdekelnek. Közi!

Graham Treefrog (#4788),

Thányi Tamás, 6730 Bácsalmás, Dózsa Gy. u. 17. Ui: Nem biztos, hogy mindenki levelére tudok válaszolni.

Leendő Dornodosonok! A kisvárosokban (de Shaddarban biztos) megkapható a csonszablya és a dozmögönszív. Shaddartól nyugatra kb. hét mezővel

van egy bo-skorpió fészék (gyenge méreg). Nektek már csak a gonoszág elérése és az AL marad. Ha valaki Shaddarnál mégse kapna dozmögönszívvet vagy szabályt, akkor segíték. Dornodosonok rád van szüksege!

Szenánathás Niara (#2624)

SZERELEM...

Elf lények figyelem! Alacsony (3-7.) szintű elf fa-jú lányok jelentkezését várom útdönemész céljából. Mostanában az 528-as épület környékén lesznek fel-lelhető.

Queltron (#1483)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

Legyetek üdvözölve! Azért írok, mivel információim szerint az Ordo Mutantum eddigi bemutatkozása visszataszítók keltett. Nos az igazság néha igen fájdalmas – mondják a régi bölcsök. No de hagyjuk a régi bölcséket, és szeretném, ha mindenki tudná, és el-hínné azt, hogy mi nem nézzük le más fajók képviselőit, és sok barátunk van közöttük, és mi tisztességes versenyben szeretnénk legyőzni őket az összefogás terén. Árpád pedig, hogy nemesnek születünk, nem mi tehetünk, hanem az istenek, és hol jövünk meg ahhoz, azaz az isteni tudást megkérdőjelezhetjük. Pax!

Fekete Lótusz (#1721)

A pénz nem boldogít... csak ha elég sok van belőle. – Fairlight könyve 24. oldal 1. fejezet.

Ordo Hermeticus az új szövetség,

Verszómás Hokedli (#1447)

Barátaim! Figyelek egy többé-kevésbé független társatok szavaira! Már egy ideje vitálokzok néhány társammal egy témáról. Megéged a KT-k és Szövetségek összefogásáról. Arra a megállapításra jutottam, hogy a gonoszok nem kívánák közösökönl senki jó fiával és viszont. A szemlegések pedig kaotikusnak szét-szóródnak a két csoport között. Ha kicsit figyelek a társainkra, válaszolnánk kezdeményező üzeneteikre, netán mi fordulnánk hozzájuk, mekkorát válaszolhatna ez a világ. Én személyesen már 30 KT-vezetőhöz küldtem el mentális üzenetet az összefogás lehetőségéről. Típpeltek hányan válaszoltak? Hátf nem gyert. Senki. Igen, ekkora a közöny egymás felé. Bezeg-mikor Chara-din ellen írtam tucaztámrá jött a level. Mi az? Itt valaki(k) elen irhat fordulni, hogy egy kis mozgás legyen?

Ithildin (#3777), az agitátor

Ui: Bárki írhat, akit érdekel a Szövetségek Szövetsége, legyen akár Chara-din hívó vagy függetlenségpárti!

Barátok, igazi cimborák, kikézh, ha valami probléma van, bánt valaki, nyugodtan fordulhatok segítségért. Ok mindig meghallgatnak, és segítenek, ha tudnak. Te is kerülhetesz ily barátok közé, nem kell más tenned, mint hogy beállsz a szerencselovagok közé. A Kerekorsó Rendje várja mindazok jelentkezését, kiket lenéznek, mert az alkohol mórámorban fürdenek egész nap, szeretnek kicsapongani, és igazi cimborákra vágnak. Ha beállsz közeink, nem bánod meg! Az alkohol legyen veletek! Üdvözlettel:

Westy (#4378), az egyik...

Druida! Ha fontos számodra Sheran, ha te is viseli akarod a „Biborhold előtt álló nemes trirkornis” szimbólumot, ha tenni akarsz a Természetért és az Egyensúlyért, akkor nincs más feladatod, mint mentálisan jelentkezni Daroachar (#5147) főúrdüdnád! Várnak a Fekete Druidák! Daroachar (#5147), Nardaal, a Róka (#4279), Dana az amazon (#3602), Bonito Diabolis (#1833)

Életed ha bármi bantja, számíthatasz a Naptanácsra!

Naptanács

Lépjetek közeink, a „nem éppen egyenes útra”!

Graham Treefrog (#4788) a Kerekorsókőtől

Gnomok! Óseink hatalmas magjait az összefogással tudjuk újraéleszteni. Ezt az összefogást mi, a Mágia Örökesei KT próbáljuk létrehozni. Ha te is szeretnéd eródet az örökségünk visszaszerzésére hasz-

nálni, akkor vedd fel a kapcsolatot a tudat valamelyik tagjával. Bárhöl is jársz, nem kell félned, mert mágiával mindent meg lehet oldani.

Ubul (#3139)

□ Hirtelen szokatlan csendre leszel figyelmes, elhallgatnak a madarak, még a levegő is megdermed, pedig még érzed az enyhe szellő simogatását az arcodon. Mintha a természet várna valamire. A pár perces nyugtató viharos erejtől szörzi meg, a már-már pusztító viharos lassan határozott formát ölt. Igen, már tisztán látod egy félelmetes tornádó őrvenyől fölcsérését. Legnagyobb meglepetésedre a toléseről alakok bontakoznak ki, Tharr félelmetes és komor harcosai, Fairlight intelligens és nagytudású varázslói, Sheran igazságos és harcos druidái, hatalmas trollok, keccses elfek, bíszke alakútlók, bozontos törpék, szálas emberek, igazga gnómok, komoly kobudérak, okos mutánsok és becsületes árnyanók. Csupán egy a közös bennük, a szímbőlom mely egy tornádó őrvenyől toléserét ábrázolja. Ruhájuk rendezett, hitalma nem is a viharral érkeztek volna. Egyikük hatalmas ársztó lobogót tart a magasa, az ezüstös fényű selymen vérvörösen világít egy felirat: „Nekünk nincs másunk, csak a Becsület és az örök Hűség.” Lassan körbefognak, egyikük előre lép, és dörgő hangon megszólít: „Párbaíra hívlek a Becsület nevében.”

Verejtékzre bredszt félelmetes álmodból. Vagy talán mégsem álom volt...

A Viharlégió várja mindazon semleges és KT-érett karakterek jelenlétét, akik mindennél fontosabbnak tartják a becsületet! Az íresekéért miatt 5-8 hely szabadult fel a KT-ban. Belépési feltétel még 10 írásbeli ajánló levél összegyűjtése a tagoktól.

Betonlaf (#1759), Viharlégió (#9104) Ut: Érdéklődni lehet esténként a 134-6234-es (Greiner Ádám) és a 260-8612-es (Dáni Zoltán) telefonokon.

□ Megalakult Ghalha második elf KT-ja, a Mélysíóit Vándorai drow KT. A jelenetközölk megkérném, hogy a vallás szerinti vezetőkkel beszéljék meg a belépés részleteit, mert nehezen tudok lépést tartani a levelek tömökegevel. (És ugye mellette még ott van a személyes levezetés is.) Ezért (lehetősegg szerint) nem minden levelem írjakot, hanem a csapat többi tagját is mozgassátok meg! Dornodón hívók: Rastlin (#2674), Fairlight hívók: Fúrge Gyopi (#1606), Tharr hívók: Yasid el Amid (#3442), Leah hívók: Tanthalas (#3429) Jelenleg Sheran hívók csak 56. forduló alatt vannak a szövetségben (de a hirdetés megjelenésekor talán már aktuális lesz: Vajna Capac (#5199) vagy Aile Arcen (#2541), mint Sheran hívó vezetők), ezért a jelentkezők nekem írjanak addig, Keressétek a Csillógó Szemű Obszidián Pók jelvényt viselő efeket, de ne felejtsetek a szigorú belépési követelményt: Elf légy, de ne jó!

Tanthalas (#3429)

□ Szeretnél egy igazán összetartó, baráti társaságba kerülni? Az Éjharcosok eszméit, céljait követni? Nos, akkor üzenj mentálisan, hiszen itt a helyed!

Axel Marguin (#5181), Éjharcosok KT (#9131)

□ Tisztelt kalandozó! Ezúton szeretnék tájékoztatni mindenkit, hogy az Éjharcos KT hamarosan eléri a 60 fős határt. Tehát, aki úgy érzi, hogy köztünk a helye, az mielőbbsé üzenjen! A KT-ban kb. 10 hely szabad még.

Rothdak, a Megtorló (#1170), 1997.05.16.

Éjharcosok KT (#9131)

□ Tudod? Azt kérdezted mit? Akkor nem tudod. De nálunk megudthatod. Tudj meg tudni, és tudj meg tudni!

Ordo Hermeticus az új szövetség.

Vérszomjas Hokedli (#1447)

□ Megjelenéskor 20-25. fordulás mutáns (KT érett) Elenios hívó meglehetősen tápos Közös Tudatot keres, ahol nincs tiltva a bővülés sem. Előre is köszi!

Succubus (#3734)

Ui: Kb. 9-10. szintű lesz.

□ Megszületett. Él. Tudott. Elpusztítottak. Várt. Megpróbálta. Nem sikerült. Várt. Megpróbálta. Újjászületett. Él!

Ordo Hermeticus az új szövetség.

Vérszomjas Hokedli (#1447)

□ Nem vagy hierarchiára, ahol nem tudsz feljöb lejöb? Nem akarasz buta alapelveket, melyeket követned kell? Akarsz tapasztalt KT-t, ahol segítenek neked, viszont nem szólnak bele egyéni életfejlődésődba? Ne habozj! Téged vár három éve az Igazság Keresők (#9115) KT!

Shitarel (#5468)

és **Shiva Shavti (#5877)**

□ Údv kalandozó! Belegondoltál már, hogy mit érhet el egyedül? Hogy mire mennél társak nélkül? Hát valljuk be, nem sokra! Ezért alakultak már a kezdetek kezdetén Szövetségek és Közös Tudatok. De mit remélhet a kalandozó a Szövetségeitől és KT-kól? Jó esetenh a szerencsés társakat és barátokat. De legelőször csak fegyvert és vértet kap, hogy jobb harcos lehessen. De mondj, ismeris ugyan harcost, akit ne lehetne legyőzni? Ulyan varázshasználó, kínel nincs hatalmasabb, bölcsőbb? Igazi hatalmad nem feyverdedben, varázslataidban rejlik, hanem társaid, barátaid számban. Mostanra már 46 Közös Tudatot és számtalan szövetséget ismerünk, de ezek miatt megannyi kalandozó járják külön útjaituk. De vajon mi lenne, ha összefognának, és egy közös szövetséget alkotnának? **Ithildin (#3777)**, az agitátor

ÜZLET

□ Vászrolnök obszidián karkötőt. Fizetés aranyban, tárgyában, HKK ritka lapokban. Ugyanitt átvénnek 14-15. szintű karaktert. Ar megegyezés szerint, elsősorban HKK lapokat adnék érte. **Ivanhoe (#4872)**

□ 54. forduló alakváltó karakteremet eladnám. Tharr híve, 10. szintű. „Vegebeny, vigenek, itt a finom, alig használt, porhanyag-iszletes alakváltó karakter” jellegére az alábbi címén:

Lord Sang (#3419)

Mihály Tamás, 5500 Gyomaendrőd, Katona J. u. 28.
□ A Grákó-hegységben szükségem lenne szvö-ektaplazmára. Pontosan 1 darabban. Jól megfizetem. Továbbá eladói egy grifftojást. Tharr hívők, ez főleg nektek szól. Már több mint egy éve őrízgetem. Várom a leveleket és árajánlatokat. Csere is érdekel, mindenféle tárgyakat hajlandó vagyok beszámítani, természetesen a józán ész keretein belül. Levélben: Király Ferenc, 5920 Csorvász Zöldpálya u. 1. Mentális: **Dur Yazil Abbad (2424)**,

□ Bronzkulcsot vennék főleg aranyért. Most Fehér Bércet építem. Ar megegyezés szerint.

1997.05.09.

Ithildin (#3777)

□ Értékes tárgyakra cserélnek 1 db obszidián karkötőt, 1 db lánckesztyűt, lánccinget, grifftojást és smaragd védőgyűrűt. Ezeken kívül meztelre vagy cserére keresek örövet, papi karkötőt, nekrofummedált, regeneráló gyűrűt és más tápokat. Tudok adni értékes HKK lapokat is. (Eladni is.) Ja, varázsoló is kéne. Mindenféle érdeklődőt várok az (#5578)-on. Li-bertanban és attól keletre vagyok.

Little Negró (#5578)

□ Felete bőrcsizmát, madártollat, obszidián függőt, szvö-ektaplazmát, gyöngymangót (amennyi van), vasat (6-7 db kéne) vennék Vangorff górkörnyékén. Akinek van a fenti tárgyak közül valamelyike (és még is válna tőle), az kérem üzenjen.

Loriel Sant (#2090)

□ Kalandozó! Vennék lánccinget, gromakpáncélt. Ár megegyezés szerint. Tárgycsere is érdekel.

Shang Tsung (#4981)

□ Rezet, őnt vasat és pirkatté vennék vagy cserélnék. Kéne egy obszidiánfüggő is. Ha tudtok, segítsetek egy kobudérának! Köszli!
Erós Ryanor (#2471)
Bende Béla 1139 Budapest, Úteg u. 33. VII. 43.

□ Smaragd védőgyűrűt vagy pular kristályt vennék. Keresd Dánielt: 79-352-465 este felé!

Shadow (#5971)

□ Szvasztok kalandozok! Ha valaki tudna adni ró-kafarkait, én azok érte két vizionár szemem. Sheran híve segítetek! Ha valaki tud nekem Sheranról és küldetéséről mesélni, az keressen fel! Megpróbállok azonban valószínűl.

Kerithion (#1198)

□ Tisztelt kalandozó! Eladó egy 17. szintű Serény Múmia karaktert. 112-es tulajdonosságsszaggel, 21-es MXTU-val, kiváló felszerelésben, sok extrával. Ugyanitt 21-es MXTU-ju tudati rabszolgá gyerekekkel, valamint 20 forduló miután nagyon magas pszal szinten eladó. Érdéklődni lehet:

Sass Tamás, tel.: 417-1612

□ Tisztelt kalandozó! Már írtam régebben is, de sajnos nem sikerült megkötőm az üzletet. Egy grifftojást kínálok az arra rászoruló kalandozóknak bizonyos ellenszolgáltatások fejében. Kellene vas, pirkatté, vashegyű lánzdasa, ragasztó, de az arany is megfelel. A Grákó-hegységben vagyok. Üdvözlöt:

Dur Yazil Abbad (#2424), 1997.05.13

Király Ferenc, 5920 Csorvász Zöldpálya u. 1.

□ Van olyan kalandozó, aki hajlandó egy kezdőnek hitelle eladni olyan cuccokat, amelyek neki már nem kellenek, egy misztelnekem (nekem) azonban kincset érnének? Ha ill az üzlet, ír!

Tuk Peregin (#1279)

a gnóm, Kópiais Attila, Németh András címén 1102 Budapest körösi Cs. S. u. 9. V/25

□ Vennék 30-40. fordulás karakteret. Nem rabszolgát. **Amador Iván** 1121 Budapest, Kártya u. 6.
Tel.: 226-1889 (18-21-ig)

EGYÉB

□ A májusi Krónikában megjelent „Hozzászólás Theia il Gilgalad írásához” című cikkre annyiféle reagálást kaptam, és egy sőt kétféle, hogy csodálkozva kapokdom a fejem. Például Blu Ortrex Zax írását, aki nyíltan vállalja a bővölést, de ugyanakkor segít egy Dornodon hívőnek. Egeszen másaként reagáltak a Szeretet Vándorai KT tagjai: Ipari Áram nekemugrott (az interneten) és kemény vitába szállt velem, azt követelve, hogy kérjek bocsánatot istenőtől. Gwen érdeklődve végighallgatta a vitánkat, meghallgatta az érveket, de nem mondott ítéletet, Sárga pedig megértett, mit amennyire egy Elenios papnő megérthet egy Leah papot. A gyengebbek kedvéért: Elenios azok a kalandozók járatták le, akik agya-főbe bővölnek, akár kell nekik a tárgy, akár nem, valamint nem apró, értéketlen tárgyakat kérnek el, hanem esetleg a 20 kör alatt összekuporgatott vasadat, vagy Vangorfnál a szvö-ektaplazmát. Sokan úgy értelmezték, hogy istenük becsületbe gázoltam, pedig csak arra szerettem volna a vándorokat rábeszíteni, hogy milyen lehetetlen feladat egy isten becsületét visszaállítani, ha csak páran akadjak. Ezért nem kell rám haragudni és a véretemet! Talán fáj az igazság? Tegyéi ellene, hogy megváltozzon!

Tanthalas (#3429)

□ „Áljköm” nem létezik, csak olyan gonoszok, akik jókban tetteik meztelnek, hogy beépüljenek egy jó KT-ba, és ott megbontsák a rendet.

Victor Damaron (#3013)

□ Egy viszonylag intelligens gnóm mágikus tanok vagy pszi tanulásához keres tanítómestert. A tanítási sért jelenleg nem tudnék semmit adni, mivel csak most érkeztem, de később bususan megfizetném.

Tuk Peregin (#1279)

□ **Tuk Peregin (#1279)** a gnóm, Kópiais Attila, Németh András címén 1102 Budapest körösi Cs. S. u. 9. V/25

□ Amikor örök hűséget fogadtam a Földanyának, akkor egytűttal azt is megfogadtam, hogy soha nem fogom eltráni a személyét ért sértéseket, megaláztatásokat, gúnys kijelentéseket. Szóval semmi olyas-

mit nem fogok tolerálni, ami sérti Sheran istennőt. Így azóta félekem mint szóval, mint tettel azon gonoszok ellen, akik a szólás szabadság maszkja mögé bújva fejtik ki undorító gondolataikat, cselekedeteiket. Én „megnyugtatom” őket, hogy nem célozom a szándékmal megváltoztatni. Szól ez főleg Clark O'Phattyinak és H-Pszinek, de azoknak is, akik úgy gondolkodnak, mint ez a két „személy”.

Nardal, a Róka (#4279), Fekete Druida
Ui: Eredetisémet Darochar (#5147) fődruidára testvérem nevében is írtam.

□ Esztelenek, ki kik a Zan Rendje KT tagjainak mondjátok magokat. Látom hűiek vagytok vezérek önző hatalomszűrésehez, és egébe nyúló göggyéhez. Pedig már majdnem elhittém, hinni akartam KT vezérek, Qi Csuang-cse szépen csengő szavainak. Hát mit véettek ellenetek a szent tölgyek? Talán azt nehezényezitek, hogy védik Sheran anyánk legnagyobb kincsét, az életét? Az életet, mely megadta mindannyiunknak a létezés lehetőségét. Brutális és értelmetlen támadásaitokkal minden jölekké és erőlködés kobudert (embert, törpét stb.) magokat elően fordítottatok. „A kiontott vér bosszúért kiált, s a bákra, az igazak előjönnek, és magokkal hozzák a halált.”

Vay Decker (#1182)
egy háború szikldákkól
Ui: Vangoró gróf és a helytartói város között járok. Valószínű a városban hosszabb ideig elidőzök. Várom és keresem a hamis út követőt. Igérem könyörölni ellenség leztek!

□ Ásóra Elenios papjai és papnői! Itt az idője istennőnk fényét újabb templom emeléséig magasabbra ragyogtatni. Aká részt venne e nemes tetben, jelentkezzen nálam!

Chitarel (#5468)
Ui: Kalandorok kéméljenek, mert nem állók jót magamért, valamint az ő testük épségéért!

□ Azoknak, akiknek nem választottam volna: Bocsi!
Graham Treefrog (#4788)
egy nagyon elfoglalt játékos

□ Bocsi trollok! A GN41-ben megjelent „újság-hirdetés” már nem aktuális. Szóval aki eddig írta, annak már megírtam miért, de többen ne írjatok ez ügyben. Te meg Graham ne írjálj a nevemben mindenféle baromságra a GN-ből! Májshova se! Törődjél csak te az „aljanépe!” Twitterrel a kivételnek (pl. Thunder, Kytáv). No meg Kecskébeba.

Éljapja Niara (#2624)
□ Csatlakozok Clark O'phane akciójához. Segítetek építeni. Ha érdekel, és Shaddamál vagy, írj! Mondjuk az sem árt, ha Dornodon hívó vagy. Megfelelő számú érdeklődő esetén (kb. ötvenfél gyertek) hamar fogtok varázsolni. Címem: **Niara (#2624)**, Szmolka Dávid, 4400 Nyíregyháza, Fazekas J. tér 3.

□ Dornodon az egyetlen igaz isten, kit ha hűen követsz jutalmad nem marad el. Ki szolgálja, már tudja... Szenteld életed felét az ő követésére, és megtudod...! Dornodon vezessen utatok! Üdvözlettel!

Westy (#4378)
□ Egy pofátlan kalandozó bitorolja a nevemet, címemet, és még a cikkemet is ellopta. Az én kalandozómam nagy megröjtök. Igen-igen, Osónó Ottomárról van szó. Kiegészítés a cikkhez: Az istenek csak felveszik a nemet. Eredetileg nincs nekik.

Osónó Ottomár (#3990)
□ El nem kötelezett, ambíciózus teológus és taumaturgisták jelentkezését várom neophyta-jelölt adeptusig.
D. I. (#4578)

□ Fölöttem egy Önixpiramis, tudom, holnap megég a fiam is!

Lady Levendor (#1788)
□ Elnézést kérek mindazoktól, kik karaktereszámom írnak nekem, és választ csak megkésve kapnak, de kisebb-nagyobb anyagi gondjaim végén Westy-höz többit, hol kevesebbet kénytelen pihenni. Bocsi! Üdvözlettel:

Westy (#4378)

□ Érdékfeszítő ez a „Leah neme” vita. Nem véletlen, hogy Chara-din megjelenése után robbant ki. Az igazság az, hogy a Sötét Úr kasztrálta Leahot, és most, hogy már hűveinek nincs mit becézgetniük, hát terjesztik, hogy valójában nő.
Estariol (#1359)

□ Ezen hirdetés azokhoz szól, akik feladják hirdetésüket, hogy így segítesek, úgy írjatok, de mikor az ember ír nekik, még arra se veszik a fáradságot, hogy küldjenek egy mentális üzenetet. Tehát az ilyenek ne adjanak fel hirdetést! Ellenvevés?

Mr. Szakértő (#2964)
és Oroszlánszív (#4641)

□ Ezúton szeretném tudatni minden kalandozóval, hogy sikerült ragasztót szereznem, úgy hogy 2-3 forduló múlva menthetlenül beázdozok. Köszönöm Blainnak, Leenek a kobuderának, Jerikónak és mindenkinek, akik rajtuk keresztül megpróbáltak segíteni. Bocsi ha valakit kihagytam, természetesen neki is köszönöm. Elenios legyen veletek!

Tabcon Garvall (#4535)
□ Hát, ilyen sem történt meg velem. Nem tudom hogyan kezdtek neki. Megpróbálom röviden és érthetően leírni a mondanivalómat. Tehát: Bóóó! Nem, nem, ez nem én voltam. Táborozik körülöttem vagy négy-öt főt. Biztos valamelyikből tört ki a kultúra. Érdekes, már meg sem lepődöm a népies primitívesség ily koncentrált megjelenése során. Hát igen, nagy úr a megzokás. Na de nem erről szeretnék írni. Szerecsenyjátékosok, kocsmatületek, vicári csücsü! Hozzátok szolok most. Nem unjátok még a kockázást és a szkandert? Nem vagytok valami újra? Valami egzotikusra? Valami vesélyesre? Ami felepszdúti unalomtól lesüppedt vértetek. Mit szólnátok ahhoz, ha bemennék kedvenc kocsmátokba és találhatók benne egy hátsó terem, benne egy ring (ggy. küzdőtér), ahol x öszteng ellenében választathatók ki a szintben nektek való „Helység bikáját”. Ha győzől (vagy viktórozol) dupla pénz, ha nem, ugrott a nevezési díjad. Aki félt az életét, annak ajánlani tudom a befogott átlalok közti viadalokat. (Ennek örülni fognak a Sheran hívők.) Állat vs. állat vagy kalandozó vs. állat. Itt is szép összegek cserélhetnének gazdáit. És megvalósíthatóknak lennének a legális, kalandozók közti párvialadok. Előre bejelentkezve, az árverésekhez hasonlóan, bukmékerirodán keresztül. Még fogadni is lehetne rájuk. A két kalandozó (akik véreketni szeretnének) befizetnek egy bizonyos összeget, mindkettőt ugyanannyit. Amit a győztes némi, a kocsma tulajdonosának lefizetett, százalék levonása után megkapna. Plusz 10-15 %-ot kaphatna a fogadásokból befolyt összegnek után is. Ez szerintem jó szórakozás a szerepjátékosoknak, remek pénzszerzési lehetőség a haracosoknak, szupertápolási lehetőség. És a verszómások is kiélhetik magukat. Na meg ötletnek sem utolsó. Ha valakinek megtetszett az ötlet, és Thor báci külszékében, van igazán beleszúdhatná piciny kis föléje. Ha pedig hűszódozna, megmondhatná neki, hogy Alanoiban csak ketten, Erdanunon pedig még vagy három-négyezren vagynak. Eljen a szopkó! Úd:

U.M.A. (#5569)
az árnymanó és Leah legújabb hívő

□ Íme az új út vitáma: a búvölés. Felejsétek el! Aki nem akarja, hogy búvöljenek tőle, adjon ki T-t! Ezzel legalább csökken a búvölés esélye! Nem hallottam már olyat, hogy egy Elenios pap a harc után még búvölt is, vállalja fel az összes velejáráját, és éljen eszerint! Ezt tartva kevesebb vita lesz, és érdekesebb hirdetések jelenhetnek meg. Tisztelettel:

Nehwon (#1657)
□ Kedves kalandozók! Mindeddig semmi bajom nem volt sem Elenios híveivel, sem a búvöléssel. Mindenképp úgy jár nehezen beszerezhető tárgyakhoz, ahogy tud. Sajnos azonban egyesek istennőjüket ezen ajándékot korlátlan módon, és talán fölöslegesen is

használik. Mert az, hogy személyes példával éljek, elbűvölték a zöld üvegemet, rendek. Igaz, mivel már ismertem, visszakértem, amin nekem a lehetőség is kizárta valószínű. Rendben, nagy szükségem rá. De később ugyancsak ő elbűvölt tőlme 2 db vizes-tömlőt. Minek? Talán olyan rettenetes szörny az evaporor? Vagy annyira nincs pénze, hogy nem bír venni a boltban? Se evaporórthaját, se vízestömlőt? Vagy olyan lusta, hogy ez akadályozza, hogy vízestömlőt készítsen? Esetleg csak szívatni akar, hogy ha már a forduló elején eladtam 4 evaporór hajat (persze nem tudhatta) most kénytelen legyek újra bemenni a fő-terre, vagyek újra a boltból, és ráadásul tovább fakuljon az aurám? Pedig nekem egyáltalán nincs szükségem +2 jószágpontra abból a töből. Főleg újra. Pedig már eddig is kaptam tőle 4-et. Mindazonáltal senki se sértődjön meg ezek után, ha ezt a 6 jószágpontot le fogom dolgozni. Szegény növények! Azokéim nekem is hibásak. Bocssám meg Sheran! Sajnos azonban kénytelen vagyok vigyázni aurám színeire, nem vagyok világozó, mert he nem vigyázok, istenem kítaged. Amit valahogy nem igazán szeretnék. Gondolom máskor is így lennének vele. Sok szeretettel: **Sötét Orlan (#3409)**

az alakváltó, Leah hűségese követője, a Jó Új: Megkérném mindenkit, vegye szépen tudomásul, hogy az aura színe és a jellem nem mindig egyezik. Sőt! En nem vagyok gonosz, csak az aurám sötét. Úgy látom Elenios hívei két csoportra oszlanak. Az egyik csoport az igazi hívők, Elenios papnői és papjai. A másik csoport a Búvölőgépek, akik szegyet hoznak saját vallásukra. Van nekik egyáltalán oyanjuk? Szerintem nincs. A többi (valódi) Elenios hívőnek viszont teljes tisztelem. És kérem bocsánatukat amiatt, amit a Búvölőgépek miatt kénytelen vagyok megteni védekezésül. Sajnos nem tudja a program megkülönböztetni őket!

□ Ki mondta, hogy a jószág nem létezik a gonosz nélkül? Ha nincsenek gonoszok, csak átértelkődők a világszemlélet, és létrejön egy szabad, demokratikus világ.
Saqziwy Matorel (#2854)

□ Lopás vagy búvölés? Tanthals utóiratára ragadtam tollat, mint (még) semleges szemlélődő. Hogy szerintem az alamuszi tolvajok vagy a csintalan búvölők az igazán károsak és leelőndők? Szerintem természetesen egyik sem. A tolvajmetségek ősidők óta léteztek, megszokott része az emberiségnek (és a többi fajnak). A búvölés viszont egy istennőtől kapott ajándék, mely a legesodásabb érzésre a szeretőre épít. Mindkét csoport jelenléte elengedhetetlen a Tüfelők Földjén. Nélküük sokkal szürkebb lenne a világ, egy újabb színtől tűnne el. Elhizsem, hogy idegesítő, amikor az embertől (trolltól stb.) ellopják/elbűvölik az egyik legféltettebb kincsét, de valószínűleg a kincs ugyanígy nem egy barátságos kalandozó származott. Neked megmarad az életed, de az aktív te szerzed, nem valószínű, hogy túlélte a vasalt bunkó csapásait. Ha így nézitek, nem is olyan nagy bűnök ezek.

Tuk Peregin (#1279), a gnóm Új: Thanatal! Sirgönsön vonsz azt a becületsértést, amit Eleniosra tetted, különben a kalandozók 6,7%-a valószínűleg a nyakadba fog zuhanni, ami azért nekik is sok lesz.

□ Mindenkinél! Ha valaki tudja Thorg (#3582) koordinátáit, legyen olyan jó, és írja meg. Azt ígérte a fickó, hogy aki lopni próbál tőle, az beülőről látja a száját. (Tükör nélküli.) En mindig szerettem jó dolgokat tapasztalni, ezt sem akarom kihagyni.

Muffáló Bill (#2398)
Ui: Esetleg személyes is jelentkezhetsz.

□ Szőljön eme írás mindenkinek, aki Leah szimbólumát hordja vagy hordani fogja. Emlékszel még arra a napra, amikor urunk elfogadta áldozatodat, és megajándékozott hatalmának jelképeivel? Rád bízott akkor egy feladatot, a legfontosabbat: Terjeszd a hitét! Mit tettél azóta? Járod a világot és rombolsz, öl-

dőkölsz? Ha igen, valóban terjesztetted a hitet. A felkapkodott senkiházi, Dornodon hitét. A Halál, az Elmúlás ugyanolyan titokzatos csoda, akár a születés. Aki esztelen pusztítással mocsokolja be hitünk legszentebb titkait, az az eretnekiség bűnébe esik, és nem méltó rá, hogy a koponyát vissele. Ha neked ezt jelenté a Halál, akkor akassz a nyakadra denverét, és légy átkozott! Istentünk kultusza hanyatlóban van. Mit gondolsz, mi az oka? A leendő hívők nem látják különbséget a három „gonosz” isten egyháza között, nem látják, hogy az Elmúlás Hercege messze a másik kető fölött áll. Azt kérdezted miért? Miattd, mert nem teszel semmit azért, hogy megismerjék urunk hitét, a Halál fenségét. Tarts hát bűnbánatot testvér, és térj meg az igaz útra! Őlj ha tetszik, de őlj gyorsan és fájdalommentesen, a halál né kín, hanem megváltás legyen kezdetből! És ami ugyanilyen fontos, hirdesd fennszólv urunk dicsőségét, és segits azokat, akik az ő útját kívánják jární. Világosítsd meg a tévelygők elméjét, és vezesd lépteiteket hozzá! A hatalmas Leah vezére utadon, és ő legyen igralmas hozzád, ha a végére érsz!

Muffaló Bill (#2398), a hidegszívű Ui: Minden tiszteltem azoké, akikre a fenti írás nem vonatkozik!

□ Üdv kalandozó! Figyél egy kicsit! Van egy érdekes történetem számodra. Egy Leah és egy Sheran papról. Gondolom most egy véres és kegyetlen harcra számíatsz az Elét és Halál szolgája között. De figyél és hallgald csak mesék. Az egész oly régen kezdődött, hogy azt sem tudjuk, hogyan és mikor, de biztos, hogy a kasztroplanáris térben. Mind a két pap egy kicsit „furscán” tisztelte istenét. Így egyszer összetalálkoztak. Ilyenkor a kalandozók közt a többség fekvett rántana, és egymásnak ugrának. De ők inkább leültek, és hosszasan elbeszélgettek. A történetről, a Közös Tudatokról, a Szövetségekről, a múltjáról... A végén már egymást gyönyökdtek, hogyan és miként kell tisztelni isteneiket. Most azt gondoljátok, nem igazi hívők, és nem eszelekedtek isteneikhez méltóan? Pedig éppen azt tették! Isteneikhez és kalandozókhöz méltóan viselkedtek. Mi lenne, ha mindenki hasonlóan eszelekedne? Bárki mások is megfogadhatnák, hogy előbb megbeszéljék nézeteltéréseiket. És attól kezdve valóban kalandozóknak tekinthetné magát, és nem véres kezű gyilkosnak.

Dinen Ithildin (#3777), a Sheran pap és **Sötét Orlan (#3409)** az alakváltó, Leah hűséges követője, a Jó Ui: Az istenek kísérjenek benneteket utatokon!

□ Szeretnék köszönetet mondani mindazon Leah hívőknek, akik bőséges információkat láttak el ezt a maganfajta kedző kalandozót. Külön köszönet a Pusztítás Profétáinak (#9113), amiért felajánlottak, hogy lépjek be közéjük, továbbá Bitumennek (#4809) és Kis Halálnak (#2272). Elnézését kérek azokról, akiknek üzenetét ennek az üzenetnek az írásakor (V.14.) még nem kaptam meg. Leah áldása legyen veletek!

Kaa'Gheior (#4928) □ Már nem szervezkedik a trollok ügyében. Ne keressetek troll! A múltkorik krónikában (17-es) megjelent cikk már elavult, mire megjelent (2 hónap múlva). Nem lesz újság.

Graham Treefrog (#3788) □ Trolli nagymama leterítette az őldoztat!

Trolli nagymama Ui: Hallottam valami Té Vlagyimírről, állítólag szép szál parasztleány. Úgy gondoltam rájárpályázom. Szakállas, bajszos nők együjtijünk!

□ Minden kalandozó figyelmébe! Még nem sokan hallottak rólam. Én vagyok Relytyé a párdúc. Három dolgot adtam fel az a hirdetésit: 1. Teológia szakértelmem rendelkezök írjatok meg nekem mindent Tharr-ról, Sheranról és a „többiről”! (Dornodon és Chara-din ne). 2. KT-k írjatok! Jók és sem-

legesek előnyben. Álomörzők, már írtam nektek, de nem válaszoltatok. Továbbra is várom a válaszokat. Minden KT írjon a belépis feltételeiről és a KT-ről! (Pl. mi természetvédők vagyunk stb.) 3. Segítsetek egy kezdő kalandozóknak infókkal! Köszönet azoknak, akik eddig segítettek: Muttalo Teration, Töklöpöz ladebellá, Emlüstnyihely és Arkkol Tas, hogy csak néhányat említsük. Béke mindenkivel!

Relytyé a párdúc (#1853) Ui: Taumaturgiát művelők is írjanak! Majdnem minden levélre válaszolok.

□ Várom olyan kalandozók levélét, akik megveréssel, halálalá nyenyetettek más karaktert, és lett is a dologból valami. Ezen hirdetések értelmelenek, ezt mindenki tudja. Aki ilyen elküldi, csak a nevé kívánja reklámozni. Csináljatok valami olyant, amiótl híressé váltok, és esetleg nem úgy maradtok meg a köztudatban, mint például Sötét Igbut. Ha valaki lop töled, vagy megkerget, az azért van mert pillanatnyilag jobb nálad, bármennyire is furcsa ez egyeseknek. A Ghalán híres kalandozók másnak köszönhetik ismertségüket, nem hirdetésnek. Akik nem értenek egyet, azoknak „fáj az igazság”.

Shadow (#5971), a mámorlovag

□ Muto et rego mentem. Hozzad szölok most, ha még nem követsz egyetlen istent sem. A Sötétség Fejedelme, a hatalmas Leah rám bírta a feladatot, hogy megismertessélek szent tanácait. Ő az emulús ura, a holtak bírája, aki elé remegy járulnak az eltávozott lelkei, hogy alázattal fogadják kezébeől az ítelet. Kárhozt az újüszületés léssen majd a sorsod, töled függ. Ám ha életed során hüen szolgáltál őt, nincs félnivalód az ő birodalmában sem, hiszen mérhetően az ő hatalma, és nem feledkezik meg híveiről. Amíg élsz, hatalmat ad neked őék és holtak felett, s ha idő előtt érsz utad végére, kegyesen elbocsát birodalmából, hogy tovább szolgálhadsz őt a halandók között. Ha bemutatod a megfelelő áldozatot, beavatás nyersz az életerő használatának titkaiba, s megismered a Halál szent misztériumát, mely ugyanolyan csoda, akár a születés. Ha többet akarsz megtudni az igaz istenről, keress meg engem vagy bárki mást, aki kaponyát visel a nyakában!

Muffaló Bill (#2398)

□ Tisztelt kalandozó! Olvastam a cikket a természet lágyágáról, és nöiességéről. Ime egy-két pelda! Vaparág — Majd megtudod milyen szuper és lágy, csak próbájl szedni befőle férüdin nélkül. Különös tekintettel a tuskéire. Kérorchidea bokor — Próbáltál már szedni befőle, amikor nem volt nálad szárnys hernyó? Az a bogót életveszélyes, hisz hűsvéno. Szörnyek hemzsegnék mindenütt. Ugye senki nem hiszi, hogy azok nem a természet részei? És akkor még nem is említettem... De említhettem volna még a földregészt, a villámilást, a tüzszét, az árvizet, a kőomlást, a vállkítörést vagy a lávafolyamot is. Szóval ennyit a természet lágyágáról és nöiességéről. Aki pedig azt hiszi, hogy a Halál csak kiüresedés, valaminek a vége, annak figyelmébe ajánlom, hogy nem csak az út vége, de legyen valami másnak a kezdete is. És Leah nem gonosz, hisz mindenkinek megengedi, hogy visszatérjen. Ha gonosz lenne, valószínűleg egyesek igencsak ott ragadtak volna! Nem? Köszönöm figyelmeteket. Sok szeretettel!

Sötét Orlan (#3409)

□ alakváltó, Leah hűséges követője, a Jó Ui: Az Leah áldása kísérje utatokat!

□ Tisztelt kalandozó! Kérlek benneteket, ne rettegjete! A Rettegés elhomályosítja a tudatot. Úgy pedig nehezebb megtalálni...
Khy bel'Ez (#5496)

□ Na most szálljatok szembe velem! EROm határlan, védtességem jó magas (de elég szük a kvazárpáncél), és sokat Gyakorlok a vasalt bunkómmal. Remélem, hogy a bátor hullajelőleked nagy izgalommal várjátok a velem való találkozást. Én nem félek senkitől. Jegyez-

zéték meg, amit a bölcs Darth Vader mondott, és óvjon benneteket a +2 ERO!

Darth Vader □ Segítséget kérek! Nemré hallottam, hogy az Alano-ri csatomban vércápák lakoznak. Újjeé! Most teljes lendülettel arrafelé tartok és összefut a számban a nyál, ha a cépauszonylvesse gondolok, mely ifjúkoromban a kedvencem volt. Nyamm-nyamm. Megpróbálok a csatornág senkizhez sem szólni, mivel a nyáleválasztásom egy kicsit felturbózta magát. Ja, a segítség mibenléte! Valaki kézsítsen nekem egy használható! Le akarom halászni a csatornát. De ezt perze nem fogom elkapkodni. **Lord Sang (#3419)**

□ Sheran hívők! Várom azokat jelentkezését, akik templomát építenék Istennöknök Wargpin és Libertan környékén. Címem: Sipos Julianna, 9400 Sopron, Várkerület 39. tel.: 99-340-675. Üdv:

Elicanor (#3095) □ Dwerwil Kalderas (#2597)! Azt hiszem nyertem: 138 cm vagyok.

□ Tharr templom építéséhez keresek társakat, illetve azok hiányában betársulnék egy építkezésbe.

Little Negro (#5578), az igazhíttü □ Tisztelettel felhívom a figyelmeteket a rohamosan bővülő tolvajképesseimre. A legjobb lesz ha önként és mosolygva átadjátok nekem értékértárgyaitokat, máskülönbön a károsultak egyes-egyedül tiltestek. Aki pedig nem kedveli az árnyamokat, az felkerül a „tolvajirtó” meglapodó” listámra.

Quiksal (#3444) a szuperman(6)

□ Trollok! Elsősorban hozzátok szölok. Lehet, hogy különbözök a jellemek, a vallásaink, de azért ne lopjuk meg egymást, és ne támadjunk fajirtsainkra! Mert már mindkettőre volt példa. Tölem már többször is próbáltok trollok lopni, egyes sikerült is. Ezért kérek titeket, hogy legyetek fajirtsaitokkal szemben barátságosak, és ne egymást hátráltassátok, ha már nem is a faj a fontosabb nektek!

K. d. M. (#2828) a Kvazársziklából

Ui: Árnyakon (és egyéb öngyilkosjelöltek) jelentkezését várom, akik hajlandóak lenniel az életüket az övemem lóva folytatni.

□ Üdv kalandozó! Smylie TT vagyok. Egy regényt szeretnék írni a Tüfélok Földjéről. Nem a megtörtént eseményeket szoktam papírra vetni - ezt Treem szokta ugye? - hanem egy kitalált történetet. De jó lenne ha az alapok valóságihűek lennének. Ezért kérdésekkel fogok fordulni néhány kalandozóhoz - minden témában. Kérlek titeket, segítsetek engem infókkal! Hálas köszönet!

Smylie TT (#2785), a nagy mesélő

Ui: A félreértések elkerülésé végett: senki után sem akarok kémmekenni.

□ Üdv mindenkinek Ymmor-Thal vagyok. A 13. Akban én írtam egy hirdetését az Elenios hívőkkel kapcsolatban. A leíratokat fenntartom, de még egyszer szeretnék elnézését kérni azokról az Elenios hívőktől, akiket ok nélkül megbántottam. Ezenkívül szeretnék megköszönni minden levelet és segítséget, nagyon érdekesek voltak. Köszönöm, hogy végigolvastát! Mindenkinek további jó kalandozóhat kíván:

Ymmor-Thal (#5738)

□ Kedves ismeretlen! Azt szeretném megkérdezni tőled, hogy miért volt szükséged arra a rézdarabon, ami Shaddar főterétől 3 mezőre volt elrejtve? (No meg a göcsörtös bunkóra.) A te kíváncsiságod megakadályozta egy törpe (aki én vagyok) Tharr hívővé tételét. Arra szeretnék kérni (nem szívesen), hogy valamit juttasd már vissza azt a fránya rézdarabot! Jó? Közi szépen!

Törperős (#4539)

DILITOTÓ

Karakerszámód:

Számlaszámód:

Üdv mindenkinek! Ezúttal, a Beholder Bt. és a Túlélők Földje 5 éves évfordulója okán, egy rendhagyó dilitoró tölthettek ki. De, lássuk előbb a májusi TF-totó megfejtéseit!

- Hány alkalmazottja van a Beholder Bt-nek?
A) 4 B) 6 C) 8
- Hányan alapították a Beholder Bt-t?
A) 1 B) 2 C) 3
- Mennyi az összéletkora a Bt tagjainak?
A) 260 év B) 284 év C) 312 év
- Ki a legfiatalabb tag a Bt-ben?
A) Borbély György
B) Bukovszki Nikolettá
C) Prekop László
- Ki a legidősebb tag a Bt-ben?
A) Tihor Miklós B) Mazán Zsolt C) Petrás Gábor
- Hány házastagja van a Bt-nek?
A) 2 B) 3 C) 4
- Összesen hány gyermeke van a Bt tagjainak?
A) 1 B) 2 C) 3
- A Bt tagjai közül hányan játszanak aktívan a TF-en és a KG-n?
A) 4 B) 6 C) 8
- Hány tárgy van jelenleg a TF adatbázisában?
A) 482 B) 484 C) 527
- Hány szörny van jelenleg a TF adatbázisában?
A) 242 B) 251 C) 278
- Hány sor a TF-program Borland c-ben megírva?
A) 5053 B) 49276 C) 94090
- Mivel hajtogatjuk a fordulókát?
A) géppel
B) mivel el kell vinni a postára
C) fadarabbal
- Mi Maci nélkülözhetetlen itala?
A) kakaó B) sör C) kóla
- 13+1. Hány éves a TF?
A) 2 B) 3 C) 5

- 25 kalandozónak volt úszás szakértelme.
- 21 kalandozónak volt víziharca.
- 46 kalandozónak volt legalább 36-os erreje.
- 3 kalandozónak volt Halálosztó Káin trófeája.
- Összesen 1641 befogott szörny volt a kalandozóknál.
- 34 kalandozó érte el a püspöki rangot.
- 19 varázskő volt a kalandozóknál.
- A kakukktójás az orgoró, mert az nem tud varázsolni.
- 34 kalandozónak volt poszogó mőszéje.
- 122 mősze volt összesen a kalandozókon.
- A kakukktójás a drótször, mivel egy szörnyből többet is ki lehet szedni, míg a másik kettőből csak egyet-egyet.
- 36 terhes nő volt.
- 3 kalandozónak volt 27 feletti fegyverszakértelme.
- 13+1. 15 kalandozó viselt Tharr keresztjét.

A kérdések elég nehéznek bizonyultak, mivel a nyertes szelvény is csak 9 találatos volt. Nyolc helyes válasza viszont nagyon sok játékosnak volt, így közöttük ismét a sorsolás döntött.

Az új totó (mint már fentebb említettem) jelszava: 5 éves a Beholder Bt. és a TF. A kérdések az 1997. június 9-i állapotra vonatkoznak. Ezúttal is 13+1 kérdést van, amire rögtön kapsz három lehetséges választ, melyek közül választhatsz, hogy melyik a helyes. 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 rublikákat, és feladni a következő UL-el. 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. Egy játékos több szelvényrel is játszhat, amennyiben az mind eredeti, újságból kivágott szelvény. Most pedig lássuk a nyereményeket, amiért érdemes beküldened a tippjeidet:

- helyezett 15 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n
- helyezett 10 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n
- helyezett 5 ingyenforduló a TF-en vagy KG-n

Beküldési határidő: 1997. augusztus 11.