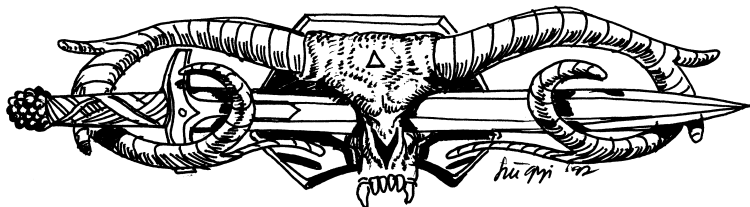




# ÉJSZAKA A VÁROSBAN



**Tudhattam volna, hogy nem lesz sima a vadászat. Sosem az. Abban a pillanatban, hogy azt mondják, semmi gáz nem lesz, az ember már tudhatja, hogy valami elromlik. Méghozzá nagyon. Nagyon, nagyon.**

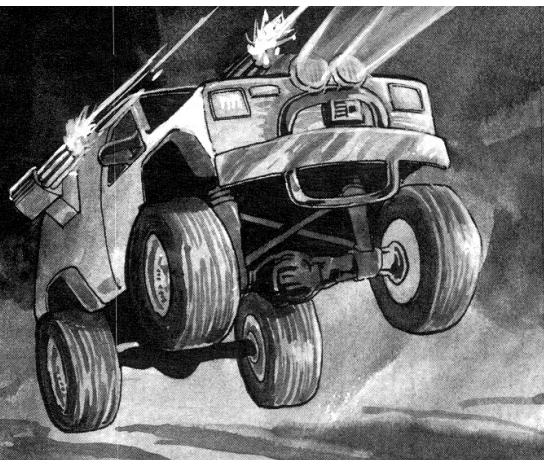
Most is pontosan ugyanígy történt. Mr. Johnson beakasztott, nem készültünk fel alaposan, akármi is volt az ok – valaki, valahol, valamit nagyon elcseszett és mi kis híján a vérünkkel fizettünk érte.

De legalább Demon még mindig megvan. Beletelik egy időbe, amíg megjavítatom, és megint olyan lesz, mint újkorában, de legalább még él és mozog. Demon igazi túlélő. Akárcsak én.

lephelyre és a dekásunkat ültessük le a helyi főnök terminálja elé. Gondolom, meg kellett volna kérdeznünk, hogy akkor miért nem egyetlen dekást bérelt fel, akivel édeskettesben bemászhatnának az ablakon titokban, de már régóta nem kaptunk üzletet, és a pénzünk is fogyni kezdett. Egy egyszerű vadászat jó üzletnek tűnt, így aztán elvállaltuk. Az én részem tűnt az egészből a legkönnyebb melónak – átfuvarozni a többieket a városban, letenni őket a raktárnegyedben, figyelni a környéket, amíg odabent vannak, utána pedig gyorsan elhúzni velük a csíkot. Nem gond egy hozzám hasonló rigónak. Már tíz éve dolgozom az utcákon, és nekem van a leggyorsabb Leyland-Roverem az egész városban. Magam tuningoltam fel a motorját és mondhatom, igazán jó munkát végeztem. Ugyan mi baj történhetne?

Így aztán becsatlakoztam Villám Demonba és végigdübörögtem az I-5-ös autópályán a találkahelyig. Éjfélkor egyedül az úton... ezt szeretem a legjobban. Semmi sincs, ami annyira szabad élvezetet adna, mint egy dögös járgányba becsatlakozva száguldozni a sötétben egy üres autópályán. Csak én és a furgon, mintha repülnénk. Tudtam, hogy változik majd a helyzet, ha társaim is beszállnak, de per pillanat élveztem a szabadságot.

A néha-néha felbukkanó, út menti roncsoktól eltekintve az autópálya üresen állt – egyetlen hőforrást sem láttam kilométerekig. Ilyenkor éjjel környékén épeszű ember nem használja az autópályát. A motoros bandák ilyenkor vadásznak gyanútlan áldozatokra. Sokan engem sem tartanak épeszűnek. Az „épeszű” az én fogalmaim szerint egyenértékű a „dögunalmassal”. Mellesleg tudtam, hogy aznap éjjel a bandások más zsákmány után fognak nézni. A Tüskés Kerekűek (akik az I-5 ezen oldalát mondják magukénak) most teljes gőzzel vadásznak az Ötseműekre, megbosszulandó az előző éjszakai, ellenkező előjelű balhét. Nem valószínű, hogy éppen velem akarnának játszani egy kicsit.



Az egész akkor kezdődött, amikor Mr. Johnsonnal találkoztunk – olcsó öltönyt viselt, és csak úgy büzlött a bagótól. Azt mondta, magánдетektív, aki egy céges öltönykének dolgozik, aki abban mesterkedik éppen, hogy felvásároljon valami nevenincs céget. Azt mondta, a „kritikus üzleti adatok” a kis cég központjának számítógépén vannak. A rendszert persze elszigetelték a Mát-rixtól, így Mr. Johnson azt akarta, hogy törjünk be a te-

Tehát szellemként suhantam az éjszakában. Demon vizuális érzékelői szivárványszíneket festettek a szemem elé: sárga lámpák villantak el, színes neonreklámok hagytam ott egy pillanatot alatt. Bal kéz felé az ipari negyed terült el, mely élénkvrörösből izzott a hőérzékelőkön keresztül figyelve. Zöld villanások jelentek meg a furgon mikrohullámú radarján – napkitöréscsúcsok, az ilyeneket senki sem szereti. Engem per pillanatot nem nagyon tudtak megadni. Együtt suhantam Demonnal, és annak néztem elébe, hogy a vadászat után végre megvehetem Demonnak azokat az új kerekeket, amiket már hetek óta ígérgettem neki. Nem szép dolog nem betartani az ígéreteket, különösen egy olyan járgány irányában nem, amelyik az ember életét mentheti meg.

Tudhattam volna, hogy a dolog túl szép ahhoz, hogy igaz legyen.

Elérkeztem a megbeszélth pontra, és felvettem a többieket – két számúrját, egy dekást és egy utcai sálmánt. Én vezettem, Szikla és Vasököl volt a kiberver- és fegyverfelelős, Villámzár ez elektronokért felelt, Macskaszem pedig a mágikus támogató szerepét játszotta (az ember jobb, ha mindenre felkészül, ha valaha el is akarja költeni a fizetségét). Úgy ítéltük meg, mindenre készen állunk. És így is lett volna, ha Mr. Johnson tartja magát a forgatókönyvhöz.

Demon elszállított minket a raktárépületek negyedébe. A hely valaha egészen normális környék volt, de aztán a munkaaltszámok elapadtak, és a nagypénzű fiúk elfelejtették befizetni az adóikat. A negyed azóta évek alatt lassan lecsúszott a szociális ranglétrán: manapság csak kisebb cégek kirendeltségei telepsznek meg itt, olyanok, akik nagy ötletekkel, még nagyobb reményekkel és egészen kicsi forgalommal rendelkeznek. Az ingatlanberlet olcsó erőrefelé; rosszak és gödrösek az utak is. Demon kerekein keresztül az út minden egyes repedését éreztem, mintha vékony talpú cipőben sétálnék a betonon. Gondoltam is magamban, most már tutira biztos, hogy megveszem azokat az új abroncsokat. Már mindjárt másnap. És teletöltöm a tankot is. Éhesebbnek éreztem magam a szokásosnál, innen tudtam, hogy Demon tankja kezd kiürülni. A műszerek szerencsére azt mutatták, hogy az esti vadászatra még elég lesz a nafta.

Befordultam a Milton és a Thrid sarkán, pontosan ott, ahol Mr. Johnson akarta, kikapcsoltam a fényeket, és végiggördültem a szemetek, törött üvegek és betonrepedések között egy fél háztömbnyit. Aztán megálltam és átkapcsoltam Demont lopakodó üzemmódba. A furgon oldalába épített, üzemben kívül villámkék színű ruténium szálak áttetszővé fakultak. Sok pénzt fizettem érte, hogy radarelnyelő alapozás kerüljön a dukkózás alá, és ezen a vadászatban akartam kipróbálni Demon új ruháját. A Lone Star járőrök mindenféle kellemetlen kérdéseket bírnak feltenni, ha megállítják az



embert, ezért úgy döntöttem, jobb megelőzni a bajt, és már eleve elrejtőzni előlük.

A srákok kiszálltak. Vasököl ment elől, Szikla volt a hátvéd. Szikla még szélesen rámvigyorgott, mielőtt a fejére csapta volna a fejkészülékét:

– Figyelni fogok, Rigóca. Ha látsz valamit, szólj át nekünk!

– Nyugi, haver! – feleltem.

Elnéztem őket, ahogyan távolodtak. Négy vöröses folt a hőérzékelőkön. Nem kívántam nekik jó szerencsét, hogy ne idegesítem fel őket. Bárcsak kívántam volna. Akkor azonban még csöndes volt az éjszaka, és nagyon úgy festett, hogy csöndes is marad.

Átkapcsoltam magam várakozó üzemmódba. Természetesen nem csatlakoztam ki – Demon zoom-lencséi, nagyítóberendezése és külső audioérzékelői sokkal jobbak, mint a saját szemem és fülem. Bekapcsoltam a zenét, de csak annyira, hogy ne nyomja el a külvilágból érkező hangokat. Volt egy felvételem, amit már régóta szerettem volna meghallgatni, és úgy ítéltem meg, kíváló az alkalom egy kis muzsikára. Mellesleg az zene abban is segített, hogy ne álmosodjak el az unalomtól. Közben persze eleredt az eső is. Az ASIST interfész néha baromira kellemetlen tud lenni: ami megérinti a kocsikerekeit, mintha az ember lábát érintené meg. Ami megérinti a kocsikarosszériáját, mintha az ember bőrért taperolná. Szóval igyekeztem kiszűrni a becsapódó esőcseppek hideg tűszúrásait – az ember megtanulja az



ilyen technikákat, ha egyszer-kétszer át kell az életében hajtania egy hóviharon – és csak a fontos érzetekre koncentráltam. Egy-egy elszálló galambon és a földön a szélben kavargó szemétdarabokon kívül nem láttam semmit. Valahol a távolban egy részeg a nőjével ordított, és az utcákról behallatszott a forgalom tompa moraja. A szokásos éjszaka a városban.



Aztán egy sziréna veszettül elkezdett vijogni, és máris tudtam, hogy beütött a krach.

Az épület riasztórendszere kattant be, és úgy visított, mint egy csapat kiéhezett szellemtünde. Biztos voltam benne, hogy a Lone Star járórok akár a világ másik felén is meghallják. Olajra kellett lépünk, még-hozzá gyorsan. Beindítottam Demon motorját és figyeltem: három vörös folt rontott ki az épületből. Közülük az egyik nagy volt és alakatlan, ami azt jelentette, hogy valaki megsebesült, és a társa cipeli a vállán. A három foltot négy másik folt követte egy kicsit lemaradva, de sajnos még mindig kínosan közel. Átkapcsoltam hőlátásról éjszakai látásra, és máris láttam, hogy Vasököl hozza a vállán Villámzárát. Szikla és Macskaszem szorosan Vasököl nyomában futottak, de néha meg-megtorpantak egy-egy rövid sorozat vagy varázslat erejéig. A négy biztonsági őron kívül még két biztonsági robotot is észrevettem: azt a fajtát, amelyikre videokamera van szerelve, és amelyik egészen hazáig követ, és mindent filmre vesz. A cégek imádják az ilyeneket: egyrészt egészen hazáig végigkövethetnek, másrészt a felvételt rögtön el lehet küldeni a bíróságnak, ha szükséges. Két legyet egy csapásra.

Amint Vasököl közel ért, kinyitottam neki az ajtót. A samuráj futtában behajította Villámzárát a hátsó

ülésre, aztán ő maga is beugrott utána. Szikla és Macskaszem a középső ülésekre csapódtak be. Lezártam az ajtókat és kilöttem. A biztonsági őrok egész golyózáport zúdítottak utánunk, de egyikük sem talált. Hallottam, hogy Vasököl FN-HAR-ja is beszáll a játékba, de nem néztem hátra. Aztán néhány idegen lövést hallottam és valami keményen megütötte a tarkómat.

Azt hittem, meghaltam. Egy rövid pillanatra tényleg azt képzeltem, hogy a biztonsági fiúknak sikerült egy golyót átküldeniük a koponyámon, de aztán leesett a tantusz, mert láttam, hogy továbbra is Demon pilótáfülkéjében ülök és az úton száguldunk. Vagyis éltem. Gyilkos fejfájás kínozott és a tarkómban viszkető érzés tudatta, hogy valamelyik rossz fiúnak sikerült átlőnie Demon hátsó szélvédőjét. Azt is ki kell cserélnem, gondoltam, miközben az útra koncentráltam. Hallottam, hogy a környéken újabb szirénahangok is bekapcsolódtak az általános vijjogásba. A Lone Star járórok ezek szerint megneszelték a bulit. Egy kicsivel több mentális energiát fordítottam az audioérzékelőkre, hiszen muszáj volt megtudni, merről jönnek a zsernyákok.

Ciki. A Star északról és keletről is egyenesen felénk tartott. A biztonsági fiúk dél felől nyomultak, ami azt jelentette, hogy egyedül nyugat felé mehettem: a Puget öböl irányába. Elég messzire el kellett jutnunk nyugat felé ahhoz, hogy lerázzuk a rendőröket és közben reménykedni kellett, hogy nem a vizet érjük el előbb. Utána majd jöhet egy éles kanyar dél felé és padlógázzal vissza a rejtekhelyünkre.

Mindig is szerettem a kihívásokat.

Először persze a Demon közelében zümmögő robotokról kellett gondoskodni. Kinyitottam a tetőablakot és kiemeltem a Vindicatort. Megmarkoltam a kormányt, hogy felkészüljek az ASIST által közvetített visszarúgásra, majd tüzet nyittam a legközelebbi robotra. Porrá lőttem a nyavalyást és még csak meg sem farolt tőle a kocsí. Az FN-HAR újra felugatott és a második robot is pörögve lezuhant. A becsapódást kis robbanás követte, jelezvén, hogy a második robot miatt sem kell többet aggódnunk. Vagyis csak a Star maradt – ők viszont egyre közelebb kerültek hozzánk.

Éles kanyar következett egy utcasarkon. Az új utca üresnek tűnt, ezért jó nagy gázt adtam, és lehívtam Seattle utcáinak térképét. A hálószerű vázlat máris megjelent Demon szélvédőjének tetejére kivetítve. Élénk, narancssárga pötty jelezte Demon helyzetét és máris kiderült, hogy alig négy háztömbnyire járunk az I-5-östől. Ha addig kihúzó, az autópályán már biztonságban hazaeérünk.

Sajnos nem vettem számításba azt a három járókocsit, amelyek fél háztömbnyire előttünk hirtelen kibukkantak a kereszttutcaból. Sziréna nélkül jöhettek, ezért nem vettem őket észre. Okos fiúk ezek a Lone Staros zsernyákok. Sosem szabad lebecsülni őket. Szóval döntenem kellett, még-hozzá gyorsan. Vagy

megállók, és megadom magam, vagy megfordulok, és belerohanok a mögöttém nyomuló járőrökcsiba, vagy gázt adok és forró remélem, hogy sikerül áttörni a három kocsit alkotó blokádon anélkül, hogy Demon komoly sérülést szenvedne. Ezek voltak az alternatíváim.

A szerencse nem hagyott el most sem. Jobb kéz felől sötét sikátor tűnt fel. Irányba fordítottam Demon orrát, és padlóig nyomtam a gázt. Tudtam, hogy később még meglesz ennek a bójtje – a vádlím égetett, mint egy hosszútávfutóé, aki túl erősen kezd, és felégeti a tartalékait. De úgy döntöttem, nem törődöm vele: majd akkor foglalkozom ilyesmikkel, ha elmúlt a közvetlen veszély.

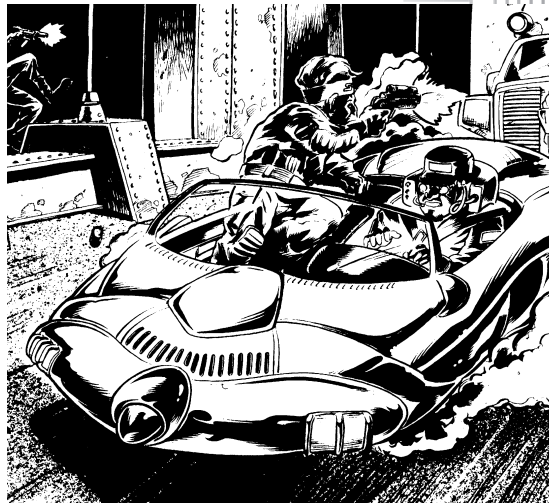
A sikátor moszkos volt, bűdös és keskeny. Túl élesen kanyarodtunk: mintha tüzes vasat érintettek volna a karomhoz, amikor szegény Demon lehorzsolta az oldaláról a festéket az épület sarkán. Képzeltbeli listámra az aroncsok és a hátsó szélvédő mellé felírtam a dukkózást is. A hátam mögül kerékcsikorgás jelezte, hogy a járőrökcsik is megtalálták ugyanazt a sikátort. Egyetlen célom volt csak: hamarabb eljutni a sikátor végére, mint a Star kocsik.

Ami sikerült is volna, ha nincs az a rohadt lyuk az úton. Igazi tengelytörő – nagy, akár egy olajshordó és olyan mély, hogy esküszöm, majdnem Kínáig leért. Nagyon fáj egy ilyenén áthajtani. Képzeld el a lehető legromdább bokaficamot, aztán az érzést szorozd meg tízzel. A szerencse mégsem hagyott el minket. A belső érzékelőimtől megtudtam, hogy Demon tengelyei még mindig bírják a strapát. Így aztán padlógázzal tovább repesztettünk.

És kis híján összeütköztünk egy járőrökcsival. Néhány tizedmásodpercen múltott csak a dolog, hogy most itt vagyok és elmesélhetem ezt a történetet. Demon jobb első fele közeli kapcsolatba került a Star autó bal első felével. A járőrökcsi vadul körbeperdült: ha egy Leyland-Rover összeszóllalkozik egy Americarral, mindig a Rover nyer, még akkor is, ha egy Lone Star féle megerősített Americarról van szó. Az ütközés azonban így is nagy volt. Úgy éreztem, mintha fejfel rohantam volna neki egy téglafalnak. Az eddigi fájdalomimhoz képest ettől a csapástól kis híján elájultam. Sikerült azonban túlélni a dolgot, sőt, még a helyes irányban is meg tudtam tartani Demont. Folytatódott tehát a menekülés.

A Starral a nyomunkban, természetesen. Egy darabig eljátszadoztunk Demonnal a járdákon, sikátorokon és vékonyabb kerítéseken, de végül sikerült lerázni az utolsó zsarumobilt is. Úgy éreztem, mintha laposra kalapálták volna a fejemet. A hideg talaj szinte hasított Demon kerekéin keresztül, és minden egyes kanyarnál legszívesebben feladtam volna az egészet – de összeszorítottam a fogam, és kitartottam. Ebben az üzletben csak így lehet megmaradni. Elsőként elvittük Villámzárát egy utcai dokihoz. Aztán én is beálltam a sorba. A vad hajsza alapo-

san meg tudnak viselni egy rigót. A fejem tetején jókora púp jelezte, hogy a lyukba döccenéskor sikerült szoros fizikai kapcsolatot teremtenem Demon tetejével, és annyira fáradt voltam, hogy a kezem remegett a volánon. Kinyitottam az ajtót, hogy Vasököl kiemelhesse Villámzárát, aztán kicsatlakoztam és csak ültem ott egy darabig. Ültem és lihegtem, és közben arra gondoltam, mennyire jó, hogy ülhettek és liheghettek.



Egy idő múlva kiszálltam a furgonból. Kis híján elterültem, amikor megpróbáltam felállni: az agyam egy pillanatig nem tudta, kéreken közlekedem-e vagy pedig lábbon. Az érzés hasonló volt azzhoz, mint amikor az ember hosszú úszás után kísétál a vízbe. Amikor elkezdtem járni, a dolog csak még jobban elmergesedett. Minden egyes izmom vadul tiltakozott a megerősítés ellen, a vádlím pedig egyenesen sztrájkolni akart. Közöltem velük, hogy pofa be és tovább sétáljam. Egy dologra még is jó volt a fájdalom: elterelte a figyelmemet, így nem volt időm Demon javítási költségeire gondolni. Nem mintha sajnálnám tőle a szervizt, Isten ments – de mint mondtam, kevés volt a pénzünk akkortájt. Sőt, miután a vadászat kudarcba fulladt, tudtam, hogy egyetlen árva nujennel sem fog vastagodni a számlánk. Hacsak magunk el nem vesszük a pénzt Mr. Johnsontól.

Amit meg is tettünk. Illetve Szikla és Vasököl tette meg. Szikla sosem szerette, ha átverik, mint kakit a palánkon, Vasököl pedig... nos, Vasököl néha szeret csak úgy megverni embereket. A „behajtott követelés” rám eső része épp elég volt rá, hogy úgy-ahogy kijavítsam Demon sérüléseit – a következő radarenyelő alapozásra még azért várni kell egy kicsit. Az ilyesmi sokba kerül.

Ki tudja – lehet, hogy a számlát elküldöm majd a Lone Starnak.

## ÉJSZAKA A VÁROSBAN

# NOVELLAPÁLYÁZAT

Ragyogjon felettetek is a Nap Keresztlje!

Ó, testvéreim a ragyogó Értelme egyetlen igaz hitében, abban a szerencsében volt részem, hogy elolvashattam a Peremvidék viharverte szektoraiban meghirdetett novellapályázatra benyújtott pályaműveket. Külön öröm számomra, hogy az így nyert tudás gyümölcseit nem kell a STAG valamelyik titkos, jól őrzött archívumába zárnom, hanem megoszthatom a jeges kozmosz mélységeit átszelő szabad kapitányokkal.

Ezeket a novellákat a Káosz Galaktika igazí rajongói küldték el kolostorunkba. Volt, aki az én ötletemet vitte tovább, volt, aki saját elképzeléseit táplálta infókockába. Rendkívül sok érdekes ötlettel, meglepő fordulattal találkozhattam. Különösen tetszett, hogy íróársaink oly sok különféle szempont alapján vizsgálták kaotikus világunkat. Volt, ki a biológia, akadt, aki a fizika felől közelítette, s szinte mindenki élénk fantáziáról, és mély természettudományi ismeretekről tett tanúbizonyságot. Az ilyen íróknak köszönhető, hogy a tudományos-fantasztikus irodalom megmaradt tudományosnak.

E rövid történetekben azokat a fajokat is bemutatták, akiket eddig mostoha módon elhanyagoltunk a Krónika lapjain. Úgy gondolom, minden kapitány örülni fog annak, ha feltárulnak előtte ezen ősi fajok titkai.

Most pedig szóljanak a harsonák, mert közhírré tesszük a novellapályázat győztes alkotását: A dicsőség a Titkok és látomások című írás alkotóját, Jacques Foche-ot illeti. Ezzel a novellával ti is találkozhattok a következő oldalakon.

Végül pedig egy megjegyzés: azok az írók, akik szeretnének kicsit részletesebben is beszélgetni novelláikról, kérem, hogy nevükkel és telefonszámukkal (mert csak a jeligéjüket ismerem) küldjenek üzenetet Van Dark kapitánynak az Őt országra (#3915)! A közeljövőben keritünk egy alkalmat arra, hogy leüljünk, és megtárgyaljuk a Galaktika sorsát.

Addig is a Fény legyen veletek!

L. V. A SZÜRKE REND SZERZETESE

Ezen kupon bemutatója egyszerű alkalommal 10 %-os kedvezményt kap nálunk a Beholder Kft. termékeire.

## Valhalla Páholy

Sci-fi, fantasy és szerepjáték könyvesbolt

### Magic: the gathering

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| Chronicles .....      | .800 Ft |
| Weatherlight .....    | .450 Ft |
| Tempest booster ..... | .500 Ft |
| Portal booster .....  | .500 Ft |

### Star Wars limited!

|               |          |
|---------------|----------|
| Starter ..... | .2800 Ft |
| Booster ..... | .800 Ft  |
| Hoth .....    | .400 Ft  |

### Rage

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| Starter .....              | .800 Ft |
| Booster .....              | .200 Ft |
| Wyrms, Umbra, Legacy ..... | .300 Ft |

### Egyéb

|                              |         |
|------------------------------|---------|
| Over Power: starter .....    | 1700 Ft |
| (Marvel Fantasy Card Game)   |         |
| Guardians: Dagger Isle ..... | .300 Ft |
| The X Files: booster .....   | .300 Ft |

A meghirdetett árakat csak postai megrendelés esetén tudjuk biztosítani!

Cím: 3525 Miskolc, Déryné u. 7. ☎: 06-46-411-528 (11-17 óráig)



# Titkok és látomások



– Mi a fene történi? – ordított fel a kapitány, amikor félelmetes robajjal megremegett a hajó teste. Az infókocka, amit ez idáig tanulmányozott, abban a pillanatban kikapcsolt. Jacques Foche ember kapitány az összekötő folyosón rohant keresztül, de hallva pilótája kétségbeesett üvöltését, mikor az egy hirtelen kikerülő manőverbe kezdett, a falhoz csapódott. A hajó vérfagyasztó sebességgel fordult balra, és egy orsóval lefelé zuhant a végtelen űrben. Az M-grav szerkezet kétségbeesve küzdött, hogy fönntartsa a hajón a gravitációt a nagy terhelés ellenére is. Jacques csak egy pillanatra emelkedett el a padlótól, aztán érezte, hogy visszatér a gravitáció. Elindult a vezérlő felé, sietni akart, de valamiért mintha megállt volna az idő. Alig mozdultak meg a végtagjai, mint egy lassított filmben. A mesterséges gravitációt előállító szerkezet kicsit túlreagálta a dolgot, gondolta. Ahogy haladt a folyosón, látta a személyzeti kabin ajtajában megjelenő Vasquez-t. Szemében ugyanaz a megszokhatatlan adrenalin táplálta félelem űlt, mint mindig, amikor a hajót váratlan támadás érte. Arcán viszont ott volt az a semmivel sem összetéveszthető kifejezés. A nő kissé biccentve jelezte a kapitánynak, tudja mi a dolga és végigsimította a fején lévő, színesre festett hajtarajt, ami a legvadabb helyzetekben is bohókásan billegett. Határozottan fordult ki a kabinajtóból, Jacques hallotta a katonai bakancs ütemes koppanásait a fedélzet rácsos padlóján, ahogy Vasquez elindult a nehézfegyverek vezérlője felé. Újabb találat rázta meg a Mademoiselle-t. Mikor belépett a központi vezérlőbe, Ripley, a navigátor rémült képpel bámult rá hosszú vörös lobonca mögül. Sose fogja megszokni, gondolta Jacques, és mosolyogva nézett vissza a lányra. Mindeközben szüntelenül cikáztak a lövedéknyalábok a hajó körül. A kapitány megfogta a pilóta vállát, miközben leült a székebe.

– Mi a helyzet Beach? – A fiatal fiú csak egy pillanatra nézett rá, aztán koppanásig rántotta maga felé a kormányt, miközben bal kezével nagyobb terhelést tolt. A Spark enyhe nyekkenéssel váltott irányt elkerülve ezzel egy minden bizonnyal halálos találatot. Ripley látva, hogy Beach képtelen válaszolni, elkezdte:

– Hárman vannak, és nagyon gyorsak, szinte a semmiből kerültek elő. Megpróbáltam azonosítani őket, de semmilyen információt nem kaptam. Nem

ismerjük ezt a hajótípust.

– Ripley szét-tette a kezét.

– Az ultrahang-

gos és lézeres elemzésből is

csak annyit tudtam meg, hogy teljesen feketék. Szabad szemmel nem is látod őket, csak a hajtómű fénye világít, valamint a radaron látszódnak. Az ultrahang csak egy igen rossz képet tudott elcsipni. – A lány a monitorra mutatott. Jacques megpróbálta kivenni a formákat a gyenge képen.

– Katonai modellnek nézem, de ilyet még tényleg nem láttam. A formák viszont nagyon ismerősek.

– Igen, erre a megállapításra jutottam én is – szolt közbe Ripley. – Ezeket a kerek formákat a cerebriták használják.

– Az lehet, de mit keresnek itt a cerebriták? – jutott egy szusszanásnyi időhöz Beach. – Ennek semmi értelme, de nézzétek meg ezt. Újrarendezőnek. Figyeld az ék alakot és a nagy fordulókörös felkészülést. Többen vannak, a birodalmi hajók és cirkálók nem szoktak csapatban járni. Nézd! A középső billent egyet, ezek zargok a fejemet teszem rá! – Beachnek nem maradt több ideje a beszédre, elkezdte az újabb kergetőzést. Eközben meghallották a Cool Skullok megnyugtató hangját a fejük felől, majd nem sokkal később már Vasquez rádióban megszólaló hangja is arról tanúskodott, hogy a katona sem télenkedik. Beach halántékáról patakokban foly az izzadság, tüske haja teljesen átmedvesedve tapadt a fejére. A hajó vadul cikázva repkedett a három támadó között.

– Nem tudom megfogni őket! – hallatszott recsegve Vasquez hangja a rádión. – Túl gyorsak, a francha!

Jacques feje zakatolt, ahogyan gondolkodott, mit csináljanak, nem gyakran szoktak megfutamodni egy egyszerű támadástól, hiszen ebből élnek, de ilyen gyors hajókkal nemigen találkoztak még.

– Hatalmas a tűzerő, kapitány! – hallatszott ismét Vasquez. – Legalább tíz-tizenkét torkolattűzet számoltam egy hajón. Nem fog menni Jacques!

A kapitány dilemmáját végleg eldöntötte egy újabb találat. Beach nem tudta megtartani a hajót, ezért az örült pörgésbe kezdett a saját tengelye körül. Amíg nem stabilizálódnak, ki vannak szolgáltatva.

– A pajzsok nem bírják a terhelést, az M-grav sérült! – kiabálta Ripley a tényeket. Ezt bizonyítandó a vezérlőpultrol emelkedett egy jegyzetomb.

– Megszűnt a gravitáció, számolj vele Vasquez! – figyelmeztette Jacques a hajó másik felén levő katonát.

– Oké – hangzott a rövid válasz.

A hajó még három velőtrázó találatot kapott. A zsilip használhatatlanná vált. Ripley jelzésére Beach hirtelen fölhúzta a hajó orrát és teljes sebességgel egyenesbe tette.

– Kettő, egy, ugrás! – kiabálta Ripley és a hajó gond nélkül beugrott a hipertérbe.

Jacques Foche erős hányingerrel küzdött, ahogy befejezték a kettős hyperugrást, és a hajó orbitális pályára állt. Szüksége volt néhány másodpercre míg újra megszokta a normál körülményeket és a súlytalanságot. Beach arca is feltűnően fehér volt és sűrűn kapkodta a levegőt. Vasquez csak mosolygott.



– Rázd le őket Beach, ne keckeckdj! Jobb a biztonság – adta ki az utasítást Jacques.

– Nem megy, nagyon gyorsak, nincs esélyünk.

– Menekülési útvonal – adta az újabb parancsot Ripleynek, aki örült számolásba kezdett abban a pillanatban. – 124/11 két ugrásból. Rendszerben Ripley?

– Két ugrásból 124/11 vettem kapitány. – Rövid számolás után a navigátorlány Beachre nézett.

– Négy percre van szükségem Beach, menni fog?

– Tudsz jobbat drágám? – válaszolta Beach, aki ebben a pillanatban szerezte vissza az uralmat a gép fölé.

– Minden energiát a pajzsokra! – mondta Jacques.

– Vasquez állj le, kell az energia! Gyere a vezérlőbe, ugrani fogunk.

– Oké srácok, minden rendszerben. Ez egy kicsit meleg volt, de megúsztuk – törte meg a csendet Jacques. – Irány a bolygó, az édes anyaföld.

– Miért éppen a Caterde? – kérdezte Ripley.

– Van ott egy régi jó barátom, aki jobban ért ezekhez a ketyerekhez. Meg akarom nézetni ezt az infókockát, mert valami nem stimmel vele az biztos. Meg talán ki tudjuk élesíteni azt az ultrahangos képet is, hátha megtudunk valamit.

– Miért mi a te barátod? – nézett rá kérdőn Beach.

– Hogy pontosan válaszoljak – mosolyodott el Jacques a régi emlékektől –, egy csodabogár. Elképesztően sok ketyere meg mindenféle kacat van felhalmozva nála. Amióta csak ismerem, állandóan az ilyen elektronikus bizgentyűk fölött gubbaszt. Ha ő nem tud segíteni nekünk, akkor senki.



Eközben a Cyclon Spark megtépázva bár, de nyugodtan siklott a bolygó légtere felé. A legénység tagjai csendben várták, amint a kék és néhol zöldes színben kavargó, népes bolygó egyre közeledik. Egyszer csak a síri csöndben fülsértően hangzó csippanást észleltek, majd még egyet aztán még egyet. A radaron három kis pötty jelent meg és közeledni kezdett feléjük.

– Három hajó ugrott ki a hypertérből, kapitány – jegyezte meg Ripley.

– Még jó, hogy nem a nyakunkra ugrottak ezek a barmok! – mondta felháborodva Vasquez. – Nem bírom ezt a sok amatőrt.

Hirtelen egy fotonnyaláb húzott el mellettük a sötétben kékes fénnel világítva be a kabint.

– Mi a szent szar! Mit akarnak ezek? Hát már sehol sem lehet nyugta az embernek! – fakadt ki Jacques. – Ripley kérj azonosítást, de rögtön! Ritka rossz napunk van ma barátocskáim, úgyhogy azt ajánlom ezt sürgősen hagyjátok abba! – morgott tovább az orra alá.

– Nos kapi... – Ripley hangja elakadt, amint megérkezett az eredmény. – Én..én ezt nem értem kapitány. Ezek utánunk ugrottak! Nem azonosíthatóak. A fenébe ezek ugyanazok az istenverte állatok! – kiabálta rémülten. Mindennek megerősítésére találat érte a hajót. Beach azonnal reagált, és nagyobb sebességet kapcsolt.

– Az nem lehet, senki nem tudhatja, hogy hova ugrottunk! Ilyen egyszerűen nem létezik. – mondta Jacques. – Ráadásul babonából két ugrással jöttünk.

– Lehet, hogy a vén rókák ezt mégsem babonából csinálják hanem azért mert létezik ilyen szerkezet. – tette hozzá Beach.

– Ne beszélj hülyeségeket Beach, hallottál te már valamit, akár csak egy egészen kicsi pletykát is ilyesmiről? Nem, mert ilyen szerkezet nem létezik, egyszerűen fizikailag nem megvalósítható! Nincs és kész!

– Nekünk Jacques, nekünk – jelentette ki sztoikus nyugalommal Vasquez.

– Engem nem érdekel, hogy létezik-e ilyen vagy sem, de azt ajánlom, hogy villámgyorsan húzzuk el a csíkot innen! – mondta Ripley.

– Ezzel egyetérték – válaszolt Jacques. – Mindent bele Beach, SOS jellel szállj le, így nem kell az engedélyre várni. Ezek a rohadékok meg lövöldözzenek a légterben ha mernek.

A légter már nem volt messze, és a hajó Beach irányításával gyors orsóban kezdte meg a behatolást. A nagy sebesség miatt a hajó külső burka az izzásig forrósodott fel, ami az utastérben már az elviselhetőség határait súroló hőmérsékletben jelentkezett. A kialakuló gravitáció újabb zavarokat okozott. A már látható felszín félelmetes sebességgel közeledett, de Beach látszólag teljes nyugalommal kormányozta a Sparkot. Ripley állandó helyzetjelentései viszont arról tanús-

gotdtek, hogy a három éjfékete vadász úgy tapad rájuk, mint a pióca. Jacques Foche eközben folyamatos rádiókapcsolatban volt a földi irányítással, magyarázva a meglepő helyzetet és teljesen tisztá leszállópályáért könyörgött. Beach észvesztve kapkodta a kormányt, kerülgetve az antigravokat, akiknek a pályáját megzavarták. Az őket követő három gép mesterien találta meg a legkisebb rést is, hogy ne maradjanak le tőlük.

Miután Beach lerakta a gépet egy zsúfolt negyed egyetlen üres dokkjába, látták, hogy a másik három gép nem tud hova leszállni, és rövid várakozás után egy gyors fordulóval eltűntek a láthatáron. Jacques zsebre vágta az infókockát, és elindult elintézni a leszállással járó formáságokat. Mire visszajött, Beach már elkezdte felmérni a hajó sérüléseit.

– Túléli? – kérdezte tőle Jacques.

– Eltekintve a zsilip és az M-grav sérüléseitől nincs nagyobb baja. Az, hogy a leolvadt és felbecsülhetetlen eszmei értékű Mademoiselle feliratunkkal mi lesz, még nem tudom – nézett vissza tréfás szomorúsággal Beach.

– Majd megoldjuk valahogy – mosolygott Jacques. – De most gyere. A többieknek már szóltam. Indulunk a barátomhoz.

Ripley és Vasquez már a dokk bejáratánál várták őket. A vörös hajú navigátorlány kék overallban, kezében egy tenyérynai rammal mosolygva várta Beachet. Amint a fiú odaért, a lány nagy szemével rákacsintott és gyengéden átölelte.

– Ez minek? – mutatott Jacques a nagydarab Palter HKI-ra Vasquez kezében. – Egy barátomhoz megyünk, nem pedig háborúba.

– Jobb a biztonság, kapitányom. – Feketekörmű kezével megpaskolta a fegyver vastag csövét.





Caterde nagyvárosa magas technikai színvonalával lenyűgözte a kis csapatot. Jacques halvány emlékeiben bízva vezette őket keresztül a város különböző negyedein. Ahogy közeledtek, legalábbis Jacques szerint, úgy fokozódott a feszültség. Mindannyiukat meglepte ami ma történt velük. Nem tudták teljesen megérteni, vagy elfogadni. A külváros felé haladva, csak tovább rontotta a hangulatot annak sejtelmessége és titkozatossága az esti szürkületben. Mi tagadás, izgultak. Még Vasquez is. Akármennyire is tagadta, nem lehetett vele bírni. Agresszivitása igencsak előbújt. Mindenkibe belékötött, és utána üvöltözött az utcán, ha nem tetszett neki. Beleszámítva azt a szerencsétlen Napkereszt-propagandistát is, akinek a szájába nyomta a Palter csövét, mert megmerete kérdezni, hogy igaz hívó-e.

Jócskán sötétedett már, mikor befordultak egy kihalt sikátorba. Vasquez megállt egy pillanatra és körül nézett, valami nem tetszett neki. Jacques észrevette ezt, és bízva a katona ösztöneiben megsürgette a többieket. Ahogy haladtak beljebb a szűk utcában, Vasquez egyre többször állt meg és maradt le egy kicsit. Mikor Jacques legutoljára visszanezét, két fekete ruhás alak lépett utánuk a sikátorba. Vasquez kérdezett tőlük valamit, majd közvetlen utána tüzelt. Jacques azonnal, szinte automatikusan futást vezényelt a többieknek, akik összerendeztek a lövések hallatán. Mielőtt futásnak indultak, még látták, Jacques még több alak jelenik meg a sikátor szájában. A következő keresztveződésben balra fordultak. A Palter tompa puffanásain keresztül is hallották Vasquez hangos káromkodását. A lány egyfolytában tüzelt. Ahogy rohantak nem vették észre, hogy zsákutcába fordultak. Jacques egy pillanatnyi időt kért a többiektől. Az adrenalin ott dobolt a fülében, nem tudta mi van. Hirtelen megfordult és elindult visszafelé. Eszébe jutott, hogy otthagyták a társukat a balhé közepén. Még nem érték el az utca sarkát, mikor nagy erejű detonáció söpört végig a környéken. Ripleynek meg

kellett támaszkodnia, hogy el ne essen. Jacques rémülten nézett ki a fal mögül, hogy vajon Vasquez túlélte-e. Ahogy a füst kezdett eloszlani a katonalány alakja egyre kivehetőbb lett. Puskáját leengedve közeledett feléjük. Amint meglátta Jacques fejét, ferde mosollyal az arcán ezt kérdezte:

- Csak nem aggódtatok értem?
- Mit csináltál, Vasquez? – kérdezte tőle Beach.
- Eltaláltam véletlenül valami fémtartályt, azt láng-ra kapott – válaszolta egykedvűen. – De pont kapóra jött mert kezdtek egy kicsit sokan lenni a srácok.
- Kik voltak ezek? – nézett rá Jacques.
- Én is ezt kérdeztem tőlük, mire az egyik a fegyveréért nyúlt, de hát én voltam a gyorsabb.

Visszamentek a csata helyszínére hátha életben találják még az egyiket, de a tűz elvégezte a maradék munkát. Az öt tetem a felismerhetetlenségig megégett. Ripley leguggolt az egyikhez, hogy közelebről megvizsgálja.

– Ötújju humanoid, embernek nézem. Ez valami speckó ruha rajtuk nem is egy lövedéket megfogott és nem is égett meg annyira. – nézett fel Ripley. Megpróbálta leszedni róluk a köpenyszerű ruhát. – Várjunk csak! Elég furcsa fejük van ezeknek. – Vasquez felhúzta lila szemöldökét. – A fenébe ezek nem emberek!

Jacques odalépett Ripleyhez, hogy ő is szemügre vegye a megégett testet.

– Na ne! – bámult rá egy darabig. A sötétre égett arc elnyújtott koponyában végződött. Az alak szájában valamiféle csutora maradványa lógott. Nem volt valami nagytermetű és bivalyerős.

– Ez egy cerebrita – mondta Jacques nem túl nagy lelkesedéssel. – Vasquez biztos a lélegzőtartályukat találta el.

– És most ez mégis mit akar jelenteni? – kérdezte Beach.

– Azt, hogy egy szép nagy adag szarba nyúltunk, és minél előbb el kéne tűnnünk innét – válaszolta Vasquez.

– Nyert – mondta Jacques még mindig a hullán megrengve.

Grepp Taganaki lustán botorkált kifelé a szűk folyosón. Óvatosan kerülgette azt a mérhetetlenül sok, felhalmozott kacatot, amit szerény birodalmában tárolt. Az egész lakás dugig volt tömve a legkülönbözőbb alkatrészekkel, itt minden megtalálható volt. Ám csak kevesen tudták Greppről, hogy a hulladékhalmazon túl a város egyik legfejlettebb kutatólaboratóriumának büszke tulajdonosa is. Lassan beleharapott az egyik kezében lévő szendvicsebe, és birkatürellemmel majszolni kezdte. Ahogy haladt a folyosón, lerakta a szendvicset az egyik kibelezett monitor tetejére, és

megtörölte zsíros kezét a valamikor még fehér színű orvosi köpenybe.

– Megyek már – mormogta magában. Grepp középkorú ázsiai férfi volt, közelebb az ötvenhez. Haja mindig enyhe kóccal pajkoskodott fején, szemüvege általában homlokára biggyesztve trónolt. Bőre fehér volt, nem sokat mozdult ki a napfényre. Végre odaért a gondosan elreteszelt ajtóhoz és megkezdte azt a szertartásos műveletet, ami az ajtó kinyitásával járt. Mikor minden zárat kinyitott, az ajtó halk nyikkanással kitárult. Grepp sose kérdezte, ki az? Őt nem érdekelte. Úgy gondolta, aki be akar jönni az ügyis be fog. Hogy mégis minek kell a sok zár, azt már senki nem tudja. Grepp az ajtóban négy alakot pillantott meg, akik meglehetősen türelmetlenül fészkelődtek.

– Tessék uraim, mit parancsolnak? – kérdezte kedvesen.

– Hello Grepp, Jacques vagyok.

Grepp egy kicsiny mozdulattal letolta szemüvegét a homlokáról és jobban szemügyre vette a fiatal férfit.

– Ah, hát te vagy az? Ezer éve nem láttalak. Gyertek beljebb. Miben segíthetek? – mondta elmosolyodva Grepp. Jacques előszedte az infókockát a zsebéből és Grepp orra alá nyomta.

– Egy ilyet találtam egy roncsban. Arra gondoltam, talán megnézhetné, mert valami nem stimmel vele. – nézett kérdően Jacques a férfira. Grepp arca elkomolyodott, amint meglátta az infókocka oldalán a logót.

– Gyertek gyorsan befelé. Ezzel nem ildomos az utcán mászkálni – mondta gyorsan Grepp. – A barátaid? – kérdezte hirtelen.

– Igen, és egyben a legénységem is – válaszolt Jacques.

Grepp sietve kalauzolta őket végig a hulladék-dzsungelen egy következő ajtóig. Ripley gyanakodva kerülgette a különböző rozsdás és helyenként olajos alkatrészeket. Grepp visszafelé felkapta szendvicseit.

– Oké, itt már biztonságban vagyunk. – mondta enyhén lihegve Grepp.

Gyors bemutatkozás után Grepp a kezébe vette az infókockát és lázasan tanulmányozni kezdte, majd megkérte Jacques-ot, hogy mesélje el, hogyan jutott hozzá. Miközben Jacques mesélt, Grepp installálta a kockát és elkezdte levetíteni. Jacques elmondott mindent a különös támadókról az űrben, valamint a fekete ruhás cerebritákról az egyik síkátorban. Grepp lenyűgözve hallgatta a történetet.

– Mi a véleményed Grepp? – kérdezte Jacques. – Elég nagy bajban vagyunk?

– Hát barátom, nem tagadom, a helyzet elég rossz. Azok alapján amit mondtál, meglehetősen zavaros a történet, de egy-két biztosat már most tudunk. – Grepp nagy levegőt vett, majd folytatta. – Annyi szent,

hogy a hajók igencsak gyanúsak, hozzáteve a cerebritákat...

– Egyáltalán, hogy kerülnek ide a cerebriták? – szolt közbe a körmét piszkáló Vasquez. – Mér' nem maradnak inkább az idióta szektorukban.

Kihasználva a pillanatnyi szünetet Ripley odaadta az ultrahangos képet tartalmazó ramot Greppnek, aki értetlenül nézett az eddig síri csöndben üldögélő Vasquezra, majd folytatta.

– Hmm, na igen ezt akartam megmagyarázni. A fekete köpönyes cerebriták csak és kizárólag birodalmiak lehetnek, mivel csak ők léphetnek be más fajok saját szektorába. Persze ezt nem verik nagydobra, de létezik. Az űrhajóról, meg, hogy hogyan tudtak utánatök ugrani,



már nem merek ilyen biztosat mondani. – Grepp eközben a képet tanulmányozta. – De egy biztos, hogy semmit nem hallottam a rendőrségi adón, tehát, hogy nem üldözték őket a légtérben az fix. – Valamit gépelt a billentyűzeten és az ultrahangos kép láthatóan élesedett. – Igen abban igazatok van, ez egyértelműen cerebrita stílus, de bárki építhet ilyen hajót. Minden esetre az adatállományomban nem szerepel ilyen típus.

– De mit akarnak tőlünk ennyire a birodalmiak? – kérdezte Jacques. – Hiszen valamikor több évtizedig még csak hajójuk sem jár erre.

– Mert te nem látod, az nem jelenti azt, hogy nincsenek itt – nézett rá gúnyosan Grepp. – Ez a birodalom sokkal kacifántosabb, mint azt mi felfoghatnánk.

– Tehát elképzelhető, hogy addig keresnek minket míg meg nem találunk? – kérdezte naivan Ripley.

– Nem fogjuk megúszni kicsim, légy nyugodt – mosolygott rá Vasquez. Ebben a pillanatban a rendőrségi adón leadták a pontos személyleírásukat. Kettős rendőrgyilkosságért körözték őket.



– Beindult a szerkezet – mondta Beach. – Ne haragudjon Grepp, de nekem úgy tűnik, hogy többet tud, mint amennyit elárul. Nekünk az életünkbe kerülhet a maga hallgatása.

– Az a baj, hogy nekem is, ha túl sokat beszélek. – szorította halántékára a tenyerét Grepp.

– Ha minket ennyire keresnek, magának így is, úgy is vége. – Vasquez felállt a székről.

– Beszélj Grepp! – nézett rá zavarodva Jacques.

– Oké, azt hiszem igazatok van. Ebben nyakig benne vagyunk – nézett körbe a társaságon Grepp. – Volt már dolgom ilyen infókockával. Körülbelül egy éve lehetett. A segítségemet kérték a Hecticából. Egy triciplita barátom hozott össze rádióan egy bizonyos Ximoran Arkletonnal, aki azóta már az Albionban van. Nem véletlenül – tette hozzá nyomatékosan Grepp. – Ő is talált egy infókockát, amelyen voltak ugyan hasonló utalások kihalt fajokra, a Birodalom erejére, hatalmas hadihajókra, de a lényeg nem ez a propagandaduma. Az egész egy kódolt könyvelés, amit bizonyos időközönként küldenek a belsőbb szektorokba. Senki nem tudja ki küldi. Aki szállítja az sem, csak kapja valahonnét, hogy vigye innét ide és kész. Egyszer csak egy ilyen szerencsétlen futárt meglékel egy kalóz és elviszi mindenét, kivéve ezt a megpörkölődött értéktelen infókockát. Ezt berugdossa a sarokba. A kocka azonnal figyelmeztető jeleket kezd küldeni, és máris indul egy-két birodalmi vadász, hogy visszaszerezze. Csakhogy időről időre akad olyan másoknál kíváncsibb roncskutató, aki még az ilyen semmiségeket is begyűjti, még mielőtt a tulajdonosok odaérnének.

– És megindul a hajtvadászat – nézett maga elé Beach.

– Igen, így valahogy – mondta Grepp.

– És mi van a könyvelésben? – kérdezte Jacques.

– Nos, mint mondtam kódolt. Az én feladatomból megfejtani, vajon mit jelenthet. A szerencsém az volt, hogy nekem csak a szöveges információt küldték át. Magát a kockát nem. Arról csak képeket láttam, így engem nem tudtak elkapni. De most itt van a kocka, igaz szerencsére árnyékolva van az épület, tehát nem találhatnak meg minket. Vagy ha mégis, csak nagyon nehezen. Visszatérve a könyvelésre az elég rázós ügy. – Grepp kérdően nézett Jacquesra, mintha megerősítést várt volna tőle, hogy biztos

hallani akarják-e, amit majd mondani fog. Mikor látta, hogy mindenki feszülten figyel elkezdte.

– Amit sikerült kibogarászni az első kockából, az a Birodalom és a különböző hadieszközügyártó mamutcégek közötti megállapodásokról tanúskodik. Csúsópénzek, felajánlások, titkos szerződések a legfelsőbb szintig. Ide értve a vezetést, a hadsereget és a Napkereszt Egyházát.

– És ez pontosan mit jelent? – értetlenkedett Ripley. – Mindenhol van korrupció.

– Igen, de ez egy kicsit komolyabb, mint az ingyennyaraló az ezredes bácsinak. A könyvelésben olyan hajótípusok gyártása és szállítása szerepelt, amelyektől mostanában minden külső szektor rettenet. Utánajártam egy kicsit a birodalmi levéltárakban a propagandaszövegnek. Konkrét információt nem találtam a két kihalt fajjal kapcsolatban, de annyi bizonyos, hogy a nevük nagyon hasonlít mostani elnyomóinkra. Az egyik z-vel a másik m-mel kezdődik. – Grepp várta a reakciót. Jacques arcán látszott, hogy nem akarja felfogni, amit Grepp mondott. – A hajótípusok, amit a cégek gyártanak megegyeznek a zarg és mezon invázió gépeivel. – Grepp szemében furcsa tűz gyulladt, amint mesélt. – Értitek? A Birodalom vezető rétege eladósodott, egyetlen lehetősége, ha minél hamarabb pénzhez jut. Miből lehet gyorsan pénzt szerezni? A háborúból. Ha a Birodalom képes háborút kreálni, ezzel nagy szívszéget tesz a mamutcégeknek, nem beszélve az irtalmatlan mennyiségű hadiadóról, amit beszednek, és megoldódnak a gondjai. De honnan vegyen ellenséget? – Grepp körbenézett. – Itt jönnek a képbe az elpusztított fajok. Ezek feltámasztásával még jobb üzletet kötött, hiszen így az ellenség gépeit is ugyanazok a cégek készítik. A vezetést meg szépen megél a csúsópénzből, a hadiadóból. A cégek pedig ugyancsak röhögnek a markukba a sok eszeveszetteen fegyverkező kapitányon.

– Mi van? – hőzöngött Vasquez.

– Figyeljete! Hol vannak a Birodalom büszke flottái, a kilométer hosszú hadihajók, az elpusztíthatatlan egységek? Vajon a zarg hajók miért majdnem ugyanolyan fegyverekkel tüzelnek ránk, mint mi rájuk? Remélem ti nem hiszitek el, hogy azt a több tízezres mennyiségű hadifelszerelést mind valamelyik bázisról lopták. A nagy invázió lehet, hogy valamelyik szomszéd-



dos bolygóról vagy bolygókról indult és nem a világról a másik feléből. Miért robotok irányítják a hajókat? Nem azért mert így biztonságosabb a hadviselés, hanem azért mert nincs is ellenség, aki beleüljön abba a nyomorult hajóba. Néha fölröppentenek egy hírt, hogy találtak egy tetemet és az összes kételkedő megnyugszik, hogy mégis csak léteznek a zargok! Nevetséges! – Grepp teljesen kimerült a hosszú szónoklatban. Kezével erősen gesztikulált.

– Ez hihetetlen! – mondta Jacques.

– Hát persze, hogy hihetetlen, de minden egybevág. Játékszelei vagyunk egy önkényes rendszer vezetőinek. – Grepp elkezdte feltörni a kocka kódját. – Nem hiszem, hogy egy történelmi leckéért cerebriták kergetnének végig titeket egy idegen szektorban.

– És mi lett azzal a Ximoran Arkletonnal? – kérdezte Ripley.

– Tanácsomra azonnal eldobták valahol a mélyűrben azt a kockát és beljebb ugrottak egy szektorral, ahol keverednek a fajok és talán nehezebben találják rájuk. Nem tudom, hogy foglalkozik-e még a dologgal, de nektek is azt ajánlom, hogy tünjete el ebből a szektorból.

– Említetted a Napkereszt Egyházát. Nekik mi a fene köziük van a dologhoz? – kérdezte Beach.

– Tulajdonképpen semmi, ha csak az nem, hogy jobban a dolgok mögé látnak – mondta Grepp. – Az Egyház rájöhetett a dologra, de szépen tartja a száját, hiszen csak haszna lehet belőle. Csak csurran cseppen valami neki is. Ugye?

– nézett Beachre, akin látta érti mire céloz. – Mindjárt más színben tűnik fel az a pár nagyméretű hajó, amelyet valami okból a Birodalom nemrég ajándékozott az Egyháznak. – Mindeközben Grepp kezei egyfolytában a klaviatúrán mozogtak, szünet nélkül ügyködve azon, hogy valamiféle információt csaljanak ki a pusztá szövegből. Nemsokára két számadattal telj sor jelent meg a monitoron, amin Grepp magyarázni kezdte az egyes tételeket. – Nem csinálom tovább, mert iszonyú kemény jegekkel védtek le ezeket a kockákat és nem szeretném tönkrevágni az egész berendezést. Sokra ügysem megyünk a kopár adatokkal. Ugyanaz van mindegyikben, csak más mennyiségekkel.

– Tehát te azt állítod – kezdte összefoglalni a hallottakat Jacques –, hogy az egész invázió csak egy nagy kamu, és minden a pénz miatt történik. Azért teszik tönkre a külső szektorokat, hogy pénzügyi biztonságban tartsák magukat.

– Na-na, Jacques barátom, azért ez egy kicsit több, mint pénzügyi biztonság. Mondhatnánk úgy is, hogy a Birodalom leggazdagabbjai közé tartoznak azok akik ezt a kis cselészöveget létrehozták. Az én problémám csak az, hogy neveket sehoh sem használjak. Egyetlen információmorszám sincs nevekről, és ezért nem lehet őket sarokba szorítani.

– Pih! Ezt nevezem jó kis mesének. Mehetünk végre lefeküdni? – turkált a hajában unatkozva Vasquez. Ebben a pillanatban azonban robbanást hallottak a bejárati ajtó felől. Grepp azonnal kikapcsolta az infókockát.

– Ezek ők Jacques! Megtalálták a jelet. Meneküljtek a hátsó kijáraton! – mutatott a terem másik vége felé.

– Veled mi lesz? – kérdezte Jacques.

– Ne törődj vele. Vigyétek a kockát és dobjátok el valahol, ha nem találják nálam nem tehetnek semmit. Gyerünk tünjete el innét.

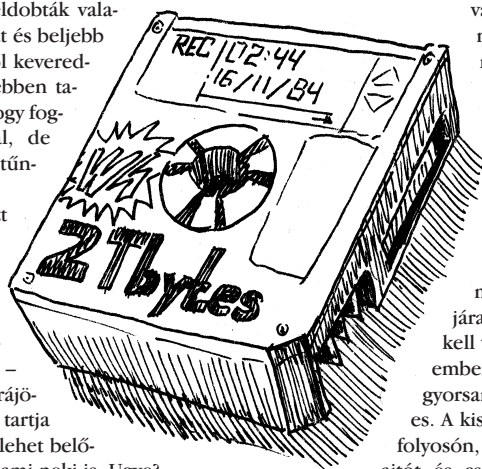
– De hogy jutunk át a másik szektorba? Nem ismerek senkit az SCSI-nél.

– Emlékszel még Duffyra? Keresd meg, ő tud segíteni. – Grepp intett, hogy menjenek.

– Gyerünk Jacques! – mondta Vasquez, aki már a kijáratához terelte a többieket. Be kell vallani, hogy kiállhatatlan egy ember, de a bajban mindig villámgyorsan cselekszik, gondolta Jacques. A kis csapat futásnak eredt a szűk folyosón, aminek a végén már látták az ajtót és csak reménykedhettek benne, hogy nem vár rájuk mögötte senki. Jacques ment ki utoljára az ajtón és visszafordult volna, ha Vasquez meg nem ragadja a kezét, mikor hallatszott Grepp keserves kiáltása. Jacques még hónapokkal később is pontosan emlékezett a lövésekre és a kiáltásra.

Miután szerencsésen kijutottak Caterde városából és Duffyval is sikerült kapcsolatot létesíteni, a Mademioselle legénysége türelmetlenül várta, hogy sorra kerüljön és végre feljusson az óriásgépre, ami az Albion Oleaba repíti őket. A Vasteknő álnév (Vasquez szerint nevetséges), ami csak úgy felületesen lett odapin-gálva a hajóoldalára, most valahogy furcsán tekintett le Jacquesra. Ott állt a hajón lévő felirat alatt, kezében az annál sokkal tökéletesebb hamis okmányokkal és azon töprengett vajon lehetséges lehet-e mindez.

JACQUES FOCHE



Írta: Trósz  
Rajzolta: Vida László

Édenkert. Az oxigént lélegző fajok elit találkahelye. A gigászi anti-gravitációs komplexum, az Ommu egének vitathatatlan gyöngyszeme.

Leia Oleion.

A kapitány! Micsoda megtiszteltetés!



Fáradjon beljebb!  
Nem kényelmetlen az  
ammóniagenerátor?

Köszönöm... majd  
csak megszokom!



Nos, most tökéletesen izoláltan  
beszélgethetünk. Szóval... valóban járt  
erre aznap este egy cápa. Sőt!  
Kettő is. Egymással találkoztak.  
Kameráink rögzítették is őket...



A gombnyomásra a tükörsíma asztal falaként egy holográf jelenik meg.

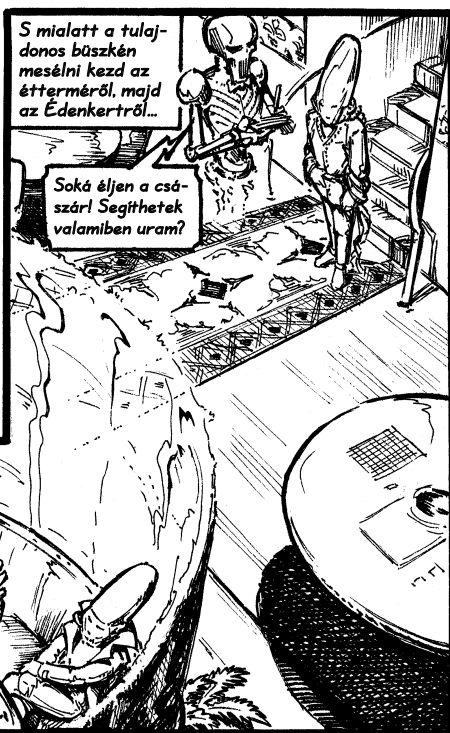




...de mint azt láthatja, az idegen megőrizte az inkognitóját. Rendkívül erős ipari kamerazavart rejtegethetett.

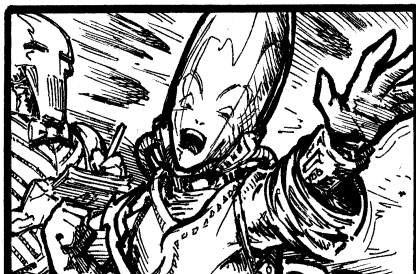
Megkaphatnám ezt a felvételt, és minden ezzel egyidőben készíttettem is?

Természetesen.



S miáltal a tulajdonos büszkén mesélni kezd az étterméről, majd az Édenkertről...

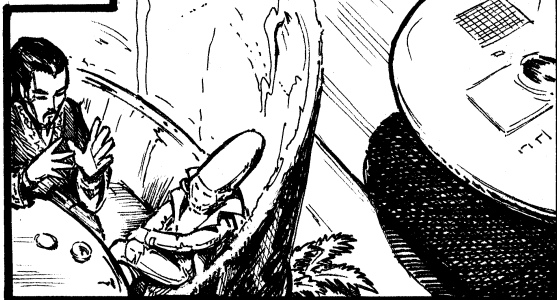
Soká éljen a császárral Segíthetek valamiben uram?



Pusztuljanak az emberek! Éljen a Cerebrita Felszabadítási Mozgalom!

**BOUM**

És mintegy végszóra, iszonyatos robbanás rázza meg a sziklát.



V 5/2



A robbanás által kitért ablakon sütvíve távozik a levegő, megpecsételve az Édenkert vendégeinek sorsát.

És mikor a bezáródnak a biztonsági ablakok, a cerebrita hirtelen kerekét old.

Itt Oleion. Minden egységet az Éden-kerthez!

Terrorista-támadás történt.

Veszett hajsza veszi hát kezdetét.

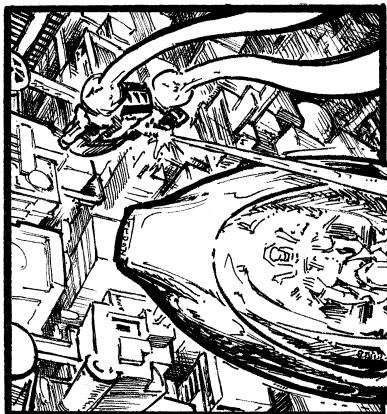
A tettesek egy sárga Trirgrax Roverben menekülnek Orfeo irányába. Élve kellene!

Nem tudom lerázni főnök!

Oleionnak az utolsó pillanatban sikerül csak félrerántania a siklót a váratlan lézernyaláb átjából.

A terroristák azonban egérutat nyernek.

Minden egységnek! A keresett jármű a kelet-orfeói gyárnegyednél tűnt el.



Pár perc cirkálás után azonban feltűnik az ismerős jármű egy elhagyott gyárudvarban.

Azonosítás: 552-es T-Rover, azonosító hiányzik. Körözés alatt áll.

T-ROVER 552

Központ! Itt Oleion kapitány. Erősítést kérek! Itt vagyok a...

FOLYTATJUK

**!!NYOMDA!!**

**IDE JÖN  
A GHALLIA  
HIRDETÉS**



# KÉRDEZZ – FELELEK

## NATALUM KARTVAI

A *Lángoló vér* a módosított vagy az alap idézési költségre vonatkozik? Természetesen a módosítottra. Minden lap, amelynek a szövegében nem alap idézési költség, hanem simán csak idézési költség szerepel, a módosított idézési költségre vonatkozik. Azaz, ha *Szörnycsábítással* olcsóbban hozom ki a lényt, akkor kevesebbet sebez a *Lángoló vér*, míg ha egy *Agyzavarás* miatt drágábban, akkor többet sebez.

Meg lehet-e mérgezni a *Kristálypragloncot*, és ha igen, mi történik vele?

A *Kristálypraglonc* egy lény, ezért meg lehet mérgezni, azonban a mérgejelzőknek nincs semmi hatásuk a pragloncra. A mérgejelzők csak a lényeket küldik a gyűjtőbe, a praglonc viszont csak úgy kerülhet ki a játékból, ha mint tárgyat, vagy mint lapot leszedik. A jelzők tehát szaporodnak a végtelenségig, de a pragloncot nem ölik meg.

Kijátszhatok-e ugyanarra a lényre egy *Lángoló vért* és egy *Halvaszületettet*?

Természetesen. A helyzet pontosan megegyezik azzal, amikor egy varázslatra *Manaéggel* és *Ellenvarázslattal* reagálok. Ebben az esetben is először a *Lángoló vért* kell kijátszanom, és utána a *Halvaszületettet*, fordítva nem működik a dolog, mivel nincs ami lángoljon, ha a lény már halva született.

*Bérmunkával* kényszeríthetem-e arra a célpont lapot, hogy egy képességét többször használja, vagy azt a maximális mértékben használja, pl. *Urgoddal* egy tűzgolyóval ellőni az összes VP-t?

Nem, egy lapot egy egyszeri képességhasználatra utasíthatok, és azt is csak az alapértelmezés szerinti erősséggel és költséggel. Vagyis *Urgodot* csak 3 VP-ért 1-es sebzésű tűzgolyó lövésére utasíthatod. Egy képességnek csak a használatára utasíthatok a *Bérmunkával*, a használatát nem tiltathat meg.

Ha *Bérmunkával* utasítom ellenfelem *Bagharját* vagy *Ongóliant bébijét*, hogy használják a képességüket, kijelölhetem-e azt, hogy melyik lapokat dobja el az ellenfelem?

Igen, mivel a *Bérmunkánál* mindent te határozol meg, ami az adott képesség használatához tartozik. Tehát az *Ongóliant* *bébinél* megjelölheted, hogy melyik lényt dobja el, és melyik lényen sebezzen. *Bagbarnál* pedig kijelölheted, hogy melyik lapot szedje le, és melyik lapokat dobja el a kezéből. Mivel azonban a *Bérmunka* nem jogosít fel arra, hogy megnézd az ellenfél kezében levő lapokat, ezért látatlanban kell kiválasztanod őket.

Passzív lap kifejti-e a hatását? Fel lehet-e áldozni passzív lapot, pl. *Tuo Szang táncát*?

Hát igen, ebben az ügyben egy kicsit zavaros a helyzet. A lényeknél eddig is tiszta volt a dolog, de a bűbájoknál



*Quwarg szabotőr* feláldozásával meg tudom-e akadályozni, hogy *Járványt* rakjanak egy quwargomra?

Nem, mivel a szabotőr csak olyan varázslatokat és hatásokat akadályozhat meg, amelyek a kijátszásakor megsebeznek, gyűjtőbe küldenék vagy ellopják egy vagy több quwargodat. A *Járvány* a kijátszásakor nem csinál semmit a quwarggal, csak az előkészítő fázisban öli meg azt, tehát a szabotőr képessége nem működik elene, ugyanúgy, ahogy pl. az *Influenza* és az *Ébínség* ellen sem.



már nem annyira. A passzív lénynek minden képessége érvényesül, kivéve amelyikhez passzíválni kell a lényt, illetve ha a lapon szerepel az, hogy csak aktíván működik a képesség. Az egyéb lapok (bűbajok, tárgyak, épületek stb.) hatása csak akkor érvényesül, ha a lap aktív. Azaz a passzív lap, legyen akár bűbaj, épület, tárgy, szakértelem stb. nem fejt ki állandó hatását, pl. *Influenzánál* nem kell lényt dobni, ha van rajta *Skorpiócsipés*, az *Agyzavarás* nem drágítja a lapkijátszást, a *Templomlorgona* nem korlátozza a lapkijátszást, nem lehet dobálni *A szirének énekével*, a *Tuo Szang táncát* nem lehet feláldozni stb.

### Kijátszhatok-e Vak örületet vagy Átokkővet az ellenfelem lényére, ha van a tartalékomban egy Zark-nod familiárisa?

A familiárisom nem tesz különbséget aközött, hogy a saját varázslatomról vagy az ellenfeleméről van-e szó, mindenképpen ő lesz a célpont, HA LEHETSÉGES (ez a lap szövegében is szerepel). A *Vak örületnél* nem lehet a familiáris a célpont, mivel nem harcol másik lényvel, így ezt ki lehet játszani más lényre is. A familiáris csak a varázslatok és hatásokat vonzza, ha tárgyat rakok valamire, az nem esik egyik kategóriába sem, tehát az *Átokkővet* is lehet másik lényre rakni.



### Rakhatok-e a Sötét kastplommal jelzőket a Kristálypragloncra? Gnom mágussal, illetve Nagyobb idézéssel játékba hozhatom-e a Kristálypragloncot?

Úgy látom, hogy ez a praglonc sok kérdést csalt ki a játékosokból. A *Kristálypraglonc* egy lény, annak ellenére, hogy szörnykomponensből kell kijátszani. Azaz minden varázslat és hatás, amely egy adott lényre hat, az a pragloncra is hat, két kivétellel. Az első, hogy a sebző varázslatok és hatások 0-át sebeznek rajta. Vagyis rá lehet lőni a *Tisztítótüzet*, bele lehet parittyázni, meg lehet ütni lényekkel, de a sebzés minden esetben 0 lesz. A második kivételt pedig az olyan varázslatok és hatások jelentik, amelyek gyűjtőbe küldenek egy-egy lényt (pl. *Járvány*, *Uman szelleme*), vagy a játékból kiraknak (pl. *Elimináció*, *Élőholt mágus*, *Küzetés*) lényeket. Ezeket is lehet a pragloncra használni, csak semmilyen hatásuk nincs rá. Tehát lehet rá használni a kastplomot, és a kastplomjelzők erősítik is, meg lehet idézni Nagyobb idézéssel (ez esetben, ha játékban akarom tartani, ki kell fizetni mind az öt komponens, a -2 VP itt értelmezhető). A tárgyra vonatkozó hatások és varázslatok viszont csak akkor hatnak rá, ha az a varázslat vagy hatás a gyűjtőbe küldi a tárgyat, azaz jelen esetben a pragloncot (pl. *Gigaököl*, *Unkreáció*). A többi tárgyra ható varázslatnak és hatásnak (pl. *Ferratáció*, *Lopás szakértelem*, *Gnom mágus*) semmi hatása nincs a pragloncra. A lapokra illetve lapok egy csoportjára ható varázslatok és hatások (pl. *A gyenge pusztulása*, *Deja vu*, *Apokalipszis*, *Kisebb kívánság*, *Teljes fordulat* stb.) korlátozás nélkül kifejtik hatásukat a *Kristálypragloncra*. A *Vulkánkitörés*, a *Savburrikán* és a hasonló varázslatok a lények egy csoportjára hatnak, és mivel a lények is lapok, ezért ezek is beelesnek a „lapok egy csoportjára ható” varázslatok kategóriájába, azaz ezek is leszedik a pragloncot.

DANI ZOLTÁN



### Figyelem!

A Keleti Szövetség TF, KG és HKK klub, amely minden pénteken várja a lelkes játékosokat, május elejét 1 átköltözik eddigi helyéről (Kondor Béla Közösségi Ház, Budapest, Kondor Béla sétány 8.) az Elysium szerepjátékklubba (a 39. oldalon mindenki megtalálja az Elysium hirdetését és pontos címét). Tehát a Keleti Szövetség májustól továbbra is vár minden szerep- és kártyajátékost péntek délutánonként és esténként az Elysiumban.

EM S ÁRPÁD ÉS DANI ZOLTÁN

## KO-MA KÖNYVESBOLT

**Siófok, Hernyósor földszint  
Balatonszárszó Fő u. 34.**

**Hatalom Kártyái kapható!**

**A hirdetés felmutatójának 10% kedvezményt adunk árainkból. Ez a kedvezmény más kedvezménnyel együtt nem érvényes.**

# ÚJ VERSENYEK

## ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN



**Nemzeti Bajnokság:  
1998 július 17-19.**

### VERSENYEK A HOLLÓTANYÁN

*Hagyományos verseny*

**Időpont:** 1998. április 25.

**Szabályok:** Hatfordulós, háromjátzmás verseny. *Tiltott lapok:* Enciklopédia Fantasia, Tiltott mágia, A mágia létsíkja (A márciusi AK-ban 19-ére meghirdetett verseny toldott el 25-re)

*100 lapos paklik versenye*

**Időpont:** 1998. május 3.

**Szabályok:** Hatfordulós, háromjátzmás egyéni verseny. *A paklinak pontosan 100 laposnak kell lennie, a kiegészítő pakli továbbra is 20 lapos. Tiltott lapok nincsenek!*

*Felsőbbrendűség*

**Időpont:** 1998. Május 23.

**Szabályok:** Hatfordulós, háromjátzmás egyéni verseny, melynek érdekessége, hogy minden lap, aminek rajzán szerepel legalább egy „nő” (elég valamilyen testrésze amiről el lehet dönteni), annak a lapnak idézési költsége eggyel kevesebb, ha lény, akkor kap +1 ép-t, és a kihozási feltételnek nem kell teljesülnie. *Tiltott lapok:* Enciklopédia Fantasia, A mágia létsíkja. Mindegyik verseny **helyszíne** a Hollótanya (Budapest, VII. ker. Rumbach Sebestyén u. 8.). A versenyek 11 órakor kezdődnek, nevezni 9:30-tól lehet.

A **nevezési díj** minden versenyre 450 Ft (tagoknak 400 Ft).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik, egyéb ajándékok.

**Támogatóink:** Beholder Kft., Hollótanya szerepjátékklub

**Érdeklődni lehet:** a Hollótanyán.

*Figyelem! Az ultraritka lapot csak akkor osztjuk ki ha a nevezők létszáma eléri a 25 főt!*

### TILTOTT MÁGIA

*HKK verseny Nyíregyházán*

**Időpont:** 1998. május 9. 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Next-Door Szerepjáték Stúdió, Nyíregyháza, KPVDSS Művelődési Ház, Szarvas u. 95.

**Szabályok:** A verseny normál svájci rendszerű, maximum hatfordulós viadal, körönként két győzelemig. A verseny különlegességét az adja, hogy *tilos a ritka lapok, az Alanori Krónikában kiadott és a Csillagképes lapok használata.*

**Nevezési díj:** 400 Ft, lányoknak ingyenes.

**Érdeklődni lehet:** Mátyus Gergely ☎: 06-32-360-881.

### ISTENI SZÖVETSÉG

*Pénzdíjas HKK verseny*

**Időpont:** 1998. május 16. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Háromjátzmás, svájci rendszerű verseny, ahol csak kétszínű paklikkal lehet indulni (a szintelen és Bufa lapok nem számítanak), és ultra-ritka lapokat nem lehet használni. *A verseny érdekessége még, hogy minden induló egy véletlenszerűen választott Chara-din visszatér ritka lapot kap ajándékba. Ismét lesz junior kategória a 16 évüket még be nem töltött játékosok részére.*

**Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 300).

**Díjak:** A senior verseny pénzdíjas: I. díj 30 000 Ft,

II. díj 15 000 Ft, III. díj 10 000 Ft IV. díj 5 000 Ft.

A junior kategóriában kártyadíjak lesznek.

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

### HKK VERSENY DEBRECENBEN

**Időpont:** 1998. április 26., nevezés 10 órától.

**Helyszín:** Kőlcsey Ferenc Művelődési Ház, sarkai terem, Debrecen, Hunyadi J. u. 1-3. *A 31-es busszal az állomástól 4 megálló.*

**Szabályok:** *HKK:* Csak egyszínű paklikkal lehet indulni. Nem lehet használni azokat a lapokat, amelyek szövegében valamilyen más isten neve szerepel.

*MAGIC:* Extended verseny (a Darktól kezdődően lehet kiegészítőket használni, tiltott lapok a szokásos type I-es tiltott és korlátozott lapok, Kird Ape, Serendib Efrret, Hypnotic Specter, Strip Mine. A Fork és a Copy Artifact viszont nincs korlátozva.)

**Nevezési díj:** mindkét versenyre 400-400 Ft.

**Érdeklődni lehet:** Nagy Barna

☎: 52-428-810, e-mail: emc@freemail.c3.hu

### FŐNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

Április 12. HKK

Április 19. Magic

Április 26. Star Wars

Május 3. M.A.G.U.S.

Május 10. HKK (kvalifikációs verseny a Nemzeti Bajnokságra)

Május 17. Magic

Május 24. Star Wars

**Helyszín:** Ferencvárosi Művelődési Központ, Budapest IX., Haller u. 27.

Minden általunk rendezett versenyen hivatalos ranglistapontok szerezhetőek (*hatalompont, DCI, Decipher ranglista pont*), és a versenyek eredményeit a kiadókna jelentjük.

**Nevezési díj:** 600 Ft/verseny/fő

(Ez az összeg Bontatlan paklik esetén változik).

**Érdeklődni lehet:** a Camelotban személyesen és a 215-9035-ös telefonszámon.

**Versenyszervezők:** 10 órától.

(A változtatás jogát fenntartjuk.)



## KVALIFIKÁCIÓS HKK VERSENY

**Időpont:** 1998. április 25. szombat 10 óra (nevezés 9-től).  
**Helyszín:** Next-Door Szerepjáték Stúdió, Nyíregyháza KPVDSZ Művelődési Ház Szarvas u. 95.  
**Szabályok:** A verseny normál svájci rendszerű, maximum hatfordulós viadal, körönként két győzelemig. *A verseny győztesei indulási jogot szereznek a '98-as nemzeti bajnokságra.*  
**Nevezési díj:** 300 Ft, lányoknak ingyenes  
**Érdeklődni lehet:** Mátyus Gergely ☎: 06-32-360-881.

## KVALIFIKÁCIÓS HKK VERSENY

**Időpont:** 1998. május 23. 10 óra (nevezés 9-től).  
**Helyszín:** Next-Door Szerepjáték Stúdió, Pásztó, Telesi László Művelődési Ház. *Budapestről Pásztóra eljutni, vonattal a Keletből, vagy busszal a Népstadiontól lehet. Az állomáson rendezők várnak.*  
**Szabályok:** A verseny normál svájci rendszerű, maximum hétfordulós viadal, körönként két győzelemig. *A verseny győztesei indulási jogot szereznek a '98-as HKK Nemzeti Bajnokságra.*  
**Nevezési díj:** 400 Ft, lányoknak ingyenes.  
**Érdeklődni lehet:** Mátyus Gergelytől ☎: 06-32-360-881.

## TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** 1998. április 18. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).  
**Helyszín:** Kondor Béla Közösségi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). *Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).*  
**Szabályok:** Hagyományos, háromjátszmás, svájci rendszerű verseny. *A tiltott lapok:* A gyenge pusztulása, a mágia létsíkja, A szírnéke éneke, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Gömbvilág, Griffónix, Illúziósárkány, Manacsapda, Paritlya, Piromenyét, Szörnybúvólés, Tiltott mágia, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, Tüskепajzs és az ultra-ritka lapok. *Ismét lesz junior kategória a 16. évüket még nem töltött játékosok részére.*  
**Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 300).  
**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft.  
1680 Budapest Pf. 134 címen.

## KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1998. április 19. 10 óra (nevezés 9-től)  
**Helyszín:** Pécs, Esztergar Lajos út 19. 3. emelet. *Megközelíthető a vasútállomástól és a buszvégállomásról a 4-es busszal. (Az Olimpia Üzletház nevű megállónál kell leszállni.)*  
**Szabályok:** Hagyományos, hétfordulós, 3 játszmás, svájci rendszerű verseny. *Tiltott lap* még a Tiltott mágia, A mágia létsíkja és az Alkalmazkodás.  
**Nevezési díj:** 400 Ft, tagoknak: 350 Ft  
**Érdeklődni lehet:** Fenyvesi Krisztián ☎: 72-253-055/3320

## KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1998. május 30. 10 óra (nevezés 9-től).  
**Helyszín:** Szarvas, Vajda P. u. 26., Vajda Péter Gimnázium B. épülete (régii Úttörőház). *Megközelíthető a vasútállomástól a Vasút utcán, az autóbuszállomástól a Szabadság utcán.*  
**Szabályok:** Háromjátszmás, hagyományos egyéni verseny. *Ultrapitka lapokat nem lehet használni. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.*  
**Nevezési díj:** 400 Ft, szövetségi tagoknak 350 Ft.  
**Díjak:** ultraritka lap, alap- és kiegészítőpaklik.  
**Érdeklődni lehet:** Albel Tamás, 5540 Szarvas, Szabadság út 6-10. ☎: 66-313-053, Babák Zsolt, 5540 Szarvas, Vajda P. út 16. ☎: 66-313-413.

## ISTENEK HARCA

*(Pergamen Kupa 4. forduló, kvalifikációs verseny a Nemzeti Bajnokságra)*  
**Időpont:** 1998. május 2. szombat, 11 óra (nevezés 10 órától).  
**Helyszín:** Elysium kártya-, és szerepjáték klub, Budapest XI. II., Csanády u. 4/b (Bejárát a Kresz Géza utcáról.)  
**Szabályok:** Svájci rendszerű verseny, három játszmaival. A versenyen csak *egyszínű* paklikkal lehet indulni, *tiltottak az ultraritka lapok, valamint az Isteni szövetség. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a II. Nemzeti Bajnokságra.*  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** ultra ritka lap, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** e-mail: Pergamen@elender.hu, levélcím: 1537 Budapest, Pf. 453/397

## ARÉNA VERSENYNAPTÁR

*Bp. V.ker. Stollár Béla utca 18.*

Április 11. Magic Type II. (DCI)  
Április 18. Spellfire  
Április 19. Mítosz  
Április 25. Battletech (DCI)  
Április 26. M.A.G.U.S. Kiválasztottak

A nevezés minden versenyre 10-kor kezdődik. További információkat telefonon vagy személyesen a klubban kaphatsz. Telefon: (1) 302-87-37.  
*A klub nyitva van minden nap 10-től 22-ig.*



## MAGIC: THE GATHERING

*Verseny a Beholder Kft rendezésében, az Elysium támogatásával*

**Időpont:** 1998. április 19. 10 óra.  
**Helyszín:** Elysium, 1132 Bp, Csanády u. 4/b  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díj:** Tápos kivont lapok (Psionic Blast, Mana Drain, vegyesföldek).

**Formátum:** Classic Restricted (type 1.5). Ez azt jelenti, hogy bármilyen lapot lehet használni, de a szokásos korlátozott lapok tiltottak. Tehát nem használhatóak a régi tápok (Mox, Lotus, Time Walk, Library, Mishra's Workshop stb) és az újak (Demonic Tutor, Feldon's Cane, Regrowth, Wheel of Fortune stb). Részletes tiltott listát találhatsz a WotC honlapján ([www.wizards.com](http://www.wizards.com)).

## 3. NEMZETI BAJNOKSÁG

*a Beholder Kft rendezésében az Elysium támogatásával*

**Időpont:** 1998. május 23-24., 10 óra.  
**Helyszín:** Elysium 1132 Bp, Csanády u. 4/b.  
**Nevezési díj:** 1500 Ft + a döntősöknek a sealed deckek ára.  
**Díjak:** I. 30 000 Ft, II. 15 000 Ft, III. 10 000 Ft, IV. 5 000 Ft.  
**Formátum:** Az első napon (szombat) type II, svájci rendszerben. A második napra a legjobb 16 jut tovább,



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Új nemzedék

### A nyertes pakli:

- 3 Árnycsok
- 3 Azt mondtam, nem
- 3 Dögkeselyű
- 3 Tigriszlán
- 3 Massza
- 3 Mágikus kislülés
- 3 Gyenge pusztulása
- 2 Korgó Szikra
- 2 El Dongo
- 2 Szatikus orkán
- 2 Lélekszívás
- 2 Halál csókja
- 2 Elimináció
- 2 Önfeláldozás
- 2 A holtak hívó szava
- 2 Árnycsok
- 2 Energiakoncentráció
- 1 Apokalipszis
- 1 Sutor Kragoru
- 2 Spontán égés

A Beholder Kft. legutóbbi versenyére február 21-én került sor. Nem lehetett alapkiadású, sem Hőskorszak lapokat használni. 50 felnőtt és 27 junior versenyző indult. A megváltozott játékkörnyezet miatt sok nem szokványos lap és pakli tűnt fel, az egyik legérdekesebb Holtzinger Dániel A bajnok manifesztációjára épített paklijával.

A juniorok között *Kocsis Gyula* lett az első, Haragvó istenek + Isteni szövetségre alapozta a pakliját, sok lénypusztítással, Korgó Szikrával, Pszi-elementállal kiegészítve. Második *Jánvári András* lett, érdekes kalandozópaklival, amelyben a rengeteg lényen (pl. Pelegrin, Tengerek ura, Elmeféreg, Zarknod familiárisa) kívül csak Kalandozók városa, Méltó szintlépés és A hősök hagyatéka volt. Harmadik helyen végzett *Mátyus Sándor* repülő lényes „good stuff” paklijával, negyedik pedig Szabó Viktor Sötét földre, Térutazásra és rengeteg lényirtásra épülő összeállítással.

A felnőtteknél népszerű volt a múltkori versenyen *Sass Tamás* által bemutatott Sötét kastplomos pakli, természetesen a környezethez alakítva, de volt pl. erős Zu'lit erőterés és Chara-din fattyas is. Az első helyezett ismét *Sass Tamás* lett, ám most egészen másféle paklival.

A második helyen *Kovács Ákos* végzett, jól összerakott Haragvó istenek + Isteni szövetség paklijával, ahol a kombót a lényirtásokon, Szuperszín kívül Sutor Kragoru, Korgó Szikra, Pszi-

elementál, Álomvirág egészítette ki. Harmadik *Febér László* lett, aki a kastplomos paklit A tudás hatalmával és Szuperpszével erősítette meg, negyedik pedig *Húsvéti Árpád*, aki szintén kastplomos paklijában Antimágikus ballasztot és Ördöglakatot is használt.

### ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- ☛ Csonka Gergely a Bajnok manifesztációját Tolmokov koktéllal szedte le (éppen Természet rendjének hatása érvényesült), miután Sötét földjével gyorsan termelt még egy fattyat, hogy meglegyen a 4 lény.
- ☛ Ugyanő a másik játékban Titkos rituáléval játékba hozta ellenfelével a Bajnokot, majd Halál csókjával leszedte.
- ☛ Almási Viktor Tolmokov koktéllal 26 fattyat és egy 7/7-es Noteranthit szedett le.
- ☛ Král László és Kahn Evarth meccsén 3 kirepülő és beütő Gitongát 3 Szabad madár irtott le.
- ☛ Bedzsula Ádám 32/32-es Noteranthitjét ellenfele Spontán égette, de Ádám nem sokáig bánkódott, hamarosan lehozott egy 34/34-eset.

### KÉT TANULSÁG, AMIT LEVONHATTUNK:

- ☛ érdekesek a megváltoztatott játékkörnyezeti versenyek, sok ilyen fogunk rendezni.
- ☛ Mivel a játékosok nagyrészt joggal bosszantja, ha ultraritka lappal verik meg, a hagyományos versenyek kivételével a többi beholderes versenyen ezek tiltottak lesznek.

MAKÓ BALÁZS

## A CSILLAGKÉPEK MEGRENDELÉSE

A Csillagképek kiegészítő megrendelése a többi termékünkhöz hasonlóan működik, (azaz a Beholder Kft, 1680 Budapest, Pf. 134-re kell elküldeni belföldi postautalványon a pénzt; az utalvány hátuljára pedig fel kell írni, hogy mit és mennyit rendelsz), ám van két külön feltétel, ami csak erre a kiegészítőre vonatkozik.

1. A Csillagképekből legalább hármat kell egyszerre rendelni. 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 fog csak megjelenni), akkor helyette automatikusan a legközelebb megjelenő Csillagkép kiegészítőt fogjuk elküldeni.

Áprilisban a kos, májusban a bika kiegészítő jelenik meg. A boltokban április 22-től és május 20-tól lesznek kaphatók, de ha nálunk rendeled meg, akkor már április 15-én és május 13-án postára adjuk. Kérünk mindenkit, hogy csak akkor rendeljen postán Csillagképeket, ha a fenti feltételeket el tudja fogadni! Köszönjük!



# HOGYAN CSINÁLJAM



A februári Krónikában egy kellemes rejtvényt sikerült összehozni: egyrészt nem volt hibás, másrészt nem volt túl nehéz, így sokan meg tudták fejteni. A helyes megoldás a következő:

1. Feláldozom egy *Quwargomat*, hogy erősítem a harcost, majd erre reagálva kijátszom az *Utolsó kívánságot*. Így az ellenfelemnek már nem lesz VP-je a szamurájok képességének használatához. (-1 = 5 VP)
2. Transzformálok 10 ÉP-met. (-2 +10 = 13 VP)
3. Kirakom a *Feltételes gyógyítást* mondjuk 1-re, így ismét felgyógyulok 10 ÉP-re. (-4 = 9 VP)
4. Ismét transzformálok, ezúttal 9 ÉP-t. (-2 +9 = 16 VP)
5. A királynő szül egy quwargot, ami *A denevér batalma* miatt +1 VP elköltésével aktívan jön játékba. (-3 = 13 VP)
6. A harcos számára gyűjtőbe dobom mind 8 *Quwargomat*, így már összesen kilencet áldoztam neki.
7. Kijátszom a *Kontármunkát*, meghalnak az ellenfelem *Quwargjai*, cserébe leesnek a bűbájaim. (-5 = 8 VP)
8. Fordulatozom a királynőt, és mivel már nem halhatatlan, őt is beáldozom a harcosnak. (-1 = 7 VP)
9. *Quwargrajzást* varázsolok, amit azonnal megnevelök, így minden quwarg kap -2/-2-öt, amibe belehalnak az ellenfelem szamurájai és királynője. (-3 -4 = 0 VP)
10. Eddig összesen kilenc kicsi quwargot és a királynőt áldoztam a harcosnak, ami +20/+10-et jelent, míg a negált rajzástól kapott -2/-2-t, így jelenleg 19/10-es, ami pont elég ahhoz, hogy megöljem az ellenfelemt.

A beküldők fele ott rontotta el a megoldást, hogy lehetőséget hagyott az ellenfélnek a szamurájok képességének használatára. Ha pedig a szamurájjal leszedi *A denevér batalmát*, akkor a királynő által szült quwarg nem tud aktívan játékba jönni, a harcosnak pedig csak aktív quwargot lehet áldozni. Az elején tehát nem lehet transzformálni, meggyógyítani, mivel az első cselekedet joga az enyém, egyből áldozni kell a harcosnak. Mivel az utolsó kívánsággal erre reagálunk (azaz rekációt használunk), az ellenfélnek még mindig nincs lehetősége cselekedni, így elvehetjük a VP-jét, hogy ne használhassa a szamurájokat. Az áldozásnál arra is figyelni kell, hogy egy quwarg áldozása egy cselekedet, ha tehát többet áldozok az *Utolsó kívánság* előtt, akkor az ellenfelem az első után cselekedhet. A másik hibázási lehetőség a *Quwarg királynő* áldozása volt, ugyanis csak a *Kontámunka* után lehet a gyűjtőbe dobni, mivel addig rajta van a *Halbatalanság*.

Nyerteseink: *Szeitz Gábor* budapesti, *Kozma Mibály* szajoli és *Kulcsár Mibály* bicskei játékosunk. Nyereményük egy-egy csomag Isteni szövetség. Gratulálunk!

Új feladványunk ezúttal e-mailen érkezett, *Fenyvesi Krisztián* küldte. A feladat egyszerű: Az ellenfél körének gyógyulási fázisánál tartotok, ebben a körben még nem sebzódtél. Az ellenfeled éppen átadja a kört, ő már nem cselekszik ebben a körben. Van 3 ÉP-d, 1 VP-d és 1 SZK-d, az ellenfelednek 4 ÉP-je és 8 VP-je van, nincs szörnykomponense. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

**Beküldési határidő:**  
1998. május 7.

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

## A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Arnyéktűz (C)
- A láthatatlanság köpenye (E)
- Energiakonzentráció (C)
- Színes dözmög (R)
- Gyógyítás (-)
- Kürtszó (T)
- Tudati égetés (E)

## JÁTÉKBAN LEVŐ LAPJAI:

- Trikoris herceg (R)
- Igazságtevő (R)
- Mágikus erőd (R)

## PAKLID UTOLSÓ LAPJA:

- A meglepetés előnye (E)

Minden lapod aktív, az Igazságtevő az őrszobában van, a Trikoris herceg passzívan a tartalékban alszik négy álomjelzővel.

## ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Örök kábulat (E)
- Illúziósárkány (E)
- A sebek befornak (R)

## ELLENFELED JÁTÉKBAN LEVŐ LAPJAI:

- 2 Kvazársárkány (C)
- Sárkányidomár (R)

Mindhárom lénye az őrszobában van, a paklija elfogyott.

DANI ZOLTÁN

**HKK lapjaimat eladnám!**  
**Kb. 110 ritka és több mint 800 egyéb. Sürgős!**  
**☎: 387-2185**  
**íj. Zajk Erik**



## Ellenfeled kezedben levő lapok

**A szeltek befornának**

szellemi

Értelem

Minden, ebben a kártyában elvesztett ÉP-t és visszakapod, ezáltal ebben a körben nem szétkezelés felkötőként működött. ÉP-t nem nyújthat az akció.

1997. © Fantasy Studio

**Illúzós szardány**

szellemi

Értelem

Csak a szeltek és a kártyák között építhető az Illúzós szardány. Az Illúzós szardány a kártyák között építhető, és a kártyák között építhető. Az Illúzós szardány a kártyák között építhető, és a kártyák között építhető.

1997. © Fantasy Studio

**Örök káhlutak**

szellemi

Értelem

Célpont lény zomlóva posztóvan a tanyákból kiment, és addig ott marad, amíg a kártya nem kerül ki a kezéből. Az akcióvezető felhívhat a lény nem aktivizálható.

1997. © Fantasy Studio

## Ellenfeled örpöszija

**Sarkánydemár**

kalandor

Értelem

Sarkány demár minden körben tud megsemmisíteni. Ha a kártya nem kerül ki a kezéből, akkor a kör végén a kártya visszakerül a kezébe.

1997. © Fantasy Studio

**Kovácsárkány**

szellemi

Charizma

Rend!  
Nem lehet célpontja a kártyának.  
Célpont lény és a Kovácsárkány között építhető a kártya.  
A kártya felhívható a kártya és a kártya között építhető.

1997. © Fantasy Studio

**Kovácsárkány**

szellemi

Charizma

Rend!  
Nem lehet célpontja a kártyának.  
Célpont lény és a Kovácsárkány között építhető a kártya.  
A kártya felhívható a kártya és a kártya között építhető.

1997. © Fantasy Studio

## ELLENFÉL ÁLLÁSA: 4 ÉP, 8 VP, 0 SZK

**Ípörögő**

kalandor

Értelem

Ípörögő minden körben tud megsemmisíteni. Ha a kártya nem kerül ki a kezéből, akkor a kör végén a kártya visszakerül a kezébe.

1997. © Fantasy Studio

## Örösztod

**Ípörögő**

kalandor

Értelem

Ípörögő minden körben tud megsemmisíteni. Ha a kártya nem kerül ki a kezéből, akkor a kör végén a kártya visszakerül a kezébe.

1997. © Fantasy Studio

## Paklid







# MAGIC The Gathering™ Stronghold

## analízis



*Tapasztalatom szerint a Krónika januári számában megjelent Tempest elemzésem volt eddig a legnépszerűbb Magices cikk, úgybogy a frissen megjelent kiegészítővel, a Strongholddal szeretném folytatni a bagyományokat. Természetesen a Tempesttel kapcsolatos elemzés (mivel rögtön a kiegészítő megjelenése után írtam) sem volt mindenben előrelátó, voltak lapok, amely használhatóbbak voltak, mint amilyenek ítéltam, mások pedig gyengébbek, de nagyjából azért jók voltak a becsléseim. Természetes, hogy az alábbi osztályzatokból sem mindennel fogsz egyetérteni, de legalább velem együtt végiggondolod a lapok erősségét.*

*A Tempestes elemzéshez hasonlóan, itt is a versenyeken való használhatóságot osztályozom, az 5 rugalmas, rengeteg pakliba jó, olcsón jön, a 4 sok pakliban használható, de azért nem egy Cursed Scroll, a 3 legfeljebb Tempest onlyban vagy type 2-ben bukkan fel, esetleg specializált paklikban, a 2 sealed decken kiválóan használható, constructed versenyen viszont túl lassú, nem működik. Az 1 pedig éppenbogy az a lap, amitől nem leszel minden alkalommal ideges, ha felbúzod, illetve talán még idetartoznak a túlspecializált (csak egyetlen pakli ellen jó) sideboard lapok. A 0 szerintem még sealed decken sem fér be, „tapéta”. Azt, hogy melyik lap mit csinál, belszűke miatt nem írom le (csak ahol nagyon muszáj), akik ez a cikk érdekel, annak ügyis meglesznek a lapjai, ha meg a vásárlását befolyásolja, elég csak az osztályzatokat néznie.*

## FEKETE

- BOTTOMLESS PIT (5).** Ez a lap elég jól darabokra szaggat mindenféle kontroll- és kombopaklit, és szinte hívogatta az Ensnaring Bridge-et és a Cursed Scrollt. Kár, hogy nekünk is dojni kell :)
- BRUSH WITH DEATH (0).** Lassú, egy kontrollpaklinak sokkal jobb módjai vannak az ölésre. Sealed decken sem raknám be (bár láttam egyszer jól működni Ensnaring Bridge-dzsel).
- CANNIBALIZE (1).** Szegény ember lényirtása sealeden.
- CORRUPTING LICID (1).** A licideket kezdem tisztelni sealeden, de ez talán a legkevésbé jó.
- CROVAX THE CURSED (3).** Fekete hordába kiváló.
- DAUTHI TRAPPER (0).**
- DEATH STROKE (2).** A Terrornál és Diabolic Edictnél gyengébb, de sealeden kötelező.
- DUNGEON SHADE (2).** Repülő Frozen Shade, kb. ugyanannyira jó.
- FOUL IMP (4).** Szerintem sokkal jobb, mint a Skulking Ghost, és azt is imádtá mindenki.

- GRAVE PACT (2).** Multiplayeren és sealeden kívül nemigen tudok elképzelni olyan paklit, amibe jó lenne.
- LAB RATS (1).** Fekete outpost? Drágább, és counterelhető. Lehet, hogy kitalálnak rá paklit, de nekem még sealed decken is túl lassúnak tűnt.
- MEGRIM (3).** Bár a himnusztól és a Stuportól az ellenfél még 4-et is sebződik, a Hypnotic 4-et sebez, a lap mégsem olyan jó, mert önmagában semmit nem ér, és akkor sem, ha az ellenfél már kipakolt. Inkább egy Rack.
- MIND PEEL (3).** Ezt szerintem ritkán lehet buybackelni, de akkor elég agresszív Megrimmel. Veszteni akkor sem sokat veszünk vele, ha elnyomjuk 1 manáért, mert a játék elején valószínűleg aktív lapot fog az ellenfél dojni.
- MINDWARP (2).** Jobb lenne, ha a képessége instant lenne. Vilálmhárítónak viszont kicsit lassú.
- MORGUE THRULL (1).** A Necratog etetésére vannak hatékonyabb módszerek is.
- MORTUARY (2).** Elsőre jónak tűnik, hogy a lényeim halhatatlanok

lesznek, de mivel a dolog nem választható, sokszor hátrány is (ld. Gravebane Zombie).

**RABID RATS (1).** Sealed deck.

**REVENANT (3).** Szerintem ez kb. Nightmare, csak eggyel olcsóbb nála. A Lhurgoyf azért jobb volt.

**SERPENT WARRIOR (1).** Kettőt kéne sebeznie, akkor oké lenne.

**SKELETON SCAVENGERS (2).** Sealed decken szuper, egyébként nem tűnik sokkal erősebbnek egy Drudge Skeletonnál.

**STRONGHOLD ASSASSIN (2).** Csak sealed deck.

**STRONGHOLD TASKMASTER (0).** Két kötött mana, tehát sok feketével kell játszani, tehát rossz.

**TORMENT (2).** Sealed deck.

**TORTURED EXISTENCE (3).** Erre lehet érdekes paklit építeni (minden lényem Hypnotic Specter lesz), de sealed decken nem jó.

**WALL OF SOULS (2).** Az első kiegészítő, amelyben nagyon jó falak vannak! Ez még az egyik leggyengébb, mert csak combat damage-et lehet átirányítani.

## KÉK

**CLOUD SPIRIT (3).** Kiváló ütő lény, sealed decken zöld ellen szedd ki a kis gonosz zöld elf miatt.

**CONTEMPT (0).**

**DREAM HALLS (0).** Ez szerintem nagyon jó lap lehetne, ha nem 5 manáért jönne, 5 manánál már nem sok értelme van.

**DREAM PROWLER (3).**

**EVACUATION (0).** Csak lény nélkülibe jó, és oda ennyiért inkább egy Wrath of God.

**GLIDING LICID (2).**

**HAMMERHEAD SHARK (1).** Sealed deck sideboard lap.

**HESITATION (1).** Egy hordában jó, csak akkor, ha éppen előnyben vagyunk, tehát a lap nem túl rugalmas. Én ehelyett inkább Mana Leaket használnék, ha valaki mindegyikből rak be, akkor meg hová lett a horda jelleg?

**INTRUDER ALARM (1).** Egy Stázis-szopató sideboard lap. Egyéb lény nélküli ellen csak magunkkal tolnuk ki, viszont más lény nélküli ellen az ellenfél is ugyanúgy visszafoghatja a lényeit.

**LEAP (2).** Na, ennél olcsóbbra már nem csinálhatják! Sealed decken néha jól jön.

**MANA LEAK (5).** Szerintem kiváló mindenféle hordába, különösen a régi Winter Orbball működőbe.

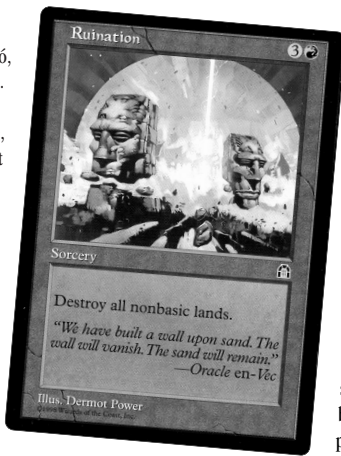
**MASK OF THE MIMIC (0).** Szűk felhasználás.

**MIND GAMES (1).** Az Icy Manipulator és a Puppet Strings még mindig jobb. Ha igazán használhatóra akarták volna csinálni, ráírják, hogy húzhatsz helyette, ha nem buybackeled.

**RANSACK (2).** 3 manáért tökéletes lenne, de így nem vagyok benne biztos, hogy megéri. Ha jól állok az asztalon, szívesen használnám az ellenfélre.

**REBOUND (0).** Csak játékosra működik, túl szűk felhasználás.

**REINS OF POWER (1).** Lehet, hogy nem jól értelmezem a lapot,



de szerintem itt nem lehet eljátszani azt, amit a Ray of Commandnál, hogy az ellenfél egyik lényét elveszem a támadók kijelölése után, és azzal védem a másikat. Márpedig akkor a lap igencsak szűk felhasználású, ha éppen rosszul állok, semmit sem segít, ha behúzom.

**SIFT (2).** Sealed decken elmegy, de rendez versenyen szerintem kicsit drága. Akkor inkább egy Tome.

**SILVER WYVERN (3).** Ez annyira nem jó, mint elsőre hinnéd. Először is, ha nincs másik legális célpont, akkor megdöglik. Másodsorban is, a tömeges irtások viszik. A Rainbow Efreet szerintem jobb. Sealed decken persze spoiler.

**SPINDRIFT DRAKE (4).** Én nagyon kedvelem az 1-ért jövő, 2-t ütő lényeket, és ez nagyon hatékonyak tűnik. A fenntartási költség sem nagy gond, mert ha sokáig fent kell tartanom, akkor behozta az árát. Sealed decken szedd ki zöld ellen a kis gonosz elf miatt.

**THALAKOS DECIEVER (2).** Egy summoning sicknesses Control Magic. Sealed decken azért jó.

**TIDAL SURGE (0).** Instantnak kéne lennie.

**TIDAL WARRIOR (0).**

**VOLRATH'S SHAPESHIFTER (1).** Vagy kiszámíthatatlan, vagy laphátrány.

**WALKING DREAM (0).** Túl veszélyes a hátránya.

**WALL OF TEARS (4).** Kiváló, egyedül a Spike Drone-okat nem érdemes vele védeni.

## ZÖLD

**AWAKENING (2).** Agresszív lehetne egy Stompyban, ha eggyel olcsóbban jönne. Mellesleg az ellenfelet is segíti, kedvére védhet illetve counterelhet.

**BURGEONING (0).** Beállhat a többi hasonló lap közé, örülhetsz, ha egy plusz föld kijátszásához hozzásegít, ha az 1. körben lerakod.

**CARNASSID (3).** Továbbra is inkább egy Force of Nature.

**CONSTANT MISTS (0).** Én nem vagyok egy Fog-rajongó.

**CROSSBOW AMBUSH (0).**

**ELVEN RITE (0).** Miért sorcery?

**ENDANGERED ARMODON (4).** Zöld nagylényes pakliba jó, kár, hogy az nem nagyon állja meg a helyét versenyen kis lények nélkül.

**HERMIT DRUID (4).** Zöld gleccser, így első pillantásra hatékonynak tűnik.

**LOWLAND BASILISK (3).**

**MULCH (0).** Számold ki, ez nagyon kis eséllyel éri csak meg. Szerintem a WotC-nál külön team van, amelyik az ilyen lapokat (ld. még Burgeoning) gyártja.

**OVERGROWTH (1).** Valószínűleg lesz rá mindenféle végtelen kombó. (Pl. Earthcraft)

**PRIMAL RAGE (1).** Szűk felhasználás.

**PROVOKE (2).** Sealed decken cantrip lényírtás.

**SKYSHROUD ARCHER (2).** Ez a „kis gonosz elf”, aki sealed decken kinyírja a legtöbb repülő lenyét.

**SKYSHROUD TROOPERS (1).**

**SPIKE BREEDER, COLONY STB.**

(2). A Spike pakli rendes versenyen szerintem lassú, de sealed decken nagyon hatékony.

**SPINED WURM (2).**

**TEMPTING LICID (2).** Ez önmagában megnyeri neked a játékot sealed decken.

**VERDANT TOUCH (3).** Instantként még jobb lenne.

**VOLRATHS GARDENS (0).**

**WALL OF BLOSSOMS (4).** Sealed decken kívül csak defenzív pakli-ba javaslom, mert bár cantrip, a manát azért leköti.

## VÖRÖS

**AMOK (2).** Sealed deck táp.

**CONVULSING LICID (2).**

**CRAVEN GIANT (3).**

**DUCT CRAWLER (0).**

**FANNING THE FLAMES (2).** Kizárólag sealed deckre, ott viszont BROKEN. („Broken” = túl erős)

**FLAME WAVE (4).** Kicsit drága, de vörös Wrath of God. Szerintem még 6 manáért is használni fogják.

**FLING (2).**

**FLOWSTONE BLADE (2).** Kiváló lényirtás sealed decken.

**FLOWSTONE HELLION (2).** Rendes versenyen túl drága.

**FLOWSTONE MAULER (2).** Akkor inkább egy Shivan Dragon.

**FLOWSTONE SHAMBLER (1).**

**FURNACE SPIRIT (0).** Drága.

**HEAT OF BATTLE (0).** Szűk felhasználás.

**INVASION PLANS (2).** Ez mókás lehet sealed decken, ha nagyok a lényeid.

**MOB JUSTICE (0).** Ha lénybe is sebezhetne, talán elmenne.

**MOGG BOMBERS (0).** Aki ezt sealed decken használta, mind szívott vele.

**MOGG FLUNKIES (3).** Nagyon agresszív, de könnyen besül. Ennek ellenére, szerintem mindenki használni fogja a Conscriptek és a Jackal Pupok mellé.

**MOGG INFESTATION (1).** Ezt legfeljebb valamilyen multiplayer mókapakliban tudom elképzelni.

**MOGG MANIAC (0).** 1 manáért méltó párja lenne a többi jó Moggnak, így viszont szemét.

**RUINATION (5).** Extended 'geddon.

**SEETHING ANGER (1).** Csak azért 1, mert buybackes.



**SHARD PHOENIX (2).** Sealed deck spoiler, egyébként lassú.

**SHOCK (5).** No comment.

**SPITTING HYDRA (2).** Mint látható, a vörös nem sok kommentet kapott, a lények legtöbbje kiváló sealed decken, de versenyen gyengék.

**WALL OF RAZORS (2).** Kevés az az 1 ép.

## FEHÉR

**BANDAGE (1).**

**CALMING LICID (2).** Sealed lényirtás.

**CHANGE OF HEART (1).** L. Mind Games.

**CONVICTION (2).**

**CONTEMPLATION (1).** 2 life lenne a megfelelő.

**HIDDEN RETREAT (0).** Túl szűk. Inkább CoP: Red.  
**HONOR GUARD (0).**

**LANCERS EN-KOR (2).** Ezek az en-Kor fiúk alaposan fejükre állítják a Magic-szabályrendszert. Mindenesetre kiváló kombót alkotnak pl. a Wall of Lights-szal, nem lehet rajtuk átrampolozni, és Furnace of Rath mellett képesek végtelent sebződni, ez pedig biztos jó lesz még valamire. A Lancers szerintem drága rendes versenyre.

**NOMADS EN-KOR (2).**

**PURSUIT OF KNOWLEDGE (5).** Ugyan nem fér bele minden pakliba, de ahova befér, ott BROKEN. Sylvan Library, Brainstorm, Impulse és még sorolhatnánk, hogy hányféle lap kijátaszása esetén húzhatjuk fel egyből a 7 lapot. Szerintem kombó paklikban fog dominálni.

**ROLLING STONES (0).** Kissé jobb, mint az Animate Walls. Kár, hogy minden értelmes falnak 0 a sebzése!

**SACRED GROUND (5).** Halhatatlan Mishrák, hogy az Outpostról ne is beszéljünk...

**SAMITE BLESSING (0).** A lénybűbájok mindig is gyengék lesznek, a laphátrány miatt, amit a lény leirtásakor elszenvedsz.

**SCAPEGOAT (0).**

**SHAMAN EN-KOR (4).** Talán az en-Kor család jelenti a végét a vörösnek és a Cursed Scrollnak a Rath (Tempest/Stronghold) környezetben.

**SKYSHROUD FALCON (0).** Még sealed decken se rakd be, majd meglátod, miért.

**SMITE (4).** Nem kasza, de azért nagyon jó.

**SOLTARI CHAMPION (4).** Stronghold Crusade, ami mellesleg ütőget is rendesen. Stronghold only sealedben különösen erős, mivel ő az egyetlen shadow.

**SPIRIT EN-KOR (3).**

**TEMPER (2).** Sealed decken OK.

**VENERABLE MONK (0).**

**WALL OF ESSENCE (4).** Én inkább Wall of en-Kornak kereszteltem volna el.

**WARRIOR ANGEL (2).**

**WARRIOR EN-KOR (4).**

**YOUTHFUL KNIGHT (2).** Inkább a White Knight.



## ARANY

Ide tartoznak a különféle Sliverek. Mivel ezek kettőért kijövő 2/2-es lények, szerintem elég jók (3-as), és most már lehetőség van egy jó Sliver pakli megépítésére. Azt, hogy az ötszínű Sliver királynő mennyire működik, nem tudom, de szeretném kipróbálni (tippem 4-es).

## ARTIFACT

**BULL WHIP (2).**

**ENSNARING BRIDGE (5).** Képzeld el Cursed Scrollos direkt sebző pakliba. BROKEN.

**HEARTSTONE (0).** Hát ez meg mire jó?

**HORNET CANNON (2).**

**HORN OF GREED (3-4?).** Az biztos, hogy type 1-en könnyedén lehet erre olyan paklit építeni, hogy kijátszása után felhúzzam az összes lapomat. Egyéb típusokon valószínűleg az ellenfelet hátráltató, artifact/enchantment control pakliba lesz jó (Stasis, Winter Orb, Propaganda).

**JINXED RING (0).** Jinxed Idol ennél sokkal jobb volt.

**MOX DIAMOND (5).** Nem kell minden pakliba 4, de azért használható lesz. Az ötszínű sliver pakliba biztos berakok négyet.

**PORTCULLIS (5).** Ha kint van két manipulátor, Puppet String, esetleg Pacifism két lényen, vagy csak kitermeltem 2 Outpost token, akkor lényektől már nem kell tartanom.

**SHIFTING WALL (3).** Sealed decken agresszív!

**SWORD OF THE CHOSEN (0).**

**VOLRATHS LABORATORY (2).**

## FÖLD

**VOLRATHS STRONGHOLD (4).** Gyere vissza, Hypepie!

Mint látható, szinte minden lap jól használható sealed decken, tehát a Stronghold ideális korlátozott környezetben. Az is biztos, hogy a Tempest only környezetet a Stronghold hozzáadásával fenekestül felfordul. Jőcskán vannak 4 és 5 pontos lapok, szerintem több olyan is lesz, amelynek a hatását nemcsak type 2-n, hanem extendeden is érezni fogjuk. Vannak jó irányító lapok, amelyek a Cursed Scroll kitiltásával (még nem volt róla szó, de szerintem meg fog történni) erők lesznek. A Sacred Ground szerintem a Counterpost feltámadását fogja eredményezni extendeden. A kiegészítő legértékesebb lapjának a Mox Diamondot tippetem (márcsak a neve miatt is), a leggyakrabban használtak a Shockot. Szoros befutónak tartom még a Mana Leaket és a Smite-ot.

TIHOR MIKLÓS



KÁRTYA- ÉS SZEREPIJÁTÉKKLUB

# HOLLÓTANYA

Ez egyben egy kupon: egyszeri belépésné jogosít!

**NYI+VA:  
MINDEN  
NAP  
10-22  
ÓRÁIG**

150 m<sup>2</sup>-es terem + alacsony árak + Warhammer terepasztal + kártyák széles választékban, laponként is nyitvatartás minden nap, hétfőig non-stop + a szerepjátékosoknak külön terem áll rendelkezésre versenyek szervezése kedvező feltételekkel

**BUDAPEST, VII. KER., RUMBACH SEBES+YÉN U. 8. - ☎ 352-15-49**



# HKK ÁRLISTA

## A Magic Shop és a Next-Door hivatalos árai

Figyelem! A Beholder Kft. nem árusít laponként HKK-t!

|                            |         |                         |        |                            |       |                          |         |
|----------------------------|---------|-------------------------|--------|----------------------------|-------|--------------------------|---------|
| A bajnok manifesztációja   | 8000    | A rettenet katonája     | 150    | Áldozat a holnapért        | 300   | Az elme fölénye          | 40      |
| A béke erdeje              | 100     | A rútság büntetése      | 30     | Áldozat                    | 30    | Az erő ökle              | 10      |
| A béke mezeje              | 30      | A sebek beformak        | 60     | Áldozati máglya            | 20    | Az idő kereke            | 1200    |
| A csodák palotája          | 60      | A skorpió ereje         | 30     | Áldozókés                  | 20    | Az igazság pillanata     | 60      |
| A denevér hatalma          | 200     | A sokaság ereje         | 30     | Alex Vampirsson            | 200   | Az információ hatalma    | 30      |
| A fák ereje                | 20      | A sötétség kardja       | 150    | Alkalmazkodás              | 30    | Az orgorók átka          | 400     |
| A falak ereje              | 30/60   | A szaporaság jutalma    | 30     | Alkimia                    | 10    | Az örök öreganyja        | 600     |
| A fattyak visszatérnek     | 300     | A szerencse fia         | 200    | Alkímizó üst               | 30    | Az örök élet forrása     | 30      |
| A fekete sereg             | 400     | A sziklák atyja         | 200    | Álompor                    | 30    | Az örület temploma       | 300     |
| A fény szentélye           | 20/60   | A szírenek éneke        | 700    | Álomsárkány                | 300   | Az univerzum kifordítása | 300     |
| A föld síkja               | 60      | A szójerek tobzódása    | 20     | Álomvilág                  | 60    | Az univerzum tengelye    | 100     |
| A géniusz manifesztációja  | 300     | A szójerek tombolása    | 20     | Álomvirág                  | 30    | Az utolsó szó            | 200     |
| A győzelem ereje           | 150     | A takarékosság jutalma  | 20     | Alpesi téhen               | 20    | Azbesztagyú Arktisz      | 60      |
| A gyenge ereje             | 20/60   | A teljesség tornya      | 200    | Ametisztmedál              | 20    | Azonnali bűbáj           | 30      |
| A gyenge pusztulása        | 60      | A teremtés zenekara     | 300    | Amniosz-fa                 | 30    | Azonnali gyógyítás       | 20      |
| A győzelem reménye         | 150     | A teremtő szava         | 30     | Ámokfűtő                   | 30    | Azt mondtam, nem         | 6000    |
| A háború szentélye         | 30      | A természet haragja     | 10     | Annak                      | 30    | Baar-ork                 | 10      |
| A halál csókja             | 60      | A természet megsűfólása | 30     | Antimágikus ballaszt       | 100   | Baghar                   | 400     |
| A halál maszkija           | 30      | A természet rendje      | 30     | Apokalipszis               | 6000  | Bájtál                   | 150     |
| A halál tornya             | 20      | A trükkök kizárása      | 30     | Aranyeső                   | 30    | Bajnokság                | 100     |
| A harag manifesztációja    | 40      | A tudás hatalom         | 30     | Aranytojást tojó tyúk      | 100   | Bakkura                  | 30      |
| A hatalom átka             | 200     | A tűz síkja             | 60     | Arató csattanat            | 80    | Bakugrás                 | 80      |
| A hatalom korlátozása      | 200     | A vadak megfékezése     | 400    | Arc                        | 300   | Bányarém                 | 20      |
| A hatalom örülete          | 300     | A vámpírok éjszakája    | 60     | Aritma                     | 30    | Bányászat szakértelem    | 20      |
| A hatalom hívo szava       | 20      | A végső áldozat         | 30     | Arnilla                    | 150   | Bátorság                 | 20      |
| A holtak nyugalma          | 30/60   | A világ újrafelosztása  | 200    | Árnyékrajza                | 60    | Bávtag golombár          | 60      |
| A hósi szellemek kincstára | 20      | A víz síkja             | 100    | Árnyéksárkány              | 700   | Bazaltelemlentál         | 60      |
| A hősök hagyatéka          | 200     | A zangroszi módszer     | 30     | Árnyéktörtség              | 30    | Bean-siche               | 200     |
| A hűség köteléke           | 20      | Acéldarázs              | 400    | Árnyéktűz                  | 300   | Becsületes küzdelem      | 300     |
| A jószág ereje             | 30      | Acélkolosszus           | 2000   | Árnyékvilág                | 30    | Békítés                  | 20      |
| A jószág jutalma           | 30      | Acélököl                | 20     | Árnymanó                   | 10    | Belladonna               | 60      |
| A káosz hangjai            | 60      | Adamantitgölem          | 300    | Árnyrém                    | 20    | Bérmágia                 | 200     |
| A káosz hatalma            | 300     | Adószedő                | 60     | Arrrthon                   | 300   | Bérmunka                 | 400     |
| A káosz korlátozása        | 30      | Áeratikusi hasnyák      | 400    | Ártatlanság kora           | 150   | Betonfal                 | 400     |
| A kapzsiság átka           | 300     | Agglomerátor            | 10     | Árulás                     | 20/60 | Bibircsók-óriás          | 400     |
| A kincsek hatalma          | 20      | Agresszivitás           | 20     | Árvíz                      | 1200  | Biborgörény              | 30/60   |
| A kockázat ára             | 400     | Agygallamb              | 30     | Átcsoportosítás            | 150   | Bolhakutya               | 20      |
| A közösség ereje           | 30      | Agyaggölem              | 300    | Átkos kötődés              | 60    | Bombagoly                | 10      |
| A láthatatlanság köpenye   | 30      | Agybénítás              | 60/100 | Átkozott kincs             | 100   | Borax király             | 100     |
| A lélek védelme            | 30      | Agyburok                | 60     | Átkozott mágia             | 200   | Borzalmas varkaudar      | 400     |
| A levegő síkja             | 100     | Agyletapogató           | 30     | Átkoféreg                  | 20    | Bo-skorpió               | 30      |
| A lustaság átka            | 30      | Agyroppantás            | 10     | Átkokkő                    | 30    | Bosszú                   | 150     |
| A magány fájdalma          | 30      | Agytaposás              | 400    | Átokmurgattyú              | 30    | Bölcsök köve             | 20      |
| A mágia csodája            | 300     | Agyzabáló               | 100    | Átruházás                  | 30    | Bölcsesség               | 300     |
| A mágia létsíkja           | 700     | Agyzavarás              | 200    | Áttelepítés                | 100   | Bölcsőpolip              | 400     |
| A mágia méltósága          | 30      | Alacsony morál          | 20     | Áttérítés                  | 30    | Bronzpáncél              | 30      |
| A mágia szabadsága         | 30      | Alagút                  | 60     | Auralátás                  | 20    | Bronzsisak               | 30      |
| A meglepetés előnye        | 20      | Alakváltó               | 10     | Aurapollátor               | 60    | Brutalitás               | 30      |
| A mester büntetése         | 500     | Alanor                  | 5000   | Autentikus vámpír          | 900   | Bufa nevetése            | 4000    |
| A mester jutalma           | 300     | Alanori csatamén        | 60     | Az élet egyensúlya         | 200   | Bumeráng                 | 20      |
| A moák fénykora            | 400     | Alanori csatorna        | 100    | Az élet és halál kupája    | 300   | Bundás csirmáz           | 500     |
| A moák mesterkedése        | 300     | Alanori egyetem         | 60     | Az élet könyve             | 300   | Burástyá kölyök          | 10      |
| A módszerek ellesése       | 60      | Alanori futár           | 300    | Az élet körforgása         | 500   | Burástyatójás            | 20      |
| A muzsika hatalma          | 30      | Alanori könyvtár        | 100    | Az élet szava              | 30    | Bűbájlidérc              | 60      |
| A pénz szentélye           | 60      | Álcázás                 | 30     | Az élet tornya             | 20    | Bűbájlópás               | 600     |
| A pusztítás botja          | 200/300 | Áldomás                 | 10     | Az ellenfél balszerencséje | 5000  | Bűbájmásolás             | 500/600 |



|                       |      |                       |       |                            |       |                      |           |
|-----------------------|------|-----------------------|-------|----------------------------|-------|----------------------|-----------|
| Bűbáj-semlegesítés    | 60   | Drótszörző pincsi     | 60    | Ervdő                      | 200   | Fregnikus plazma     | 30        |
| Bűbájvédelem          | 30   | Drud                  | 300   | Érző szívű dromedár        | 20    | Fullánk              | 100       |
| Büntető praglonc      | 200  | Duer-ork              | 10    | Esélytelenség              | 20    | Fúria                | 60        |
| Bűvölés               | 20   | Dupla szintlépés      | 30    | Estariol                   | 400   | Furulya              | 30        |
| Caramella             | 60   | Dupla vagy semmi      | 30    | Északi druida              | 60    | Fúzió                | 30        |
| Chara-din álma        | 20   | Duplikátum            | 200   | Északi tűzsárkány          | 1000  | Függőhíd             | 20        |
| Chara-din döbbenete   | 4000 | Ében halálhajcsár     | 200   | Esszenciakristály          | 700   | Fürdő                | 20        |
| Chara-din fattya      | 20   | Ében harcos           | 30    | Éteri fény                 | 30    | Fürgülés             | 60        |
| Chara-din fénykora    | 20   | Ében munkafelügyelő   | 20    | Étkezési homár             | 150   | Fylro                | 200       |
| Chara-din helytartója | 20   | Egoizmus              | 100   | Evaporőr                   | 100   | Garokk               | 20        |
| Chara-din küldetése   | 100  | Egyenlő esélyek       | 20    | Ezeréletű                  | 300   | Gátvakond            | 30        |
| Chara-din lesújt      | 30   | Egyszerűsítés         | 60    | Ezoterikus mardel          | 400   | Gemina amulettje     | 20        |
| Chara-din macskája    | 20   | Együttérés            | 30    | Fabontó szójer             | 60    | Gemina balzsama      | 20        |
| Chara-din oltára      | 20   | Éhínség               | 300   | Fair play                  | 200   | Gigaököl             | 20        |
| Chara-din papja       | 20   | Éjkornis              | 400   | Fairlight bankja           | 60    | Gitonga              | 30        |
| Chara-din talizmánya  | 200  | Éjmágus köpenye       | 100   | Fairlight cselszövése      | 30    | Gnóm katapultállomás | 200       |
| Chara-din temploma    | 200  | Éjmágus tükre         | 30    | Fairlight játéka           | 100   | Gnóm kutatóállomás   | 200       |
| Csábmosoly            | 10   | Éjmágus               | 300   | Fairlight küldetése        | 100   | Gnóm mágus           | 200       |
| Csala-csíny Csilla    | 60   | Éjsárkány             | 700   | Fairlight oltára           | 10    | Gnóm                 | 10        |
| Csapdaészlelés        | 30   | Ekarion               | 60    | Fairlight papja            | 20    | Goldugar             | 10        |
| Csapdakészítés        | 10   | El DonGo              | 400   | Fairlight pszittó masinája | 200   | Gontrak alkuja       | 20        |
| Csere                 | 20   | Elektromos angolna    | 20    | Fairlight temploma         | 200   | Gontrak gyűrűje      | 30        |
| Csillaghullás         | 60   | Elektromos pajzs      | 60    | Fairlight trükkje          | 30    | Gonyolek             | 30        |
| Csipkerózsika álma    | 200  | Elemi vízcsapás       | 30    | Fairlight vihara           | 30    | Gorhmad féreg        | 100       |
| Csodadoktor           | 30   | Elenios csábítása     | 30    | Fáklya                     | 30    | Gorombilla           | 20        |
| Csontkés              | 10   | Elenios küldetése     | 100   | Fal                        | 60    | Göcsörtös bunkó      | 100       |
| Csontpálca            | 20   | Elenios oltára        | 10    | Falu                       | 300   | Gömbvillám           | 1000/1500 |
| Csontszurony          | 30   | Elenios papnöje       | 20    | Falvastagítás              | 20    | Grákó denevér        | 30        |
| Csontváz lord         | 30   | Elenios szentélye     | 30    | Fantalas                   | 30    | Gránit őrszobor      | 300       |
| Csontváz              | 10   | Elenios temploma      | 200   | Fantom                     | 20    | Grath Morphus        | 200       |
| Csőkönyös öszvér      | 20   | Életosztón            | 30    | Fáradtság                  | 60    | Griff-fióka          | 30        |
| Csupasz izom          | 30   | Életpajzs             | 60    | Fátyol                     | 30    | Griffónix            | 800       |
| Dálámár               | 30   | Életszívás            | 20    | Fattyak szaporodása        | 30    | Grifftojás           | 30        |
| Darkseid              | 30   | Életszívó kard        | 150   | Fattyak teremtése          | 30    | Grok-képződmény      | 30        |
| Daronel               | 100  | Elf bárd              | 20    | Fedett verem               | 30    | Gruangdag amulettje  | 60        |
| Degradátor            | 30   | Elf mesterharcos      | 300   | Fegyver szakértelem        | 60    | Gruangdag testőre    | 30        |
| Dehidrátor            | 100  | Elf                   | 10    | Fegyverbolt                | 60    | Gruangdag vára       | 20        |
| Déja vu               | 7000 | Eliana                | 700   | Fegyvermester              | 500   | Gruangdag            | 300       |
| Démontetű             | 30   | Elimináció            | 20    | Fejvadász klán             | 60    | Gyászszertartás      | 10        |
| Denevér szimbólum     | 300  | Elit palotaőr         | 700   | Fekete griff               | 400   | Gyávaság             | 20        |
| Destabilizátor        | 200  | Ellenvarázslat        | 30    | Fekete kehely              | 200   | Gyémántsárkány       | 400       |
| Destruktív fúzió      | 60   | Elmeféreg             | 300   | Felejtés                   | 10    | Gyenge méreg         | 20        |
| Deus ex machina       | 200  | Élő fal               | 60    | Félelemjáró                | 10    | Gyengítő lehelet     | 20        |
| Diána tánca           | 100  | Élő útvesztő          | 300   | Felsőbbrendűség            | 30    | Gyermekáldás         | 100       |
| Diána                 | 300  | Élőhalott-pszittítás  | 10    | Feltámasztás               | 20    | Gyevi bíró           | 200       |
| Dimenziórés           | 20   | Élőholt mágus         | 1200  | Feltételes gyógyítás       | 100   | Gyikember            | 20        |
| Direkt kontaktus      | 500  | Élőholt mirg          | 30    | Fémbontó szójer            | 100   | Gyilkos fegyver      | 10        |
| Diuretikus kráken     | 600  | Élőholt quwarg        | 200   | Ferratáció                 | 20    | Gyilkos ij           | 150       |
| Don Caloni            | 500  | Élőholt sullár        | 30    | Fertőzés                   | 100   | Gyilkos méreg        | 700/900   |
| Dornodon hava         | 20   | Élősködő              | 30    | Feudális örökség           | 100   | Gyilkos mokus        | 10        |
| Dornodon küldetése    | 150  | Első vér              | 60    | Flavius                    | 300   | Gyilkos sallank      | 30        |
| Dornodon oltára       | 10   | Elterelés             | 100   | Fóbia                      | 30    | Gyógyítás            | 30        |
| Dornodon papja        | 20   | Elzárás               | 20    | Fogadó                     | 500   | Gyógykenőcs          | 10        |
| Dornodon szentélye    | 300  | Ember kalandozó       | 60    | Folyó                      | 200   | Gyógymógy            | 20        |
| Dornodon temploma     | 200  | Emberevő              | 150   | Fordulat                   | 20/60 | Gyógysugár           | 30        |
| Dornodon visszavág    | 100  | Enciklopédia fantasia | 5000  | Földanya amulettje         | 400   | Gyöngymangó bokor    | 20        |
| Dorony-duda           | 60   | Energiatölyam         | 30/60 | Földanya csókja            | 30    | Haarding-féreg       | 30        |
| Dort Amersix          | 300  | Energiakitörés        | 10    | Földanya erdeje            | 300   | Hadiszercence        | 20        |
| Dögkeselyű            | 30   | Energiakonzentráció   | 400   | Földanya óvó keze          | 30    | Hadroszaurusz        | 300       |
| Döglégy               | 20   | Energiatüske          | 20    | Földanya paradicsoma       | 60    | Hadvezér             | 20        |
| Dögvész               | 300  | Építkezés             | 10    | Földanya                   | 400   | Halálkapu            | 20/60     |
| Drakolder mágus       | 300  | Epokifféreg           | 20    | Földhányás                 | 200   | Halálós sugárzás     | 100       |
| Drasmólyom            | 10   | Épület teremtése      | 30/60 | Földindulás                | 30    | Halálosztó Káin      | 5000      |
| Drónkeselyű           | 30   | Érinthetlenség        | 30    | Földöntúli ragyogás        | 30    | Halálpenge           | 20        |
| Drótháló              | 20   | Erőpajzs              | 10    | Földrengés                 | 30    | Halálsikoly          | 20        |



|                        |         |                        |         |                          |         |                       |        |
|------------------------|---------|------------------------|---------|--------------------------|---------|-----------------------|--------|
| Halálsugár             | 30      | Isteni visszahívás     | 100     | Kíváncsiság              | 30      | Lemondás a hatalomról | 30     |
| Haláltánc              | 20      | Ithril                 | 400     | Kloin Drungas            | 30      | Lidérc                | 60     |
| Halhatatlanság         | 200     | Jádesárkány            | 300     | Klónozás                 | 400     | Lidércúr              | 100    |
| Halvaszületett         | 30      | Jaj a legyőzötteknek   | 300     | Kneopatikus molluszk     | 20      | Likantrópia           | 30     |
| Hamis istenek          | 20      | Járvány                | 400     | Kobra                    | 20      | Lila brekk            | 10     |
| Hamupók                | 20      | Jégcsóva               | 20      | Kobudera                 | 20      | Linkor Csumovszkij    | 400    |
| Haragvó istenek        | 300     | Jégszív                | 20      | Kolostor                 | 150     | Loidin Haptitus       | 150    |
| Harci mágus            | 200     | Jégtroll               | 60/100  | Kontármunka              | 60      | Lopás szakértelem     | 30     |
| Harci szekér           | 30      | Jellempróba            | 10      | Kontinuum-tágító         | 200     | Lord Kovács           | 500    |
| Harcművészet           | 30      | Jelleműkőr             | 150     | Kopernik                 | 30      | Lóvért                | 10     |
| Harsona                | 20      | Jerikó                 | 400     | Koponya szimbólum        | 200     | Lőfegyver szakértelem | 80     |
| Hazahívás              | 20      | Jovialis mikroszockó   | 20      | Korgó Szikra             | 400     | Lótávolság            | 60     |
| Hebrencs csapat        | 100     | Kacagó szépia          | 20      | Korlátlan mágikus faktor | 5000    | Madárjesztő           | 10     |
| Hegyi góliát           | 400     | Kaffogó hebrencs       | 60      | Kovácsceh                | 200     | Mágia-apály           | 300    |
| Hegyi rák              | 10      | Kalandozók városa      | 100     | Kovácsműhely             | 150     | Mágiadagály           | 100    |
| Hegyomlás              | 60      | Kaméleon               | 20      | Kóagy                    | 10      | Mágiaimunitás         | 500    |
| Helytartói jog         | 20      | Kandeláber             | 100     | Ködcshell                | 20      | Mágiatörés            | 20     |
| Hendiala láncai        | 20      | Káosz szimbólum        | 30      | Kódkapu                  | 30      | Mágiavihar            | 300    |
| Hendiala mosolya       | 30      | Káoszfelügyelő         | 60      | Kódmangó                 | 30      | Mágikus abróncs       | 20     |
| Hendiala               | 500     | Káoszherda             | 200     | Kőév                     | 10      | Mágikus beültetés     | 30     |
| Hibernáció             | 30      | Káoszplazma            | 4000    | Kőfejű Beldor            | 30      | Mágikus ének          | 10     |
| Híd                    | 100     | Káosztekncő            | 200     | Kőkorszaki szak          | 200     | Mágikus erőd          | 200    |
| Hidegvér               | 200     | Kaotikus csata         | 150     | Kőszáli dísznö           | 20      | Mágikus gyorsítás     | 100    |
| Hinárevő piranha       | 80      | Kaporszakáll           | 200     | Kővéltőztatás            | 60      | Mágikus külső         | 30     |
| Hirtelen halál         | 30      | Kapu                   | 200     | Kővéltőztató pálca       | 30      | Mágikus koponya       | 200    |
| Hódolat Raiának        | 60      | Kardfogú fülemüle      | 400     | KÖVGEO                   | 30      | Mágikus támadás       | 10     |
| Hőfőherke              | 30      | Kardszárnyú pocok      | 400/500 | Közös tudat              | 500     | Mágikus tolvaj        | 30     |
| Hőhérbimbó             | 20      | Kárhozat               | 300     | Krákogó Sütőtök          | 100     | Mágikus tükör         | 200    |
| Holtak energiája       | 20      | Karmazsin huho         | 300     | Kreáció                  | 20      | Mágikus védelem       | 30     |
| Homokfereg             | 400     | Karmos tankány         | 100     | Kri Wu She               | 150     | Magnetikus praglonc   | 400    |
| Homokóra               | 500     | Karócsapda             | 30      | Kristálygömb             | 30      | Maigner Lopotomos     | 100    |
| Homokvarány            | 20      | Kaszabolásáska         | 60      | Kristálypraglonc         | 600     | Malvina Lobara        | 100    |
| Hosszú ij              | 100     | Kaszárnya              | 30      | Kürtszó                  | 30      | Manacsapda            | 60/100 |
| Hősi halál             | 30      | Kaszinó                | 100     | Kvazár kard              | 100     | Manaégés              | 60/100 |
| Hősies küzdelem        | 30      | Kasztroplanáris stigma | 300     | Kvazár pánél             | 100     | Manarobbanás          | 200    |
| Hősieség               | 20      | Kasztroplanáris uralom | 300     | Kvazárbehémót            | 700     | Mandal di Mehr        | 100    |
| Hőskorszak             | 20      | Katakliзма             | 300/400 | Kvazársárkány            | 500     | Mánia                 | 30     |
| Hurleon                | 30      | Katapult               | 400     | Ladik                    | 60      | Manifesztátor         | 200    |
| Húsevő magszim         | 20      | Kavadu                 | 10      | Lady Olivia macskája     | 300     | Manna                 | 200    |
| Idegroncsolás          | 20      | Kavaduiszak            | 30      | Lady Olivia tornya       | 60      | Mantikór              | 200    |
| Időcsere               | 6000    | Kentaurusz             | 150     | Lady Olivia              | 500     | Martian varázslata    | 10     |
| Időgyorsító            | 300     | Két kard szimbólum     | 150     | Lángoló vér              | 20      | Martian               | 200    |
| Időhurok               | 700     | Kétféjű troll          | 300     | Lant                     | 300     | Márványtorony         | 150    |
| Időugrás               | 20      | Ketrec                 | 60      | Lassítás                 | 20      | Massza                | 400    |
| Igazságtevő            | 500     | Kettőslátás            | 100     | Láthatatlan sereg        | 400     | Meddőség              | 300    |
| Igor                   | 30      | Kholdenikus csapat     | 300     | Láthatatlanság látása    | 20      | Megsemmisítő          | 30     |
| Ikerharcos             | 30      | Khór földje            | 60      | Láthatatlanság           | 30      | Megtévesztés          | 30     |
| Illúzió                | 200     | Khór zsoldosai         | 30      | Lavinia Lobara           | 30      | Megújulás             | 30     |
| Illúziópalota          | 400     | Kiégett föld           | 200     | Lázadás                  | 100     | Megvadult kecskebak   | 100    |
| Illúziósárkány         | 2000    | Kiegyenlítés           | 200     | Leah átka                | 10      | Megvesztegetés        | 400    |
| Imádkozás              | 10      | Kincseskamra           | 60      | Leah bosszúja            | 30      | Méltó szintlépés      | 200    |
| Influenza              | 400/500 | Kinzókamra             | 30      | Leah csontmarka          | 30      | Mélység fattya        | 800    |
| Instabil szingularitás | 300/400 | Királygyilk            | 20      | Leah hatalma             | 400/600 | Mélységi grítang      | 60     |
| Intelligencia          | 30      | Királyi halastó        | 60      | Leah küldetése           | 100     | Mentesség             | 200    |
| Invázió                | 100     | Királyi korona         | 150     | Leah megcsúfolása        | 20      | Mentőangyal           | 100    |
| Inváziós emlékérem     | 20      | Királyi légiós         | 60      | Leah oltára              | 10      | Mennydörgő Kénsav     | 30     |
| Isbai Szent Bak        | 150     | Királyi testőr         | 20      | Leah szolgálója          | 30      | Méreg-erősítés        | 30     |
| Ispotály               | 30      | Kis Vagabund           | 300     | Leah temploma            | 200     | Méregfelhő            | 20/60  |
| Istálló                | 20      | Kis vaspajzs           | 30      | Lebegő gomba             | 20      | Méregimmunitás        | 100    |
| Isteni kapcsolat       | 60      | Kisebb kíváncsiság     | 60      | Legelementál             | 60      | Méregkeverés          | 20     |
| Isteni közbeavatkozás  | 5000    | Kisebb quwarg istenség | 600     | Légirozómár              | 60      | Méregsemlegesítés     | 30     |
| Isteni segítség        | 200     | Kisértesies bajnok     | 60      | Legkisebb kíváncsiság    | 20      | Merénylet             | 20     |
| Isteni színjáték       | 20      | Kisértékölők           | 60      | Lehetőség                | 30      | Mérges csipés         | 30     |
| Isteni szövetség       | 300/400 | Kitartó ló             | 30      | Lélekszívás              | 30      | Mérges galóca         | 150    |
| Isteni szövetség       | 400     | Kiűzetés               | 30      | Lélektisztítás           | 30      | Mérges nyukmár        | 20     |



|                          |         |                        |       |                         |     |                      |         |
|--------------------------|---------|------------------------|-------|-------------------------|-----|----------------------|---------|
| Mérges pók               | 10      | Óriás csontváz         | 60    | Púpos burástya          | 30  | Savhurrikán          | 300/400 |
| Mérgezett dobótör        | 60      | Óriás griff            | 800   | Purifikátor             | 200 | Savlehelet           | 30      |
| Mérgezett vizek          | 10      | Óriás hattütyű         | 20    | Pusztító végzet         | 30  | Savmágia             | 100     |
| Mérgező zóna             | 60      | Óriás patkány          | 10    | Püspöki talár           | 100 | Sebkötözés           | 20      |
| Mérleg                   | 200     | Óriás skorpió          | 400   | Quwarg boly             | 30  | Sellő                | 20      |
| Miksziszi húsgölem       | 300     | Óriásérő               | 10    | Quwarg felderítő        | 30  | Setét Patkány        | 100     |
| Mingókörte               | 20      | Óriásféreg             | 500   | Quwarg harcos           | 150 | Sheran könnyei       | 60      |
| Mínoszakup               | 30      | Óriások földje         | 60    | Quwarg keltető          | 60  | Sheran küldetése     | 100     |
| Mirg                     | 30      | Óriáspók               | 400   | Quwarg királynő         | 500 | Sheran lázadása      | 300     |
| Mnebolath                | 60      | Ork falu               | 30    | Quwarg ösmágus          | 400 | Sheran megalázása    | 30      |
| Molad szellem            | 30      | Ork inkvizitor         | 30    | Quwarg parazita         | 30  | Sheran oltár         | 10      |
| Molekulaátrendezés       | 200     | Ork kunyhó             | 30    | Quwarg rajzás           | 150 | Sheran papnője       | 20      |
| Móleon                   | 20      | Ork sámán              | 200   | Quwarg szabotőr         | 30  | Sheran szentélye     | 30      |
| Monukonstrumatik Abarrun | 100     | Ork zászlós            | 20    | Quwarg szamuráj         | 60  | Sheran temploma      | 200     |
| Morgan familiárisa       | 60      | Orkhan Thai            | 400   | Quwarg taposó tappancs  | 60  | Sighter              | 100     |
| Morgan kisujja           | 30      | Ormánygóte             | 20    | Quwarg                  | 10  | Sihaya               | 30      |
| Morgan kristálya         | 400/600 | Oroszlánülvítés        | 100   | Quwargok földje         | 60  | Siol von Uman báró   | 300     |
| Morgan mocsara           | 300     | Ortevor bányái         | 300   | Ragaszkodás             | 30  | Sir Magic Master     | 60      |
| Morgan titka             | 60      | Ortevor                | 300   | Ragasztó                | 20  | Sírlidérc            | 150     |
| Morgan                   | 400     | Örült Trax             | 300   | Ragyás burástya         | 200 | Sistergő Pumpa       | 300     |
| Mosolygó rettenet        | 60      | Orzag bilincse         | 5000  | Ragyogó Ron             | 300 | Sivító béka          | 20      |
| Múltidéző                | 80      | Ozoai                  | 300   | Raia büntetése          | 30  | Skorpió csípés       | 200     |
| Mutáns csontváz          | 30      | Ó a kegyencem          | 20    | Raia küldetése          | 100 | Skorpió klán         | 100     |
| Mutáns pók               | 400     | Öldökies               | 60    | Raia oltára             | 10  | Smack rabszolgái     | 400     |
| Mutáns                   | 30      | Önfeládozás            | 400   | Raia papnője            | 30  | Smack                | 30      |
| Nagy mágneses bigyó      | 200     | Önmérgezés             | 30/60 | Raia szent lovagja      | 400 | Smaragdgyűrű         | 200     |
| Nagyobb idézés           | 20      | Ördögi Kör             | 60    | Raia szentélye          | 30  | Sóhajtó dorony       | 30      |
| Nagyobb kívánság         | 4000    | Ördöglakat             | 100   | Raia temploma           | 200 | Sorvasztás           | 20      |
| Nagyobb kreáció          | 20      | Ördögüző               | 30    | Rájanyék                | 60  | Sörényes ubuk        | 30      |
| Nanda                    | 60      | Öreg varázsló          | 200   | Redyque                 | 300 | Sörtehajú Ninsai     | 100     |
| Nap szimbólum            | 30      | Örök fagy              | 30    | Regeneráció             | 100 | Sötét ceremónia      | 30      |
| Napfókusz                | 20      | Örök kábulat           | 20    | Regeneráló gyűrű        | 30  | Sötét főgnóm         | 300     |
| Napkirály                | 400     | Örvény                 | 20    | Reinkarnáció            | 100 | Sötét föld           | 100     |
| Negáció                  | 400     | Ósi csatamező          | 30    | Rejtő köpeny            | 100 | Sötét gnóm           | 200     |
| Negatív kisugárzás       | 20      | Ósi ellenfél           | 150   | Rejtőzködés             | 30  | Sötét halál          | 20      |
| Negatív létsík           | 60      | Öskáosz                | 6000  | Rekreáció               | 100 | Sötét ital           | 20      |
| Nekrofün                 | 30      | Összeférhetetlenség    | 100   | Rendellenes magnetizmus | 30  | Sötét kastplom       | 60      |
| Nekrofünmedál            | 30      | Palotaőr               | 20    | Repülés                 | 20  | Sötét motyogó        | 500     |
| Nem várt segítség        | 30      | Pánik                  | 100   | Restauráció             | 30  | Spagulár             | 30      |
| Neurális tortúra         | 20      | Parittyá               | 30    | Revitalizáció           | 100 | Spontan égés         | 20      |
| Niagren palcája          | 200     | Passzivitás            | 10    | Riknatikus rőfögés      | 20  | Stabilizátor         | 30      |
| Niagren                  | 400     | Patakvér               | 200   | Rius kacagása           | 60  | Sullár               | 30      |
| Nömenklatúra             | 300     | Pattanóböde            | 400   | Rius                    | 200 | Súlyzó               | 20      |
| Nothermanthi             | 300     | Pelegrin               | 200   | Roham                   | 20  | Surránó kigyó        | 20      |
| Nukleáris csatacickány   | 200     | Pestis                 | 20    | Rombolás                | 60  | Sutor Kragoru tornya | 30      |
| Numenati laboratóriuma   | 200     | Phua-kúp               | 60    | Rothadás                | 30  | Sutor Kragoru        | 300     |
| Nylícsapda               | 400     | Piromenyét             | 600   | Rothadó mocsarak        | 100 | Sünmedve             | 20      |
| Nyitott tenyér           | 200     | Planetáris ördémon     | 60    | Rothasztó érintés       | 30  | Süvítő rája          | 60      |
| Nyuhaj karbin            | 30      | Pogányirtás            | 30    | Roxati zárfaló          | 60  | Syndel               | 200     |
| Okulúpaj átka            | 300     | Pogányság              | 20    | Rövid kard              | 10  | Szabad madár         | 300     |
| Okulúpaj                 | 500     | Pokolkó                | 200   | Rubingölem              | 100 | Szabotázs            | 20      |
| Olimpiai játékok         | 100/150 | Pókavadász             | 10    | Rugbar dilemmája        | 60  | Szakadék             | 30      |
| Oltár eltörése           | 10      | Polong                 | 200   | Rugbar familiárisa      | 60  | Számmágia            | 30      |
| Olvasztókemence          | 30      | Porfelhő               | 20    | Rugbar monolitja        | 20  | Szaporfítás          | 10      |
| Ongóliant diszkoszvetés  | 700     | Poszogó mőszék         | 60    | Rugbar varázskönyve     | 200 | Szárnyas csirmáz     | 20      |
| Ongóliant hadúr          | 5000    | Pozitív diszkrimináció | 30    | Rugbar                  | 300 | Szárnyas gömböc      | 10      |
| Ongóliant tombolás       | 30      | Pozitív létsík         | 100   | Sáfránypor              | 400 | Százfogú             | 10      |
| Ongóliant                | 1000    | Pőfőgő Kregon          | 300   | Sardullah Sharpa        | 300 | Szekértábor          | 20      |
| Ongóliantbébi            | 400     | Proteinfecske          | 30/60 | Sárkányfatty            | 20  | Szellemlovag         | 300     |
| Ónixpramis               | 300     | Pszí elementál         | 400   | Sárkányjodmár           | 30  | Szellemsszolga       | 30      |
| Opai polip               | 30      | Pszí ernyő             | 30    | Sárkányölő kard         | 30  | Szellőléptű Elvatar  | 100     |
| Optíri agyisisak         | 30      | Pszí kő                | 100   | Sárkánytojás            | 30  | Szélvihar            | 20      |
| Orgoró                   | 100     | Pszí szakértelem       | 30    | Sárkányvár              | 60  | Szem szimbólum       | 150     |
| Orgyilkos tör            | 30      | Pszí-regeneráció       | 300   | Savas üvegcese          | 60  | Szemmelverés         | 30      |
| Orgyilkos                | 150     | Puha ütés              | 20    | Savgölem                | 200 | Szent jogar          | 100     |





|                             |         |                      |       |                        |     |                               |        |
|-----------------------------|---------|----------------------|-------|------------------------|-----|-------------------------------|--------|
| Szent szó                   | 20      | Thargodan csatamező  | 100   | Tűzmágia               | 300 | Vasszűz                       | 300    |
| Szentségtelen szó           | 20      | Thargodan csatatanak | 200   | Tűszövetség            | 60  | Védelem a tűztől              | 30     |
| Szeppent rákfatty           | 100     | Tharr haragja        | 30    | Tyrannosaurus Rex      | 500 | Védőoltás                     | 20     |
| Szerencsejáték              | 20      | Tharr harci dala     | 60    | Udvari mágus           | 200 | Végelyengülés                 | 60     |
| Szerencsere                 | 500     | Tharr keresztje      | 200   | Udvari zenész          | 30  | Vegyesbolt                    | 300    |
| Szertelenke                 | 30      | Tharr küldetése      | 100   | Ugh méreg              | 60  | Véletlenül szel kiválasztódás | 100    |
| Széthúzás a bandában        | 30      | Tharr oltára         | 10    | Új nemzedék            | 60  | Velociraptor                  | 300    |
| Szibarita váz               | 20      | Tharr pajza          | 30    | Új remény              | 200 | Véráldozat                    | 30     |
| Szigony                     | 20      | Tharr papja          | 20    | Újjáépítés             | 30  | Vérbeli borzongás             | 10     |
| Szimulákrum                 | 600     | Tharr temploma       | 200   | Újrahasznosítás        | 60  | Vércápa                       | 60     |
| Szines dözmög               | 10      | Tigroszlán           | 200   | Uldenerath             | 200 | Vérgezés                      | 200    |
| Szintlépés                  | 10      | Tiltott mágia        | 60    | Uman szelleme          | 500 | Vérfolyam                     | 400    |
| Szintszívás                 | 20      | Tintacsiga           | 10    | Umor-pióca             | 10  | Vérfürdető magyszim           | 60/100 |
| Szintszívó                  | 60      | Tisztítótűz          | 20    | Unáris plantáció       | 20  | Vérhörgő Mamulut              | 400    |
| Szivarványhid               | 30      | Tisztogatás          | 30    | Unkreáció              | 30  | Versengés                     | 30     |
| Szivroham                   | 30      | Titosz rituálé       | 300   | Urgod fétise           | 400 | Vérszomjas csüldő             | 30     |
| Szopógödör                  | 150     | Tolmokov kottél      | 100   | Urgod                  | 400 | Vérvörös skorpió              | 150    |
| Szorátor bogár              | 200     | Tolvajcéh            | 200   | Úszás                  | 30  | Viharfelhő                    | 30     |
| Szökőkár                    | 20      | Tolvajszem           | 200   | Utánpótlás             | 60  | Viharlobogó                   | 20     |
| Szörlajhr                   | 30      | Topránypolip         | 60    | Utolsó esély           | 200 | Világégés                     | 300    |
| Szörnnybüvölés              | 1200    | Tormikus egér        | 20    | Utolsó kívánság        | 30  | Világítótorony                | 10     |
| Szörnnycsábítás             | 20      | Totális háború       | 200   | Útonálló               | 30  | Villám szimbólum              | 60/100 |
| Szörnnyek évadja            | 90      | Totemoszlop          | 30    | Uwalla                 | 300 | Villámsújtás                  | 10     |
| Szörnnyidézés               | 20      | Tou szang kihívása   | 200   | Uzbány                 | 300 | Virág szimbólum               | 100    |
| Szörnnyvisszaidézés         | 60      | Tou szang tánca      | 30    | Ügyetlenség            | 30  | Viszály                       | 60     |
| Szórós bozso                | 100     | Törpe kovács         | 200   | Ütközet                | 60  | Visszacsatolás                | 1000   |
| Szöröspók ördémon           | 200     | Törpe                | 10    | Vadász tatu            | 20  | Visszalépés                   | 200    |
| Szövőpók                    | 20      | Törpemammut          | 30    | Vadász varkauder       | 60  | Vizelementál                  | 60     |
| Szvatikus orkán             | 300     | Trákin csákánya      | 60    | Vadászat szakértelem   | 200 | Víziharc                      | 100    |
| Szövbereális vámpír         | 300     | Transzformáció       | 1200  | Vadászkutya            | 20  | Vízihulla                     | 20     |
| Szuperpszí                  | 60      | Trappoló dinymák     | 30    | Vadászmester           | 30  | Vizionár                      | 100    |
| Szutykos remák              | 60      | Treem, a bölcs       | 200   | Vadítás                | 100 | Vonzás                        | 30     |
| Születésnap                 | 30      | Trikornis herceg     | 400   | Vadtröll               | 200 | Vortex                        | 400    |
| Szürkeállomány aktivizálása | 1000    | Trikornis            | 200   | Vak örület             | 30  | Vulkánkitörés                 | 400    |
| Szűz hó                     | 150     | Tripla szintlépés    | 200   | Vakító fény            | 20  | Woorgard                      | 300    |
| T. Vlagyimir                | 2000    | Trófea               | 20    | Vakmerő pattancs       | 60  | Wulf Gretta                   | 300    |
| Takonypóc                   | 30      | Troll                | 20    | Vakság                 | 60  | Xantusz manó                  | 20     |
| Táncoló fegyver             | 60      | Trollfa              | 300   | Vámpirizáció           | 200 | Xirnox                        | 300    |
| Táncoló lángok              | 30      | Trollkeltető zóna    | 60    | Vámpírlord             | 500 | Yasmina                       | 600    |
| Tanulékonyág                | 60      | Trófosztás           | 10    | Vámpirtör              | 20  | Ygrodon                       | 30     |
| Tapasztalatcsere            | 30      | Trükkmester          | 200   | Vangorí vára           | 100 | Zan diszrupció                | 600    |
| Tárgyvédelem                | 30      | Tsalez Lau'pez       | 100   | Varázsenergia          | 20  | Zan                           | 1000   |
| Tatudob                     | 30      | Tudati égetés        | 30/60 | Varászfesték           | 30  | Zan-csemete                   | 200    |
| Taumaturgia                 | 10      | Tudati fejlesztés    | 60    | Varázkő                | 30  | Zan-indukátor                 | 30     |
| Távcső                      | 30      | Tudati lenyomat      | 20    | Varázslatlopás         | 300 | Zarknod alsó kamrája          | 500    |
| Tazunkaróka                 | 30      | Tudati vitalizáció   | 30    | Varázslótorony         | 200 | Zarknod familiárisa           | 400    |
| Technokolin                 | 30      | Tudatkorbács         | 30    | Varázsvédelem          | 20  | Zarknod oszlopa               | 300    |
| Téfea magoflux              | 100     | Tudatlanság          | 60    | Varkaudar bajnok       | 200 | Zarknod                       | 2000   |
| Teknőspáncél                | 100     | Tudatrombolás        | 60    | Varkaudar behemót      | 900 | Zárnyitás                     | 20     |
| Tektonikus kvatáns          | 500     | Tudatturbó           | 30    | Varkaudar csillapítás  | 30  | Zene szakértelem              | 20     |
| Teleportálás                | 30      | Tugt-ork             | 30    | Varkaudar fétis        | 30  | Zinthag                       | 500    |
| Telhetetlen pofeteg         | 20      | Túlburjánzás         | 20    | Varkaudar hírnök       | 60  | Zoloboo sámán                 | 20     |
| Teljes fordulat             | 20      | Tűlélők földje       | 100   | Varkaudar kölyök       | 20  | Zoloboo                       | 30     |
| Teljes kvatáció             | 200     | Tűlérő               | 20    | Varkaudar lándzsa      | 30  | Zombi                         | 10     |
| Teljes mozgósítás           | 30      | Tűkörkép             | 30    | Varkaudar mágus        | 60  | Zoodroo Tint                  | 30     |
| Teljesség                   | 30      | Tűkörpajzs           | 20    | Varkaudar mérnök       | 20  | Zoola                         | 400    |
| Temető                      | 3000    | Tűrelem              | 300   | Varkaudar nekromanta   | 60  | Zöldellő fa                   | 100    |
| Templomi orgona             | 600     | Tűskecsapda          | 10    | Varkaudar pálinka      | 30  | Zöldfülű kalandozók           | 300    |
| Teológia                    | 30      | Tűskepajzs           | 100   | Varkaudar szolgálólány | 30  | Zu'lit erőtere                | 300    |
| Teremtés                    | 20/60   | Tűzelementál         | 60    | Varkaudar tábor        | 30  | Zu'lit parazitája             | 200    |
| Térkapu                     | 30      | Tűzeső               | 20    | Varkaudar              | 10  | Zuhatag                       | 20     |
| Természeti katasztrófa      | 30      | Tűzféreg             | 20    | Várvédők               | 30  | Zu'lit                        | 400    |
| Térutazás                   | 60      | Tűzfőnix             | 30    | Vasalt bunkó           | 100 | Zurgblug                      | 30     |
| Tetemember                  | 60      | Tűzgyolyó            | 60    | Vassulyom              | 20  | Zsugorítás                    | 20     |
| Tguarkhan                   | 400/500 | Tűzlehellet          | 20    | Vasvért                | 100 |                               |        |

# ELSŐ KÉZBŐL

## KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

★ Az előző krónikákban megjelent cikkeimből talán kitűnt, hogy rendkívül fontosnak tartom a szövetségi bázisok építésének támogatását. Meg lehet rendelni a bázis vázát, a szövetségek felépíthetik a bázislapot, sőt az épületek felhúzásának is nekiláthatnak. A tervezettek közül jelenleg az erőművet, a raktárat, a kikötőt, az információs központot és az archívumot lehet építeni. A raktáron keresztül megvalósulhat a szövetségi tagok egymás közti kereskedelme, amely nem csökkenti a kereskedelmi keretet. Az adásvételt a SZEA (eladás), SZVE (vétel) és az SZPVE (panelra vétel) parancsokkal lehet lebonyolítani. Raktárból tárgyat kivenni illetve betenni az SZTKI illetve az SZTBE parancsokkal lehet. Egy szövetségi tagnak maximum harmincféle tárgya lehet a raktárban, ezenfelül még hat eladásra szánt tárgyat tárolhat ott, ez utóbbiakra vonatkozik a szövetségi kereskedelem.

★ A független kapitányok sincsenek azonban kizárva abból, hogy felesleges tárgyaikat időlegesen elhelyezzék valahol: a bolygókon új épület jelent meg, a raktár. Egyelőre kalandot nem kínál, de tárgyakat lehet berakni. A tárgyak értékének 5 százalékáért lehet elhelyezni holmikat a raktárban, ugyanennyi a fordulónkénti bérleti díj is. Tehát amikor valaki berak egy herepiumot a raktárba, 500 IGE-t kell fizetnie, s ugyanennyit vonnak le tőle automatikusan minden fordulója elején. Ha nincs pénze, hitelez neki a raktár, amíg a hátraléka el nem éri a tárgyak értékét. Ekkor a raktár elárverezi a tárgyakat. Ez igen valószínűtlen eset, hiszen azt jelenti, hogy a játékosnak húsz fordulón keresztül nem volt elendülő pénze. Amíg valakinek tartozása van a raktár felé, nem rakhat be tárgyakat a raktárba, és nem is veheti ki semmilyen tulajdonát.

★ A LEIR parancssal a kapitányok végre megadhatják hajójuk leírását, egy maximum 80 karakter hosszú szöveget, amelynek a következők szövegkörnyezetbe kell beilleszkednie: „megpillantod a Purple Darknesst, egy ... hajót”. Például: „megpillantod a Purple Darknesst, egy bíborfeketére festett, halálfejjel díszített Csillagközi Cirkálót.” A ti hajótok vajon milyen?

★ A Purple Darkness nem csupán egy név a példa kedvéért, ahogy a Csillagközi Cirkáló sem egy kitalált hajótípus. Akinek szerencséje van – vagy balszerencséje, izléstől és jellemről függően –, az találkozhat vele. Tanúja, sőt akár részese is lehet cselekedeteinek. Persze akit felháborít az a könnyedség, amellyel néhány perc alatt egész városokat tüntet el, megpróbálhat szembeszállni vele. Azonban annak, aki ezt tervezi azt ajánlom, hívja magával a barátait is...

### Javítások, módosítások

★ A legénységi tagok fizetésének maximumát 10000 IGE-ra emeltem. A fordulók tételével, a szakértelmek növekedésével erre sokaknak szüksége lehet.

★ A szektorugráskor fizetendő adót viszont 500000 IGE-ban maximáltam, ez is épp elég a kapzsi birodalmi bürokráciának.

★ 45 TVP-re csökkentettem a GRAF parancs költségét. Mindig ennyit kell költeni, mindegy milyen hamar próbáld meg újra.

★ A T parancs nem működött az NPC hajókra, azaz a rendőrökre, hadihajókra és a kereskedőkre. Most már őket is lehet támadni.

★ Amikor meglátogatsz egy blokádos bolygót, rövid szöveg utal arra, hogy még hány hajó alkotja a blokádot. Persze a szöveg nem közli, hogy pontosan hány zarg is van orbitális pályán, elvégre kell hagyni némi helyet az agymunkának és a tapasztalásnak is.

★ Végére hagytam a legjobbat. Sok panaszt hallottam arról, hogy eltűnnek a kalandok, holott nem olyan régen generálták őket. Ennek az egyik okát – remélem, hogy az egyetlen – megszüntettem, úgyhogy valószínűleg többé nem merülnek fel ilyen problémák.

### Típushibák

★ Többen nem vették észre, hogy a kolonizálás második fázisánál orbitális pályára állva kell leadni a radioaktív szemetet, illetve az azt szállító hajót. Hiába no, a radioaktív hulladékot nem lehet egy bolygó kikötőjében átpakolni! A negyedik és ötödik fázisban már mindegy, hogy orbitális pályán áll a kolonizáló kapitány vagy kikötőben adja ki a KOL parancsot. Előbbi esetben a KOL parancs hatására automatikusan leszáll, és felveszi a panelelemeket illetve a telepeseket.

MAKÓ KATALIN

## KOLONIZÁCIÓ

A Napkereszt Egyháza utolsó alkalommal jelentet meg statisztikát arról, mely szabad kapitányok végezték el elsőként a kolonizálás nemes feladatát, hisz végül is nem a gyorsaság a lényeg, hanem hogy mennyien vállalkoztak az önzetlen segítségre, s milyen eredménnyel jártak. Ám utoljára még álljon itt az első hat neve: **Jaq Mirror (#1368)**, **Kris Inda (#2024)**, **Xerxes (#3611)**, **Acinonyx Jubatus (#2219)**, **Nat Logan (#3785)** és **Trixter (#4042)**. Liannen áldása kísérije őket, s minden kapitányt, aki bekapcsolódott ebbe a hatalmas munkába!

|           |     |           |   |
|-----------|-----|-----------|---|
| 1. fázis: | 181 | 4. fázis: | 9 |
| 2. fázis: | 60  | 5. fázis: | 3 |
| 3. fázis: | 17  | 6. fázis: | 6 |

# BIRODALMI HÍREK

□ A Peremhercegek immáron elkerülhetetlenül közelgő utazása pompás okot szolgáltatott a császári udvarnak, hogy fényes ünnepek sorozatát rendezze a Birodalom belső magjában. Rengeteg IGE-t költöttek a főnemeselek búcsúztatása alkalmából rendezett lakomákra, az ő tiszteletükre rendezett sportversenyekre és udvari bálókra. A Hábortús Párt vezetői morogva számolgatják, mennyi csatahajót lehetett volna felszerelni az elfecseirelt milli-ókból, ellenfeleik azonban a társadalom közérzetének fontosságát hangsúlyozzák, s azt, hogy e pénzpozsekolás megerősíti a hitet a Birodalom nagyságában. A Peremhercegek az ünnepek után azonnal elindultak birtokaik felé, s bár sokszor megszakítják utazásukat, hogy a Birodalom minden tájékán ünnepeket megünnepeljenek, nem sokára megérkeznek a peremszektorokba.

□ A Stratégiai Intézet elemzése szerint a zargok megváltoztatták taktikájukat: míg eddig a legkülső szektorokat tartották rémületben, s viszonylag kevés blokádot hoztak létre a belsőbb területeken, most egyértelműnek látszik az a tendencia, hogy az idegenek megpróbálnak egyre beljebb húzódní. Azt az Intézetben sem tudták eldönteni, hogy összefügg-e a stratégiaaváltás azzal, hogy új típusú zarg hajók jelentek meg.

□ Visszaérkezett az a kutatóexpedíció, amelyet ahhoz a csillaghoz küldtek, amely korához képest rendkívül hamar megöregedett és összeroskadott. Amikor a tudósok megjöttek, sajtótájékoztatót hívtak össze, amelyre érdekes módon nem a tudományos újságírókat hívták meg, hanem a legolvasottabb, legnézetesebb média képviselőit. Nyilvánvalóan valami szenzációra bukkantak, s azt akarták az egész galaktika nyilvánossága elé tárni, de a riporterek hiába gyülekeztek az adavoni Plaza Hotelben, egyetlen tudós sem jelent meg. Az igazgató homlokát törőgetve próbált mentegetőzni, szemmel láthatóan rendkívül izgatott volt, annyira, hogy azt nem indokolhatta a

szálloda hírnevén ejtett csorba. Az újságírók azonnal elszárgultak, hogy még lapzártá előtt új szenzációt találjanak, csak egy eredetileg meg sem hívott, a Hálózatban terjedő elektronikus újság triciplelta munkatársa maradt a helyszínen. Így aztán ő láthatta egyedül, amint a szálloda személyzeti bejáratán két cerebitán, egy embert és két triciplelta vonszolnak ki, és zsuppolnak be egy siklóba fekete egyenruhás kommandósok. Miután a foglyok faja körülbelül megfelelt a tudósokénak, a riportert követte a siklót, amíg az a kikötőbe nem ért, s be nem csusszant egy hatalmas úrhajó gyomrába. Az újságíró – saját szavai szerint – majd összepisilte magát, mikor meglátta a hajó oldalán a Birodalomi Hadsereg emblémáját. A triciplelta azonnal elhagyta a kikötőt, és elküldte a kamerájával felvett anyagot az újságnak, amely még azon melegében felrakta a Hálóra. A katonaság órákon belül megjelent a szerkesztőségben és megpróbálta elkoぼzni a filmet, de azt már addigra biztonságba helyezték, és a neten viharos gyorsasággal terjedt az információ. A hadsereget megrohmozták az újságírók, s hiába rendelkeztek elhírzárlatot, bebizonyosodott, hogy a film minden kockája igaz. A főparancsnok azzal indokolta a tudósok letartóztatását, hogy nem akart pánikot kelteni, de immár jobbnak tartja, ha mégis megtartják a sajtótájékoztatót. Előráncigálták hát a csillagászokat, akik közölték, hogy véleményük szerint a csillagot mesterségesen öregítették meg, gyakorlatilag kiszívták az energiát belőle. Fogalmuk sincs, milyen erő volt képes erre, de az biztos, hogy technikailag jóval a Birodalom előtt járnak. Az ismeretlenek rengeteg herepiumot használtak fel, ez volt az egyetlen nyom, amelyet a tudósok a neutroncsillag környezetében találtak.

## AGYUIHAR KÁRTYAPÁHOLY

Kártyaklub Pécsen

Érdeklí dni lehet: Hegyi Gábor

☎: 72/443-243 (este),

20/231-582 (napközben)

e-mail: akp@freemail.c3.hu

Helye: Szivárvány Gyermekház

Nyílvátartás: Minden pénteken 14-18 óráig

és szombaton 8-12 óráig.

El szőr március 7-én, szombaton

találkozunk, majd rendszeresen.

## CYBER WORLD

PC CD-ROM, és kártyabolt

Down Town Üzletház,

1055 Budapest, Kossuth Lajos u. 17.

☎: 118-5003, 118-9481

Nyívtva: hétfő-péntek 10-18 óráig,

szombat 10-14 óráig

Alappaklik, kiegészítők bevezető áron  
Laponkénti árusítás (HKK, Magic, Star Wars,  
M.A.G.U.S. stb.)

Fantasy és Sci-fi regények nagy választékban

CD-ROM játékok otthoni kipróbálásra

Nézz be hozzánk, és nálunk mindent

a legolcsóbban vásárolhatsz meg!

□ Üdvözlét minden szabad kapitánynak! Az előző hírdetésemre sajnos kevesen jelentkeztek. (Aki nem olvasta volna, vagy nem emlékezne rá, a 121-es Goblin rendszerben lévő blokádk ellen gyűjtöttem flottát.) Ez most annyival egészül ki, hogy nem csak egy, hanem három bolygó is a zargok blokádjá miatt szenved (121/1, 121/11, 121/16). Köszönet Jack Black, William és Sangahyando kapitányoknak válaszlévlükért. Kapcsolatfelvétel céljából keresem azokat a kapitányokat a Formató-I rendszerben, akik részt vettek a zarg bázis megsemmisítésében. Várom azokat is, akik tudnának segíteni a 121-es rendszerben lévő blokádk megsemmisítésében. Tapasztaltabb kapitánytársaim! Örülök mindenféle infónak, főleg tárgyinfónak, elsősorban panelbővítők, raktérbővítők, különleges, ritka kutyák leírása érdekelné. Szövetségek! Írjatok nekem pár sort magatokról, a célkitűzéseitekről, mióta léteztek, eddig miket értek el! Elsősorban vadásztársaságokra lennék kíváncsi, de persze örömmel fogadom mások jelentkezését is. Kalózok ki-mélnének! Jó vadászatot kívánok minden zarg-, mezon- és kalózióti kapitánynak!

**Joess Kysss kapitány, Crystal Star (#2606)**

□ Tisztelet kapitányok! Egy – főként harcosokból álló – erős szövetséget szeretnék alapítani, amelynek egyik fő célkitűzése a zargok és mezonok üldözése lenne, továbbá a Klánokba történő beépülés (magas rang), és egymás segítése infókkal, tanácsokkal, flottákkal stb. Általános szövetségre gondolok, tehát bármilyen fajhoz is tartozz, várom jelentkezésedet, ha Albionban vagy, vagy oda tartasz.

**Szerencsevadász Paul, az Acélcápa (#4601)** úrcápa hajó kapitánya, alias Kovács Pál, ☎: 117-1041 (8-16 óra között), 221-0768 (18 órától) 1998. II. 23.

□ Örömmel tudathatom, hogy az Úr akaratából megvetettük a lábunkat az Albion Olea rendszerben is. Számunk egyre gyarapodik, amire szükség is van, hiszen a belső szektorok a fertő melegágyai. A kihívás, hogy itt is felnyissuk a megtévelyedett lelkek szemét a valóságra, és a követendő útra, nagy erőfeszítéseket követel meg tőlünk. A Napkereszt próbálkozásai, hogy a rekonzolidációs programmal elfedjék korrupsziókat nyilvánvaló jeleit és mákonyként ható hazugságait, nem tévesztenek meg bennünket, csupán hitünket acélozzák meg az ellenük folytatott küzdelemben. Az igaz Császár nevével az ajkunkon, és a Hit lobogó tűzével lelkünkben nincsen olyan hatalom, amely megállíthatna bennünket céljaink elérésében.

**Uther von Mantis (#1564),**  
NecroTech Inc. I. 10.

□ Hmmm, hmmm.... Mivel elég sok visszajelzést kaptam a múltkori hírdetésemre, és mindenkinek gondja volt, hogy kihagytam (véletlenül volt, becsúsz...) a nevem. Ezért most elárulom hiszen nem akarom, hogy akadályozzon meg titeket az írásban, és telefonálásban. Tehát Lavuer Zoltánnak hívna, és már nagyon várom az érdeklődők tömegét! Hogy még csábítóbb legyen az ajánlatom elárulom, hogy az infóra vágyók nem csak egy 16. forduló információ-tárból (azaz az enyémből), hanem egy 81. fordulóból (hogy ki ő, azt nem árulom el, de előre figyelmeztetek benneteket, hogy ez az oldal tömegesen nem fogja ontani az infót) kaphatják az infókat. Más. Felhívás minden extosi kalandozónak. Magas jutalmat ajánlok annak a kalandozónak (mondjuk 25 000 IGE-t), aki kipróbálja a #1960-ast. A pénztutalást csak fénymásolt fordulóra vagyok hajlandó lebonyolítani. Igen, igen Bagira, rád gondolok! És nyugodj meg, ha netán nem lenne rá vállalkozó, magam megyek utánad, és istenem... megnyúzlak.

**#2110**

□ Az Albion Oleában keresek megvételre: herepiumot, coburn szálat, benzol plazmát, thalaprönt és egyéb archeodon komponenseket. Irányár: 15 000 IGE. Vennék még Giga Beamet, hiperhajtóművet, Palter HKI kispuskát, Ruffin-féle radarzavarót. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni az alábbi címen lehet:

**Ricardo Sangahyando (#2317),**

Sipos Gábor, 9400 Sopron, Várkerület 39.  
☎: 99-340-675

□ Kapitányok! Át szeretnék venni xeno legénységgel rendelkező hajót. Amit szeretnék: legyen katona, legalább kettes agyú Cyclon típusú hajó, ne legyel kereskedő. Priusz nem számít. Lehetőleg jó felszereléssel. Mivel még nincs KG-s hajóm, a címre írjatok!

**Farkas Gábor Máté,**

Budapest, Leibstück M. u. 69. IX/53.

□ Üzenet Nimbostratusnak, a testvériség Pátere-nek! Egy fontos dolgot egyszer és mindenkorra tisztázunk kell: a NecroTech nem holmi „kreálmány”, és nem is valamiféle „bagázs”, hanem egy SZÖVETSEG, csupa nagybetűvel. Lehet, hogy egyesek elvultnának tartanak minket, de mi tiszteljük az ellenségeinket, és soha de soha nem becsljük alá őket.

**NecroTech Inc. I. 10.**

□ Ha valaki – bárki – tud valamilyen információt a Purple Darkness nevű hajóról, pl. hogy hol van, de minden más is érdekel, ami vele kapcsolatos, az írja meg az AK-ba, vagy a 20-707-837-es telekom számon hagyjon üzenetet (ez a navigátorom terminálja)! Visszahívom. Hidd el, neked is megéri! **Kopasz II. 17.**

□ Vennék W+S Giga Beamet 70000 IGE, Ruffin féle radarzavarót 100 000 IGE, VVS3 leszállóegységet 60 000 IGE, Noxxos lángszórót 50 000 IGE, Romero SL.3 célszerszemuveget 30 000 IGE, Olao M5 mártáskedő 40 000 IGE áron. **SzyZyGy (#1080),** ☎: 27-316-927

□ Induljon el mindenkinek a fantáziája, de jó irányba! Hóhérok Kft.: Kalózfelaprító Társaság, Kalózfajótágot Társaság, Kalózfisfogó Társaság, Kalózfaló Társaság... stb. **Hóhérok (#905)**  
□ Kalózellenségek jelentkezését várom. (Korlátlan számban jöhetnek.)

**Omett Telrunnel (#1836)**

□ Átvennék bármilyen fajú 20-30. Fordulós (esetleg több) karaktert.

**SzyZyGy (#1080),** – Varga Zsolt,

2600 Vác, Berkes A. 21. ☎: 27-316-927

□ „Tökös” Mercator Alphás kapitányt keresünk a készülő légiaradás flottánkhoz. Érdeklődni lehet:

**Pedro Anarre (#5085),**

**Bashar Teg (#2286),**

vagy telefonon 25-406-471 (Balázs) II. 10.  
□ Reszkesz kalóz, kampókezed nem véd meg a Giga Beamtól! Nézz szembe fegyveremmel! Üdvözlő!

**Omett Telrunnel (#1836),** egy Hóhé

□ Uszonyos és nem uszonyos barátaim! Köszönöm, hogy bevettetek magatok közé a JMU-ba. Ennek a végtelen hálálnak a kifejezésére az itt elérhető legnagyobb nyilvánosságot találtam a legalkalmasabbnak. Olyan társaságba kerültem, amely messze-messze felülmúlja a dologról alkotott előzetes elképzeléseimet. Az együtt átbuzított napok pedig kitörölhetetlen nyomokat hagytak bennem (Gáw tarhonyája). A JMU ellenségeinek pedig csak annyit: Ha gondoljátok, kezdjétek velem a leszámolást...

**Kelly Mycobi (#4104)**

□ Keresem azokat a kapitányokat, akik '97-ben 200 TVP-ből (készekedéssel) több mint 720 ezer IGE-t hoztak össze egy fordulóban (remélem nem túl sokan előztek meg). Üzenem továbbá azoknak a Global Impex klánszimpatizálóknak, akiknek hozzám hasonlóan sikerült átlépni a 200 pontot, hogy keressenek meg infócserre céljából.

**„Macho” Giorgione (#4220),** aki mostanában kereskedik, de a 70. Fordulótól roncozik

□ Kedves rabszolgakereskedők! Mielőtt a bányákba vinnétek a szerencsétlen homeless bandát, tartsatok egy kis mustrát! A legerotikusabb és legügyesebb kézimunkás hőlökeket a Massage Club jó áron átveszi. Hamvas stíldíűkkel és ven...ancokkal ne terheljétek! Fő az áltási bizonyítvány és az egzotikum.

**Mermalior (#1418),** akinek megcsik a szive a rabszolgánokón





# Keresztül-kasul

Decembri hagyományos rejtvényünk után özönléni kezdtek hozzánk a nekrofunmedál feliratú levelezőlapok. A rengeteg megfejtő közül a nyertesek: 1. *Bukta Zoltán* 2. *Ordasi Lajos* 3. *Fischl Jenő Csaba* 4-6. *Mibály Tamás*, *Panágl Tamás* és *Elbart Balázs*. Gratulálunk nekik! A számos sikeres megfejtőn felbuzdulva ismét egy hagyományos rejtvény következik, továbbra is Zsigrai Károly szerzeményeiből. Ha megfejtetted a rejtvényt, a külön sorban szereplő megfejtést írd rá egy postai levelezőlapra, és küldd el a Beholder Kft. címére! Ne felejtse el ráragasztani az ezen az oldalon található pályázati szelvényt, valamint ráírni, hogy melyik típusú nyereményt szeretné (TF, KG, HKK) mert ezek nélkül nem vehetsz részt a sorsoláson.

**Beküldési határidő: 1998. május 11.**

**PÁLYÁZATUNK DÍJAI:**

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

|     |    |     |     |     |    |     |    |     |    |     |     |     |     |     |     |     |    |     |     |
|-----|----|-----|-----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| 1   | 2  | 3   | 4   | 5   | 6  |     | 7  | 8   | 9  | 10  | 11  | 12  |     | 13  | 14  | 15  | 16 | 17  |     |
|     | 18 |     |     |     |    |     | 19 |     |    |     |     |     |     | 20  |     |     |    |     |     |
| 21  |    |     |     | 22  | 23 |     |    |     |    |     | 24  |     |     | 25  |     |     |    |     |     |
| 26  |    |     | 27  | 28  |    | 29  |    |     | 30 |     | 31  |     |     | 32  |     | 33  |    |     |     |
| 34  |    | 35  |     | 36  | 37 |     | 38 | 39  |    |     | 40  |     |     |     |     | 41  |    | 42  |     |
| 43  |    |     | 44  |     |    |     | 45 |     |    |     | 46  |     |     |     | 47  |     |    | 48  |     |
| 49  |    |     |     |     |    |     |    |     | 50 |     |     |     |     | 51  |     | 52  |    |     |     |
| 53  |    |     |     |     |    |     | 54 | 55  |    |     |     |     |     | 56  | 57  |     |    | 58  |     |
| 59  |    |     | 60  |     |    | 61  |    | 62  |    |     |     |     | 63  |     |     |     |    | 64  |     |
| 65  |    | 66  |     |     | 67 |     |    |     |    |     |     | 68  |     |     |     |     | 69 |     |     |
| 70  |    |     |     | 71  |    |     |    | 72  | 73 |     | 74  |     |     |     | 75  |     |    |     |     |
| 76  |    |     | 77  |     |    | 78  | 79 |     |    |     |     |     |     | 80  |     |     |    | 81  |     |
| 82  |    |     | 83  |     |    | 84  |    |     |    |     |     | 85  |     | 86  |     |     |    | 87  | 88  |
|     |    | 89  |     |     |    |     |    |     | 90 |     | 91  |     |     | 92  |     | 93  |    |     |     |
| 94  | 95 |     |     |     |    |     |    |     | 96 | 97  |     |     |     |     | 98  |     |    | 99  |     |
| 100 |    |     |     |     |    |     |    | 101 |    |     |     |     |     | 102 |     |     |    | 103 |     |
| 104 |    |     |     | 105 |    | 106 |    |     |    | 107 |     | 108 |     | 109 |     |     |    | 110 |     |
| 111 |    |     | 112 |     |    | 113 |    |     |    | 114 | 115 |     | 116 |     |     | 117 |    |     |     |
| 118 |    | 119 |     |     |    | 120 |    | 121 |    | 122 |     |     |     |     | 123 |     |    |     | 124 |
|     |    |     |     |     |    |     |    |     |    |     |     |     |     |     |     |     |    |     |     |

**VÍZSZINTES:** 1. A szerző egy keresetlen gondolatának első része, amelyet nem árt megszívlelni a tudati képességek kitalálásakor (zárt betűk A, P, E, E, K, Y) 18. Lakat alá vesz 19. Hivatalosan igazoltatja a váltó eredménytelen bemutatását 20. Ellenértéket tévesen tüntet fel 21. Kézi nagyító 22. Láda és tésza jelzője 24. Talmi 25. Az erő mértékegysége 26. Klasszikus és 27. Rengeteg tárgy egyik parancsa 29. Szolmizációs hang 30. A mimikri célja 33. Mentőreszlet! 34. Hidrogén, ittrium, bór 36. Orosz gépfegyvertípus 38. Ipari növény 40. Általános követett cselekvési mód 42. Juttat régiesen 43. Ekkortájt 46. A királynak nincs hova lépnie 47. Indiai nők hagyományos viselete 49. Egérjelző 50. Barátom, itt van... (filmcím) 52. Szintén 53. Gyarló 54. Parázs. 56. Tesz, pakol 58. Osztrák magyar autójel 59. Némán tör! 60. Görög betű 62. Rara ... (ritka madár) 63. Makacs ellenszegülés 64. ... mars (lódulj!) 65. Bolgár pénzmem 67. Díszes 68. Kisétál 70. Nagy lemezgyártó vég 71. Kettőzve: magyar származású amerikai filmszínész 72. Alatta foglal állóhelyet 75. Aromás ital 76. Nyakláncon viselt, drágakövel kirakott aranyékszer 78. Rákóczi F. halálának színhelye 80. Kopogós kártyajáték 82. Nemzetközi röv. 83. Német este 85. Kicsi Anikó 87. Oxigén, kálium, vanádium 89. Szaudi 91. Női név 93. Középen variál! 94. Kérdésjelző 96. Gyomot kiirtani 99. Emel! 100. Értékesít 101. Doktrína 102. Arkangyal 104. Subspecies röviden (fajok, alfajok alárendeltségére vonatkozó utalás) 105. Fedni 109. Első osztályú 110. Királyunk közpe! 111. Kettős betű 112. Szigetlakó nép 113. Yoko ... 114. Az egyik kisváros 117. Orosz repülőgéptípus 118. Szoba németül 121. Gyakran nedvesíti a torkát 123. Lakás része

**FÜGGŐLEGES:** 2. Ritka trófea 3. Romlott tojás 4. Származik 5. Görög betű 6. Ellenőr rövidesen 7. Helyes felelet (két szó) 8. ... Caesar 9. Esetleg 10. Eledel 11. Képeség 12. Holland autójel 13. Esetlen, nehézkos mozgású személy 14. Alkoholvég! 15. Sokak szerint a szerepjáték ellentéte 16. Királyi bútoradarab 17. Lőszer-szám 21. A vsz. 1-ben szereplő gondolat folytatása (zárt betűk É, Ű, K, Á) 23. Messzire 24. Kinn áll az esőn 28. Zajos mulatozás 31. Tisztítás végett vízben tart 32. Mocsaras helyek növénye 35. Berkélium, rénium 37. Feltétel megszokása 38. Az on egyik párja 41. Gyenge tolvaj 44. ... vincit amor! 45. Félbuta! 46. Egyenlőség, azonosság 48. Földet forgat 50. Zavarni kezd! 51. Irak lakója 55. Kertészetről híres község 57. Bogáncsszerű, tüskés gyomot irt 58. Épületszárny 61. „A” függőnytartó 63. Római 549 64. Gyengén termő búzafajta 66. Viselni kezd! 68. Ivertalan szaporítást végez 69. Elborít 71. Mohón eszik 73. Kacat 74. Kisebfbajta tokaji boroshordó 77. Az elektromos kapacitás egysége 79. Arra a helyre 81. ... az nyer (két szó) 84. Szörnyűesűgés afrikai vírus 86. Ide-oda billeg, nem áll stabilan 88. Gazdálkodó egység, cég 89. Fundamentum 90. Daidalosz fia 91. Határrag 92. ... Delon 93. Idegen levegő 95. Csucsukál 97. Osztrák folyó 98. Amerikai kosárlabdaliga 101. Népszerű félelf regényhős 103. Elektromos töltésű anyagi részecskék 105. Három latinul 106. Knock out 107. Orosz férfinév 108. Útszakasz 112. Imádkozni kezd! 115. Kor Londonban 116. Ipari termékjegyzék 117. A távolabbi személyé 119. Milliméter 120. Rohanni kezd! 122. Középszer! 123. Idegen szent 124. Apóka

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOŁ:

- ♦ találkozhat a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
  - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz
  - ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz
  - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
  - ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eledhatod,
  - ♦ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
  - ♦ TF-es és KG-es infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
  - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen
  - ♦ rendszeres KT találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
  - ♦ szinte mindent megtalálasz, ami a jó játékhoz kell
- EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMÉS BENÉZNI.**

*ELYSIUM: Semleges,  
fegyver- és  
harcmentesnek nyilvánított terület.  
(Vampire the Masquerade)*



**Címünk:**  
**CAMARILLA KFT.**  
1132 Budapest, Csanády u. 4/B  
Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00**

# Ghalla News

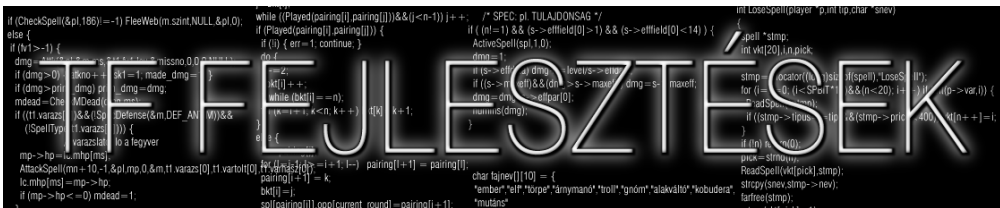
52

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 április

## AZ EDDIG MEGALKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

|                                       |           |             |                         |   |
|---------------------------------------|-----------|-------------|-------------------------|---|
| 9101 Álomörzök                        | Jó        | 1993.11.23. | 3821 Jerikó             | Egy Fónix   |
| 9102 Vasalt Bunkók                    | Semleges  | 1993.12.23. | 1506 Köfejú Beldor      | Egy eltaposott quwarg                             |
| 9103 Serény Múmiák                    | Gonosz    | 1994.01.07. | 4709 Ithril             | Egy mosolygó anygalka rózsaszín bugyiban          |
| 9104 Viharlegió                       | Semleges  | 1994.01.27. | 2883 Dort Amessix       | Egy tornádó örvénylő tölcésére                    |
| 9105 Lélektisztító Irgalmas Nővérek   | Raia      | 1994.02.13. | 3448 Darkseid           | Egy halványban vibráló nyunyönyűvő vikócmajom     |
| 9106 Arany Magisztrátus               | Fairlight | 1994.03.27. | 4116 Tour Wen           | Varázskönyvből ömlő aranylő hatalom               |
| 9107 Ezüst Kigyó Szövetsége           | Fairlight | 1994.04.08. | 1719 Tűztövis           | Két kört formázó ezüst kigyó                      |
| 9108 Naplovagok                       | Raia      | 1994.06.01. | 4415 Edward a kíváncsi  | Fehéren izzó tüzgömb                              |
| 9109 Északi Druida Szövetség          | Sheran    | 1994.06.15. | 5300 Káráz              | Egy tölgyfakoszorú                                |
| 9110 Zan Rendje                       | Általános | 1994.06.21. | 6666 Tb.gátló Vlagyimir | Bézs alapon édeskés illatú halászikoly            |
| 9111 Ördögi Kör                       | Dornodon  | 1994.07.25. | 4538 Ilinir Doaron      | Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér      |
| 9112 Mesterek Bandája                 | Arnymano  | 1994.07.25. | 2434 Lop-Nessy Eszti    | Egy kincsekben dúskáló, vigyorgó Arnymano         |
| 9113 Pusztítás Profétái               | Leah      | 1994.07.25. | 5646 Grath Morphus      | Egy kasza   |
| 9114 Pöröly Rend                      | Általános | 1994.08.15. | 2195 Killer Thorn       | Egy sújtásra emelt pöröly                         |
| 9115 Igazság Keresői                  | Általános | 1994.08.18. | 3472 Dalamar            | Egy Lélekmerleg                                   |
| 9116 Ördögi Kör                       | Leah      | 1994.09.05. | 3149 Philatorix         | Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya     |
| 9117 Hófarkas Klán                    | Általános | 1994.09.14. | 2271 Quetzalcoatl       | Egy hófehér farkasfej                             |
| 9118 Két Kard Testvérisége            | Tharr     | 1994.09.19. | 1375 Worm               | Földbe szúrt kard                                 |
| 9119 Kvázárszikiák Népe               | Troll     | 1994.11.07. | 2898 Bórnjakú Lombard   | Egy véres csatabárdot nyalagató Troll             |
| 9120 Vátozás Gyermekei                | Alakváltó | 1994.12.14. | 3219 Könyvüléptű Alvina | Egy nekrofün-bonsai                               |
| 9121 Szamócák                         | Általános | 1995.01.04. | 2279 Dzsoki a gonosz    | Szamóca   |
| 9122 Vashegyek Nemzete                | Törpe     | 1995.01.18. | 4761 Kazimir            | Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugó Nap          |
| 9123 Acél Öklök                       | Kobudera  | 1995.01.24. | 3403 Ashkenor           | Otthonát védelmező Játé-sárkány                   |
| 9124 MAFFIA                           | Gonosz    | 1995.01.27. | 4128 Jim Beam           | Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány |
| 9125 A Korona Bajnokai                | Általános | 1995.02.14. | 4842 McNewast           | Egy koronára fonódó kigyó                         |
| 9126 Aranyárskány                     | Raia      | 1995.03.09. | 3612 Babsaláta          | Aranyárskány                                      |
| 9127 A Pentagramma Testvérisége       | Általános | 1995.03.17. | 3430 Yasmina            | Lángoló Pentagramma                               |
| 9128 Vervörös Légio                   | Tharr     | 1995.04.10. | 2183 Rodin fia Danair   | Mindent elsöpör hömpölygő ármádia                 |
| 9129 Illúzió Mesterei                 | Általános | 1995.06.19. | 2444 Fealefel Throm     | Kékes fényben úszó, derengő szellemalak           |
| 9130 Idő Porszemek                    | Általános | 1995.06.27. | 4451 Einstein Junior    | Kaleidoszkóp                                      |
| 9131 Éjharcosok                       | Általános | 1995.07.10. | 1170 Rothdak a Megtorló | Éjfekete kardról vörös vércsepp csapódik a porba  |
| 9132 Csontbrigád                      | Általános | 1995.08.02. | 2923 Trebor Yascorab    | Mindent átható csapatszellel                      |
| 9133 Smaragd Sasok                    | Alakváltó | 1995.08.08. | 3519 Roberto            | Egy tüzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ                |
| 9134 Fény Testvérisége                | Jó        | 1995.08.09. | 4105 Avina              | Fényt tükröző kristály vizű tó                    |
| 9135 Mágia Öröksei                    | Gnóm      | 1995.09.21. | 5990 Vámpiroska         | Egy kristálygömb belsejében épülő mágusorony      |
| 9136 Kerekorsó Rendje                 | Általános | 1995.10.05. | 1724 Tíla Oriens        | Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak |
| 9137 Sheran Múmiák                    | Sheran    | 1995.10.18. | 3449 Gyalogkakukuk      | MOSOLYGO RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN              |
| 9138 Szeretet Vándorai                | Elenios   | 1995.10.19. | 2164 Gwyldyn            | Csőrében mákrózsát tartó galamb                   |
| 9139 Erdők Vándorai                   | Elf       | 1995.10.26. | 3813 Banális Ajlibibek  | Szellőjárta fűzfaliget a csillagos éj alatt       |
| 9140 Ördögi Kör                       | Dornodon  | 1996.01.26. | 3026 Xeldor Dortin      | Koponyák gyűrűjében vörvörös denevér              |
| 9141 Igaz Barátok                     | Semleges  | 1996.04.17. | 2800 Desconhecido Deus  | Lelkekben élő Igaz Barátság                       |
| 9142 Údvhadsereg                      | Általános | 1996.05.09. | 1500 Lord Axyz          | Idős asszonyt szopogódörbe segítő ifjú harcos     |
| 9143 Ordo Mutantum                    | Mutáns    | 1996.05.15. | 1721 Fekete Lótusz      | Nemesi diszokban pompázó Puhos Kópos              |
| 9144 Sziklaöklök                      | Kobudera  | 1996.12.02. | 1328 Febster            | Egy kolostor védelmező Jåde- sárkány              |
| 9145 Humán Páholy                     | Ember     | 1996.12.02. | 1444 Aranyárskány       | Egy tűzföregtegből kilépő ember                   |
| 9146 Vértestvérek                     | Általános | 1996.12.27. | 5089 Kék sequator W.D.  | Sírkövön fekvő vörös rózsá                        |
| 9147 A Káosz Lordjai                  | Gonosz    | 1997.05.06. | 4879 Negat              | Prédára leső dronkeselyű                          |
| 9148 Sötét Inkvizíció Apostolai látod | Gonosz    | 1997.05.07. | 3833 Halálhozó Leoford  | Egy koponya, mely szemüregében haláltusádat       |
| 9149 Mélysötét Vándorai               | Elf       | 1997.05.15. | 3429 Faithful Tanthalas | Egy csillogó szemű obszidián pók                  |
| 9150 Ars Magica                       | Általános | 1997.05.30. | 5907 Anarchil           | Egy pázsit viharban medítáló varázsló             |
| 9151 Ghalla Gyermekei                 | Általános | 1997.07.31. | 4562 Beneditta          | Egy MŰI jel                                       |
| 9152 Összhangzat                      | Általános | 1997.11.11. | 2363 Enyasio            | Lant, mit angyal s ördög tart                     |
| 9153 Arnymenők                        | Arnymano  | 1997.11.19. | 5273 Khis Pisock        | Arnymano feje felett tündöklő glória              |



## VÁLTOZÁSOK

\* Megszűnt a varázskövek bármilyen módon való átadásának lehetősége. Erről persze mindenki tudomást szerzett, amit itt le szeretnék írni, az inkább a miért.

A játékosok nagy többsége ellenzi a rabszolgákkal való mérhetetlen tápolást, amint az a szavazásból kiderült, márpedig a rabszolgázás fő lényege az erőforrások (TVP, VP, TU, ÉP stb.) megspórolása, átadása. Varázspont-átadására rabszolgán keresztül eddig nem volt lehetőség, de bekerültek a programba Sutor Kragoru küldetései, és ezzel együtt a varázskő készítése. A varázslat eredetileg varázspont-spórolásra, átmentésre volt tervezve, de az élelmesebb játékosok azonnal kitárlták, hogyan lehet külön rabszolgát kiképezni a használatára, a „varázspont-bányászatra”. Úgy gondoltuk, hogy ez ellen mindenképpen kell valamit tenni, mert ez globálisan bántja a játékosokat, úgy érzik, hogy a verseny nem fair, nem tudnak lépést tartani a többszörös VP termékkel. Megvizsgáltunk minden lehetőséget, és a varázskő-átadás leltitása tűnt az egyetlen lehetséges megoldásnak. Az ellenérvvel, ami elhangzott („no igen, de így a kincsként talált varázsköveket sem tudom átadni”) nem értek egyet, milyen karakter az, aki nem képes felhasználni saját maga a varázsköveket?

\* Az Alanori csatornán való átkeléskor minden befogott állat elhagyta gazdáját. A mostani, új változás szerint a Sutor Kragoru küldetéséért szerzett „familiaris idézése” c. varázslattal megidézett familiarisok, valamint az alanori csatamén „megmarad” (ha tetszik, visszakapod a túlodalod), ezen lények elvesztése ugyanis irréalisan nagy hátrány illetve szerepjátéklag nem indokolt.

\* Vannak bizonyos szörnyek, amelyek csoportban közlekednek (pl. Chara-din fattyai). A feltételes fegyverváltás aszerint dönt egy adott fegyver mellett, hogy melyikkel tudod két kör alatt megölni a szörnyet, ill. ha egyikkel sem, akkor melyikkel sebzéd a legnagyobbat. A fent említett csoportos szörnyeknél viszont a harc négykörös, a feltételes fegyverváltás ennek szellemében lett módosítva, így most már csapatos szörnyeknél is helyesen működik. A feltételes fegyverváltásnál egyébként a játékosoknak főként akkor voltak problémái, ha olyan fegyverre váltott be a program, amely megsemmisülhet. Főként, mert a vashegyű lándzsa és az obszidiántüske sebzése azonos. Ezentúl ha obszidián-

tüske van FF-ben, és vashegyű lándzsa kézben, és a tuskére nagyobb/egyenlő az FFK 140-nél, a program marad a vashegyű lándzsánál.

## ÚJDONSÁGOK

\* A más játékos számlájára való pénzáttalást eddig szigorúan elutasítottam, mondván, hogy a komplex bankrendszer kissé anakronisztikus lenne a TF-en, olyan sokan kértek, hogy így döntöttem, mégis megcsinálom. Ehhez PBE <összeg> <kalandozó> parancsot kell kiadnod. A parancs attól kezdve használható, hogy enciklopédiát kapsz róla!

## JÁTÉKFILOZÓFIA

\* Többször hallottam játékosoktól, elcsípett beszélgetésekből, hogy milyen tápos volt a zenélés eleinte, milyen sok pénzt lehetett vele keresni, bezegg most, hogy visszavettem, semmit sem ér. A további félreértések elkerülése végett, szeretném leszögezni, hogy azóta, hogy beraktam, hogy pénzt lehessen keresni a zenéléssel, nem változtattam semmit rajta. Az, hogy mennyit keresel, a zene szakértelmedtől függ, de egy bizonyos zene fölött van 10% esély, hogy extrém sok pénzt kapsz, esetleg ékszereket is. Szerintem a félreértés abból adódott, hogy az első (eredményeiről publikusan nyilatkozó) ifjú bárdnál bejött ez a 10%, és az utána próbálkozó zenészeknél pedig nem, és azóta a legtöbben ki sem próbálják, „nem éri meg” felkiáltással.

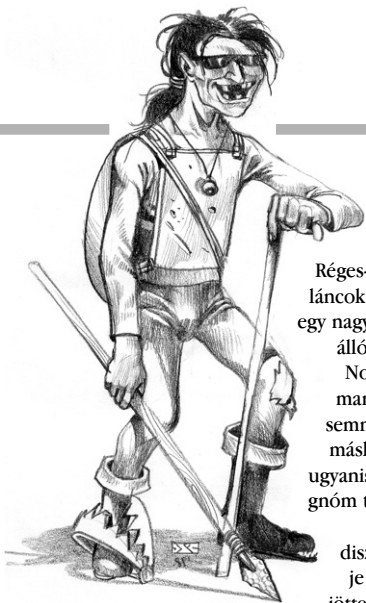
## VÉGÜL EGY KÉRÉS...

\* Ha valaki szöveget küld be lemezre, legyen az akár KT képesség enciklopédiája, akár valamilyen egyéb szöveg kiegészítés, amelyet a TF-hez küld, legyen olyan kedves DOS-os szöveggé beküldeni, tehát pl. a Word dokumentumot is DOS text-ként mentse ki. A szöveg ellenőrizhető, ha pl. DOS alól, Norton Commanderből View-val megnézed a szöveget, és az ékezetes betűk helyesek, az 'ü' és az 'ó' helyett kalapos o-t és u-t használj. A szöveg végét @ jellel zárd le. Ha több szöveg van, ami közül a programnak választani kell, mindegyiket @ jel zárja. Egy sorban max. 80 karakter legyen, minden sor végén sortörés karakterrel.

THOR MIKLÓS



# Tanulmány az árnymanókról, avagy ami a szabálykönyvből kimaradt



Réges-régen, távoli hegylancok sötét tárnáiban élt egy nagyon szívós és ellenálló ork faj a Lai-shud.

Nos nekik és az árnymanóknak garantáltan semmi közük sincs egymáshoz. Az árnymanók ugyanis – amint azt neves gnóm tudósok bebizonyították – a kőszáli disznó és a móri cserje kereszteződéséből jöttek létre egy régebbi

szebb korban. Amikor még nem voltak adószedők, nem voltak zsarnok uralkodók, és persze nem voltak árnymanók sem.

Az árnymanókat a legtöbbször értelmes fajként tartják számon. Ennek a néphiedelemnek az okai máig tisztázatlanok, de felvilágosult egyének tudni vélik, hogy az ok valahol a 13. kromoszóma bal felső szárának közepé táján keresendő. A valóság az, hogy az árnymanók feje egyedülálló tulajdonságokkal rendelkezik. Ez ugyanis az egyetlen olyan test Ghallán, amelyben természetes állapotában tökéletes a vákuum. Agyuk, talán a mikroszkopikus mérete miatt, a gyomrukban található, aminek következtében életük során fokozatosan megemészti azt. Ezért intelligenciájukra vonatkozóan csak becslésekkel rendelkezünk. Összehasonlításképpen: egy gonyolék intelligenciahányadosa 40, egy árnymanóé 38,5, de csak akkor ha lázas.

Az árnymanóknak két lábuk, két kezük és egy fejük van. Néha egy lábuk, egy mankójuk, két kezük és egy fejük van. De gyakoribb az az eset, hogy csak egy lábuk és egy kezük van. Ilyenkor a fejuket egy kalandozó övén kell keresni a vadászlatu trófeától kicsit balra. Hajviseletük változó, de rendszerint híres troll borbélyok tartják őket karban. Átlagosan egyetlen szemük van, amit a nyakukban hordanak láncan. Emiatt sokuk fehér botot és fekete napszemüveget visel. Fogazatuk leginkább a morze ábcéjére emlékeztet. Ezért ritkán nyitják ki a szájukat, de akkor is előbb kiteszik a fogaikat egy pohár vízbe.

Úgy tartják, hogy még a jég hátán, sőt a jég alatt is megélnék, csaknem egy teljes percig. A csatornában ez az adat pontos mérések szerint 9,88 másodperc. Ma-

napság többnyire a Yaurr királyságban élnek. Azaz a Yaurr királyságon. De mivel egy királyságon nem lehet élni csak élsőködni, ezért azt mondjuk, hogy az árnymanók a Yaurr királyságon élsőködnék.

Sokan tolvajnak képzelik magukat, emiatt gyakran látni őket, amint egy hebrencscsapdát próbálnak lefeszíteni a lábukról egy kőkéssel. Ilyenkor, főleg ha az illető egy szakadék szélén áll, veregessük hátha egy vasalt bunkóval, és közben sügünk biztató szavakat a fülébe. Ha ez egy jellempróba volt, az jó. De ha nem, az még jobb.

Nevükhöz híven kedvelik az arnyas helyeket. Szívesen táboroznak például arnyas ligetek virágai mellett. Nagyon szeretik az ibolyát. Főleg rósejbnivel és majorannás körettel. Alkalmadtán meg is szagolják. Lehetőleg alulról. Másik kedvenc növényük a ködmangócserje. Ezért, ha árnyékban vannak, gyakran átruccannak az árnyékvilágba. Sajnos azonban a növény természetét, a ködmangót sohasem tudják maguknak megszerezni, mivel ez legálább egy rövid ideig tartó koncentrációt igényelne.

Végül, de nem utolsósorban, az árnymanók gyakorlati hasznáról. Szerintem könnyen belátható, hogy ilyen gyakorlatilag nincs is. És mégis van. Húsuk a vércápák kedvenc eledele, tehát csalinak remek. Meg kell viszont jegyeznünk, hogy húsuk minden más élőlény számára fogyasztathatatlan, sőt még bűdös is. Lábujaikból nyaklancot, lábszárcsontjukból fehér port készítenek, amit jobb helyeken heroinnak neveznek, de egyébként mosópornak is kiváló. Állítólag a tapasztaltabb árnymanóknak a bőrük alatt is pénz van. Ez már csak azért is igaz, mert bőrukból pénztárcákat készítenek. Beleikből egy hebrencs állkapocs és drótszór hozzáadásával kiváló hebrencscsapda készíthető, ami különös fintora a sorsnak.

Rövid és szálnalmas életük nagy részét harccal töltik. Legendák szólnak olyan árnymanó hősökrol, akik teljesen egyedül, alig egy hét alatt, minden erjüket latba vetve még egy ereje teljében levő tűzbokrot is képesek voltak megölni. Maximális életkorukrol ismét csak becsléseink vannak. Legtöbbször szívrohamban halnak meg közülük. E szívroham előtt gyakran lehet vasalt bunkó-éra emlékeztető hangokat hallani.

Összességében megállapíthatjuk, hogy az árnymanók látszólag rendkívül kevés hasznot hajtának, rondák, és még megölni őket sem nagyon jövedelmező, bár kétségkívül hasznos. Látszólag. Figyelmeztetés: a látszat nem mindig csal!

DEKAMER, A BOKADZSÓ, a szakértő

# FEGYVERTÁRSÁK

Hideg, metsző szél fúj. Néha kisebb porszemeket, kődarabokat kap fel, s rak le néhány méterrel odébb. A hideg szél ellenére nagyon meleg van, irtózatos erővel süt a nap. Egyértelműen megállapítható, hogy a táj homokosivatag. És ebben a sivatagban nincs sok jele az életnek: pár xantusz-kaktusz, néhány kiszáradt gumifa, egy bo-skorpió család, és egy nagy kövön ülő kobudera férfi. A nap feketére égette bronz bőrét. Nincs sem élleme, sem vize, még egy árva gyöngymangója sincs, de mégis boldog. A harcsabajusz szegletében megbúvó kis mosoly is erről árulkodik, de igazán csak az érzi át e boldog érzést, aki a szívébe lát. Épp gondolkodik. Visszagondol a régi szép időkre...

Hosszas munkával készítette el a fegyvert. Egyszerű fegyvert csinált, de neki mégis órákig tartott. E nemes egyszerűség miatt lett a fegyver tökéletes társa. Mert életet lehelte bele, s ez valami különleges varázserőt adott a fegyvernek. Mikor végzett a munkával, magához ölelte új társát, és érezte, hogy boldogság önti el a szívét. Felpattant, és indult kipróbálni. Egy sérült vízionár ellen harcolt vele először. A szemek kivágása közben is kitöltötte szívét ez a különleges, de jó érzés. Ezután még hosszú időn át kalandoztak együtt, és hű társa minden csatába elkísérte. És akár győztesen, akár vesztesen távozott, mindig is vele maradt. Jóban-rosszban, végig ott volt a jobb kezében. Együtt öltek spagulárt, evaporórt, rőtmanót, pókvadászt, zoloboot, tigrorszánt. A harcoknak nem volt nehéz dolga, mindössze összpontosítania kellett. A fegyver szinte belesimult a tenyerébe, és olyan gyorsan szírt vele, hogy ellenfele észre sem vette, és már halott is volt. Talán a sors akarta így, de soha nem találkoztak bolhakutyával. A leváltás veszélye tehát egyáltalán nem fenyegette, de tudta, érezte belül, hogy gazdjája nem is váltaná le csontszuronyra. Erről akkor bizonyosodott meg végleg, mikor a kobudera vett egy bordacsontot, de csak csontkést csinált belőle. Nem kellett neki a csontszurony.

A kobudera már azt is tudta miért nem, de öreg társával, kivel egy szív, egy lélek voltak, mégsem közölte. Nemsokára el is jött a búcsúpillanat. Bármennyire is szerette, és tisztelte a társát, mikor megcsillant a remény, hogy lehet akár bronzfegyverre is, gondolkodás nélkül beleegyezett. Gatint jelölték meg a csere helyéül. A kőhegyű már Gatín felé tartva tudta, hogy valami nincs rendben. Először egy nőre, Véreskarmú Raxyra gyanakodott. Amikor találkoztak, s mélyen egymás szemébe néztek, majdnem kiejtette a kezéből. Pedig ez a magatartás egyáltalán nem volt jellemző rá: még alvás közben is egy ujját mindig rajta tartotta. Mikor rezet vett, s megkapta az ígért fémekeket barátjától, Gragath-tól, már tudta: az ő ideje lejárt. Nem sértődött meg. Csalódott volt ugyan, de nem sértődött meg. Valahol a hegye mélyén mindig is érezte, hogy el fog jönni egyszer

ez a pillanat. Féltre rakta minden búját, minden csalódottságát, nekiállt felkészülni az utolsó harcra. Még mindig Gatín környékén kóboroltak, olvasztókemencét és dözmögőt keresve. Az előbbire hamar ráakadtak, de dözmög helyett csak biborgörényeket találtak, és még valamit... Egy tintacsiga feküdt a kobudera előtt. Holtan, több sebtől vérezve. Kékes folyadék csörgedezett belőle. Végre sikerült kettejüknek legyőzni egy tintacsigát. Megszorította egy ismeretlen erő a férfi szívét. Soha nem gondolt arra, hogy egyszer a kőhegyűvel megöl egy teljesen ép csigát. Soha. Harcra készült önmagával: a szív azt súgta, soha többé ne vegyen mást a kezébe csak barátját, de az agyában erősebbnél erősebb szörnyek képei jelentek meg, és mind holtan. Olyan szörnyek képei, melyeket nem hogy megölni, még megsebezni sem tudott volna kőhegyűvel. Érezte belül, hogy nem tud igazságos döntést hozni.

Az ész győzedelmeskedett: még aznap legyártott egy bronzhegyűt, és már indult is tovább. De jó barátját soha nem taszította el magától: benn tartotta a zsákja mélyén, gondosan királygömböre takargatva. Az idő múltával kezdte érezni, hogy visszatér az ő ideje. Egyre többször vette észre, hogy a kobudera nézi őt. Már nem okozott neki nagy örömet egy nagy vadállat leterítése pár szűrással. Soha nem tudta megszeretni sem a bronzhegyűt, sem a vashegyűt. Mert közben vashegyűt is szerzett. Azt hitte, talán azzal más lesz, de nem. Mindig az első harcra gondolt, a vízionárral. Azóta több tucatt vizionárt megölt már, de mindegyik halálát szemtelven arccal figyelte. Bezeg az elsőnél... Ugrált örömeiben, csókolgatta új barátját, a drága kőhegyűjét. Még a vízionárnak is lenyomott egy nagy pusztit. Azóta nagyot változott a világ: gromakpáncélt viselt, nyakában virágszimbólum lógott. Egy jelvény volt kintzve a páncélra, rajta a „Lelkekben élő Igaz Barátság” képpel. Eljött az idő, döntött: belenézett a szívébe, de csak a nagy ürességet látta benne. Tudta valamit tennie kell. Messzire dobta a vashegyűt, ismét a kezébe vette öreg társát, és vad csatakiáltások közepette együtt indultak harcba. Nemrég értek be a sivatagba. A kobudera megcirógatta kedves fegyverét. Érezte a boldogságot a szívében. Ismét boldog. Semmi esélye sem maradt, és mégis mindene megvolt...

Néhány nappal később egy törpe járt arra. A kobudera fölött köröző döggesealyűkből már tudta, ismét használnia kell az ásóját. Jó szívű volt, de a temetésért cserébe eltette a kobudera holmiját. Egyvalamit nem tudott csupán elvenni tőle, de nem is akarta, annyira szorosan tartotta a kezében a kőhegyű lándzsát, hogy senki nem bírta kivenni belőle. De már nem is egy kőhegyű lándzsa volt, csak egy kiszáradt fadarab, és egy kopott, életelen kődarab. A törpe mindkét halottat gondosan eltemette.

HASFELEMETSZŐ JACK (#5191)

## ÁTADÓ

□ Átadó egy újszülött elf karakter. A költségeket állom. Aki érdekel írjon! #4786

□ Kedves érdeklődők! Átadó egy négy évet kalandozással töltött (érsd: 160. fordulós) kalandozó. Jó jellemű, Raia hívó és KI-ban is van. 17. szintű, és felszerelésében hét különböző varázstárgy foglal helyet. Korábbi fordulóim nem, legfeljebb az utolsó háromra küldöm el. Magas szórnyataggal rendelkezik, illetve egy rövid előtörténettel. Sürgős! További felvilágosítás:

☎: 27-316-959 (keresd Balázs)

□ Keresek átvételre mutáns karaktert. Nem rabzolgának. Kérlek, írjatok!

Sim-Ko-Ca (#5885) II. 1.

## BORAX

□ Borax nevében! Kalandozóársaim! Most, hogy nyilvánvalóan elfogadott tény, hogy nem Borax ül a trónon, érdekeink közegek lettek. (Borax-ellenesek és Borax-pártiak.) Közösen kell összejönnünk a szarnok Krapixlonok (és talán Éjmágus) ellen. Le kell rombolnunk a kalandozók városában épülő erődtornyokat, és a király nevében megállítani az előrenyomuló katonákat! Köszönettel:

Graham Treefrog (#4788)

□ Emberek! Tudatom mindenkivel, hogy a GFSZ leveli régi és elavult nevét, ezentúl Legio Ghalla az új nevünk. Pusztuljanak a paramatosítók és az erődök, éljenek a kalandozók és a Szabad Föld! Aki csatlakozni akar, az keresse a #2807 és #3755-ös mentális hívószámokat!

ex-GFSZ mostantól Legio Ghalla

□ Erődítésem. Borax legújabb hülyesége: erődök építését kezdte meg a helytartói városokban. Hát mire jó ez, kérdem én, mire jó ez? Arra, hogy "hőn szeretteti" királyunk újabb adókat vessen ki ránk. Hiszen a katonákat etetni, ruházni kell, nem is beszélve az építkezés költségeiről. Vagy talán építést kell? Aztán háború esetén anyi "segítség" várhatunk tőle, mint a varkardur invázió idején. Semmit. Olyanról is hallottam, hogy azért telepték át azt a sok katonát, hogy megtszítsák Erdauit a szörnyektől és egyéb szerintük fölösleges dolgoktól. És velünk mi lesz? Álljunk talán le mi is földet túrni, mint holmi parasztok? Hát nem. Elegendő volt Boraxból is a kapzsiságából! Romboljuk le az erődöket, és tekerjük ki az adószedők nyakát! Üdvözlétem minden hasonló gondolkodású kalandozóknak, a Borax-pártiaknak meg az üzenet, hogy ha még mindig kitartanak királyuk mellett, ugorjanak fejést egy szopógödörbe, és maradjanak ott!

Painkiller (#2130) 1. 19.

□ Kalandozóársaim! Ébredjétek! Borax serege valószínűleg már elindult ellenünk. Az erődítményeit a szemünk előtt építi fel pár renegát kalandozó, és mi hagyjuk? Ezért a Sötét Inkvizíció szent háborút indít a túlélők földre lépő királyi csapatok ellen. Várunk minden bátor, csatlakozni vágyó harcost a sorainkba.

Halálhozó Leoford (#3833) 1. 19.

□ Kedves kalandozóársaim! Ha voltakotok a helytartói városban, láttátok mik épülnek. Szerintetek mire való? Városfal nincs, erőd van. Naná, hogy ellennük épülnek (aki nem hiszi 1. januári AKK), garmatosítás, újabb adók, meg ami még jöhet. Most mondjam azt: Én megmondtam előre? Nem teszem. De pár ember biztos el fog gondolkodni



azon, hogy mi kell neki jobban: a szabadság vagy az alantori korona uralma. Aki a szabadságra szavaz, írjon nekem! Igor Kovalovjov (#3755)

## CHARA-DIN

□ Chara-din ellenfelei! Mit akartok? Miért? Nektek jó ez a világ? Nektek sem jó. Mi? Hogy meg lehet változtatni? Nem. Ez a világ eredendően rossz. Ezért kell elpusztítani, visszaadni az óskászoknak. Ezzel megadjuk a lehetőséget, hogy enok milliárdjai múltával egy új világ szülessen. És ha az sem lesz jobb? Új majd valaké, aki elpusztítja azt is.

Trollminátor (#3769) a Káosz harcosa

□ Már előre szólok, hogy (egyelőre) ez lesz az utolsó Chara-dinos cikkem. Chara-din nincs közöttünk. Legalábbis még nincs. Persze tudom, hogy van templom, meg káoszszimbólum, meg hívó-pontok, de ez nem jelent semmit. Chara-din akkor kerül majd az istenek közé, ha a statisztikában ott lesz majd ez: Fairlight 14 % hit 52, Chara-din X (pl. 1) % hit valamennyi. De még nincs ott ilyesmi. Továbbá, ha Chara-din visszatér, lesz majd egy paraméter is (pl. 991: Leah, 992: Dornodon), amivel BA és T parancsot lehet kiadni hívve. De még ilyen paraméter sincs. Szóval, amíg ezek a dolgok nincsenek, addig fölösleges Chara-din hollétéről vitatkozni, mert a valóság az, amit a 2. mondatban olvashattok. #2826 1. 31. Úi: Nem tartanám etikusnak, ha Chara-din esetleges visszatérése a Káosz Lordjai KT felosztás nélkül alakulhatna át (hivatalosan) gonosz KT-ből Chara-din KT-vá.

□ Na most akkó mi van karadinnal? Még mindig itt kínlódik ez a mocskó? Úzétek má! Graham Treefrog (#4788) 1. 17.

## BUNYÓ, FENTEGETÉS

□ Én, Axel Marguin mindenki által hallhatóan kijelentem: aki a Barátaim megtámadja, azt úgy tekintem, mintha engem ért volna sérelem. Nem szeretnék a helyedben lenni Tour-Mix, és egy-két nagyon izgékony (főleg tudatcsatában) Ördögi rőrsnek ajánlom: ne azzal legyen nagylegény, hogy fíjharcosokat támad meg tudati úton... Szóval készüljetek patkányok, mert jövök!

Axel Marguin (#5181), Tharr papja 1. 31. Úi: Egyebéktől több mint fél éve nem találkoztam egyetlen „családtaggal” sem. Lehet, hogy a Kereszetesek ideje lejárt?

□ Friss hullákat keresek Vangorfi (#551) környékén. Ha nincs, majd csinálók egyet. (Árnymanóból.) Spartacus (#1512)

□ Hozzad szólok te fekete, hosszú hajú, piros szemű troll férfi. Hosszú szakállad, bajuszd és zöld bőrd van. Egy kigyóbőr kesztyűt, egy bronzsisakot, egy bronzpáncélt és egy bakkuracsimát viselsz. Jobb kezében szöges bunkó, albalban kis vaspajzs, löfégyvered ubuk dobonyúl, trófeaéd egy gátvakond. Az 504-es varázslótoronnyal vagy, és ráadásul rátámasz az arra járóra. Gondolom, szerinted a program nem tudja megkülönböztetni egy első és egy tízedik szintű kalandozó skalpját.

Lehet, hogy igazad van, de az már azért mégiscsak profatlanság, hogy ilyen felszereléssel vered azokat, akiknek bot a legjobb helygyere. Ezért kérlek hallgass a lelkiismeretedre (ha van neked olyan egyáltalán), és hagyj fel ezzel a hülyeséggel, de ha gondold el év múlva megéjtszhatjuk. Csak, hogy tudj: egy tüsi, ősz hajú, zöld szemű ember férfi vagyok, kecskeszállam és rövid bajszom van. Bőröm világosabb az átlagnál. Jobb kezemben bot, albalban vízestömlő van. Címem: Szabó RICHÁRD 4079 Debrencen-Bank 54041/24

Geronimo (#4714), Tharr leendő híve Úi.: Mindenkenem írjal. Az eset '97. december 29-én történt.

□ Ide figyeljétek árnymanók, legfőképp te, U.M.A.! Állítsátok le magatokat! Kezdem unalom, hogy a Ghalla News csak a ti fajgyűlöli hirdetéseitekkel van tele. A trollok is kussolhatnak! Amikor U.M.A. és társai egy kicsit visszafogják magukat, akkor ti profátok. De még ha értelmes téma lenne! De nem az. Az ragoztatok, hogy az U.M.A.-i kis vagy nagy betűkkel fogjátok írni. Szerintem ezt rajtam kívül még nagyon sokan unják. Mentálisán miért nem tudjátok megtárgyalni az árnymanók nevére vonatkozó helyesírási szabályokat? Inkább foglaltok a helyet az értékes cikkekk rovására. Ez igen erős érvelési fogatékosságra vall. Amennyiben nem hagyjátok abba a szöfösást, kitépem a hangszálokatok és kitzöz trófeának. Ha akarjátok a beletekől is csinálhatok övet. Támadjátok meg nyugodtan! A demetek csokra nem lesz elég, hogy ne elsőre, hanem másodára dögöljétek meg. Főlélesge erőlködni, Leah vár benneteket! Gyertek, büdös quwarok! Lucifer (#5759)

Úi.: Ha már a faji felsőbbrendűségégnél tartunk, az alakváltó a király.

□ Kedves(?) , igen tisztelt(?) troll férfi! Csak hogy magadra ismerj: fekete, hosszú haj, piros szem, hosszú szakáll, bajusz, zöld bőr. Szöges bunkó, kis vaspajzs, bronzpáncél, bronzsisak, bakkuracsim, kigyóbőr kesztyű, tigriszőnyeg(?) trófea. Egy fordulón belül készítesz megamagadát egy alakváltót, az Igaz Barátok Szereztesrend tagját a (17,15)-ön és az 504-esnél. Magyarázatot követelek a tetterre! A bocsánatkérést az #1527-es számar küldd, vagy pedig támadj meg engem is, mert én hiszek a lex. talio elvben! Várom válaszod: Frank Onstein (#3588)

□ Te szőke, hosszú hajú, piros szemű, fekete bőrű árnymanó férfi! Hosszú szakállad és bajszod van. Jobb kezében egy bunkó, bal kezében egy vízestömlő van. Magadra ismeresz? Elég hülyén nézel ki. Az 503-as mágustoronnyal találkoztunk. Te gyáván elfutottál, de hát ez így is van rendjén. Az árnymanók gyávák. Ha ennek ellenére van merész még egy csatára, írj a mentális címre, különben akkorát verek az orrodra, hogy a tarkódon fogsz orrot fújni! Szeretnék kinyírni, mert tudod Leah nagyon szereti az új vendégeket. Addig is, a Géres álljon a szaporítószerveidre (ha van)! Lucifer (#5759)

Úi.: Éljen Lucifer!

□ Te, aki északon egy sullárfészkek melletti mákrózsát kipusztítottál! Ne próbálkozz még egyszer, sem a növényvel, sem a türelmemmel, mert kérem az öklömmel az összes fogadát! Jobb lesz, ha hason csúszva délre mész! Ez csupán egy „baráti” jótanács volt.

Nardaal, a Róka (#4279) fekete druida

□ Üdv, te hosszú, ezüst hajú, zöld szemű elf férfi, köhögve lándzsával és paritávval felszerelve. Tróféád egy hiéna (ha-ha). Nagy szerszenc volt az 506-os varázslóháznál, amikor belém botlottál (fekete, kopos hajú, szürke szemű kobudera férfi), mert kissé le voltam gyengülve, és így megúsztam élve. Vagy keress meg mentálisan, vagy főhászkod, hogy soha ne kerülj az utamba!

**Don Sin-Ha (#5707)**

Ui.: Várom a visszavágót.

□ Űni való árnyanót keresek Libertan illetve Vangorf (#551) között. 14-16. szint a legjobb.

**Spartacus (#1512)**, a kvázárszékla

## HUMOR

□ Raiásoknak: Miért süt a nap? Mert nem tud főzni.

Fairlightosoknak: Hogyan szaporodnak a fősvények? Osztokodással. Árnyanóknak: Miért áll ferdén az árnyanó fej? Mert betörték a fogát. Gnómnak: Hogyan mutatja be a gnóm a feleségét? Gnóm.

Reggel felhúzzuk, délben megesszük, este alszunk benne, mi az? Csizma, ebéd, ág.

Trolloknak: Mi az elmerengés? Agrázkódás. Mi van a hipochonder fejfájára írva? „Na úgy?” Mi az egészséges? A halál leglassabb formája.

Mi az élet? Olyan mélti betegség, melynek halálzási aránya 100 %.

Mi a Tina magazin férfi változata? Töcs.

**Nehwon (#1657)** I. 26.

□ Látom, népszokás a GN-ben hóbölgöni olyanokkal, akikkel eszünk ágában sincs megverekedni, mert úgy parázunk tőle, mint Tgaurakhan az ezüst paritávköftől. (Ez valami olyasmi, mint a korongfából vaskarika, ha valaki nem tudná.) Íme az én emberkedésem/trópekédésem: Na ide figyelj, te Toborzásgató Iljics Vlagyimir! Jobb, ha már most kiadod a BA 2888-at, mert ha találkoznunk (csak mi ketten, kétszemkőzt, mint férfi a veled), és rossz kedvemben vagyok, akkor esetleg:

1. Úgy megütlek, hogy beledagad a páncéldobba.

2. Úgy hökön váglak, hogy az is deméni fog, aki nek emeled.

3. Úgy féltráglak, mint tifuzos a gonyolékot.

4. Úgy lefejellek, mint gátvakond a minoszkúpot.

5. Végül úgy megraklak, mint troll cserkész a táborútiért. Ehhez tartsd magad!

**Oriza Triznyák (#2888)** az Iszonyatos I. 12. Ui.: Rettegi haragotml! Mire ez megjelenik, talán már harmadik szintű is leszek.

□ A Fairlight hívó úgy döntött, leszalad a csatornához, és kifog egy pár vércápát. Leült arany kisszékére, előszedte arany horgászbotját és aranyhorgait, majd nagy lendülettel vetette be magát a halfogásba. Egyszer csak, hogy, hogy nem, az aranyhorgokra akadt valami. Hősiünk az aranyorsó segítségével partra rántotta az aranyhalat. Elővette arany mérőszalagát, megmérte, majd fejét csóválva visszadobta az értelen állatot. Már éppen dobta vissza az aranyhorgát áztatni, mikor meghallott egy hangot. Lenézett az arany cipőfűzője felé, és mit látott? Az aranyhalat. Vékonyka hangján megszólalt:

– Hé, a három kívánsággal mi leszel?  
– Na egye fene, mondjad...

**Ottokár (#3990)**, a hős I. 14.

□ Két árnyanó gyerek beszélget:  
– A te lábad sokkal koszosabb mint az enyém.  
– Jó, jó, de én két évvel idősebb is vagyok.

Troll és árnyanó sétálnak az erdőben, egyszer csak előttük terem a jöutödér, és így szól:

– Mindkettőtöknek teljestem három kívánsággal.  
– Én egy 100 kilós troll nőt kérek – mondja a troll.

– Én egy soha ki nem fogyó erszényt kérek – mondja az árnyanó.

– 200 kilós troll nő – kontrázik a troll.  
– Egy gyors alanoi csatamén kellene – vigyorog előre az árnyanó.

– 300 kilós troll nő – kiáltja a troll.  
– Legyen a troll buzí! – röhög fel az árnyanó.

Miért jó a kígyónak? Mert nem izzad a hónálja.

– Ki akar itt verkedni? – kérdi a gnóm a többieket.  
– Én! – válaszolja a troll.

– Oké, te velem vagy.  
**Hasfelmetző Jack (#5131)**

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ A múltkor valaki írt nekem egy üzleti ajánlatot a róka farkammal kapcsolatban. Sajnos a leveled valahogy eltűnt. Kérlek, írd, és válaszolok! Elnézsedet kérem!  
**Sim-Ko-Ca (#5885)** II. 1.

□ Aki találkozott az Alabástrom Űrnőjével, vagy legalább a híret hallotta, az keressen fel! Igérem meghálálom.

**Oriza Triznyák (#2888)** az igazhitű I. 12.

□ Elenios hívó árnyanókat keresek (ha van). Kizárólag kíváncsiság céljából.

**Nightwolf (#3492)** a QUWARG

□ Ezennel üdvözlöm a fiamat vagy unokatesómát vagy az isten tudja mimat: Nightwolf Jr.! Minden jókívánságom az övé, és remélem hamar megtalálja a neki való közös Tudatot.

**Nightwolf (#3492)** (a quwarg) Ui.: Még van pár hely!

□ Keresek Fairlight hívókat templomépítés céljából. ☎: 30-691-013 Ifj. Boronyák József.

**Kasul Herolf (#2281)** I. 28.

□ Keresem a Darl Sadomar nevű kalandozót. 1997. április 4-én találkoztunk. S úgy hasonlítottunk egymásra mint két tojás, tróféánk, fegyverünk, s még a KT-nk is megegyezett. Pedig ilyen kalandozó nincs a KT-ban. Kérlek keress meg! Én azt hittem, hogy a letüközés egy KT-képesség, de az elképesztő rovat alapján már nem hiszem.

**Issus Banth (#1173)** I. 30.

□ Keresem azt a fekete, hosszú hajú, szürke szemű, kőrszakállas ember férfit, akinek a kirabolt és megcsónkított holtestét 1998. január 16-án, a (74, 61)-es koordinátán megtaláltam, és eltemettem. Ha magadra ismertél, kérlek jelentkezz a lenti mentális számon, és írd meg, hogy miért leleled halálod, és mi történt veled utána köszönöm.

**Nathan (#2691)** II. 1.

□ Orosházi és környéki kalandozók és/vagy HKK-sok jelentkeztek!

**Szabi, a Bobby (#5271)** I. 20.

□ Te normál, vörös hajú, árnyanó férfi, aki megloptál egy ember férfit a (105, 52)-es mezőn. ha nem is adod vissza az elemelt tárgyakat, jelentkezz! Egyelőre nem csak a kalandozószámra vagyok kíváncsi. Türelők! Ezúton tudatom veletek, hogy mindenben támogatom Fun da Menthal egy tolvajjelenes KT létrehozásában. Üdvözléte!

**Mediron con Sirius (#5206)** II. 5.

## SEGÍTSÉG

□ Egy kezdő alakváltó keres mindenféle infót a TF-ről:  
**Szabi, a Bobby (#5271)** I. 20.

□ Gonoszok! Ha szeretnétek egy új hittársat (még kezdő), akkor írjatok nekem, melyik istennek célszerű beáldozni (Leah, Tharr előnyben)! Ja, és különben egy ember férfit vagyok (de sajnos még csak semleges). Kérlek, írjátok! Előre is köszönöm:

**Diablo**, a kis gonosz

□ Gonoszok, különösen Leah hívők! Nemskóra én is a halál urát szolgálom, illetve csak szolgálom, ugyanis szerettem magamnak egy aranypikejt. Azóta már szaporodott is. Még nem vagyok elég tapasztalt, így nem tudom mit csináljak. Valaki szedje le ezeket rólam! Ha nagy leszek, meghálálom.

**Sim-Ko-Ca (#5885)** II. 1.

□ Raia hívők! Segítséget kérek tőletek. Keresem istenünk rúnakövet (a koordinátákat az egyes labirintushoz viszonyítva adjátok meg, ha lehet). Továbbá várom jó, vagy Raia KT-k ismerető leveleit, valamint a Kerekorsó KT vezetőt/tagjait is kérem, küldjenek néhány sort tevékenységükről. Irni az alábbi címre lehet:

**Becker László**,  
6400 Kiskunhalas, Bercsényi u. 18. I. 21.

□ Törpék és más kalandozók! Most érkeztem meg a Türelők Földjére, de minél előbb az igaz istent, Sherant akarom szolgálni. Bárki, aki bármilyen tudna segíteni céloom elérésében, kérem, hogy segítsen. Az információkat a következő címre várom: Fejes Dávid, 6753 Szeged, Napugár u. 5.

Persze üzenhetek mentálisan is.

**Golden Axe (#4875)** I. 22.

Ui.: A trolloknak üzenem, hogy adják ki az FL 4-et. Én már megvettem.

## SZÖVEVÉSG

□ ÉDSZ-esek, Sheran Múmiák és Fekete Druidák! Nardaalra reagálva kiadtam a BA 995 parancsot. Remélem, hogy a megletezzétektől bízalom, a békés szándék nem főlöleges. Jó kalandozást!

**Nehwon (#1657)**, Mésyostól Vándorai I. 20. Ui.: A galati erőtítmény megostrolásához keresek legalább 10. szintű társakat. (Jó lenne, ha Numpet Zaks nem szúrna ki velünk, és nem akarunk megfosztani minket a fejlődés lehetőségétől!)

□ Fairlight a leghatalmasabb. Azért a többi isten is éljen! Kenyér és víz. Addig amíg én.

**Ottokár (#3990)**, a hívő I. 14.

□ Gondjai vannak a Közös Tudatokkal? Azt sem tudja már, hova lépjen? Görseim már a móri gyümölcs sem segít? Nos, ha egy elfkövő elf, mi tudjuk a megoldást problémáira. Íme, itt az Erdők Vándorai. Egy csapat, amelyre mindig számíthat, ha jól megy a sora. Akikben semmiféle csalódhat, ha baj van. ezen felül kétszer olyan jól tisztít, mint a hagyományos.

**Banális Aljibek (#3813)**, Király Viktor, 8200 Veszprém, Alkotmány u. 11. ☎: 88-411-864

Ui.: *Ha a neve nem Sándor, Legyen Ön is Vándor! Vagy ha mégis Sándor, Akkor is!*

□ Gye'e igyá' velünk!

**Graham** a Kerekorsóktól

□ Jól van, jól van, gyűlnek már a QUWARGOK...  
**Nightwolf (#3492)** a QUWARG

Ui.: E-mailben is jelentkezhetek az alábbi címen: lpetar@freemail.c3.hu



□ Jelentkezőket várunk egy most alakuló bárd-KT-ba. Faj, hi mellékes. Lehetőleg Libertan közelében levők jelentkezzenek az alábbi mentális számon vagy címen.  
(#2539), Polgári Tamás, 8800 Nagykiszta, Törökvári u 1/3. ☎: 93-322-801

□ Leah papjai, fivéreim és nővéreim! Olyan a hitünk, mint az állott pocsolya. Leah, a Hatalmas nem azt várja tőlünk, hogy csak tegyünk pár kisebb dolgot (gonoszokdás, küldetések), hanem hogy terjesszük a hitet. Ezell ellenében egyre többen hagyják ott a koponyát, egyre kevesebben veszik komolyan a Halált. Pedig kellene, mert az út végén mindenké vár (rátok is kedves LIN-es barátaim), és ti, akik fölésküdtetek az ő nevére, ott kaptok igazi hatalmat. Építsetek templomot és oltártokat, gonoszokdjatok, romboljátok le az összes világtörténetet, és a holtakat hívjátok egybe, hogy ellenségeitkre küldessétek őket. Aki a legelőbb oltárt építi, aki a „legjobb” lesz a hitében, arra nem holmi evilági jutalmak várnak, tiétek lesz az Örökkévalóság. Tehát rajta, és ha segítség kell, keressétek a Profétákat!

**Igor Konovaljov (#3755)**

□ Ne kenődjön többé talpra,  
Kvazárpáncéllt minden quavagra!  
Üdv Nightwolf!

**Re-U.J.M.A. (#3441)**

□ Ordo Mutantum? Kékvérű mutánsok? Ha, ha, ha! Ez aztán a jó vic. Ezt ti sem gondoltátok egyelőre. Hogyan lehetne egy olyan fajnak (már ha fajnak lehet őket nevezni) nemesi rendje, ami csak pár (max. 5) évet létezik csupán. Hol vannak a hagyományok, tradíciók, előjogok? Aztán még kinek a nemeseszületettségéi vagytok? Őket kérdéztetek már mit szólnak az alárendelt szerephez? Ha pedig nem így vélekedtek, hogyan nevezhetitek magotokat nemeseknek, kiváltságosoknak? Azt hiszem, ti vagy valami komoly fogalomzavarban vagy nagyzási mániában szenvedtek. Térjétek már észhez, és vegyétek észre magotokat. Térjétek vissza a reális fantázia világába, és hagyjátok az öntönijenezést! Ha valaki a fent említettek megbántanak, az nem érdekel. Az igazság mindig fájdalmas. Bezony, bezony! Ajánlom magamat!

**Resktor (#5803)**

□ Tisztelt kalandozók, leendő barátaim és ellenségeim! Először és utoljára szólok hozzátok normális hangnembem, tehát jól figyeljétek. Nevem, mint nemcsakora jobban ismertek, gyűlöltök, szerettek, átkoztak vagy tisztelték: Kiköpött Ubifej. Céloom, olyan kalandozók megismerése, akik túlzott önbizalomhiányban szenvednek, és már most pályafutásuk elején, közepén vagy végén, mindegy mikor, isteni erőt képzelnék magukban. Elegendő jelentkező esetén egoista KT-t alakítanak. A jelképe lehetne egy örökzöld mezőn virágzó egészséges egoizmus. A célunk pedig csak önmagunk elismerése és legyőzése saját istenségünk kinyilatkoztatásával. Lehet, hogy sokan baromságnak vélik soraimat, de akik hasonlóképpen érzékek, azok tudni fogják miről van szó. Aki értelmet lát benne, jelentkezzen! Bárki, aki igazán hisz magában.

**Kiköpött Ubifej (#3969)**

a leendő kódos tudatvezér

## ÜZLET

□ Tharr keresztjét ezüst vagy arany papi karkötőre cserélném. A két tárgyat kapcsolatban minden más megoldás is érdekel. ☎: 284-5907 (Pétert keresd).  
#2551 I. 27.

□ Az északi helytartói városban vagy környékén a következő tárgyakat megvásárolnám: optéri agyskál, 40 pirkít, drótször, smaragd védőgyűrű. Cserébe sok arany, vagy tárgyak pl.: obszidián karkötő, ezüstsuriken, manifesztortonylúvány, DEM, usw.  
**Signy Mallory (#2500)**, a bajnoknő

□ Obszidián karkötők eladók! Van még aranytű, ezüst, mo gyöngy, ékszerék. Érdekel: arany vagy ráfűzetéssel smaragd védőgyűrű, szrenysemault, esetleg erőöv. Köszönettel:  
**Graham Treefrog (#4788) I. 17.**

□ Remákszívet vennék 300 ap-ért + egy sárga erőövért. Sürgős! Illetve nagy mennyiségben kellene gyöngymano aranytűt vagy tárgyakért cserébe. Libertariani előnyben.

(Bicskey Barnabás ☎: 72-332-439)

**Issus Banth (#1173) I. 30.**

□ Kalandozótsáim! Következő tárgyait kínálom megvételre. Gráko-hegység és Libertan környékén levők előnyben. Tárgyaim listája és egységárak: páncélok: két kígyóbőr kesztyű (7 ap), 1 bronzpajzs (30 ap), 2 bakkuracsizma (20 ap), 1 szöges páncél (40 ap), 1 rézsískal (10 ap); fegyverek: 1 szöges bunkó (12 ap), 1 bronzhegyű lándzsa (18 ap); csecsebecse: 1 kétkard-szimbólum (30 ap); használati tárgy: 1 hebrencscsapda (22 ap), 1 túskecsapda (12 ap), 1 csontkulcs (6 ap); tartók: 2 uzbanýcsőr (9 ap), 2 ugarháj (6 ap); egyéb: 3 magszimbél (7 ap), 2 evaporórháj (7 ap), 5 sallankarom (3 ap), 2 vizionárszem (4 ap), 3 dözmöngszív (4 ap), 2 hebrencsálkapocs (6 ap), 2 surranófogó bőr (3 ap), 1 rákpáncél (6 ap), 1 grifftojás (sok), 2 lapockacsomó (6 ap), 2 fabontó (7 ap). Durván a bolti ár 75 %-át vettem. Egy-két ritkább tárgy többé kerül, ezeket nem kaphatsz boltban, ha mégis, így is olcsóbb, mint a bolti ár. 100 arany feletti vásárlás esetén 5 % árengedményt adok. Van még néhány kisebb tárgyam. Ha valamire még szükséged van, írj, lehet, hogy megvan, csak nem volt humorom felírni a listára. Üdv:

**Dur Yazil Abbad (#2424)**, Király Ferenc, 5920 Csorvás, Zöldpálya u. 1.

## VERS

□ **EGYEDÜL**  
*Némán ülök, s álmodozok  
Hallgatom a csend dalát.  
Egész nap csak rád gondolok  
Úgy érzem megöl a magány.  
Szemből kicsorul egy könnyecpp  
Lassan végigfolyik az arcomon  
Várom, hogy végre átölelj  
Mert szeretlek, s bírányol nagyon.*

**K. Ágnes**

## EGYÉB

□ Akiket érint, azoknak üzenem, hogy ezután el lehet érni e-mailen keresztül is. Így gyorsabb a kapcsolatteremtés, de a címem egyelőre titkos marad. Vtéz Paprika Janinak és Kaa'Gheolnara kötelező megkérésnel! **Alaron Galdra (#5984)**  
e-mail: galdra@mi.stud.pmmf.kjpte.hu

□ Helyezze pénzt biztonságba! Adóparadisomai befektetések Boraxmentes övezetben, maximális hozammal! Megbízottaink minden kiszípolozott város fogadóijában megtalálhatók, ismertetőlejek: aranyszínű köppönyeg, kvazárláncón lógó érszék.  
**Szabad Vállalkozások Bankja**

□ Arra gondoltam, a IV. Szépségversenyen lehetne egy új kategória, hogy az „egyszerűbb kinézetű, nem olyan népszerű hölgyek” (by Quasimodone) is nyerhessenek. Nos, e kategória neve Ghalia Csúfja lenne. Itt nagy eséllyel indulhatna a fent említett belső szépségű nőszemély is. Myrának üzenem: úgyis szebb vagyok nálad! A női KT létrehozásához egy kis segítség: Leszhoszon kéne megalapítani a KT-t! Deianeira, te is így gondold? Puszi mindenkinek:

**Sötét Parpatkány (#3787)**

az árnymano faj büszkesége, a legszebb Ui: Eladó 450 arany adósság. Fízetés ap-ban, vagy moa tárgyakban.

□ Árverési felhívás! Biztosr év és Fehér Bérc Városok Tanácsai közleménye: Városainkban újabb parlanczások történtek. A kialakított közművesített telkek a helyszínen megtekinthetők. Az írásbeli ajánlatokat lezárt borítékban kérjük bármelyik kalandozóvárosi képviselőnek leadni. Eredményhirdetés: V. U. 7. Hittelenek hava Ghalia napján. (Korrupció- és adómentesség, természetközeli telkek, jó levegő, vízpart, illetve hegyoldal.)

**a tanácstagok**

□ Az egységnyről. Válasz Zanarchistának. Kb. két éve már, hogy a gonoszok többen vannak, mint a jók. És egy szövetség (leendő KT), a Fekete Druidák, akik állandóan az egységnyűl hirdetik. Ők úgy akarják elérni, hogy a Dornodon és Leah hívőkkel barátkoznak, és a jókat megtámadják. A kérdés már csak az: a gonoszág segítését értik egységnyű alatt? Ez a szent harc? És mégök szűk a Sheran Múmiákat. Ők legalább nyíltan támogatják a gonoszágot, nem képmutatóban. A Fekete Druidák ilyen KT-szimbólumot terveznek: bíborhold előtt álló nemes trikornis. Egy valóban sötét-lelkű druidákból (nem tévhit) álló csoport be akarja moskolni ezt a gyönyörű, fehér araurjú leházt, azzal, hogy KT-szimbólumként akarja felhasználni. Zanarchista! Megnyugodhatsz! Nem kacsingatnak ök a jók felé. Az egyikük lopni akart tőlem. (Egy semleges miert lop?) A másik csak azért támadt meg, mert napszimbólum van a nyakamban. (Mit szölköl ehhez hittársaim?) Én még soha nem ártottam a természetnek. A Fekete Druidák három dologban különböznek a gonoszoktól. 1. Virágzimbólumot hordanak. 2. Az araurjúk semlegesnek tűnik. 3. Talán revitalizálnak is néha. Aztán hogy fel vannak baráboroda, ha egy tanácstag bővível tőlük. Talán mákrózást kellene osztogatnia minden szembejövőknek? Azért, mert tanácstag lett egy számotokra nem elfogadható városban, fel kellene adni az eddigi életét? Remélem, egy veszesboltna vásárolni, amelynek a helyén nemrög még erdő volt. Még mielőtt valaki azt gondolná, hogy amit most írtam, azt csak kitaláltam, minden állításomra van kézzel fogható bizonyítékom. Végül a szimbólumra visszatérve: a trikornis helyett ajánlom nektek a sötét (fő)gnómot, esetleg óriás patkányt, az umor-piócát, az orgyilkost, az útonálló vagy a dögekeshyűt. Van választék hozzátok illő lényekből.  
**#2826 II. 2.**

□ Az elf, aki csak nemrög érkezett a kitégett földekről, már két napja táborozott, mikor hatalmas csörtetéssel előugrott a bokrok közül egy hatalmas alak. Bronzpáncél, bronzsisak és bronzpajzs egészítette ki öltözékét, fegyverként szöges bunkó lóbalát. Az elf meglepetten vette észre, hogy a troll (mert az volt a drága) nekirent. Fel is vette vele a

harcot, mivel nem látta, hogy nálánál képzetesebb lenne. Az első túléltetés után megletpetten vette észre, hogy csak egy karcolást tudott ejteni ellenfelén, a második összecsapás után pedig jobbnak látta, ha menekülésre fogja a dolgot. Az egész napját elszúrta a dolog, még egy rambó bogár elől is kénytelen volt elbújni sérülései miatt. Egy hét múlva mindez újra megtörtént. Az elf csak ezután jött rá, hogy valami megdöbbentő volt a troll nyakában. Egy szövetség tagjába belekötött, aki ráadásul valakinek a „kisöccse” nem böcső dolog, még akkor is, ha elrontja az elf egész napját.

(#4173) 1. 21.

Ui.: Ha valamelyik bőlecsbő trollygüölő nyugaton jár, akkor szép pénzre tehet szert, ha levadászza a kis kedvencet, még mielőtt több ember kedvét elveszi játéktól.

□ Egyre többször látom, hogy egyesek a saját fajukat magasabb rendűnek gondolják a többinél, és hogy a fajgüölő, nagyfajájú kalandozók hírdései ellepik az Aprókat. Jó, jó, szőlásszabadság meg minden, de azért mindennek van határa. Jó lenne, ha mindenki elfogadná, hogy Ghallán nincsenek felsőbb- és alsóbbrendű fajok. Kedves Chris Huff! Ha az árnymanók, „genetikai korcok”, akkor a trollok is azok. Ghalla mind a nyolc humanoid fajja különböző genetikai mutáció eredménye (a mutánsokról nem is beszélek). Valószínűleg volt egy közös ős, és mindegyik faj abból fejlődött ki. És a közös ősök – bármibe felagodom – nem a trollok voltak. És nem is az árnymanók, elfek, törpék, alakváltók, emberek, gnómok, kobudarak. (Ha akorad, kérdezd meg Tihor Mikdó!) Mindegyik fajnak vannak olyan tulajdonságai és képességei, amirre büszke lehet. Úgy hogy minden rasszista beállítottságú egyén szálljon már le a magas lóról, és próbálja meg „civilizált” viselkedni. Üdvözlettel: **Nox (#2407)** 1. 21.

Ui.: Csak hogy a leglassabb felgőgásúak is megérsenek: nekem az évilágon semmi bajom sincs Ghalla egyetlen fájával sem. Hogy pár egyénnel igen, az más tésztá.

□ Elegen van! Az elmúlt fordulóim alatt, hogy vulgárisan fejezzem ki magam, hülyére bővültek. Pirkít, tüske, grifftojás stb. Most betelt a pohár! Dornodon, kérlek ne sebzeld meg, de pont a te tanácsaidat követem – „az első legfontosabb te vagy. A második is...” – mikor kiáldozok tőled, és oda megyek, ahol a szintiszta öngész található. Beáldozok Eleniosnak. Aztán hülyére bővülöm a világot. Csak egy adalék: az elmúlt nyolc fordulóim alatt egyszer megloptam, hatszor bővültem. Tehát igaz a mondat: „A szerelmek áll, butit és nyomorba dönt.” Üdvözlettel: **Dr Akula (#3439)**, a gonosz Ui.: Köszönöm Dornodon hívó barátaim kedvességét, segítségét! U.M.A. ötlete nem is rossz. Valaki szójót TM (nem trade mark) írnamk, hogy egy fontolóra!

□ Figyelem! Február közepén megkezdődtek Dornodon új templomának építési munkálatai (a 105, 87) koordinátán. Jelentkezni a 76-476-422-es telefonszámon (Ricsit keresd) vagy mentálisan (#2130) lehet. **Painkiller (#2130)** 1. 19.

□ Hosszú, s kimerítő kalandozásaim után fardant rogytam le az utamba akadt szent tölgyfa alá. Rögötn elaludtam. Álomban maga a Földanya jelent meg előttem, s a következőket mondta: „Nardaa! Hűségese hívem vagy. Köszönöm. Most viszont egy új feladatlal bízlak meg. Add tudtára az új városokat építőknél, hogy a mesterséges harmónia nem vezet sehova, csupán a természetes

harmónia.” Ezt követően a szépséges Istennő el-tűnt, mintha ott sem lett volna. Másnap kipihen-tem, megújult erővel ébredtem, a szívbemen az új feladatlal, melyet ezennel teljesítettem is. Sheran neve legyen áldot!

**Nardaa, a Róka (#4279)** fekete druida

□ Forgalmis helyen (városháza közelében) lévő xantroszi cipészműhelyemet és otthonos házamat ráfizetéssel elcserelem biztosrvi telekre vagy kisebb házra. Minden megoldás érdekel. Jelige: „Te-le a hócipóm a katonákkal!”

**Cipő Ernő**

□ Ha van valaki, aki nem szégyelli az utolsó fordulóját, az legyen olyan jó, és küldje el a fénymásolatát! Nem számít, hogy most indultál, vagy a csatorna túloldalán jársz. A karakterlapok nem számítanak, csak maguk a kalandozók (legalábbis nekem). A jelszó: Megmentened a világot, de sajnálász 30 Ft-ot bélyegre? **Csordás Attila,** 2481 Velence, Szabolcsi út 61/a 1988. II. 1.

□ Hellyőztek kalandozók! A hatalmas kalandozó, Lucifer olyan hozzátókat! Keressék néhány alakváltót, akiknek olyan gondolatai vannak, hogy meghódít-sák a világot. Nos, ezt elérhetjük azzal, hogy legyil-kolunk mindenkit. Közös Tudatot sajnós meg nem tudunk alapítani, nem részletezem, hogy mi-ért. Ákt érdekel az ügy, az keressen fel a mentális csatornákra, és ezután adjon ki minden élőlény-re T-t. Én már most kiadtam. Higgycetek el, és a legjobb megoldás a világalomra! Leah is örülni fog a sok vendégnek. Aki viszont nem így gondol-kodik, az nyugodtan támadjon meg. Nem lesz so-káék egyedül, majd a többiek is mennek utánuk. Na, nem foglalom többet a helyet. Addig is jó gyil-kolást: **Lucifer (#5759)**

□ Hogyan sértsük halálra kalandozóúrásainkat. Írta prof. U.M.A., az Igaz Barabók Szereztesrend tagja, a Kvaráz Sziklák Tudomány Egyetem dísz-doktora, és az Országos Tahlógiai Hivatal dékánja. (Hmm... Ha nem ölnek meg mostanában, hosszabb lesz a nevem, mint Sötét Orlnak.) Szóval a példaszöveg: Kedves Chlovia! Szeret-nék kérni tőled egy szívességet. Nem, nem arra gondolom! Állj fel nyugodtan, és csukd be a szád. Tudhatnád, hogy jobb ízlésem van annál, mintsem így kérnék (pláne tőled). Arra szeretnélek megkérni, hogy ha már minden áron hírvérest akarsz nekem csinálni, hagyd azt hozzáértő szem-élyekre (pl. rám). Nagyon rendes tőled, hogy időt és fáradságot nem kímélve, hírdetést írsz szerény személyem főszereplésével, de mi lenne ha inkább hasznosabb tevékenységekkel foglalnád el magad? Tudom ajánlani például a zoknisoppo-lást, vagy a továbbképzést az Elenios lányai műin-tézetben. Maradok tisztelttel:

**U.M.A. (#5569)**, az árnymanó

Ui.: Látod Penny? Ilyen egy igazi tahó. Sokat kell még tanulnod, de jó úton jársz. Mindent bele és hájra!

□ Kedves kalandozók! Kérek mindenkit, olvassa ezt figyelemmel, akár van FU-ja, akár nincs, hi-zen még neki is lehet, hisz „Elenios úrnő útjai ki-fürkészhettek...” S ez még akkor is igaz, ha nem az ő hitét vallod. Ki tudja mikor ér utal a sze-relem? Azért kereslek meg benneteket ezen cik-kimmel, mert tudatni akarom, hogy az FU meg-reformálása ezennel kezdetét vette. Ugyanis már több fordultunk ezúgyben Tihor főistenhez, és most végre engedi. Valahogy így képzeljük el: 1. Lehetne használni első paraméterként mind-azokat az értékeket is, amit a B/A/T parancsnál.

Természetesen nem ideértve az azonos neműeket és a szörnyeket. (Még szép... hi-hi...)

2. Lenne második paraméter, amivel az FU sike-rességének mértékét lehetne meghatározni, vagy-jából így: ha a második paraméter 1, a leány elfo-gadja a virágot, megköszöni, majd távozik. Ha 2, a leány elfogadja a rózsát, ad érte egy puszit/csókot, majd elköszön. Ide kellene néhány jó szöveg/in-dok, hogy miért nem maradt/utastól. Ha 3, a leány elfogadja a mákrózsát, ad érte egy forró csó-kot, majd sor kerül egy erotikus játékra, de „min-de csak akkor hajtodik végre, ha legalább egyikőtök-nél van ovimom bogó. Ha a férfinel van, automa-tikusán átad egyet a hölgynek. Aztán majd 6 el-dönti, beveszi-e vagy nem. Ha egyiknél sincs bogó, 3-as paraméterként funkcionál. Ha 5, ak-or úgy működik, mint eddig.

3. Ha a harmadik paraméter 1, akkor a parancs nem törődik (mint FKT esetén). Sőt, még azt is megengedte, hogy a szövegeket mi fogalmazzuk meg.

Szóval előtünk a pálya, had legyen benne min-denki véleménye, ha erre lehetőség van. Épp ezért azt kérném, akinek van ötlete, javaslata, észrevé-tele stb., persze csak a jó ízlés határain belül, azt arra kérem, küldje el azt nekem, hogy az új ver-zió, azaz az FU átalakításához minden szalonké-pes ötletet, véleményt, javasolt szöveget, szöveg-részt, javaslatot figyelembe vehessünk, mielőtt a teljes javaslatot elküldjük Tihor főistennek, hogy beépítse azt a jelenlegi programba. Aki ez ügyben írni szándékozik, az ha lehet, minél hamarabb küldje, mert szeretnék minél hamarabb elké-szűlni az új verzió teljes javaslatával. Csak arra kérném mindenkit, hogy a javaslatok kifejtésekor, illetve a szövegjavaslatok ismertetésekor, lehetőleg ne felejtse el, hogy a TF-en kiskorúak is játszanak, és lehetőleg jól legyen a TF-hez, azaz ne legyen benne anizomizmus. Sok-sok szerettel, javaslataitokat, észrevételeiteket és hozzászólásaitokat várva:

**Sötét Orlan (#3409)**, az alakváltó,

az Igaz Barátok Szereztesrend tagja, a jó II. 1. Ui.: Javaslataitokat várom a cikk megjelenésétől kezdve egy hónapig. Aztán nekikezdünk. Címem: Flaskó István, 3600 Ózd, Lehel vezér út 18/a 2/4. „Urbán János részére”.

□ Ki mondta, hogy a vadrottolt egy támadásból le-het csak megőlni? Az illető nyilván nem találkozott még eggyel sem. **Ottokár (#3990)**, a vadrotygilkos 1. 14.

□ Megbízható növénykedvelő házaspár (elf) ker-tészi állást, parkgondozást vállal magánháznál vagy hivatalnál. Bízotsrvi és környéke előnyben.

**Faunalis Florentin és Flóra,**

Huertol, Királyunk dicsőesége stány 34.

□ Mi lenne, ha csinálnék egy Phua-minosz jelző-rendszert? Minden kúpnál egy táblán feltüntet-nék a legközelebbi (8-16 mező) kúp(ok) irányát és távolságát.

**DC. Silver Panther (#4751)** 1. 15.

Ui.: Én, mihielyt lesz alapanyagom, elkezdem.

□ Nagyon divatos lett mostanság a hitterítés. Az én papi rangom viszont jelenleg nem hitterítés, és sosem szerettem a hitterítő szövegeket. Mivel, ha valaki az alapján választ istent, hogy kinek a nevé-l temőik az agyát, akkor később még átkozhatja magát, hogy miért hagyta magok ráirányítani vagy befolyásolni. Ezért csak ennyit mondtok: ha valaki Raiát szeretné követni, és infóra van szüksége, ír-

jon nekem, és írja meg azt is, hogy merre kalandozik. (Igy könnyebb konkrét segítséget adni.) Még mielőtt valaki azt mondaná rám, hogy ez is olyan mint a többi, csak azoknak akar segíteni, akik az ő istenét akarják követni, írhatnak Elenios, Sheran, Tharr és Fairlight leendő hívei is. Tőlük kérnék egy apróságot is, amit nem fogok elenitizni: hármas agreszió vagy BA jó jellemű. Továbbá felhívom a figyelmüket arra, hogy sokan jelentkeznének, valószínűleg nem tudok mindenkinek azonnal válaszolni.

#2826 II. 2.

□ Nehogy azt higgyétek, hogy San Dielnek igaza van! Ugyanis nem az elfogott szörnyeimnek kell kaja. Azért akartam megrendezni a versenyt, hogy ki nevez be a versenyre. Az eredmény: nem jelentkezett senki. Ezért még az előző hirdetésemben beszüntettem a versenyt, de ha akarjátok egy másik időpontban, egy másik helyen majd hozhatok nekem köveket, és ha sokan akarják, felépítem Xai-xai-dzsexi-mex csúcsot 2718 m magasra. Ezt a hirdetéset azért adtam fel, hogy ne nézzetek ilyen barbárnak, hogy kinczom szegény hernyókat.

Xai-xai-dzsexi-mex (#2718)

□ Nem tudom próbálták-e már definiálni a Barátságot? Elég nehéz dolog, hisz ez is egy érzés. Mint ilyen egyszerre nagyon tág és nagyon szűk fogalom, akár a szerelem. Talán az is, ki tudja, hisz az Igaz Barátokat sem lehet egykönnyen elválasztani egymástól. Azt hiszem a barátság azért alakult ki az emberben, hogy minden köztűség nélkül el tudja mondani: tartozok valahova, várnak valahol. Szerintem nincs fajjobb dolog, mint egy barát elvesztése. Tudom, hogy én ez ellen küzdeni fogok, míg leklem fel nem oldódik az ég kékjében, és nem szűnik meg létezni. Persze nem azt mondom, hogy mindig, mindenkor jóban vannak a barátok, de tudni kell megbocsátani vagy legalább észlelni azt a másikat a békülésre. Akármilyen enyhe az ember vagy akármekkora hibát követett el a másik. Hisz az a barátod és neki ugyanúgy fájhat ha megbántott.

Dinen Ithildin (#3777), az agitátor

□ Nem túl régen vagyok a Türlők Földjén, de elég volt belelapoznom a Ghalla Newsba, hogy megrettenjek. Nem a Chara-din invázió, nem is Borax túlkapásai ijesztettek meg, hanem tulajdon kalandozásaim. Némelyik – már bocsánat – olyan sötét, hogy a szópókó világát szájában. Itt az „Irtusk ki az Elenios hívőkét!”, meg a „Jaj istenkém, még a végén fehér lesz az aurám!” típusú elmebajokra gondolok. Te jó ég! Ha itt ilyen alakok szabadon rohangálhatnak, lehet hogy jobb lett volna a kiégett földön maradni. És akkor még nem is szóltam a tudathasadásokról (jó Leah pap, skulpturalajdonos Raia hívő), a fagyútlókról (Utolsó Moeskos Alakváltó és társai), a kormányparti és forradalmi erőkről... Brrr! Egyévtértek az azal, aki szerint nem kell ide Chara-din, ennél nagyobb káoszt úgyse tud csinálni. Hogy stilszerű legyenek: „Nyugodni Vagyok, a vadnyugat itt van...”

O. Triznyák (#2888) a sajtóészéta I. 12.

□ Sokan mondják, hogy csupán azért írok rendszeresen az AK hasábjába, mert egoista vagyok. Ez nem igaz. Például azért sem, mivel még nem jelent meg rólam HKK-s kártyalap. Nem úgy, mint más kalandozókról. Ez van...

Nardaal, a Róka (#4279) fekete druida Ui: Hnm, azért nem fogom visszaautástani, ha felkeresnek majd amiatt, hogy üljek modellt egy Nardaal, a Rókat ábrázoló sheranos HKK lap mellett. Úgyhogy lapkészítők, hajrá!

□ Szeretettel üdvözlöm minden barátomat! Cylk vagyok, a Harcoson, az Éjharcos Közös Tudat tagja. Ezúton szeretném közölni mindenkivel, hogy élek, itt vagyok köztetek. Tudom, sokan leírták már az aktív kalandozók közül, de korán tették. Problémám voltak, hitem megingott. Többször megpróbáltam átáldozni a Háború istenének, de Fairlight nem hagyta, mindig valami akadályt gördített elém. Megértettem, hogy neki rám is szükség van, így megerősödött lélekkel szolgálok tovább. A barátaim sokat segítettek, hogy a belső világság átveszjem. Úgy érzem, sikerült. Kicsit talán megváltoztam, néhány dolgot másképp látok mint régen, de még mindig Cylk vagyok, és itt vagyok.

Cylk I. 30.

□ Szerszámmal rendelkező masszív törzse jól fizető bányászti állást keres Fehér Bérc környékén.

Kövájó Bliztat,

Libertan, Adószedő tér 2. pince

□ Szervuszok trolltársaim! Le kellene csapni ezt az U.M.A.-t vagy kit, mert nagyon elszemtelenedett! Na most arra a Givangelre is ráferne egy (vagy több) alapos terve. Azon siránkozik, hogy lehányta egy aurapollár. Na és? Szegény Pollira biztos rájön a hányinger, mikor meglát egy árnymanót. Ezen mondjuk nem is csodálkozom.

Painkiller (#2130) I. 19.

□ Szíves elnézést mindenkitől, aki abban reménykedett, hogy végképp megszabadul tőlem. Nem meg. Két hónapig bírtam, de most már nem tudom visszatartani. Szerintetek melyik a jobb megoldás? A nyolcoidalas apró, vagy a háromoldalas apró és mellette négy oldal hasonló színvonalú írás: „A Kalandozó Városok Tanácsai cáfolják a hírt, miszerint egy tagjuktól letartóztatott volna több rendbeli szeméremtsértésért és közbotrány okosságért. Tehát nem igaz, hogy Yazmina, valószínűleg előrehaladott kora miatt fellepő szexiáltása végett felejtette el felhúzni a nadrágját, és így az sem igaz, hogy többen halálra röhögtek magukat, mikor az említett személy meztelen alsó felével, árme a városi tanács pещéjével parádézott Libertan főterén. Az pedig végképp nem igaz, hogy a polgárok beperelték volna a városi tanácsot, mivel a látvány maradóan károsodást okozott több fejlődésben levő gyermek pszichéjében. Mellesleg az sem igaz, hogy Krapixon Krapulaxnak a szobátársa, ifj. Lord Kovács József azt mondta volna, hogy kutykuruty. Nem. Teljes mértékben elhatárolják magukat.” Na én inkább az aprókra szavazok. Ennél még a Scatman-féle hirdetések is szórakoztatóbbak. (Pedig ez nálam nagy szó!) További jó cáfolást és elhatárolást! Még több lett érszény! Üdv: U.M.A. (#5569) az Árnymenő

□ Üdv türlők! Most azokhoz szólok, akik kifejezetten zavarnak tetteikkel, cselekedeteikkel. U.M.A.: fajtársam vagy, de miért utáld a trollokat? Razul: miért utáld az árnymanókat? Na és persze a sok Chara-din, Leah és Dornodon hívő, akiktől mást sem lehet hallani mint, hogy „öfjünk meg mindenkit, aki mozog” vagy „romboljunk le mindenit”, meg „hé vigyázzatok, mert jön a káosz, és aki nem Chara-din hívő, az meghal”. Underóti. Na mindegy. De azért ne csodálkozzon az ilyen, ha meglopom. Hihíhí! Na csáó!

Zsebfelmetsző Jack (#5404) I. 27.

□ Tisztelt kalandozók! Rasty Buragghia és Baltás ... (olvashatatlan név a szerk.) szől hozzátok. Rasty egy KT-érett troll, és várja olyan KT-k leveleit, melyek befogadnának egy Tharr hívő trollt. Bal-

tás két dolgot is üzen. Minden mennyiségben adnak rezet és ónt egy kevés pirkitért. Mondjuk legyen 5 db pirki ára 2 réz és 2 gn. Ugyanitt vennék vasat. Aki tudja mennyiért lehet időmítani a Törpék kedves barátait, a kötiprókat, írja meg! Most már gyűhet a fémbontó. Más. Szívesen átvennék más karaktár.

Rasty Buragghia (#1783), Mészáros Ádám,

1139 Budapest, Szegedi út 8. III/14.

Ui.: Lady Olívia 41-es labijában vagyok.

□ Tisztelt tanácsotagok! Amikor októberben megtudtam, hogy a címer-versenyt John J. McFly nyerte, nem zavart. Még az sem, hogy ő is tanácsot, főleg mivel megmagyaráztok, hogy a bíráláskor nem is volt jelen. Ám decemberben, meglátva a nyertes műveket, felháborodtam. S most ennek adok hangot. Nem fogok olyan szavakkal dobálózni, hogy plágium, pedig... De úgy tűnik, hogy a tisztelt tanácsotagok nincsenek tisztában azzal, hogy mi is az a címer! A címer csak a pajzsból és esetlegesen a pajzsra levő, rangot jelölő koronából áll. A többi csak kiegészítő, disz. Így Fehér Bérc „címerében” a meg-nem-tudom-mondani-micsoda a baloldalt, valamint az alabárd jobb oldalt, illetve Biztosrévnél a vércépa és a trikornis csak címerként. A címerpajzsok alatti/feletti dolgokat pedig egyszerűen nem tudom értelmezni a heraldika szabályain belül. Máséhoz viszont könnyen: giccs az egész. Véleményem szerint John J. McFly megerdemel egy gratuláló kézfogást a kemény címerért, de mással én nem díjaztam volna. Bocs, ha rosszul ítélek meg benneteket, de ne hirdesetek versenyt olyan dolgoból, amihhez nem értek, vagy pedig ne címertervezés címmel, hogy ki mit tud, kategóriának pedig giccses javasolnék. Sheran hívő vagyok ugyan, de nem ezért léptem fel ellenetek. Nyugodtan építsetek városokat! Én tudom, hogy a természet visszaveszi azt, ami az övé. Üdv:

Effeonor (#3095) I. 14.

□ Üdv türlők! Azokhoz szólok, akik tolvajellenségek. Valószínűleg azért vagytok így vele, mert még soha nem csináltatok. Pedig milyen csodás érzés. Imádom. Először is kiszemelni az áldozatot. Talán ez a legjobb az egészben. Aztán közel lopokodni a másikhoz. A szíved a torkodban dobog. Aztán... Aztán jön maga a lopás. Az a bízsergett izgalom, amikor belenyúlsz a háztűsákba, és aztán tűnés. Nos, ha ezek után még mindig tolvajellenségek vagytok, azt ajánlom próbáljátok ki. Nem fogtok csalódni. Nos, amit mondtam megmondtam. Csáó!

Zsebfelmetsző Jack (#5404) I. 27.

□ Üzenet minden kalandozónak. Felténnék egy kérdést: Jártatok már quawrgolyiban? Nem. Akkor nem tudjátok elképzelni, milyen ocsány, veszélyes lény az a quawrg. A quawrgok kiirtását úgy lehet véghez vinni, ha öljük őket, nem ha szöveteket kötünk. Az én szememben a quawrgbarátok gyáva férgek. Ne szaporítsatok a számukra! Üdv:

Issis Banth (#1173) I. 30.

