

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Itt ülök egy számítógép előtt, és irigylem azokat, akik éppen jól megérdemelt nyaralásukat töltik. Nekik biztosan nagyon megfelel ez a 3X<sup>o</sup>-os hőség, nekem – egyszerű dolgozónak – azonban túl meleg van ahhoz, hogy az agyam maximális hatásfokkal működjön. Lassan nálunk is megkezdődnek a nyári szabadságolások, azonban Radecky Csongor nem egyszerűen csak szabira ment, hanem eltávozott tőlünk. Az érintettek, a KG játékosai már értesülhettek erről a találkozón. Részletesebben az Első kézből című írásban olvashattok róla.

Azért írok pár szót a Krónikáról is. Gondolom, minden kártyás legnagyobb öröme, a játékosok és boltok unszolására, itt az Ősök Városa árlista. A listát a Magic Shop és a Dungeon árai alapján készítettük, köszönet nekik a munkáért.

Címlapunkon ismét Vida László festménye, Raymond E. Feist Törött korona című regényének borítóképe látható.

Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 7. (55.) szám (2000. július) – Megjelenik havonta

**Főszerkesztő:** Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós

**Tördelőszerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

**Grafikusok:** Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

**Borító:** Erdős Árpád **Borítófestmény:** Vida László

**Szindinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Lapzártá:** június 16. **Az augusztusi szám lapzártája:** július 14.

**Készítette:** Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Kft.-ben. A lapban megjelent szövegek és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Kft. engedélyével lehetséges.

*Fel nem használt kéziratokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.*

A Túlélők Földje, a Káosz Galaktika, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: [beholder@mail.datanet.hu](mailto:beholder@mail.datanet.hu)

## TARTALOM

### SEMMI SZEMÉLYES, CSAK ÜZLET

Cégek és vadászok

2

### BÚCSÚ

KGK novella

8

### VII. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

Játékvezetői szemmel

14

### SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hajó, hírek

15

### KOMBÓK

Tárgymánia

17

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

### ÁRLISTA

Ősök Városa

22

### ÚJ VERSENYEK

Júliusban és augusztusban

24

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Versenynaplással

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### JÓTANÁCSOK

A KGK-hoz egy profitól

30

### RELYTÉJEK HONA

ŐV novella

34

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Olimpiai győzelem

36

### ŐSÖK VÁROSA

Az olimpia

38

### GHALLA NEWS

A TF hírei

40

### KT LISTA

40

### VI. BÁRDVERSENY

41

### XIII. TF-, KG- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

42

### TF-FEJLESZTÉSEK

44

### KT-TALLÓZÓ

45

### TF-VARÁZSLATOK

46

### VERSEK

50

### APRÓK

53

# SEMMI SZEMÉLYES... CSAK ÜZLET

## Vadászat a nagy cégek oldalán

Forrás: Corporate Download

A következő oldalakon a Játékmestereknek szeretnék segíteni némi ismertetővel az-  
zal kapcsolatban, hogyan is tekintenek az óriáscégek az árnyvadászokra, és milyen  
feltételekkel, milyen körülmények között szokták alkalmazni őket. Ennek segítsé-  
gével talán könnyebb lesz elkülöníteni egymástól a megatársaságokat, nem fog minden  
Johnson hasonlóképpen viselkedni és ugyanakkora fizetséget felajánlani.

Némelyik cégnél egy-két különleges egységet is ismertetek, melyek szintén hasz-  
nos segítséget nyújthatnak a játék színesítéséhez. Ezek közül némelyik talán még a  
játékosok számára is új lesz...

A tizedik megatársaságot, a Wuxingot kihagytam az cikkből, mert ez a cég annyi-  
ra egyedí, hogy a teljes leírás nélkül igen kevés haszna lenne az ismeretlen kifejezé-  
sekkel telezsúfolt rövid tájékoztatónak.

### ARES MACROTECHNOLOGY

Az Ares általában nem titkolja, hogy ő az árnyvadászok al-  
kalmazója. Ha mégis, akkor a fizetség is ennek megfelelő-  
en alakul.

Amennyiben felfedik kilétüket, az Ares Johnsonjai fi-  
zetségmente akár felszereléseket is felajánlhatnak pénz he-  
lyett. A csapat ilyenkor az eredeti összeg 120 százalékát  
kaphatja fegyverekben, katonai felszerelésben és kiegészí-

tőkben, felét előre, felét pedig a feladat teljesítése után.  
Ha a fizetség pénzt és felszerelést is tartalmaz, akkor a nu-  
yen összege maximum 80 százalékkal csökkenthető. A lő-  
szer, tárak és egyéb kiegészítők számba vétele a fizetség  
megállapításakor történik. Járművek és robotok is az alku-  
 tárgyat képezhetik, vagy akár külön is lehet róluk tárgyal-  
ni.

Az Ares néha felkér megbízhatóbb árnyvadászokat,  
hogy új felszereléseket teszteljenek. A vadászoknak az akció  
után részletes jelentést kell tenniük, és csak a legrit-  
kább esetben tarthatják meg a tesztelt felszerelést.

Az Aresnek dolgozó csapatok ingyenes DocWagon,  
vagy annak megfelelő szerződést kapnak. Azonban a cég  
egy percig sem habozik magára hagyni ügynökeit, ha ér-  
dekei úgy kívánják. Ezek az Ares által birtokolt DocWagon  
szerződések azonnal érvénytelenné válnak, amint a vadá-  
szat véget ér. Bizonyos esetekben a karkötők nyomköve-  
tőt is tartalmazhatnak; az ilyen nyomkövetőt csak a Doc-  
Wagon karkötő használhatatlanná tétele árán lehet  
eltávolítani.

Az Ares céglegényeinek saját DocWagon szerződésük  
van, fizetségük pedig 20 százalékkal nagyobb, mint a sza-  
badúszóké.

**Knight Errant Firewatch osztagok:** ezek az oszta-  
gok 5-7 elit katonából állnak, melyek közül legalább egyi-  
kük rigó, egy másik pedig Felébredt tag. A Firewatch osz-  
tagok évekig gyakorlatoznak együtt és kidolgozzák saját,  
egyedi taktikájukat; nincs közöttük két egyformán visel-



kedő csapat. A Firewatch katonái azelőtt elit egységekben szolgáltak, például a Sziú Különleges Erőknél, így rengeteg különféle taktikát és tapasztalatot ötvöznek.

A Firewatch csapatok a legmodernebb felszereléssel rendelkeznek – amit kívánnak, azt megkapják. Minden csapattagban nagy valószínűséggel található valamilyen kiberver (még a Felébredt tagokban is); ezek mindegyike minimum alfa osztályú, de a béta-, vagy delta beültetés sem ritkaság.

A Firewatch csapatokon belül nincs nemi vagy faji megkülönböztetés, tehát ugyanúgy belefuthatsz egy indián törpe nőbe, mint egy fehér humán férfiba. A varázslók között a hermetikuskok vannak túlsúlyban a sámánokkal szemben. Az egyes osztagok folyamatosan versenyeznek egymással, de nem hagyják, hogy ez a küldetés sikerét kockáztassa. Minden osztagnak van saját szimbóluma, neve és megkülönböztető jelzése.

A Felébredt tagok minimum 3. Szintű beavatottak, és általában az Összpontosítás és Varázspajzs metamágikus technikákban képzettek.

**A Láthatatlanok:** A Láthatatlanok azok, amit a nevük is sugall. Olyan sámáni beavatott ügynökök egy csoportjáról van szó, akik különösen képzettek a felérítés, rejtőkódés és álcázás mágikus és metamágikus technikáiban – közöttük olyanokban is, amelyek ma még ismeretlenek a nagyvilág előtt. Minden valószínűség szerint egy varázslótársaságot alkotnak, származási helyük pedig a Benniszülött Amerikai Nemzetek és a Felébredt vidékek.

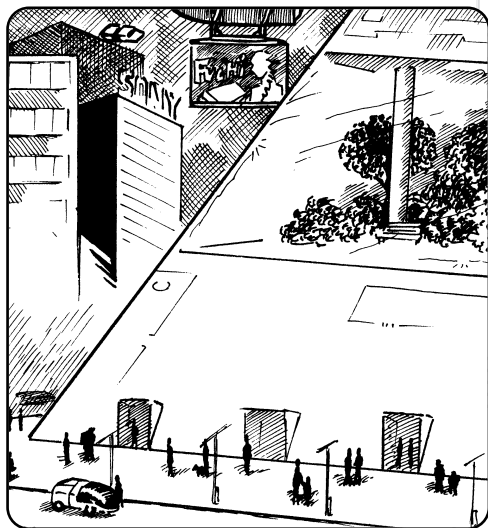
Különös módon a Láthatatlanokat nem az Ares toborozta és képezte ki, hanem szorosan a céggel együttműködve tevékenykednek. Hogy ki áll mögöttük és mi az igazi céljuk, az ma még nem ismert. Az sem tisztázott, kivel állnak kapcsolatban az Aresen belül, mivel a hivatalos és nem hivatalos Ares csatornák megkerülésével tevékenykednek. Talán a Knight talált hasonló célokkal megáldott szövetségeket ellenségei terveinek kifürkészésére, vagy Roger Szárnyaló Bagoly, a Knight Errant vezetője használja fel őket saját céljai elérése érdekében? Esetleg ők Arthur Vogel, a cég főrežisvényesének titkos támogatói?

## AZTECHNOLOGY

Az Aztechnology szinte soha nem alkalmaz nyíltan árnyvadászatokat. Ehelyett kirakatcégeinek, leányvállalatainak, vagy álvállalatainak (természetesen egyiket sem könnyű kapcsolatba hozni a céggel) miriádjain keresztül intézi a vadászok felbérélesét.

Az Aztechnology jól fizet, általában 25-50 százalékkal jobban az átlagosnál. Az általa használt álcacégtől függően a vadászoknak a fizetés 50 százalékaig fogyasztási cikkeket is felajánlhatnak. Ezek lehetnek élelmiszerek, elektronikai cikkek, vagy akár fizetett vakáció – egyszóval nyuen helyett szinte bármi.

A Nagy A vadászokat használ szinte bármilyen munka elvégzésére, kivéve az orgyilkosságokhoz – ezeket az akciókat a Leopárd Órség és a vármágusok végzik.



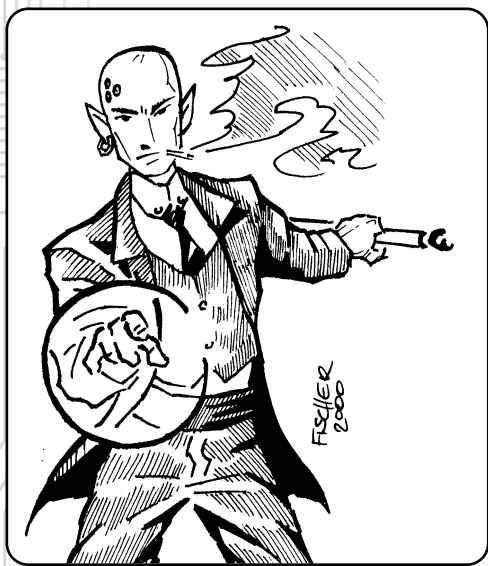
## CROSS APPLIED TECHNOLOGIES

Régebben a különösen nagy ravaszsgót és titkosságot igénylő feladatokat a Seraphim intézte, és csak a kisebb fontosságú munkák elvégzésére béreltek fel árnyvadászatokat. Azonban még a vadászok akcióit is a legapróbb részletekig kidolgozták, és megkövetelték tőlük, hogy a cég szabályai szerint játszzanak. Ha az árnyvadászoknak nem volt saját dekásuk, a cég biztosításként melléjük rendelt egyet (néha a csapat tudtával, néha nem). Közvetlenül az árnyvadászok soha nem kaptak szerződést, mindig a Seraphim alkalmazta őket.

Ezek az alapelvek még mindig működnek ugyan, de Aurelius (az Ares igazgatótanácsának egykori elnöke) drasztikus változtatásokat eszközölt. Utasítására egyre több és több árnyvadász csapatot alkalmaznak (a szokásos bérezzéssel), sőt, néhány csapat még a fizetési listára is felkerült. Az ilyen vadászoknak rendszerint átlagos életvitelt és havi 5000 nyuenes fizetést biztosítanak, melyet módosíthat a tapasztalat és nehezebb munkák utáni bónusz. Ezek az alkalmazottak CATCO-termékekben is kérhetik bérüket – ez főként szoftvereket jelent.

A CATCO által alkalmazott vadászokat rendszerint felkéri a részletes jelentéstételre, így a cég egyéb hasznos információkat is megtudhat tőlük. Sőt azt sem bánják, ha a vadászok minden útjukba eső adattárat feltörnek, az így szerzett hasznos információkért (vagy bármi egyéb, hírszerzői értékét képviselő dologért) extra pénzt fizetnek.

**A Seraphim:** A Seraphim egyike a világ legjobb hírszerző hálózatainak. A Seraphim minden ügynöke különbözik a többiekől, de a maguk területén egytől-egyig kitűnő képzettségű szakemberek. Némelyikük a kutatásra specializálódott, mások a biztonságra és védelemre, megint mások pedig a kémkedésre vagy hírszerzésre. Egy



ügynök általában egy vagy két területen számít kiemelkedő képességűnek. Minden szükséges felszereléshez hozzájutnak, akár csak az alfa és béta osztályú kiberverekhez. Bármilyen műveletet, amibe belekezdnek, alapos nyomozás és pontos tervezés előz meg, többféle vészmegoldás kidolgozásával.

A Seraphimon belül nincs nemi diszkrimináció, viszont csak nagyon kevés metahumán található a soraik között, azok is főként tündék és törpök.

### MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

A Mitsuham a főként azok közül az árnyvadászok közül válogat, akiket a Jakuza ajánl számára, mivel ezek általában becsületbeli ügynek tekintik a feladat sikeres teljesítését. Ha megtörtént a kapcsolatfelvétel és létrejött az üzlet, az MCT elvárja a vadászoktól, hogy feltétel nélkül kövessék az előzőleg rendelkezésükre bocsátott tervet – még akkor is, ha annak látszólag semmi értelme sincs. A cég többre becsüli az engedelmességet a rögtönzésnél.

Rengeteg MCT vadászat foglal magában valamilyen „üzenetküldési feladatot”, amelynek értelmében az árnyvadászoknak valamilyen szokatlan dolgot kell végrehajtaniuk. Ez lehet egy üzenet leírása, egy falkányi figyelőszellem szélnék eresztése, valamilyen tárgynak a helyszínen felejtése, egy személy fülének, fogának vagy ujjpercének elhozása (természetesen a delikvens életének megkímélése mellett) stb.

Az MCT majdnem a dupláját fizeti a megszokott áraknak, azonban előszeretettel egyenlíti ki a számlát céges bankókban (kivéve, ha a vadászok előtt titkolni akarják kiletüket). Az MCT Johnsonjairól köztudott, hogy néha még akkor is céges papírokkal fizetnek, ha előre nem ez

volt megbeszélve. Amennyiben a vadászok haboznának az MCT-n keresztül vásárolni, a cég számos Jakuza közvetítőt tud ajánlani, akik elfogadják a bankókat (természetesen az utcai indextől függő, magasabb áron lehet náluk bármit is beszerezni).

### NOVATECH

A Novatech még csak most építgeti fel titkosügynöki hálózatát, ezért folyamatosan vadásznak a tehetséges jelöltre. Lanier (a cég biztonsági főnöke) még olyan árnyvadászokat is hajlandó felhasználni, akiket Novatech elleni akciók folyamán csíptek el. Ezeknek nagyobb fizetséget ajánlanak fel, és korábbi munkaadójuk ellen fordítják őket.

A Novatech valamivel a szokásos árak felett fizet (kb. 5 százalékkal) az új jelentkezőknek, de a fizetési skála az idők folyamán az addigi teljesítmény függvényében változhat, egészen +25 százalékgig. A pénzt természetesen felszerelésre vagy egyéb szolgáltatásokra is be lehet cserélni, és mindezt kedvezményes áron. Ezek lehetnek: kiberdekkek, programok, Cavalier Arms fegyverek, Pioneer kiberverek, vagy némi testrészpótlás a Nightingale's Body Shop-tól (az utóbbi három cég a Novatech leányvállalata). A megszokott eljárás szerint bármi, amit a vadászok az akció folyamán begyűjtenek, őket illeti, bár a Novatech néha szép összeget hajlandó fizetni, ha valami számára érdekes dolog felkelti a figyelmét. Lanier pályafutása során úttörőnek számított a céglegények alkalmazása terén, és ezzel a szokásával még ma sem hagyott fel. Számos csapatot tart a fizetési listáján, de nem akadályozza őket az egyéb, külsős feladatok elvállalásában – feltéve, hogy ezek az akciók nem érintik a Novatech-et. Ezek a csapatok ugrásra készen, bármikor bevethetően készenlétben állnak.

Lenier szinte hihetetlenül sokat ad a biztonságra, és folyamatosan ellenőrzi az alkalmazott árnyvadászok hátterét. A múltjukat ugyan nem használja fel ellenük, de szükség esetén a hatalmában lévő információkkal nyomást gyakorolhat rájuk.

**Fekete Omega, Alfa és Nova:** A Fekete Omega egy elit harci mágusokból álló hermetikus mágikus társaság. A Samantha Villiers által irányított eredeti társaság kevésbé volt harc-orientált, de később Samantha és Miles Lenier átszervezte a csoportot. A mostani Omegának egy tucat tagja van, mindegyikük legalább ötödik szintű beavatott, és minőségi kibervereket hordoznak a testükben (némeilyik delta osztályú). A társaság legalább két tagja jártas a kibermantikus mágiában is.

A Fekete Omegát csak akkor vetik be, amikor a Novatechnek valóban a nagygyűkra van szüksége. Esetleg a kiemelt fontosságú árnyvadászkatokat fedezheti egy-két Omegatag.

A másik mágikus társaság, a Fekete Alfa egyaránt nyitott a hermetikusok és az adeptusok számára is, és az eljövendő Fekete Omega tagok gyakorlócsapataként szol-



gál. A Fekete Alfa főként a Novatech telepek asztrális védelmének felállításával és az űr szellemek irányításával, valamint mágikus kutatásokkal foglalkozik. Mindegyikük legalább harmadik szintű beavatott.

A harmadik társaság, a Fekete Nova csak nemrég alakult. Kizárólag sámanokból áll, és az Alfa és Omega csoportok feladatait egyaránt elvégzi.

## RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

A Renraku már nyakig merült az árnyüzletekbe, emiatt pedig a nyuen gyorsan és szabadon áramlik. A kiadott feladatok jó részére kevés idő áll rendelkezésre, és nélkülöz mindenfajta háttérnyomozást. Ez azt jelenti, hogy a cég nem törődik vele, kiket alkalmaz, de mivel a legtöbb vadászat tűzharcba torkollik, elég gyorsan rossz hírnévre lehet szert tenni az árnyakban az ilyen feladatok elvállalásával.

A Renraku a vadászokkal való üzletkötésben modern elveket vall: rugalmasak, jól fizetnek, ügyelnek a biztonságra és folyamatosan adnak munkát a jelentkezőknek. Johnsonjaik szinte mindenféle munkát jól megfizetnek, sok esetben pedig egyszerre két-három feladatot is adnak a csapatoknak, hogy az árnyvadászokat a saját oldalukon, folyamatos alkalmazásban tudják.

A cég szereti tesztelni az új tehetségeket, ezért úgynevezett „bányász” Johnsonokat is használnak. A bányászok által felkínált munkák rendszerint nem igaziak, de a megbízó annak állítja be őket és általában a cég biztonsági rendszerét tesztelik velük.

A Renrakunak végrehajtott első sikeres vadászat után az árnyvadászoknak nyuen helyett felajánlhatnak felszerelést, kibervert, vagy akár beültető műtetet a fizetség maximum 25 százalékáig; ezen felül mindent a vadásznak kell állnia. Minden ezután következő, sikeresen végrehajtott akció növelheti ezt az arányt 5 százalékkal, de soha nem haladhatja meg az 50 százalékot.

A cégen belül elterjedt rasszizmus ellenére, a Renraku Johnsonok nem ózdkodnak a metahumán vadászok alkalmazásától, sőt előszeretettel bérelik fel őket. Persze a Renraku is feláldozható eszközöknek tekinti az árnyvadászokat, és a metahumánokra ez fokozottan érvényes.

## SEADER-KRUPP

Az S-K-nak dolgozni nem könnyű feladat. Az S-K mindent megtesz annak érdekében, hogy sötétben tartsa a vadászokat munkaadójukkal kapcsolatban, és a munkákat sem könnyű első pillantásra megítélni; lehetnek sokkal könnyebbek, de jóval nehezebbek is a vártnál.

Hogy a vadászok sikeresek-e vagy sem az akció eredeti céljának elérésében, rendszerint nem sokat számít a cégnek. A lényeg, hogy illeszkedjen a nagy egészbe. Sok árnyvadász meglepődik, amikor a Johnsonuk nem törődik a sikertelenségükkel; az S-K-nak sokkal fontosabb, hogy pontosan kövessék az utasításokat és minden erejükkel próbálják végrehajtani a feladatot. Emiatt a John-

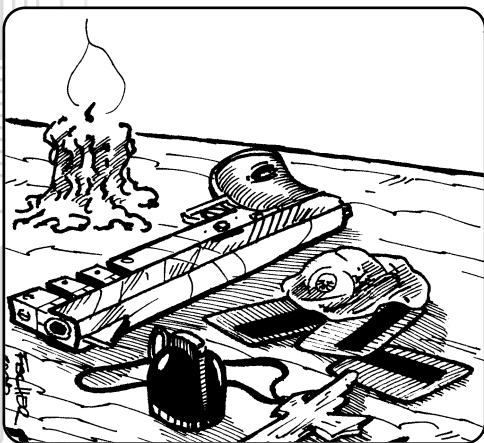


son a vadászat végén plusz jutalmat ajánlhat fel, mivel az eredetileg kialakított összeg nem a valódi, hanem a megállapított célok teljesítéséért jár. Azok a vadászok, akik nem követik a tervet és elbuknak (még ha azt is gondolják, hogy sikerrel jártak), kétszeresen is ráfizetnek – egyrészt pénzben, másrészt egy későbbi alkalommal az utasítások figyelmen kívül hagyása miatt.

Ha a csapat sikeresen túljutott néhány S-K vadászon, felfigyelhetnek rájuk. Ilyenkor az S-K ügynökök „vizsgavadászatokat” rendeznek a számukra, ahol általában a csapat, vagy az egyes csapatagok gyengéit tesztelik. Ha túlélik, az S-K cselegényi lehetnek, és innentől különleges elbánásban részesülnek. A trükk az egészben, hogy erről nem értesítik magukat a vadászokat; továbbra is dolgoznak az S-K-nak, mintha mi sem történt volna. Általában csak az olyan vadászcsapatokat avatják be a dologba, akik már évek óta különleges sikerességgel teljesítenek.

Ha a csapat az S-K fizetési listájára kerül, nem kap könnyebb feladatokat, sőt a munkák még inkább követhetetlenek lesznek. A legkönnyebb sétalogoptól az apokaliptikus rémálomig minden szóba jöhet, melyeknél a vadászoknak kérdés nélkül kell a legkülönbözőbb feladatokat teljesíteniük, a világ minden pontján.

Az S-K az átlagosnál magasabb fizetéssel dolgozik (150 százalék), és igen nagylelkű a veszélyességi pótlék tekintetében. A fizetési listán lévő csapatok az átlagos árak dupláját, vagy akár tripláját is kaphatják. A cég pontosan tudja, mire van szükségük a vadászoknak (gyakran előbb, mint ők maguk) és ezt is felajánlhatja az alku folyamán. Az S-K adatbázisaiból és hírszerzői forrásaiból származó információk is alkothatják a fizetséget, akárcsak a hamis személyazonossági papírok, útlevelek, vagy egyéb hivatalos okmányok. Az S-K bármikor szívesen fizet különleges felszerelések formájában, vagy elégit ki egyéb igényeket a nyuenbér helyett.



## SHIAWASE

Céljai elérése érdekében a Shiawase gyakran kénytelen olyan külsősök szolgáltatait igénybe venni, akik nem osztják az ő nézeteiket a hűségéről a családhoz, kötelességhez és becsülethez. A Shiawase Johnsonok megpróbálnak ez ellen tenni, ezért általában kiválasztott közvetítőkkel dolgoznak, akik a Bushido követelményeinek megfelelő árnyvadászokat foglalkoztatnak.

Amikor felbérelik a vadászokat, elvárják tőlük, hogy teljesítsék a rájuk szabott feladatot, vagy haljanak meg a próbálkozás közben. Nem tűrik, és nem is fogadják el a kudarcot. Ugyanakkor teljes diszkréciót követelnek meg az árnyvadászoktól. Azokat, akik túlságosan beszédesek, vagy túl sok negatív figyelmet irányítanak a cégre, nem alkalmazkazzák többé.

A Shiawase legtöbb Johnsonja a Piaci Hírszerzési és Előrejelzési Igazgatóságnál (PHEI) dolgozik (a Shiawase hírszerző ügynöksége), a PHEI pedig pontos nyilvántartást vezet minden felhasznált és alkalmazott árnyvadászról. Azok a vadászok, akik a Shiawase által felállított normák értelmében már bizonyították hűségüket, külön PHEI Johnsonot „kapnak”, aki félig-meddig céglegényként fogja kezelni őket. A PHEI ezeket a vadászokat rendfenntartóként, provokatórként, vagy akár bérnyílkosként is alkalmazhatja. Minél többet dolgozik a vadász a Shiawase-nak, annál több adottság lesz róla a PHEI-nak – kiszállni tehát nem lesz könnyű.

A Shiawase az átlagos árakkal dolgozik, a fizetés 10 százalékát akár Shiawase részvényekben is ki lehet alkudni. Ezek ugyan nem adnak szavazati jogot, de osztalékot fizetnek. Ritka esetekben ez az arány 50 százalékig is felmehet. Tadashi Shiawase alkalomadtán kibervereket is felajánlhat fizetségképpen, mert szüksége van tesztalanyokra a legújabb biotechnológiai és pszichotrópikus fejlesztésekhez, amit a kutatói előállítottak.

**A Szellemek Társasága – Kami No Bushi:** A Szellemek Társasága a Shiawase elit biztonsági alakulata. Min-

den csapat hat Shiawase katonából áll, akiket egykori Fuchi ügynökök képeztek ki. A csapatban legalább egy adeptus és egy olyan tag van, aki ért a rigózáshoz vagy dekázáshoz. Szükség esetén a PHEI rendelkezik felettük, rendszerint titkosügynöki feladatokra vagy árnyvadászatok biztosítócsapatoként vetik be őket. A varázslókat szükség szerint osztják be a csapatokhoz, de mindig párosával. Az adeptusok és a varázslók minimum harmadik szintű beavattottak. A Renraku Vörös Szamurájaihoz hasonlóan a Szellemek társaságának tagjai is testre szabott, középkori samuráj vértre emlékeztető páncélzatot viselnek.

## YAMATETSU

A Yamatetsu Johnsonjai a legparanoiásabbak ebben az egyébként is paranoiás szakmában, ezért mindent megtesznek, hogy találkozási olyan biztonságosak legyenek, amennyire csak lehetséges. A Johnsonok többsége az orosz katonai és rendőri szervektől jött, akik addig mindenkit ellenségnek tekintenek, amíg nem bizonyítja a barátságát.

Ha a vadászok először dolgoznak a Yamatetsunak, a cég csak egy apróbb feladatot ad nekik – küldemény kísérete, biztosítás, vagy valami hasonló egyszerű dolog. A fizetés ilyenkor még alacsonyabb az átlagosnál (50-80 százalék). Sikeres teljesítés esetén még egy-két hasonló kaliberű munka következik, de ezúttal már normális díjazásért. Ezek a feladatok egyre bonyolultabbak és nehezebbek lesznek.

Az akadályokat sikeresen vevő árnyvadászok komolyabb vadászatokban vehetnek részt, amelyekhez szinte mindig utazniuk kell; a Yamatetsu előszeretettel használ helyi ismertséggel nem rendelkező vadászokat. A fizetés az átlagos akár 200 százalékaig is felmehet (ebben már benne van az útiköltség is). A Yamatetsu ellátja a vadászokat helyszíni céges kapcsolatokkal, mert valószínűtlen, hogy azok rendelkezzenek ilyenekkel egy idegen városban.

A cég egyéb fizetési alternatívákat is felajánlhat, például hamis papirokat vagy kibervereket. Ha a vadászok lakóhelyén van CrashCart szolgáltatás, a fizetés lehet Ügyvezető Gyémánt szolgáltatás is (megegyezik a DocWagon szuper platina szolgáltatással – 75000 nyuenért). Bizonyos vadászatokra is adhat a Yamatetsu valamilyen alacsonyabb besorolást CrashCart szerződésű, de csak akkor, ha ez nem nyújthat támpontot az ellenfeleknek.

Az idő múltával a vadászokat hivatalosan alkalmazhatják a Különleges Biztonsági Osztagnál is (KBO), ami rengeteg megfigyelő és testőrszolgálatot jelent. Ehhez azonban a vadászoknak le kell adni a DNA mintájukat a cégnek. A KBO állományában a fizetés az átlagosnak minimum kétszerese.

A Yamatetsu semmiféle előítélettel nem viseltetik az alkalmazott árnyvadász-csapatok irányában, előszeretettel alkalmaznak metahumán vadászokat. A Yamatetsu Johnsonjainak nagy százaléka is metahumán.

# DUNGEON

## SZEREPIJÁTÉK- ÉS KÁRTYABOLT

- ❖ HKK, KGK (laponként is).
- ❖ Sci-fi- és fantasy könyvek, szerepjátékok.
- ❖ Kockák, védőfóliák, és más kiegészítők.
- ❖ Eladhatod vagy elcserélheted lapjaidat.
- ❖ Klimatizált helyen játszatsz a barátaiddal.

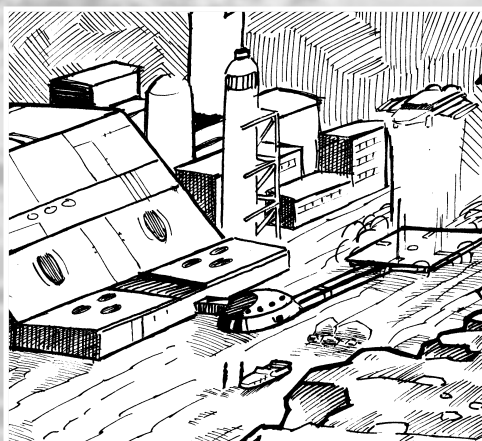
### FIGYELEM!

Ezen hirdetés felmutatójának  
10% kedvezményt adunk  
a Beholder Kft.  
termékeinek árából.

Címünk:  
Budapest, VII. ker.  
Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban)

Nyitvatartás:  
H-P: 11-18-ig  
tel. (11-18-ig):  
06-20-967-8936  
Kérd a boltot!

# Böszörményi Gyula BÚCSÚ



Néztem a két nőt, és tudtam: ebből még baj lesz. A Mercator Alpha páncélüvege alatt megbúvó tágas vezérlőben annyira elmerültek jövőendő munkahelyük tanulmányozásában, hogy engem észre sem vettek, pedig jódarabig álltam az ajtóban. Két nő. Hová tettem állítólag kifinomultan működő cerebrita eszem, mikor őket választottam a jelentkezők közül? Persze életemben először dönthettem, kikkel legyek akár hónapokra összezárva a csillagok között.

Bölcs Liannen, az nem lehet, hogy szépség és alkat szerint választottam első űrhajóm legénységét! Silia Noe vörös fejpántot viselt, s a testhezállót, talán kissé túlságosan is merész overál izmos, kisportolt alakot engedett látni. A nő leült székébe, lábait felrakta a konzolra, és hanyagul meg-megbökött egy kapcsolót. Tetszett az a vad, kiszámíthatatlan tűz a szemében.

A pilótám, ha lehet, még csinosabb volt, bár ruhája nem feszült olyan merészen a testére, mint Siliáé. Őt Mara Egnek hívták, barna hajpántot viselt, s a jobb csuklóján vékony bőrszíjakon apró medál fityegett – hogy minek, kinek a jele, azt nem láttam. A lány sokkal komolyabb volt, mint társa, alaposan áttanulmányozta a Mercator vezérlésének minden porcikáját, s közben jegyzeteket készített. Azonban benne is találtam egy olyan vonást, ami szokatlansága miatt megfogott. Mara valahogy nem illett a fémek és műanyagok eme űrhajónak nevezett egységébe. Bár pilóta volt, egész lényéből szelíd, kislányos vidámság áradt, a műszereket „megszólította” ujjával, s néha felismerhető indok nélkül dúdolni kezdett.

Két nő. És én, Creb Tren Dobmar újdonsült cerebrita szabadkereskedő, a Legionist űrhajó kapitánya a vezérlő ajtajában hirtelen elveszettnek éreztem magam.

\* \* \*

A Donado holdján, kopár sziklák között megbúvó űr-kikötő ideális hely volt az űrvagányok, csempészek, kalózkapitányok számára. A sikátorokban ezernyi apró kocsmá-

ontotta magából a különböző szeszpárlatok bűzét, oda-benn vágni lehetett a tudatromboló fűvek füstjét, és a Bolygórendészlet fegyveresei nem szívesen merültek el ebben a mocsokban. Mint kezdő kereskedőnek, nekem sem volt kedvem ilyen helyen hasba szuradni magam.

– Őt konténer grafit? – Silia maró gúnyjal kacagott a képembe. – Kihéz szegődtem én, szentséges üstökös-farok! Hallod ezt, Mara? A mi pelenkás kapitányunk öt konténer nyamvatt grafittal akar az űrben kóvályogni.

– Ő a kapitány – vonta meg vállát a pilótám. – Amíg ki tudja fizetni a béremet, engem nem érdekel, mivel kereskedik.

– De engem igen! – Silia ököllel vágott saját konzoljára. – Nem kételkedem benne, hogy a kapitány kifizeti nekünk a vacak kis bérünket, de közben halálra unjuk magunkat. Lehet, hogy neked elég bamba meteorként kóvályogni holdról holdra, de...

Máris veszekedtek, méghozzá miattam. Tökéletes! Silia vad volt, és gyönyörű, Mara pedig szelíd és szintén csodaszép.

– Rendben, elmegyek a sikátorba, és megnézem, akad-e még valami áru – fordultam a turbólift felé, de Silia máris mellettem állt.

– Mehetünk – jelentette ki. Mara a hajón akart maradni.

– Sonari kardfű volna a legjobb – ezt Silia már a sikátorok rengetegében sügta a fülembe, mikor minden igyekezetünkkel igyekeztünk megóvni zsebeinket a folyton lökdösődő tolvajoktól. Döbbsen néztem navigátoromra.

– A sonari kardfű csempészárú! Ha elfognak vele...

– Csakis ilyesmért lehet tetemes nyereséget bezsebelni. Ez jó lesz! – jelentette ki Silia Noe, és megcsípve zubonyom ujját, behúzott a legközelebbi lebugy alacsony ajtaján. Tucatanyi parázsló szempár fordult felénk az asztalok mellől, s én úgy éreztem, mindenki látja, hogy illegális üzletet keresek. A pulthoz lépve két *Galaktikus Gégepukasztót* rendeltünk, majd bösz várakozásba fogtunk.

– Most mi lesz? – sügtam a monoton zene rejtekében navigátoromnak. Silia rám mosolygott, s élénken csillogó szeme elárulta: elemében van.

– Hamarosan meg fognak szólítani – felelte tapasztalt űrvándor módjára. – Neked kell beszélned, te vagy a kapitány.

– Beszélek. Miről?

– Elfogadod a legjobban fizető ajánlatot, telepokoljuk a Mercator-t és a többi két szépséges hűgocskára bizha-



to-d – Silia kétértelmű kacérsága egész gerincemet patto-gó elektromossággal töltötte fel.

Ekkor fűródött az oldalamba egy MikroBlast csöve.

\* \* \*

– Beszéljessünk – lehelte a fülembé valaki. Hangja hátborzongatóan lágy, szinte tapinthatóan sikamlós volt.

– Beszéljessünk – egyeztem bele. Az idegen pisztolya enyhe bökésével jelezte, hogy álljak fel és induljak a bár egyik hátsó bokszához. Olyan szorosan követett, hogy ne lehessen látni a fegyvert, de az asztaloknál ülő tapasztalt csempézsek, kapitányok és egyéb hasonlesők számára nem lehetett kétséges, mi folyik éppen. Silia nem követett minket. Amint később megtudtam, erre komoly oka volt: az ő derekát egy másik MikroBlast csiklandozta.

Mikor elhelyezkedtem a bokszt félhomályában, az asztal sugározta sárga fényben megláttam *üzletfeletem*. Első pillantásra erősen korosodó, fáradt cerebrita koldusnak tűnt. Gyér szakállá horpadt mellkasára csüngött, kezén kéken dagadtak az erek, bőrén az öregség gyöngöe rángá-sai futottak végig időnként. A MikroBlast úgy remegett ujai között, hogy komolyan féltem: véletlenül elsüti.

– Mi a fenét akar tőlem? – mordultam rá sértődötten, mire elmosolyodott.

– Kölyök – mondta. – Éppen ez kell nekünk.

– Ha valamilyen kellemetlenséget okoztam önnek, kérem, bocsássá meg. Azonnal fogom a navigátoromat, és eltűnök a Sawharról.

Az öreg ekkor hátradrólt székén, s a MikroBlastot egyszerűen lefektette az asztalra. Fiatal voltam, tele erővel és pánikkal. Ha felugrok, hamarabb elérhetem a fegyvert, mint a vénség, és akkor...

– Nem volna okos dolog – szólalt meg az öreg. – Remek üzlettől búcsúzhatna el, na és a navigátorától is, aki... Hm, ezt tisztán érzem: nem közömbös önnek.

Félelmemet harag váltotta fel. Utálom, ha a gondolataimban turkálnak, főleg, ha azok a szebbik nemmel állnak kapcsolatban.

– Azért jött be ide, hogy jó fuvert szerezzen – jelentette ki a remegő vénség. – Milyen hajóval bír?

– Mercator Alpha – löttem ki magamból a választ, elhatározva, hogy a lehető legkevesebbet társalgok a fickóval, aki most kissé elégedetlenül húzta el ajkát.

– Jobb lett volna egy Scorpion, de mindegy. Bízunk benne, hogy a pilótája átlagon felüli – az öreg mélyen a szemembe nézett, mire igyekeztem nem gondolni Marára, ő mégis értőn bólintott. – Tehát Egr kisasszony is rendkívül csinos. Szegény fiam, nem jósolok neked nagy jövőt a csillagok között. Ez azonban a te dolgod. Én biztos vagyok benne, hogy el tudod vinni az árumat oda, ahová kell.

– És ha nem vállalom a fuvert? – pimaszul felvettem a fejem, s valóban megszületett bennem az elhatározás, hogy elutasítom a vénséget.



– Ötvenzer Intergalaktikus Font – mondta ő jéghideg hangon.

Két órával később jelentették, hogy a rakodás befejeződött, a Legionist startolhat.

\* \* \*

– Reaktor üzemhőmérsékleten, PTP hajtóművek teljes tolóerőn – mindezt Mara Egr úgy tudta elszavalni, hogy kedvem lett volna egészen szorosan hozzábújni. A Mercator dübörögve kitért a Sawhar vonzásából, elkerült néhány úrfigyelő műholdat, s felvette a pilóta által meghatározott irányt. A vezérlő pánclüvege mögött csodásan ragyogtak a Galaktika csillagai, olyan békét árasztva, hogy nehezemre esett elhinni: odakinn mezonok és kalózok szeretnének a torkomra lépni.

– Mennyit ígért az öreg? – kiáltott hátra munka közben Silia.

– Figyelj, hogy pontosan tápláld be a koordinátákat – feleltem kissé udvariatlanul navigátoromnak. Mióta kiléptünk a mocsos lebuaj ajtaján, Silia egyfolytában két dolog miatt nyugagott. Tudni akarta, milyen üzletet kötöttem, és mit szállítunk. – Szeretnék mihamarabb a Tider bolygó rendszerében lenni, méghozzá simán.

– Tehát a Tideren landolunk? – kérdezett nyomban Silia.

– Nem a Tideren landolunk. Bíz rád...

– A Tidernek négy holdja van, Dobmar – vitázott tovább a Tidernek, vörös hajpántját rázva akaratosan. – Áruled el, melyikhez számoljam ki a röppályát?

– Ezt nekem sem ártana tudnom – vetette közbe Mara.

– A Xonsihoz megyünk – mondtam mély sóhajjal.

– Tehát a Xonsira visszük a... Mit is szállítunk? – a navigátor most félelmetesen ravasznak gondolta magát. – Miért nem engedted, hogy lássuk a berakodást?

Elegem lett. Felálltam a székemből és a kijárat felé indultam.

– Mikor érkezünk a Xonsi körzetébe? – kérdeztem már a liftben állva Marát, aki nyomban leolvasta műszereit.

– Hosszú út lesz: tizenhárom fedélzeti óra.  
– Akkor váltjuk egymást, mindenki aludhat egy keveset. Én kezdem.

– Mocsárféreg! – jegyezte meg halkan Silia, de úgy döntöttem, ezt nem hallom meg. A lift halk bűgással rántotta testemet lefelé, a Mercator alsó fedélzetének irányába, s én boldogan fellélegeztem.

\* \* \*

Cseppet sem voltam álmos. Túlságosan izgatottá tett a tudat, hogy végre elindultam életem első önálló kereskedelmi útjára, saját hajómon, saját legénységgel és rakományal. A Legionist raktere javarészt üresen tátongott. Nem akartam minden megtakarított pénzemet áruba fektetni, annál is inkább, mivel ha rögtön kirabolnak, mindennem elúszna örökre. Jobb az óvatos, kis haszonnal kecsesgető kereskedés, mint hogy álmaimat csillagporrá lőjék a kalózok. Most pedig, hogy a vén cerebrita MikroBlasttal megpecsételt ajánlatát elfogadtam, már szóba sem jöhetett több áru felvétele.

Lépteim hangosan kongtak, mikor a központi folyosóról a raktérbe léptem. A szürkére festett acélfalak méretei nyomasztottak. Gyorsan átsiettem az üresen tátongó konténer-fészkek között, s közben igyekeztem nem gondolni az úr hideg kieltlenségére. Mikor elértem az első teli fészket, olyasmit műveltem, amit –remélem –, soha nem tud meg senki. Két tenyeremet és arcomat rásimítottam a konténer olajtól síkos fémfalára, és lehunytam a szemem.

– Ez itt az első... – suttogtam elérzékenyülve. – Az első rakományom.

Éles csattanás riasztott fel merengésemből. A különös hang arra emlékeztetett, mikor a landolás során felhevült hajtóművek az úrkikötő dokkjában hűlni kezdenek. A konténersor sötétbe vesző vége felé néztem, majd gyors léptekkel elindultam a Mercator külső raktéri ajtaja felé. *Hamarosan itt egy Kroken Plusz szilip lesz majd, és akkor nem kell érintetlenül bagynom a roncsokat sem* – jutott eszembe futólag.

A hatalmas rakodóajtó közelében első pillantásra üresen állt a konténer-fészkek. Én azonban tudtam, hogy a titokzatos cerebrita öregúr emberei ide pakolták be azt a három szarkofágot, amit el kellett vinnem a Xonsi holdhoz. A *ládák* mélykék anyagból készültek, amit képtelen voltam azonosítani. Úgy sorakoztak a hatalmas fészekben, mint a megtermett konténerek kicsinyei, de valahogy mégis veszélyt árasztottak magukból.

– Tehát ezek azok – szólalt meg mögöttem Silia váratlanul. Néhány pillanatig azért küzdöttem, hogy az ijedt ségtől ne kezdjek el üvöltöni a pimasz navigátorlánnyal.

– Mit keresel itt? – fordultam felé. – Semmi közöd a rakományhoz és... Neked kellene szolgálatban lenned!

– Cseréltem Marával – vont vállat Silia, miközben velem alig törődve a szarkofágokhoz lépett, hogy megszemlélje azokat. – Az a lány olyan naív. Rádásul idegesítő, hogy mindenben kizárólag a jót látja. Képzeld: azt mondta, nem támadnak meg minket a kalózok, mert ő hisz az Univerzum jóságában.

– Hagyd békén a rakományt! – mordultam rá. – Te akartad, hogy a grafiton kívül valami mást is szállítsunk, hát most itt van.

– De mi van itt? – emelte fel figyelmeztetőn mutatóujját a lány. – Megnézhetem a raktári bizonylatot?

– Nem nézheted meg, mivel nincs bizonylat – megragadtam Silia karját, és kihúztam őt a fészekből. – A megbízó emberei maguk tették fel a fedélzetre ezeket, és nem tudom, honnan hozták. Most pedig...

– Megyek aludni – vágott a szavamba Silia. – Mondja, kapitányom, nincs kedve megágyazni nekem?

Ha nem épp akkor kérdezi, mikor haragszom, talán örültem volna a merész ajánlatnak. Csakhogy a szarkofágok idegessé tettek, így a navigátort egészen a kabinjáig kísértem, és egyedül küldtem be annak ajtaján.

Alig fél órával később verejtékben úszva riadtam fel rémálomból.

\* \* \*

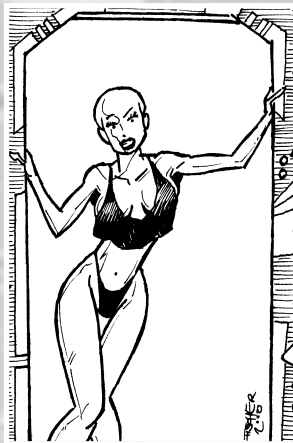
Soha nem gondoltam volna, hogy ilyen rettenetes állapotba kerülhetek egy álmotól. Az ágyról lezuhantam, mikor üvöltve eszmélre tértem, majd vakon az ajtó felé botorkáltam. A folyosó túl keskenynek tűnt, a fémfalak hullámot vertek, és a Mercator minden portcikája *zengett, dalolt*. Szembe tántorgott velem Silia. A lány is mély álmából ébredhetett, mögötte tárva állt a kabinajtó, s ő alig viselt egyetlen aprócska ruhadarabot. Ha nem érzem magam olyan pocskékul...

– Mi történt? – kérdezte a navigátor, és térdre esett. Zavaros tekintetű láttam, hogy ő is éppen olyan bizonytalanannak érzékeli a hajó egyébként szilárd közegét, mint én. – Időrobbanás?

– Nem, ez... – fogalmam sem volt a válaszról.

Őt fedélzeti perccel később három holtsápadt cerebrita bámulta egymást értetlenül a Legionist vezérlőjében. Odakinn megszokott szépségükben ragyogtak a csillagok, és a Dwire-orros nevezetű nap távoli gömbjének mérete jelezte, hogy már közel járhatunk a Tiderhez.

– Elaludtam – mondta vállát vonogatva Mara. – A műszerek úgyis figyelmeztettek volna, ha a közelünkbe jön valami.







ne elvinni a buliból, mert bármit hittünk mi, többiek, igen veszélyben voltunk.

Elhallgatott. Én következtem tehát, s már az is heves szorongást váltott ki belőlem, hogy fel próbáltam idézni a rémképeket.

– Újra gyerek voltam a Trennán, ahol születtem. Az oktatópíramis előtt játszottunk, és az egyik nagyobb fiú szokás szerint belém kötött. Csakhogy most nem elégedett meg a gúnyolódással: köveket vett a kezébe. Három követ, amiket sorban eldobott felém. Mintha lelassult volna az idő, a kövek végtelenül sokáig pörögtek a levegőben, így könnyedén elhajollahattam előttük. A harmadik azonban... A harmadik átalakult a levegőben, kalapács lett belőle, és eltalált. Szétromcsolta a koponyámat.

A két nő mintha sajnálkozva nézett volna rám. Mara meg akart szólalni, ekkor azonban két jelzés érkezett az Agytól, gyors egymásutánban. Az első hideg hangon jelentette, hogy megérkeztünk a Xonsi hold közelébe. A második vészjelzés volt, mely sikoltva robbant a vezérlő légtérébe:

– *Mezon hajók százbatvan űrmérföldre. Támadó alakzat. Lézertű!*

\* \* \*

– Tehát mindhárman aludtunk – állapítottam. – És mindhárman rémálmodtunk.

– Ez valami vírus? – kapta fel fejét Silia, s láttam, hogy közel áll a hisztériához.

– Nem hiszem, hogy bármelyikünk beteg volna – igyekeztem navigátorom fantasztikus idomairól elszakítani némileg kitisztult tekintetemet. – Mondja el mindenki, mit álmodott. Esetleg találunk egy közös elemet bennük.

Marára néztünk, mintha természetes volna, hogy neki kell kezdeni. Ő nem kérte magát, s miközben álmáról beszélt, egyre boldogabb, kislányos mosoly űlt ki arcára.

– Egy bolygón voltam, amilyent még soha nem láttam. Gyönyörű volt, dús vegetációval, csodás növényekkel, szelíd állatokkal. Sehoh gyarak, űrkikötők. Fém talán csak a hegyek mélyén búj meg, a technika idegen volt. De a lakosok... Az egész álmom nem szólt másról, mint hogy keressék őket, de mikor rábukkannék egyikükre, mindig párává foszlik. Pedig szépek és kedvesek, ezt *érezem*, mégsem mutatkoznak.

Siliára néztem, aki végre becsavarta magát egy takaróba.

– Buli. Igen, egy örült jó buliban voltam, ahol üvöltött a zene, mindenki elszállt a párlatoktól és gőzöktől, mert valahogy *tudtuk*: most nem ártnak senkinek. Tomboltunk, élveztük a szabadságot... Ennyi.

Éreztem, hogy Silia nem mondott el mindent az álmáról. Szólnom mégsem kellett, csupán szigorúan összevontam a szemem.

– Hát jó, volt ott egy srác is! – kiáltott a navigátor. – Különös figura, aki csak sétált közöttünk, nem szívott, ivott semmit. A szeme olyan szép biborszínben sziporkázott, hogy muszáj volt figyelni rá. Mikor megpróbáltam kikezdeni vele, lefogta a kezem, és én éreztem, hogy szeret-

– Három Acélpille a hármás kvadráns! – jelentette Silia. – Tüzet nyitottak.

– Leadtam a segélyhívást, de egyetlen katonai, vagy rendészhajó sincs elég közel – kiáltott Mara, miközben a Mercatort örült pörgésből kivitte a lézernyalábok sűrűjéből.

– Az ágyúink készen – mondtam a célkövetőt markolva. Az Acélpillék hihetetlen módon könnyű célpontként repültek felénk, bízva abban, hogy egy Mercator Alpha nem rendelkezhet komoly tüzerővel. És sajnos ebben igazuk volt.

– Megléphetünk harc nélkül – Mara hangjából még a fedélzeti rádión keresztül is éreztem, hogy élvezi a helyzetet. – A hold nincs messze, és az Acélpillék nem mernek utánunk jönni a felszíni ágyúk hatósugarába.

– Nem! – üvöltöttem a lányra. Színes lézersugarak vakítottak el a lövegtoronyba préselődvé, amint a mezonok terelgetni próbálták hajónkat. Már nem sok kellett hozzá, hogy a célkövetőik találjanak egy olyan sorozat-kombinációt, aminek egyik sugarába mindenképpen belefutunk.

– Megörültél? – felismertem Silia hangját. – Ha nem landolunk, felrobbantanak.

– Előbb ki kell raknunk a szállítmányt – feleltem. Ujjam tucatnyi energialöketet küldött a mezonok felé.

– Miféle szállítmányt akarsz te kirakni? És hová? – a navigátor, miközben velem vitázott, azért folyamatosan küldte Marának a legfrissebb pályaelemeket. Fentről, a lövegtorony kupolájából elégedetten állapítottam meg, hogy legénységem nem csupán gyönyörű, de a dolgát is érti.

– A Xonsitól nyolcvan űrmérföldre kell lennie a *Vakszem* meteorfelhőnek – mondtam nyugodt hangon, bár az egyik Acélpille éppen azon igyekezett, hogy közelebb

férközzön, kijátszva a HAL-álsugár általam repített csóvát. – Silia, találod meg gyorsan a sziklákat. Mara, te vigyél be minket kaléjük.

– Ez öngyilkosság! – figyelmeztetett a pilótám, de olyan hidegvérrel, hogy biztos lehettem benne: engedelmeskedik. A Mercator éles balcsavarral kipördült a mezonok elől, s távolodni kezdett a biztonságot jelentő holdtól. Az Acélpillék meglepődhettek ezen, mert eltelt néhány nyugalmas pillanat, mire felvették az új pályát. Azután viszont még vadabban szurkáltak lézereikkel az űrbe, megállapítva, hogy egy pánikba esett kapitánnyal van dolguk.

– Meteorfelhő előttünk – jelentette Silia.

Az ágyúkkal megpörkölttem az Acélpillék legszemtelegebbikét, s bár alig tettem kárt benne, elégedett voltam.

– Mara, a sziklák közepén akarok lenni – kiáltottam. – A tüzelést átállítom automatára. Dolgom van.

Kiugrottam az ülésből és a lift felé rohantam. A Mercator oldalát telibe vágta egy nagyobb meteor, a rázkódástól elvágódtam.

– Semmi baj, csak túl gyorsak ezek a kavicsok – zengett Mara hangja a fedélzeti hangszórókból. – Mindenki jól van?

– Repedés a burkolaton – Silia szenttelenül kuncozott. – Kapitányom, ha arra készülsz, hogy a raktérbe mész, öltözz melegen.

– Nem fog menni, ugyanis egyetlen darab szkafander sincs a fedélzeten – az ördögi jókedv, mely a halálrászán-tak sajátja, kezdett rám is átragadni. – Mennyi időm van védőruha nélkül?

A válasz akkor érkezett, mikor éppen beütöttem a raktér vésznyitó kódját.

– Három perc, meg egy kicsi, ha nem talál el minket újabb meteor – szólt Silia.

– Nem fog – ígérte Mara. Hirtelen olyan érzésem támadt, hogy odafönn, a vezérlőben az a két gyönyörű nő szeret engem és vigyáz rám.

Átrohantam a *fészek* sora előtt. Az érdekelt, mi történik a furcsa cerebrita vénség rakományával. Mikor elértem a fészket, ahol heverték, meghallottam a burkolat repedésén sivitva *menekülő* levegő hangját. Megragadtam az első szarkofágot. Arra számítottam, hogy súlya esetleg kifog rajtam, de mintha „segített” volna a különös a tartály: szinte önmagától lendült rá a katasupli sínre. Ez az állványzat, ami a szemét kiszórására készült, most éppen kapóra jött. Mindhárom szarkofágot ráemeltem, majd a kilővönyílást beprogramoztam, hogy automatikusa lépjen működésbe két perc elteltével.

Amikor kifelé indultam a raktérből, megértettem, hogy elkéstem. A hajó oldalán tovább nőhetett a repedés, vagy az időt számoltam el, nem tudom. Már dér lepte a konténereket, a levegő párázott, és a gyorsan hűlő fém félelmetes sikolyokat hallottam. A kijárat mérhetetlen messzeségben látszott tőlem, s a tagjaim minden mozdulattal egyre erőteljesebbé váltak. Nem féltem. Sokkal in-

kább csodálkoztam, s kissé bosszús voltam, amiért rögtön az első önálló küldetésem alatt meghalok.

Ekkor bukkant fel az Angyal. Fényes bőre szikrázott a hidegben, kecses karjaival átölelt, és szinte repített a raktér kijáratá felé. Mire becsukódott mögöttünk az ajtó, némileg visszanyertem öntudatomat. Felnéztem megmentőmre, aki hátracsapta szkafandere sisakját, és dühösen rázta vörös fejpántjait.

– Szerencséd, kapitány, hogy soha nem lépek hajó fedélzetére a saját úrruhám nélkül – Silia megragadta mellemen a zubbonyt, és talpra állított. – Gyerünk a vezérlőbe. Mara már nem sokáig tudja elkerülni az Acélpilléket.

\* \* \*

– Mi a helyzet? – kiáltottam, amint újra oldalamon éreztem az ágyútorony ülésének szorítását. A páncélkupolán túl hihetetlen világ látszott. Minden irányban éles szélű, kisebb-nagyobb sziklatömbök pörögtek, kavicsok zúgtak. Közöttük már nem is repült, inkább pattogott az én zömök Mercatorom, nyomában a mezonokkal, akik legalább olyan jó pilótáknak bizonyultak, mint Mara.

Kérdésemmre azonban nem kaptam választ, s ebből megértettem, hogy a lányok figyelmét lekötötte valami. Székkemmel körbefordultam, és magam is megláttam a... Nem tudom ma sem, mit láttam. A szemétkidobó tökéletesen működött, mivel a Mercator törzséből torpedóként csapódtak ki a szarkofágok. Ezt kérte a különös vénség ott, a lebutj félhomályában:

– *Vidd a rakományt a Xonsi bold meteorfelbőjébe és lödd ki. A többivel ne törődj. A pénzedet megkapod, amint landolsz a boldon.*

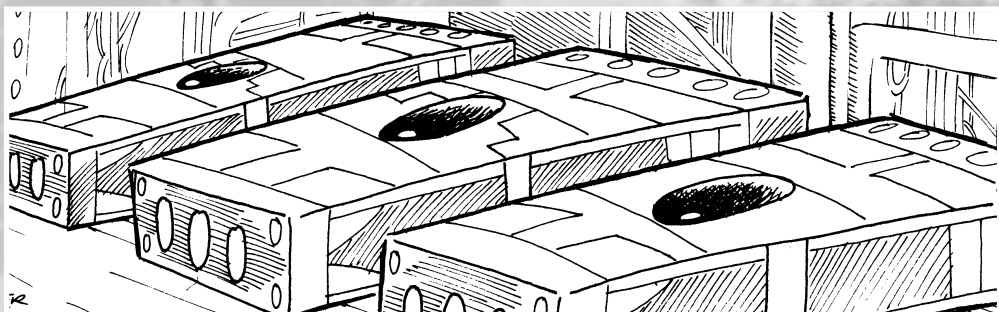
A lőtoronyban ülve megkövültem bántam az érthetetlen jelenséget. Három szarkofág shumant a látszólag rendszer nélkül pörgő, szárguló sziklatömbök között. Kék fényben sziporkáztak, ami arra utalt, hogy erőtér veszi körül őket. Sőt, pályájukat is éppen úgy változtatták, mint az egyszemélyes vadászhajók, gyors, összehangolt fordulókkal kerülve el a veszélyesen közel repülő meteorokat. Majd hirtelen *megtorpantak* a térben, egymás mellé repültek, és összecsatlakoztak.

A mezonok beszüntették a tüzelést. Mara nem vesztette el teljesen a lélekjelenlétét, így újabb ütközéstől nem kellett tartanunk, de azt is elmulasztotta, hogy meglépjen az Acélpillék elé.

Nem csodálom. A három szarkofág olyasmint „mutatott be”, amit a Galaxisban eddig talán egyedül mi láthattunk. A kék sziporkázás sárga, majd bíbor színbe váltott, felizzott, és a tartályok előtt hirtelen *térkapu* nyílt. Hasonló volt a hipergráskor látható jelenséghez, de mégis más, valahogy idegen és nyugtalanító. A szarkofágok megindultak a hullámzó energiátölcser mélye felé, s ekkor ért minket a legkülönösebb élmény egész repülésünk során.

Megvakultam. Csupán néhány pillanatra, de mikor újra „láttam”, az még inkább megrémített. Eltűnt a Merca-





tor lőállása, sőt, az egész teherhajó a lányokkal, rakományokkal, műszerekkel együtt. És semmivé lett a Xonsi hold meteorfelhője, a mérföldes sziklatömbökkel, valamint a mezonokkal együtt. Helyettük kusza fényhalmazt pillantottam meg, melynek mélyéből *szavak* áramlottak tudatomba:

– *Köszönjük neked, idegen. Vár az otthonunk, s hogy bazaratérbetünk, azt neked köszönbetjük. Higgy az álmaidnak.*

Később megtudtam, hogy a lányok ugyanezt *hallották*. A látomás szétpukkant, Mara az utolsó másodpercben elkerült egy gigantikus sziklát, majd a mezonok lézersugarai térítették teljesen észhez.

– Befogtak! – kiáltotta Sília. – Zárótűz, találat biztos.

Narancs fény lobbant, mikor az Acélpillék *megostorozták* a Mercator oldalát. A hajótestben valahol tűz ütött ki, a szirénák szét akarták hasítani a fejem. A raktér fala tovább repedt, s hirtelen megpillantottam az egyik, grafittal tömött konténeremet, ami roncsoltan hanyódott odakinn.

– Csak úgy tudom elkerülni őket, ha bebújunk egy szikla fedezékébe – hallottam Mara meglepően higgadt hangját. – Három meteorhegy jöhet szóba. Én *azt* választom.

Megnéztem, miről beszél. Mögöttünk a mezonok eszeveszett orsóiban tüzeltek ránk, s csak idő kérdése volt, mikor *kapjuk be* a következő találatot. A Mercatorral szemben valóban három szikla látszott alkalmasnak arra, hogy elrejtőzzünk mögötte, és kijátszuk üldözőinket. Az első és a második iszonyatos sebességgel száguldott, olyan éles peremű, magas kinövésekkel tarkítva, amik szinte biztosan derékba törnek a Legionistot.

A harmadik hívogató nyugalommal, kiegyensúlyozott pályán mozgott, szinte felkínálva magát, hogy elrejtőzzünk mögötte. Ezt választotta Mara, én azonban jeges pánikot éreztem a meteort látva.

– Nem, fordulj, ne! – üvöltöttem a fedélzeti comba, majd kiugrottam az ülésből, és a vezérlőbe rontottam. – A másik kettő közül bármelyiket választhatod. De nem *azt!*

A két lány értetlenül nézett rám, s biztos volt benne, hogy megőrültem.

– Az álom! – kiáltottam rá a pilótámra. – Emlékezz az álmodra!

Remegő kezem az általa választott meteorra mutatott.

Mara tekintetével követte mozdulatomat, s hirtelen mindent megértett.

– Kalapács – nyögte. – Éppen olyan az alakja.

*A harmadik kő, mely szétroncsolta a fejem, pedig könnyen elkerülhetőnek tetszett – a kalapácsot formázó!*

Mara minden energiát kipréselt a hajtóművekből. A Mercator szédült ívben vágódott a legközelebbi szikla mögé. Mély döndülés hallatszott, amint űrhajóm eltalálta az egyik kiemelkedő nyúlványt, és porrá zúzta azt. A mezonok ismét egészen más akcióra számítottak, így elveszítették a pályánkat. A mélyűrből érkező radarjelek egyike csöndesen kihunyott.

– Egy Acélpillével kevesebb – kiáltott lelkesen Sília. – Talán ütközött egy meteorral.

A hajszja oly hirtelen ért véget, ahogyan elkezdődött. A mezonok feladták, vagy nem találták a nyomunkat, esetleg bajbajutott társukon próbáltak segíteni inkább.

– Kapitány? – nézett rám Mara kérdően. Én fáradtan rogytam le székembe.

– Vigyél minket a legközelebbi űrkikötőbe – mondtam. – Gyorsan!

\* \* \*

A Legionistra rossz volt ránézni. Néhány bámszokdó napokon át látogatta a nemrég még új Mercator Alphámat, ami rögtön az első útján *felrobbantott* egy Acélpillét, és oldalába akkora hasítékot szerzett közben, amibe ötven konténer könnyedén beférne. Mire a javításokkal elkészültünk, a különös vénembertől kapott ötvenezer Fontnak nyoma sem maradt.

A szarkofágokról nem tettem jelentést. Illegális „áru” volt, ami feltételezhetően egy eddig senki által nem ismert faj titkait őrizte magában. Mivel az öreg cerebritát biztosan nem találom meg, és a konténereket is elnyelte a dimenziók közti hipertér, csak én váltam volna gyanús alakká a Bolygórendészet szemében. Melyik szabad kereskedőnek van erre szüksége?

Az éjszakáink azonban új, különös ízzel teltek meg, s a lányokkal később is gyakran emlegettük az agyunkban suttogó búcsúszavakat:

*Higgy az álmaidnak!*

# VII. Galaktikus Légiparádé

*A Láng Művelődési Központban június 10-én már 7. alkalommal gyűlhetek össze a játék szerelmesei. Az elmaradhatatlan csapatverseny most sem hiányzott a programból, a találkozót mégis inkább a játék jövőjét meghatározó beszélgetések tették emlékezetessé.*

A találkozó napján a szokott helyen, az emeleti gyűlésteremben gyülekeztek a játékosok. Mivel sikerült elsőként érkezni, a korán jövők minden korlátozás nélkül bombázhattak a kérdéseikkel és ők nem haboztak kihasználni a lehetőséget. A 11 óra meghirdetett vetélkedőig szinte észrevétlenül repült el az idő, a játékosok információéhsége az idő előrehaladtával csak nőtt. A sok egyéb kérdésből kiemelkedően sok vonatkozott az új szektorban, remélhetőleg sikerült felelőszolgálni vele a játékosokat. Thomas Venture kapitány elképesztő kitartását és szorgalmát dicséri, hogy ő már a Korten szektorból üdvözölte a többieket. (Megjegyzésként csak annyit, hogy magam sem gondoltam volna, hogy ilyen hamar sikerülni fog a dolog valakinek. Bár a KG-ban a játékosok már nem egy alkalommal húzták keresztül a Játékvezető számításait...)

Nagy meglepődésemre szolgált, hogy programhibát szinte senki sem reklámlát, legfeljebb a karakterek kisebb apró-cseprő ügyeivel zaklattak. A KG programja már hosszú ideje mentes a nagyobb hibáktól, és ez meglátott a játékosok hozzászólásaiban is.

A 11 órakor kezdődő csapatversenyre végül 8 brigád nevezett, sajnos a korábban már győztes Inszektoid Szabadsapatok még a verseny kezdete előtt visszalépett. A versenyen szellemi és fizikai képességeik legjavát kellett nyújtaniuk az indulóknak, ugyanis a vetélkedő számai nagyfokú változatoságot mutattak. Az első két feladatban a szétosztott Korten szektor térképe alapján hiperugrásokat kellett kiszámolni. Majd ezek után következett az egész vetélkedő legnagyobb kihívása: egy elképzelt csillagrendszerben kellett optimális fordulót írni egy kezdő kapitány számára. A versenyzők nagy hévvel láttak a feladathoz, és annyira elmerültek a munkában, hogy kénytelen voltam bizonyos idő után megkérni őket a továbblépésre, különben estig ezzel a problémával szöszmötöltek volna. A vetélkedő levezetéseként tréfas tornamutatványokkal szórakoztatták el a szereplők a nagyerdeműt – több – kevesebb sikerrel. Az eredmények kiértékelését

csak a Légiparádé után tudtam elvégezni, ezért most itt közlöm a végső sorrendet:

1. Gyémántok [3196, 4416, 1452]

2. XL [1352, 4031, 1403]

*hajszálynira lemaradva az első helyről*

3. Mindegy [2779, 4607, 3871]

3. JMU 1 [1544, 4875, 5067]

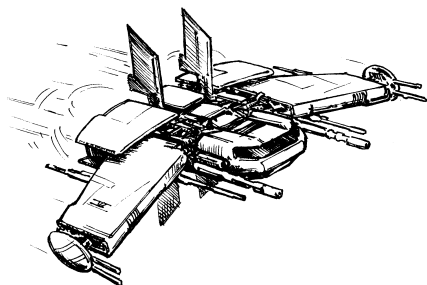
azonos pontszámmal

A győztesek jutalma 1-1 Hoole stabilizátor, amit a hajójuk rakterébe helyeztünk el.

Mivel ezidőtájt tartózkodtak a legtöbben a teremben, ekkor jelentettem be a legújabb hírt: a találkozó után megváltak a Káosz Galaktika játék főprogramozói tisztjétől. A játékosok döbbsen csendben fogadták a bejelentést. Az eltelt egy év során nagyon megszerettem ezt a munkát, és azt hiszem sok elképzelésemet is sikerült elfogadtanom a játékosokkal. Távozásom oka, hogy olyan csábító ajánlatot kaptam, amit dőreség lenne visszautasítani. Miklóssal történt megegyezésünk szerint még egy darabig karbantartom a programot, válaszolok a játékosok leveleire. Természetesen segíték az új – jelenleg még ismeretlen – programozó felkészítésében is. Nagyon remélem, hogy sikerül valakit találni erre a megtisztelő rangra, mert többek között én is szeretném folytatni a játékot.

Mielőtt rátérnék az LP értékelésére, néhány számszerű adattal teszem hivatalossá a versenyt. A Légiparádén összesen 186-an indultak, ez a több száz aktív játékoshoz képest meglepően kevésnek tűnik. Pedig a versenyt jóval korábban hirdettük meg, és az elérhető jutalmak sem voltak kicsik. Rövid megfontolások után bevezettem azt a bónuszt, hogy az egyes versenyszámokban elindulók +1 TNO boldog tulajdonosai lehettek, így aki három számban is elindult, az három ponttal lett gazdagabb. (Termé-





<b>Alaptípus:</b>	Spion Hexa
<b>Páncéltaz:</b>	320
<b>Alapenergia:</b>	114+58/kör
<b>Panel:</b>	63
<b>Manőverezőképesség:</b>	18+21
<b>Méret:</b>	4
<b>Átlagos tűzerő:</b>	91

Harr Darr Sharrkan kapitány, a hatos agyú hajók versenyeinek győztese, az idők szavát felismerve, ismét kiváló taktikai érzékkel szerelte fel a hajóját a VII. Galaktikus Légiparádéra. A Spion Hexa látványosan bizonyította, hogy a valaha oly népszerű Fullánk ideje lejárt, mi sem

bizonyítja ezt jobban, hogy nem volt a Fullánkkal rendelkező hajók között három induló. A hajó viszonylag alacsony tözereje annak köszönhető, hogy „csupán” 13 Cobra ionbénító ágyú alkotta teljes fegyverzetét. A kis sebességű fegyver kiváló bénítási arányáról nevezetes, és a kapitány ezzel érte el fő célját – az ellenfelek fegyvereinek semlegesítését.

A stratégia másik fő eleme a támadások túlélésében nyilvánult meg. A hajó amúgy sem alacsony páncéltazatát 8 PoliShell Kappa réteg 320-ra tornászta fel, és ezzel sikerült elérni a célt – túlélni a támadásokat addig, amíg az ionbénítók le nem fagyaszthatják az ellenfél fegyvereit. Nem is egy csatában elfordult, hogy a csata harmadik körétől az ellenfél már csak külső szemlélként figyelte az eseményeket – minden panelon elhelyezkedő eszköze lebénult. Az energia-utánpótlásért 4 Ural T74 és egy Pluto reaktor felelt, a magas alapszintet egy Power III. tároló biztosította. Nem szabad elfeledkezni a taktika még egy fontos eleméről: ez pedig a manőverválasztás. A katonai akadémián megtanulható manőverválasztó rutinok fényesen bebizonyították hasznosságukat. Esetünkben az ST 1 1 utasítás hozta meg a hűn áhitott célt, ami mellett még 5 erősen védekező manővert is kiválasztott a kapitány. E két utasítás kombinációjának hatására a hajót roppant nehéz volt eltalálni.

szetesen ezt a versenyt előt kellett volna meghirdetni, de a későbbiek során még számíthatnak a lehetőségre.)

Délután kettő órákor kezdtük meg a parádés forduló kiosztását, mindenki csak úgy falta a sorokat. Az ügyességi verseny abszolút kategóriáját a lassan örökös bajnok Dirty Lowe nyerte, jutalmul egy Mokilok kutatóchipet vehetett át. A díjesőt az eddig ismeretlen tárgyak felbukkanása tette emlékeztetővé, többen megpróbálták elserélni nyereimnyüket.

Az egyéni versenyek győztesei hajóagyankénti sorrendben:

1. Renegade
2. Hotel Adventure
3. Salix Alba
4. Rémalmod
5. Mantis 721
6. Vörös Ghalleonsz

A nekik kiosztott díjak között szép számban szerepeltek eddig még sohasem látott Zarg és Mezon fegyverek, pajzsok, reaktorok. Mindezen tárgyak után természetesen hatalmas volt az érdeklődés, sajnos a paramétereket majd csak a fordulókából tudhatják meg az illetékesek.

A flották versenye a Légiparádé csúcspontja, a legérdekesebb csaták helyszíne. A nevezett csapatok alacsony száma – 42 – miatt sajnos kiugróan nagy ellentétek voltak az egyes flották között és ez az eredményben is meglátszott.

A jutalmak között feltűntek Korten szektorbeli tárgyak és még halálösobb Zarg és Mezon fegyverek is. A verseny abszolút győztesei a csupa Spion Hexából álló Harlequin, Bright Hope és Vörös Ghalleonsz alkotta trió lettek. Főlényük olyan feltűnő volt, hogy valamilyen módon módosítani kell a kiírást a hasonló esetek elkerülésére.

Célszerűnek tartanám, hogy a legközelebbi LP-re már valamilyen korlátozást vezessünk be a flották erejével kapcsolatban. A mostani abszolút győztes 3 hajó összpontszáma jóval 200 fölött volt, és ez alaposan meghaladja a 155-ös kategória értékhatárát. Elképzelésem szerint talán az is lehetne a megoldás, hogy a nevezéskor csak egy pontosösszeg (180-200) alatt levő hajókból álló csapat nevezését fogadná el a program. Így elkerülhető lenne a mostani eset, hogy egy kiugróan erős csapat könnyedén nyer. Valószínűleg ez izgalmasabbá tenné a versenyt, továbbá bizonyos mértékben támogatná a régi és új játékosok közti kapcsolatfelvételt. Majd meglátjuk mi lesz belőle.

Délután négy óra után lassan szétszédedtek a játékosok és csak abban tudok bízni, hogy a következő parádén már egy új Játékvezető vezetésével gyűlünk össze.

RADECKZI CSONGOR

♣ Az új szektor tesztelése során merült fel néhány apróság a sikátorban kapható kalandokkal kapcsolatban. A kérdéses kód rész alaposan megváltozott, ezért most ismertetem a lényeges dolgokat. Amikor egy karakter bemegy a sikátorba, az ügynökkel való találkozáskor kereskedelem szakértelmétől függ, hogy milyen mértékben tud megalkudni vele. Vásárláskor lejjebb próbálsz srófolni az árat, míg eladáskor többet akarsz kicsikarni a vevőből. A dolog lényege az, hogy minden alkalommal megpróbálsz alkudni, és az alku során kereskedelem szakértelmed használod. A program általános koncepciója szerint a szakértelem használata növeli azt, így a kereskedelem minden egyes sikeres adásvétel után fejlődni fog! Minél magasabb a szakértelmed, annál jobb árat tudsz kialakítani a kereskedőnél. Ezzel a módszerrel talán sikerült elérni, hogy egy keveset használt képesség valamilyen módon aktívan bekapcsolódjon a játékba.

♣ A zálogházi eladásnál is egy alku előzi meg a tárgy értékének megállapítását, tehát értelemszerűen a kereskedelem szakértelme itt is fejlődni fog.

♣ Egyes játékosok már döngették a legmagasabb pszé képességek korlátait, ezért gyorsan kidolgoztam néhány újat, így megint van lehetőség a további fejlődésre. E pillanatban a 24. pszé képesség a legmagasabb megszerezhető pszé szakértelem.

♣ Egy játékos figyelmeztetett rá, hogy az ellenfelekből „kipottyanó” idegen tárgyak azonnal azonosítva kerülnek be a hajóba. A program átvizsgálása után találtam még néhány hasonló esetet, amelyeket sürgősen kijavítottam. Most már minden idegen tárgy csak azonosítás után lesz felismerhető.

♣ A forduló elején már számos alkalommal olvashattatok kisebb-nagyobb híreket az eltelt idő alatt történt eseményekről. Kicsit újragondoltam a hírek kezelését, és egy teljesen új rend-

szert vezettem be. Június elejétől minden érdekesebb esemény aminek hírértéke van, bekerül a „szektorhíradóba” és minden aktív – az utóbbi 60 napban lépett – kapitány pontos dátummal értesül az esetről. Mi az ami olyan fontos, hogy bekerül a híradóba? Például zarg blokáds megsemmisítése, óriási priusz törlődése, sokadik sikeres kolonizálás stb. A lehetőségek száma végtelen, mindössze pár kritériumot kell betartani: a hír rövid legyen (lehetőleg egy soros), valamint egy kapitány nevéhez kötődjön, hogy valakit meg lehessen nevezni az eseménnyel kapcsolatban. A hírekhez tartozik, hogy a szövegezést alaposan megváltoztattam és kibővítettem, gyakorlatilag nagyon kis esélyt adva a szövegismétlődésre.

♣ A Légiparádén felmerült egy bosszantó hiba, amit már csak az LP után sikerült megszüntetni: a bénító ágyúk több alkalommal negatív tüzerőt hoztak létre a hajókon, alaposan megbolondítva ezzel a Reflex fegyvereket. A futó KG programban nincs ilyen tárgy – idővel természetesen lehet –, ezért itt is megváltoztattam a kódot.

♣ A parádén felmerült újító javaslatok közül néhány azonnal átkerült a programba. Vagy azért mert olyan fontosak voltak, hogy nem türtek halasztást, vagy azért mert hatásuk azonnali, és viszonylag kis munkával megvalósíthatóak.

Az első ezek közül a PoliShell rétegek megjelenéséhez kapcsolódik. Amióta megjelentek a páncélnövelő rétegek a programban, azóta értelmét veszítette a menekülésszázalék 30 százalékos beállítási korlátja. (Egy megemelt páncélszázalékú hajó esetén értelmetlen, hogy 100 fölötti páncélszázalékkal elmeneküljön a harcból.) A vita során megegyeztünk abban, hogy lehetővé teszem a korlát 10 százalékra való csökkentését. Úgy gondolom, hogy a Gollam és Oronikos szektoroktól kezdve már mindenkinek lehetővé teszem a módosított parancs használatát.

RADECZKI CSONGOR



# KOMBÓK

## TÁRGYMÁNIA

***Az Ősök Városa megjelenésével ismét átértékelődött a különböző paklik erőssorrendje, és legnagyobb örömmre most már versenyképes tárgypaklit lehet összerakni. Ezt az a tény is jól bizonyítja, hogy a májusi hagyományos versenyünkön két tárgypakli végzett az első háromban, az élményben pedig egy harmadik is helyet kapott. Persze ezek nem a klasszikus csak tárgyból és komponenstermelésből álló paklik voltak, de mindegyik sok tárgyat használt. Külön örömeinkre szolgált, hogy a három pakli a közös váz ellenére nagyon különbözőre sikerült. Ismerkedjünk meg velük!***

Elsőként leírom a saját, a verseny óta kicsit módosított paklimat, ami a legjobban emlékeztet a régi tárgypaklikra, majd a lehetséges alternatívák között bemutatom a különbséget a három pakli között.

Nos, az én három alapkoncepcióm a következő volt: gyors kiépülés, az ellenfél varázspontjainak elfojtása és a több fajta „ölőlap”. Ezek alapján öt szín jöhetett szóba:

1. FAIRLIGHT, a gyors komponenstermelés, a húzás és az ölölapja miatt.
2. SHERAN, a varázspont-lefojtás miatt.
3. THARR, az ölölapja és a jó lénypusztítás miatt.
4. DORNODON, a komponens termelés, a tárgymásolás és az ölö lapja miatt.
5. CHARA-DIN, a jó komponens gyártás és a lapleszedés miatt.

Én végül Chara-dint hagytam ki, de a cikk végén erről is írok majd pár sort.

### A PAKLI

Először is döntsük el, hogy mivel öljük meg az ellenfelet. Tharrtól adja magát a *Hajítógép*. Ez ráadásul a lények ellen is nagyon hasznos, tehát kétszeresen jó lap. Hátránya, hogy sok komponens kell hozzá, ezért használjunk *Pirit gölemet*, ami nem csak csontot tud termelni, de hatalmasakat is képes ütni, ha sok komponens költsünk rá. A harmadik „gyilkos” lapunk az *Elmanakb*. Ennek több jó tulajdonsága is van: repül, a tárgyaktól jó nagyra tud hízni,

ráadásul varázslatokkal nehéz leszedni, mivel azokkal célozhatatlan.

Mint láthatjuk, az „ölőlapjaink” csak akkor működnek, ha sok komponensünk és tárgyunk van. A tárgyakhoz szintén csont kell, így itt az ideje, hogy összeszedjük a komponens termelő lapokat. A hagyományos csonttermelések (pl.: *Aranyeső*, *Betakarítás*) túl drágák, ezért inkább lassabb paklikba valók. A pakli gyorsaságának és a komponens termelésnek az egyik alapköve a *sárkány kincse*. Ha már Fairlightnál tartunk, a *Kincskeresés itala* is jó csonttermelés, önmagában azonban nem elég, mivel egy induló komponensre szükségünk van. Ha már Dornodon lapokat használunk, ott az új komponens gyártás, a *Mobóság*. Nem termel ugyan túl sok csontot, de az pont elég ahhoz, hogy beinduljunk. Sherantól a *Földanya gyümölcsseivel* is biztosan termelhetünk komponenset, ha már egyszer sikerült kirakni. Ez a lap a kulcsa az ellenfél varázspontjainak elfojtásának is. Végül az utolsó csontgyártó lap, az univerzális, minden tárgypakliba szükséges *Hatalom szövetsége*. Ez egyrészt a kiépülés után nagyon sok komponens tud adni, másrészt gyógyít, ami különösen jól jöhet a horda ellen, de alából sem haszontalan, mivel a *kincs* és a *Mobóság* eléggé leviszi az életpontunkat. Egy *Hatalom szövetsége* végszükség esetén még a pakli beindításában is segíthet, ha nem húztunk más komponens adó lapot, akkor egy-két ÉP-ből kirakott tárggyal a kezdéshez szükséges pár csontot is megtermelhetjük vele.

Most már van komponensünk, képesek vagyunk megölni az ellenfelet, már csak a kiegészítő lapok kellene, és

készen is vagyunk. Elsőként ott van az ellenvarázslatok kérdése, ha nem tudjuk megvédeni azt a pár alapvarázslatunkat, akkor biztosan veszítettünk. Én végül a *Destabilizátor* mellett döntöttem két ok miatt. Egyrészt azért, mert kevesebb helyet foglal (csak ötöt, míg az ellenvarázslatokból többet kéne használni), másrészt segíti a *Hatalom szövetségét* és az *Elmanakbot*. A pakli egyik kulcslapja *A sárkány kincse*, de van egy hátránya: nem aktivizálódik magát. Ezt orvosolandó, használjunk hozzá *Kürtöt*, a két lap együtt még így is termel +1 varázspontot, a gyógyulásról, és a komponensről nem is szólva. A *Kürt* egyébként a *Pirit gölemre* is nagyon jó, mivel így egyből tudja ütni az ellent.

Mint már említettem, a pakli gyors, ráadásul a sok tárgy miatt kevés varázspontot fogyaszt, így nem árt néhány húzó lap. A lapbőségünk alapja legyen *A bőség zavara* szabálylap, további lapokat pedig a *Kalmárok itálával* húzhatunk. Az italt jobbnak tartom más húzó lapoknál (pl. *Ván*, *Bérmágia*), mivel nem lehet ellenvarázsolni, és a felhasználás előtt tovább tápolja a *Hatalom szövetségét* és az *Elmanakbot*. Nem húzó lap ugyan, de idekívánkozik a *Heuréka*, ami minden tárgypakliba szinte kötelező lap, az előnyét, gondolom, nem kell esetelnem. A tárgyak között szintén univerzális lap a *Duplikátum*. Dornodon főleg emiatt került be a pakliba. Tapasztalataim szerint a három *Földanya gyümölcse* nem képes elfojtani az ellenfél varázspontját, de ha egy-két *Duplikátummal* megtámogatjuk, akkor már a játék elején elérjük azt, hogy az ellenfél ne tartalékolhasson varázspontot.

A versenyen a *Duplikátumot* a *Kalmárok itálának* másolására is gyakran használtam, főleg az ősi rúnás paklik ellen jött jól. Az *ŐV*-nek a *sárkány kincse* mellett a második legerősebb tárgya *Az ősök könyve*. Ezt is érdemes használni, mivel a kincset aktivizálgatva el tudjuk érni azt, hogy mindig két lapos legyen a gyűjtőnk, vagyis azt veszünk vissza vele, amit akarunk. Ez különösen a sok tárgypusztítással (*A gyenge pusztulása*, *Rob-*

*bantás*, *Az időrabló érintése* stb.) játszók kontroll paklik ellen jöhet jól. Szintén ezek ellen a paklik ellen véd az *Alkímiázó üst*. Az üstöt szükség esetén arra is lehet használni, hogy az egyik tárgyunkat (pl. egy passzív kincset) visszakeverjünk vele, ezáltal fontos komponenseket szerezzve.

Mint látható a pakli csak 42 lapos. A maradék három helyre, mindenki az ízlésétől és a versenykörnyezettől függően rakhat lapokat. Jól lehet használni még a *Kisebb Zant* és a *Vámot*, de lehet kiegészítő lapokat is berakni, ha nagyon tartunk valamilyen típusú paklitól.

## ALTERNATÍVÁK

Az elején említettem már Chara-dint. Számomra a legnagyobb dilemma a pakli megalkotásánál az volt, hogy melyik szintet hagyjam ki. Chara-dinnál van a legjobb komponens termelő varázslat, az *Emléktolvaj*, ami különösen *A bőség zavara* mellett ideális. Az egyetlen lapleszedő tárgy, az *Ökü-lümpaj robbanó gömbje* is ebben a színben található. Ráadásul nagyon jó globális lénypusztítás a *Talbot kínja* is. Ha valaki inkább ezekkel akar játszani, akkor szerintem Tharrt hagyja ki. Sajnos a *Hajítógép* fájdalom veszteség, de szerintem a *Duplikátum* fontosabb. Ekkor legalább még egy *Elmakbot* javaslok.

A versenyen RéM András paklija kicsit különbözött az enyémtől. Ő Chara-dint használta Tharr helyett. Nem használt *Elmanakbot*, csak *Pirit gölemmel* ölt. A minél nagyobb és minél korábbi gölem érdekében *Szaporítással* növelte a komponenseit, a *Kalmárok itala* mellett még *Vámmal* is húzott, és *Zöld manaital* biztosította a kellő varázspontot. Nem használt gyümölcsöket, ami egy kontroll pakli ellen sérülékenyebbé tette. Az ő paklija is nagyon jól és ötletesen volt összerakva, képes volt akár a harmadik körben nyerni. Ha viszont nem volt elég gyors, akkor fenn állt a veszélye, hogy egy *Pillanatnyi elmezavar* megfordítja a meccset, de egy gyógyítás (*Sebek befornak*, *Kürtszó*) is megmenthette a kontrollt, ha a következő körben le tudta szedni a gólemet.

Lampért Csaba egy harmadik, szintén jól működő, erős változatot rakott össze. Ő is Chara-dinnal játszott, és szintén egy fajta

## A PAKLI:

- 3 Hajítógép
- 3 Pirit gölem
- 1 Elmanakh
- 3 A sárkány kincse
- 3 Kincskeresés itala
- 3 Mohóság
- 3 Földanya gyümölcse
- 3 Hatalom Szövetsége
- 5 Destabilizátor
- 3 Kürt
- 3 Kalmárok itala
- 3 Heuréka
- 3 Duplikátum
- 2 Az ősök könyve
- 1 Alkímiázó üst

## szabálylap: A bőség zavara



lappal ölt. Sir Lonil Zomart használta, gondolván, hogy szinte leszedhetetlen. A lényeket *Hajítógéppel* és *Parittyával* polcolta Zomar előtt, és használt egy ultraritka lapot is: *A három kívánság gyűrűjét*. Szerintem az ő paklijának egyik hátránya a lassúsága volt. Az egy fajta lappal ölt pakliknak még az a hátulütője is meg van, hogy ha letiltják (*Tiltott mágia*), vagy valami módon kivédik azt az egy lapot, akkor a pakli esélytelen. Ráadásul, ha nem húzom fel, ami gyakran előfordulhat, akkor csak várok, csak várok...

## KIEGÉSZÍTŐ LAPOK

A pakli a gyorsasága és a varázspont pusztítása miatt jó eséllyel veri a kontroll paklikat. Ha mégis tartunk tőlük, akkor használunk alpból, vagy a kiegészítőben *Mágikus pulzánst*. A hátránya, hogy a kontroll ellen nem biztos, hogy célszerű beáldozni neki a destabot, a többi lapra pedig szinte mindig szükségünk van. Ha tartunk a sok ellenvarázslattól, akkor *Földanya amulettjét* is használhatunk, de tapasztalatom szerint nincs rá szükség. A kontrollok ellen jól jöhet még az *Antimágikus ballaszt* is, de ez kétélű fegyver, hiszen nekünk is vannak varázslataink. A sok tárgyirtással játszó kontrollt is képesek vagyunk alpból megverni, ebben elsősorban az *Alkímizáló üst* és *Az ősök könyve* segít. Ha mégis tartunk tőle, akkor a kiegészítőbe is rakjunk ebből a két lapból. Az egyik legveszélyesebb ellenfélnek a *Tanitvány lázadásával* és *Ősi rúnával* játszó dobató pakli bizonyult. Ha hamar kipakolunk, akkor jön a tanitvány, ha várunk, akkor pedig eldobhatja a kezünket. Ellene jó ötlet a Tharr-Charadin csere, így a gömbbel le tudjuk szedni a tanitványt. Készülhetünk ellene gyógyulással is, az egyik legjobb *Az élet vize*. Univerzális kiegészítő lap szinte minden pakli, de főleg a lassabbak ellen a *Roxatti üvegsem*. Ha van *Alkímizáló üstünk*, akkor



visszakeverjük a pakliba, még a komponens is visszakapjuk belőle, és az ellenfél egy darabig biztosan rossz lapokat fog húzni.

A lényes paklik ellen is változatos a kép. A lassabbakat szinte biztosan verjük a varázspont elszedéssel és a *Hajítógéppel*. A horda már veszélyesebb, mert egy rossz húzásnál pillanatok alatt kikaphatunk. A legviszáltozóbb az *Ősi rúnával*, *Káosz mesterrel* és *Kro-nobogárral* játszó horda. A bogár ön-magában nem nagyon hátráltat bennünket csak egy kicsit lassít, de ez a horda ellen végzetes lehet. Javasolt hordaellenes lapok: *Az erős gyengéje* (esetleg *A gyenge ereje*), ami az elején olcsón lelövi a gusztagustalan *Káosz-mestert*, a *Parittyá*, ami olcsón lövi a kis lényeket és a *Kicsinyítő lencse*, ami a nagyobb lények ellen is jó.

Érdekes még felkészülni a hasonló tárgypaklik ellen is. Itt elsősorban a *Gigaöklöt* és a *Muezli aranykezet* ajánlom, de szóba jöhet a *Lopás szakértelem* (bár az aranykező jobb) is. Szintén a kiegészítőbe kívánkozhat még *Tharrtól a Kürtész*. Ez védhet a pasziánszoktól, de a már említett, hatalmas *Pirit gólemmel* öltő változattól is. Ez utóbbi ellen még jól jöhet a *Kürtész* után egy *Végképp eltörlni*, de talán a *Szepuku* (esetleg a *Szakadék*) még jobb, hiszen azonnal-ként viszi el a hatalmas gólemet.

Hagyományos versenyeken veszélyes még a mentorpakli is. Ellene *Fekete lyukkal* (ez más pakli ellen is hasznos lehet) és *Az ősök bilincsel* készülhetünk. Ez utóbbival vigyázzunk, mert *Az ősök könyvét* is drágítja.

Szép reménnyel kecsgetethetem azokat, akiknek megtetszett ez a pakli, mivel az elkövetkező *Inváziók* több jó lapot is adnak hozzá. Javasolom a Föld síkjából a *Nixorathi védőamulettet* és az *Aranybányát*, a *Poszitiv síkból* pedig *Gemina porcelánkuttyóját*.

Mindenkinek sok komponens kívánok!

DANI ZOLTÁN



Megtehetem-e azt, hogy az előkészítő fázisomban nem fizetek Az örület templomának fennmaradásáért, így nem kell varázspontot költenem a többi játékban levő lapomra?

Igen, megteheted. Az előkészítő fázisodban te döntöd el a hatások sorrendjét, a templomnál is te határozod arról, hogy milyen sorrendben fizetsz a lapokért.

Ha egy lap kijátszási feltétele a lap kijátszása után teljesülne, akkor kijátszható-e (pl. *Halvány reménysugár* 7 ÉP-vel, *Átkozott mágia* mellett; vagy *Dornodon küldetése* 7 sebész után, *Zarknod tornya* mellett)?

Sajnos nem. A kijátszási feltételnek az a lényege, hogy a kijátszás előtt kell teljesülnie. Az ilyen lapok kijátszása úgy történik, hogy először megvizsgálom teljesül-e a feltétel, majd megállapítom az idézési költségét, utána kifizetem és kijátszom a lapot.

Ha egy *Ördögi mentorral*, *Angyalok háborújával* vagy hasonló varázslattal több olyan lény jön játékba, amelyen a „kijátszásakor...” szöveg szerepel, pontosan mi történik?

A lények egyszerre jönnek játékba, majd a varázslatot kijátszó játékos által meghatározott sorrendben létrejönnek a fenti képességek. Dobsz lapokat a *Lidércúrnak*, lényt pusztít a *Lobd Haven sábkánya*, áldozásra kényszerít *Helvir* stb. Sajnos, egy korábbi Krónikában ennek a szabálynak eléggé ellentmondó döntést hoztunk egy lappal kapcsolatban, ez a *Notermantbi* volt. Ott azt mondtuk, a kijátszás pillanatában kell megállapítani a *Notermanti* sebzését és ÉP-jét. A fenti logikának ez ellentmond, a továbbiakban a *Notermantbinál* is, mint minden egyéb ilyen lapnál, az egyszerre játékba jövő lények kirakása után kell az életpontot megállapítani. Persze, ha pl. a mentor kijátszója azt mondja, hogy először dob lapot a *Lidércúrnak*, a *Notermantbi* könnyedén életben maradhat. Másik példa, amikor valaki *Terccel* kirak három *Lobd Haven sábkányát*. A fentiek alapján, a sárkányok egyszerre jönnek ki, de a hatásuk sorban hajtódik végre. Az első sárkány leszed két lapot, majd a második sárkány stb. Ha egy galetkin négy végtag van, akkor is el tudják pusztítani, hiszen az első két sárkány a végtagokat szedi le.

**Mi történik akkor, ha több Nord van játékban (pl. *Kalandozók városával*), és kijátszok egy *Kisebb Zant*?**

Világégés lesz, minden lap a gyűjtőbe kerül, de a *Nordok* fenn maradnak.

Egy életpontom van, az ellenfélnek van játékban kint egy *Hirtelen halálja*, nekem pedig egy *Számhágiám* kettőre. Elvesztem-e a játékot, ha kijátszok egy *Erőgyűjtést*?

Igen. A fenti példából kiindulva sokan azt gondolnák, hogy itt is én döntöm el a sorrendet. Azonban itt nem ez a helyzet, mivel amikor az *Erőgyűjtés*hez feláldozom az életpontot, azonnal életbe lép a *Hirtelen halál*, és így elvesztem a játékot.

**Csökkenti-e az *Álomvilág* a *Pszí őselementál* és a *Pszí elementál lord* idézési költségét?**

Igen, mint már korábban is leírtuk, mindkettő pszi elementálnak számít.

**Rakhatok-e az *Álomvilággal* álomjelzőket olyan célozhatatlan lényre, amin már van álomjelző?**

Az *Álomvilág* ezen képessége is célpontot igénylő hatás, így nem használható célozhatatlan lényekre.







### Mikor jön létre a Számmágia hatása, ha kijátszom egy Szürkeállomány aktivizálását?

Először létrejön a szürkeállomány, megcserélődik az életpontod és a varázspontod, majd utána gyógyulsz a Számmágiától.

Leesik-e a lényemen levő búbáj, ha kijátszom egy rá egy Vérkört? Nem esik le. A Vérkör célozhatatlanná teszi, vagyis nem lehet célpontja varázslatnak, de rajta levő búbájok még akkor célozták meg, amikor lehetett.



### Mennyit sebezek összesen az ellenfélbe, ha egy Átokmurgattyúval ütök négyet, majd feláldozom egy Áldozatbuzatallal?

Összesen 10-et. Először üt négyet a murgattyú, majd az ütési fázis után, a harci fázis VII. szakaszában, amikor azonnali varázslatokat és hatásokat lehet használni, feláldozom az Áldozatbuzatallal. Ekkor a varázslat sebez 4-et, és mivel a murgattyún nem szerepel az, hogy áldozáskor nem működik azon képessége, hogy ha a harci fázisban a gyűjtőbe kerül, sebez kettőt, ezért ez még +2 sebzés.

### Van három varázspontom. Hány varázspontom lesz, ha az ellenfelem kijátszik egy Tudatfalót és nekem van egy Kémbálózatom?

Fogás kérdés. A Tudatfaló képessége és a Kémbálózat is a lény sikeres játékba kerülés után jön létre, a kérdés csak az, hogy milyen sorrendben. Ha több lap hatása egyszerre jönne létre, és mindegyik lapnak ugyanaz a gazdája, akkor ő dönt a sorrendről. Ha különböző a lapok gazdája, akkor mindig az a játékos dönt a sorrendről, akinek a köre éppen tart. Vagyis a fenti példából kiindulva a Tudatfaló kijátszója dönti el a sorrendet, így valószínűleg azt választja, hogy először jön a Kémbálózat, utána a Tudatfaló képessége.

### Mi történik akkor, ha Mániát rakok az ellenfél Kronobogarára vagy Vizelementáljára?

Ha a Vizelementálra rakod, akkor az ellenfélnek azonnal (a reakció varázslatok és hatások után) használnia kell az elementál képességét, majd te következel, az ellenfél ismét úszni tanít, ismét te jössz stb. Az ellenfél csak akkor cselekedhet mást, ha már nincs varázspontja a Vizelementál képességére. Ráadásul ez az ő körében is leszajlik, a fő fázisában ez lesz az első cselekedete. Vagyis elérhető vele azt, hogy az ellenfélnek soha többet nem lesz varázspontja. A Kronobogárnál még jobb a helyzet (esetleg még rosszabb, attól függően, hogy kinek a szempontjából vizsgáljuk).



Ugyanis a bogár képessége a következő: áldozd fel 1 ÉP-det: a Kronogár gyógyul 1 ÉP-t. Miután sebesületlen lényen is lehet gyógyítani (ld. Istenek sóbaja+Haarkon kegyence kombó), ezért a végeredmény az, hogy ha sikeresen kijátszottam a bogárra a Mániát, megnyertem a játékot, az ellenfelem már nem tehet semmit.

### Kapok-e komponest A mágia csodájával, ha az ellenfelemnek szaporodik a Spórája?

Igen, minden lényért kapok komponest, amit az ellenfél játékba hozott, függetlenül attól, hogy mi módon hozta játékba.





**H** – Halhatalan klán  
**K** – Katona klán  
**Má** – Mágus klán  
**Mu** – Mutáns klán  
**P** – Pszionicista klán  
**Ti** – Tisztogató klán  
**To** – Tolvaj klán  
**Tu** – Tudós klán  
**B** – Bárd klán  
**--** – színtelen

**g** – gyakori  
**n** – nem gyakori  
**r** – ritka

A boldogság csengettyűi	P	r	350
A fény ideje	P	g	20
A fény ragyogása	K	r	300
A féreg érintése	To	g	20
A galetki barlangja	-	n	30
A gyógyulás temploma	To	g	10
A Hegy mélye	-	g	10
A kalmárok itala	Má	r	500
A kincskeresés itala	Má	n	50
A Kos rend szerzetese	To	g	10
A kövek ereje	Tu	r	400
A mágusok átka	Mu	r	300
A mutánsok tombolása	Mu	n	100
A nagytanács ítélete	B	r	250
A rend helyreállítása	K	n	80
A repülés szabadsága	P	r	250
A sárkány kincse	Má	r	600
A sötétség ideje	Mu	g	20
A szeretet ünnepe	P	n	40
A tavasz illata	Tu	n	30
A változások kora	P	r	250
A védelem itala	P	g	20
A vér szintje	H	n	40
A xirnox lehelete	H	g	530
Agyaeleméntál	Ti	g	20
Agyalapi Aladár	Má	n	40
Alias Kurd	Ti	r	350
Alkalmazkodás	P	n	30
Amyrro	Ti	r	350
Annihiláció	Má	n	70
Anyagi robbanás	Mu	r	450
Aranysárkány	K	r	500
Arhomad varangy	Mu	g	20
Asztrálféreg	P	g	20
Asztrális polip	H	g	40

# ÁRLISTA

Készült a Magic Shop és a Dungeon árai alapján.  
 Figyelem! A Beholder Kft. nem árul laponként HKK-t!

Avillis	P	n	70	Fekete gyík	Ti	g	10
Az áldozat szintje	Mu	n	40	Fekete hólyag	Ti	n	60
Az egyszerűség hatalma	Ti	n	40	Fekete ölész	Ti	g	30
Az élet fája	Tu	r	300	Felderítés	-	r	350
Az istenek küldötte	K	n	40	Fezmin gépezete	P	r	700
Az ősmágus kívánsága	Má	r	400	Félének Yathmog	Mu	r	400
Az ósók könyve	Tu	r	300	Fényfónix	K	r	400
Az ósók tudása	Tu	n	80	Fénytestvér	K	n	30
Áldozási ceremónia	To	r	300	Fődelementál	Ti	n	80
Árnyékharcos	Ti	r	350	Gaddar	Ti	r	200
Átkozott bőr	Mu	g	20	Galetki bárd	B	r	200
Átokmanó	Mu	n	60	Galetki hadvezér	Mu	r	350
Átokpulzans	Mu	r	300	Galetki kém	Má	n	50
Átokszórás	-	n	80	Gargol	P	r	400
Bajnoki aréna	K	n	40	Gatko	Má	n	40
Bern, a szutyok	Mu	r	250	Gonosz szilmill	H	n	30
Blith	Má	n	40	Gólemformázás	-	n	40
Borr'tan	P	n	40	Gran'Darr	Má	r	300
Borun, a bérgyilkos	To	r	350	Gubbó	K	g	20
Bölcs szilmill	K	n	30	Gyilkos karmok	Ti	r	300
Brutális szilmill	Ti	n	30	Gyilkos puffancs	Tu	n	40
Búzós fej	Mu	n	30	Gyilkos szellem	Mu	n	30
Célpontválasztás	Má	r	350	Gyilkos szilmill	To	n	30
Chloe	Mu	r	350	Gyógyító érintés	Tu	g	10
Cserebogár	P	r	200	Gyógyító sámán	Tu	g	20
Csontfal	H	n	70	Gyorsaságpróba	H	r	400
Csontgólem	H	n	80	Haarkon kegyence	H	r	200
Csonthalom	H	n	50	Hajítógép	Ti	r	400
Csótánykirálynő	H	n	60	Hajtóvadászat	Ti	g	20
Csupacsáp csillag	Tu	r	250	Haláljáró	H	g	25
Daergaath lord	Mu	g	40	Halálos szerelem	P	r	250
Degradálás	Ti	g	20	Halálparancs	H	n	70
Denerissa éneke	P	n	40	Halhatatlan klánvezér	H	r	300
Dhojaktra	Mu	r	400	Harci mutáns	Mu	r	250
Dor	Ti	r	350	Harci sámán	Ti	g	20
Egészségpróba	Tu	r	400	Harci törpe	Ti	n	40
Életgyár	K	n	30	Hártyás lemúr	Tu	g	20
Elmanakh	To	r	250	Hegymélyi mamut	Tu	g	20
Elmulás	Tu	g	30	Helyan	Mu	n	70
Elsius, a gyógyító	Tu	r	300	Hideg tűz	To	n	50
Energiaeleméntál	-	n	40	Hűség	K	n	40
Energiapajzs	Má	g	10	Idézés	-	g	20
Erőpróba	Ti	r	300	Időkapu	P	r	600
Exhumálás	H	n	40	Intelligenciapróba	Má	n	80
Fagyimester	H	n	30	Isteni harag	K	r	500
Fanatikus Wart	K	g	30	Ínsorvadás	H	g	20
Farkastestvérek	Tu	n	40	Jeges szellő	H	n	60
Fehér gyógyító ital	Má	g	20	Jégmedúza-fej	Má	g	10

Johhtukul	Tu g 20	Mérges szilmill	Tu n 30	Syejjcc	H n 100
Jövőlátó	P n 40	Mikropoid	K g 10	Széljárás	P g 10
Kancsalság	Má n 30	Misztikus sötétségkő	H r 300	Szitherin béklyó	Má g 10
Katona klánvezér	K r 300	Mohóság	To g 20	Szörös azuka	K n 40
Káoszmágus	Mu n 40	Molzol Nártán	Ti r 300	Szundító galetki	K r 400
Keltetőfészek	To n 40	Monozoid	Ti r 450	Szürke lajhár	Tu n 50
Kenbug	K n 60	Mordar védőköre	Má r 350	Taalru herceg	Mu r 350
Kérges bőr	Tu g 20	Morfinder telep	- g 10	Taga	To r 350
Kilthor	To n 50	Morgan aurája	H r 500	Taktika	Ti n 40
Király szilmill	P n 30	Muezli aranykeze	To n 70	Talbot kínja	Mu r 400
Kleptománia	P r 400	Nagyobb tűzféreg	To g 10	Talbot szava	Mu r 600
Kontakus őseiddel	P g 20	Napkirály dala	K r 350	Talrai behemót	Ti r 400
Kopasztás	Ti g 20	Nehéz szülés	Má r 300	Tenyészmanifesztáció	P r 350
Kőkorszak	Tu n 30	Nekropoid	H g 20	Terc	P n 40
Kóomlás	Ti r 350	Nimgilarió csele	P n 150	Természetvédő	Tu n 40
Kószem	Tu n 30	Nohnetár	Tu g 10	Tisztogató klánvezér	Ti r 300
Kószemű szilmill	Tu g 20	Növekvő karom	To g 20	Tolvaj klánvezér	To r 300
Kótröll	Ti n 80	Növekvő pöffeteg	Mu g 20	Tompítás	Ti r 300
Krakolich	H r 300	Okulúpaj ajándéka	Mu n 40	Tonyók, a gazda	K n 40
Kreatin	H n 50	Ormányos sirály	K n 80	Traard	Ti r 300
Krono-csáp	P r 350	Őriásmassa	Mu r 300	Trollbőr	Ti g 10
Krugrog mama terítője	Tu n 40	Őregítő csáp	H g 10	Trükkös csel	Má n 40
Kvazárgólem	Má r 350	Őrök pihenés	K r 450	Tudós klánvezér	Tu r 300
Lávaköpet	To r 400	Ősbika	Mu g 10	Tulajdonságlópás	Mu r 300
Lázadó	To g 20	Őselementál	Tu g 10	Tüskés hólyag	To g 30
Leanthil	H n 60	Ősi gyógy mód	K g 10	Tüskés karom	- g 10
Lebegő iszonyat	Mu g 30	Ősi hívás	- n 40	Tüskés tóni	Mu g 20
Leheletmágia	To n 30	Ősi szertartás	Mu r 250	Tűzfal	To r 350
Levatan	Tu r 400	Ősi szilmill	Má n 30	Tűzhurrikán	To n 60
Lélekcsapda	P r 400	Ősi templom	K g 20	Tűzivadék	To g 20
Lélekelementál	H r 400	Ősöreg góliát	Má r 400	Utolsó áldás	K g 10
Lélekszellem	H r 350	Ősvortex	Má r 400	Újjaszületés	Tu g 10
Lélekszívó csáp	P r 300	Pajzsfal	K r 250	Ügyességpróba	P n 60
Lélekzúzó mancs	H g 20	Páros gyógyulás	P r 400	Valamit valamiért	Mu n 40
Liathan	H g 20	Pikkelyes bőr	Ti g 20	Varázsszél	Má r 350
Lipkin	K r 300	Pirit gólem	Má r 300	Vastag bőr	K g 10
Lohd Haven hikoltása	Tu r 800	Pol'-de formosha	Má n 70	Vám	Má n 40
Lohd Haven sáhkánya	To r 600	Próbamester	Má n 40	Vámpírfog	H n 30
Loprak	P g 40	Pszichikai csapás	Mu r 400	Védőangyal	K r 800
Lovasroham	K n 40	Pszionista klánvezér	P r 300	Vérgengő	Ti n 60
Majd legközelebb	B r 700	Pusztuljanak a hitetlenek	To n 40	Véreső	To r 300
Manaszívás	To r 700	Quwarg bölcs	To n 60	Vérmágia	To r 250
Matiel	To r 400	Ra'Ronn	P r 300	Vérszomj	Mu g 10
Mágiafaló csáp	Má n 40	Robbanó rúna	To r 250	Vérzékenység	To r 300
Mágiafaló	H n 40	Rothasztó karom	Mu g 20	Vitalitás	Tu r 350
Mágiapróba	To n 30	Rücskös bőr	P g 20	Voharai szellem	H n 80
Mágikus bőr	To g 20	Rynthus	P r 400	Werjüt	K g 10
Mágikus karom	K g 10	Savelementál	H n 80	Womath	K g 10
Mágus klánvezér	Má r 250	Sárkányfej	To g 10	Xirnoxfej	H g 10
Márvány lady	P r 300	Shuan'Darr	Tu r 300	Ydven	P r 300
Megbékélés	Tu n 30	Siormhad bilincse	Ti r 250	Zafir entitás	P r 200
Mély gyász	H r 800	Skorpiófarok	Tu g 10	Zarknod tornya	Má n 70
Mélységi ent	Má g 40	Smack, a tisztogató	Ti n 60	Zöld manaital	Má g 20
Méregelementál	Tu r 250	Sötét mágia	To g 20		
Méregfélelem	Tu r 300	Spóra	- g 50		

## VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ,  
36. terem, Derkovits sor 2.  
CEGLÉD – Kossuth Művelődési  
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as  
terem

CYBERWORLD – Budapest,  
Ferencvárosi Művelődési Ház.  
DEBRECEN – Káosszfellegvár,  
Vár u. 10.  
DUNGEON – Budapest, Erzsébet  
krt. 37. (az udvarban).  
DOMBOVÁR – Művelődési ház  
EGER – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.  
ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u.  
4/B. (bejárat a Kresz G. u.  
felől),  
☎: 239-2506,  
06-30-9-245-850.

GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor  
Művelődési Központ, a HÉV  
Szabadság téri megállójával  
szemben.

GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási  
Központ, Török Ignác u. 1.  
GYŐR – Petőfi Sándor Városi  
Művelődési Központ,  
Árpád u. 44.

HATVAN – Next-Door  
Szerepjáték Klub,  
Grassalkovich Művelődési  
Központ

KAPOSVÁR –  
Tanítóképző Kollégium,  
Somssich Pál u. 14.

KÖRMEND –  
Művelődési Központ  
Berszenyi Dániel u. 11.

MISKOLC – Bartók Béla  
Művelődési ház, Miskolc,  
Andrássy út 15.

NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc  
Művelődési Központ,  
Nagykanizsa, Ady u. 5.

NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály  
Művelődési Ház, Ifjúsági  
Centrum.

PÁSZTÓ – Next-Door  
Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út  
102.

PÉCS – Esztergár L. út 19.  
III. emelet 302.

SIÓFOK – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.

SZARVAS – Vajda Péter  
gimnázium B épülete,  
Vajda Péter u. 26.

SEGED – Objektum, Pulcz u.  
57.

VALHALLA PÁHOLY  
KÖNYVESBOLT – Nyireggyháza,  
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-  
477

VESZPRÉM – Klubkönyvtár,  
Március 15. u. 1/a

ZALAEGRSZEZG – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

# ÚJ VERSENYEK

## JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 22. 10 óra  
(nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Miskolc.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 450 Ft.  
**Díj:** Ultraritka lap, paklik.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** július 29., szombat 10:30  
(nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Békéscsaba.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díj:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:**  
<http://sharx.8m.com>,  
email: battery@netposta.net

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 29.  
**Helyszín:** Debrecen.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 350 Ft  
**Díjak:** ultraritka, paklik.

### MÁGIA NÉLKÜL

**Időpont:** július 29. szombat 10 óra  
(nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Nem lehet  
váráslatokat használni, tiltottak még  
az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás  
tel.: 37-314-447.

### □SÖK VÁROSA

**Időpont:** július 30. 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** □sök Városa.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** augusztus 5.  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Veszprém.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán  
tel.: 88-403-348.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 5., 11 óra  
(nevezés 10.15-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** □sök Városa.  
**Nevezési díj:** 550 Ft  
(Hölgyeknek ingyenes).  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** A Dungeon  
szerepjáték- és kártyaboltban.

### TILTÁSOK NÉLKÜL

**Időpont:** augusztus 27. 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Minden eddig  
megjelent HKK lap használható,  
még az augusztusi AK-s lap is.  
Nincs tiltott lap.  
**Nevezési díj:** 600 Ft  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban.

### □SÖK VÁROSA

**Időpont:** augusztus 26., szombat  
11 óra.  
**Helyszín:** Siófok.  
**Szabályok:** □sök Városa.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** □V paklik, ultraritka  
**Érdeklődni lehet:** Illés Bálint,  
8600 Siófok, Tanácsház u. 18.

### MINDEN SZÍNBŐL

**Időpont:** augusztus 26. 11 óra  
(nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Cegléd.  
**Szabályok:** Nincs színkorlát.  
**Nevezési díj:** 450 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Marofka Máttyás  
tel.: 53-363-331,  
marofkamatyas@usa.net.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 26., szombat  
10.30 (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Békéscsaba.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny,  
ahol tiltottak az ultraritkák.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díj:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:**  
<http://sharx.8m.com>,  
email: battery@netposta.net

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 6., vasárnap  
11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Cyberworld.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 700 Ft  
**Díjak:** az elsők díj ultraritka  
+ 10 000 Ft, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Kardos Marcell,  
tel.: 20-330-8409

### ORSZÁGOS FANTASY TALÁLKOZÓ

**Időpont:** augusztus 18-20.  
A HKK verseny 18-án lesz.  
**Helyszín:** Kaposvár.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** a háromnapos  
belépő tombolával együtt 850 Ft.  
**Érdeklődni lehet:** Marics Anikó  
tel.: 30/906-6069.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** augusztus 26.  
**Helyszín:** Debrecen.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 350 Ft  
**Díjak:** ultraritka, paklik.

### ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

**július 15. szo.:** HKK  
**július 16. vas.:** Star Wars  
**július 22. szo.:** MAGUS  
**július 29. szo.:** Star Trek  
**július 30. vas.:** HKK – □sök Városa  
**augusztus 5. szo.:** Dungeon HKK  
**augusztus 6. vas.:** Star Wars  
**augusztus 13. vas.:** HKK  
**augusztus 19. szo.:** MAGUS  
**augusztus 20. vas.:** Star Wars  
**augusztus 26. szo.:** Star Trek  
**augusztus 27. vas.:** HKK  
**szeptember 2. szo.:** Dungeon HKK  
**szeptember 3. vas.:** Star Wars  
**szeptember 10. vas.:** HKK  
**szeptember 17. vas.:** Star Wars  
**szeptember 24. vas.:** MAGUS  
**szeptember 30. szo.:** Star Trek  
**szeptember 31. vas.:** HKK

A versenyek – ha külön nem  
jelöljük – egységese 11-kor  
kezdődnek. (Nevezni 10-11 lehet.)  
Érdeklődni lehet a helyszínen, tel.:  
239-2506, vagy Szegedi Gábornál a  
06-30-9-245-850-es számon.



# SZABÁLYOK

**EGYSZÍNŰ VERSENY:** A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja; a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 20 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

*Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

**PÁROS VERSENY:** Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös öröszot, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök Városa HKK alappakli lapjait lehet használni.

**HATALOM KORLÁTOZÁSA:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, rítkákat és ultrarítkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai, és a TF-találkozó lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban rítka lapként jelentek meg.

**NEVEZÉSI DÍJ:** A Hatalom Szövetségének tagjait a nevezési díjból 25%-os kedvezmény illeti meg, kivéve a frissen bontott paklik versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

## IV. Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonalon végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni. Kezdd minden reggel 9 órakor.

**A VERSENY DÖNTŐJÉNEK SZABÁLYAI:** A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap két csomag Ősök Városát, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja.

Az első elfogytával a második paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolás, egyes kieséssel folytatódik a verseny.

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETETTEL VÁRUNK!

### A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 18.): Csak Ősök Városa
2. nap (augusztus 19.): hagyományos verseny
3. nap (augusztus 20.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**172 000 Ft  
összdíjazás!**

- I. díj: 80 000 Ft
- II. díj: 40 000 Ft
- III. díj: 20 000 Ft
- IV. díj: 10 000 Ft
- V-VIII. díj: 2500 Ft
- IX-XVI. díj: 1500 Ft



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## ŐSÖK VÁROSA VÁLOGATÓS VERSENY

### VERSENYNAPTÁR

A Beholder Kft. versenyei  
2000. második felében

**július 22.**

– Ősök Városa verseny

**augusztus 18-20.**

– IV. HKK. Nemzeti Bajnokság

**szeptember 13.**

– Isteni szövetség

**október 21.**

– Tiltott mágia

**november 18.**

– Ősök Városa

**november 25.**

– az új kiegészítő bemutató  
versenye

**december 16.**

– hagyományos verseny

A frissen bontott paklik versenyének egy különösen izgalmas variációja, amikor a játékosok nem egyszerűen kibontják a paklikat, és játszanak azzal, amit Fortuna a rendelkezésükre bocsátott, hanem „kidraftolják”, azaz válogatják a lapokat. A játékosok 7-8 fős csoportokban egy-egy asztal köré ülnek. Mindenki kap 2 ŐV alappaklit, majd kibontja az egyiket. A paklik felét, azaz a 22 felső lapot mindenki felveszi, és adott idő alatt kiválaszt belőle 1 lapot, majd továbbadja a maradékot balra. A kapott lapokból ismét kivessz egyet, és ez így folytatódik, amíg a lapok el nem fogytak. Ezután jön a másik 22 lap, majd a második pakli szintén két részre bontva.

A válogatás érdekessége, hogy tulajdonképpen kétféle játékból, versenyből áll, a helyezések nemcsak a játéktudáson, hanem a válogatói tudáson is múlnak. Aki ügyesen, előre gondolkodva, koncepciót paklira készülve válogat, és képes váltani, amikor ráébred, hogy túl sokan gyűjtik a szomszédai közül ugyanazt a szint, az bizvást számíthat sikerre. A 88 összeválogatott lapból mindenkinek legalább 40 lapos paklit kellett készítenie, amelyre érvényes volt a 4 szín korlát, de ugyanabból a fajta lapból akár 3-nál többet is be lehetett rakni, ha sikerült összeheszedni.

Éz utóbbi szabályt talán legszeniálisabban Jámbor András paklija használta ki, 8 (!) db *Őselementállat*. Az *Őselementálok* nagyon jól erősítik egymást, ha kettő van lent, 4/4-esek, ha három, 6/6-osak, és így tovább. Rádadásul sikerült még egy *Energiaelementált*, és 3 *Földelementált* is megkaparintania. Ha a pakli elég időt kapott, hogy kiépüljön, lehetetlen volt megállítani.

Az élmezőnyben levő paklikra egyébként általában a testrészekkel megerősített galetki vonatok voltak jellemzőek, ha egy ilyet jól megépített az ember, és felturbóztta a lemészárolt torzszülöttekből kinyert komponensekből, igen nehéz volt megállítani, főleg, ha az adott galetki láthatatlan volt. Emiatt a lényirtó lapok nem domináltak annyira a játéokban. Inkább a *Spóra* és a *Lázadó* voltak az igazi spoilererek. A *Spóra* annyira univerzális, annyira sokféleképp lehet vele előnyre szert tenni, hogy aki a második körben lehozott egyet és azt nem pusztították el, annak jó esélye volt ezután a győzelemre (kivéve, ha *Őselementál*-csordával került szembe). A *Lázadó* pedig halálos kivégzőláp, különösen, ha többet is sikerült kijátszani. Az írtás kategóriában még az *Átokszórások* és a *Tüskés Tónik* domináltak, újrafelhasználhatóságuk miatt. Bár a fent említett lapok nagyon erősek voltak, mindenki számított rájuk, és az igazi meglepetést sokszor egy-egy ritka lap kijátszása hozta. Egy *Anyagi robbanásra* vagy egy *Talbot szavára* senki sem tud igazán felkészülni...

A verseny jellege miatt nagyon sokáig tartott, ezért nem tartottunk külön döntőt – így a verseny során egymással döntetlent játszó Holtzinger Dániel és Simon Dániel megosztva nyerték el az első helyezett megtisztelő címét. A harmadik helyezett Szeitz Gábor, a negyedik Kovács Ákos lett.

Megemlítem még, hogy a HKK nemzeti bajnokságnak a harmadik napi döntője pontosan ilyen lesz, tehát ez kiváló gyakorlási lehetőség volt az év legnagyobb versenyére – nem véletlenül tartottunk ilyet. Azért remélem, hogy aki a nyaralás vagy a vizsgák miatt kihagyta, annak is lesz lehetősége a felkészülésre.

TIHOR MIKLÓS



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2000. augusztus 14.



Úgy látszik, hogy Szeitz Gábor májusi feladványa túl nehéz volt, mivel egyetlen egy hibátlan megfejtés sem érkezett rá. Nézzük a helyes megoldást:

- Még az ellenfél körében használok *A boldogság csengettyűt*. Aktivizálódik a sirály, kapok 3 VP-t. (-1 +3 = 6 VP)
- Lövök egyet a *Syejjcc-cel*, ami a *Fagymester* miatt hármat sebez. Meghal *Sbuan'Darr*, a *Fényfőnix*, a *Fagymester* és a *Haláljáró*. Ez utóbbiért felhúzom az *Exbumálást*. (-5 = 1 VP)
- Jön az én köröm. Kapok 6 VP-t, sebződök kettőt a *Lázadó* miatt, aktivizálódnak a lapjaim és felhúzom a *Sötét mágiát*. (+6 = 7 VP, -2 = 3 ÉP)
- Kirakom a *Pikkelyes bőrt* a ki-mondhatatlan nevű galetkimre, felhúzom a *Gyorsaságpróbát*. (-1 = 6 VP)
- Sötét mágia*. (-2 + 5 = 9 VP, -2 = 1 ÉP)
- Exhumálok az ellenfél *Fényfőnixét*. (-5 = 4 VP)
- Gyorsaságpróbával* lelövöm a *Napkirály dalát*. Az ellenfél nem tudja megmenteni, mivel csak a *Lázadó* és a *Sbuan'Darr* van a gyűjtőjében. (-3 = 1 VP)
- Ismét használom a csengettyűket, aktivizálódik a *Fényfőnix*. (-1 + 2 = 2 VP)
- Jöhet a csere fázis, minden lényem bemegy az őrszobta.
- Jön a harci fázis, a sirály üti *Trarardot*, a főnix és *Syejjcc* az ellent. A támadók kijelölése után a sirály feláldozom *Syejjccnek*, aki így kap +3/+3-at. Ez ugyan a *Megbékélés* miatt lényegtelen, de így legalább az ellenfél nem gyógyul a *Lélek-szívócsáptól*.
- Kezdetnek egyet lehelek a galetkimmel (sajnos a *Megbékélés* mi-

att nem érdemes többet lehelni), így az ellenfél már csak 2 ÉP-ben van. (-1 = 1 VP)

12. Az ütési fázisban üt *Syejjcc* és a főnix, mindkettő csak egyet, mert a főnix is Halhatatlan lény lett az *Exbumálástól*. Azonban ez a két sebzés pont elég ahhoz, hogy nyerjek.

A feladványban rengeteg buktató volt, amin minden beküldőnk sorra el is bukkott. Volt, aki úgy szeretne volna megmenteni a *Fagymestert* *Syejjcc* lövésétől, hogy a vele együtt meghaló főnixből kinyert komponenszt beáldozza neki. Azonban a két lény egyszerre kerül a gyűjtőbe, így a főnixből származó komponenszt nem használhatom a *Fagymester* megmentéséhez. A *Manaszívást* is sokan elnézték. Ha kijátszom, akkor az ellenfél azonnal *Talbot szavával* reagál, és vége a körömnek. Egy olvasónk azzal próbálkozott, hogy csak egy VP-t szív el, ez azonban nem megy. A *Manaszívás* az ellen összes varázspontját elveszi, ha az nem haladja meg az ötöt. Sokan írtak olyan megoldást, amiben egy sor cselekedet után, csak a harci fázisban ölik meg *Sbuan'Darrt*. Ez sem jó, mivel az én körömben az ellenfél első cselekedete *Sbuan'Darr* képességének használata, és ezután lényekkel már nem lehet megsebezni. A *Lélek-szívó csápot* is többen elnézték. Ha *Trarard* sebez vele, akkor egy csomót gyógyul tőle az ellenfél.

Új feladványunkat ismét Szeitz Gábor készítette. Most ért véget a húzás fázisod, és kezdődik a fő fázisod. Neked 1 ÉP-d, 13 VP-d és 3 SZK-d van, az ellenfelednek 16 ÉP-je, 17 VP-je és 1 szörnykomponense van. A kérdés, hogy melyik három Ősök Városa laphoz van szükséged ahhoz, hogy nyerj mielőtt az ellenfeled következzen.

## KIJÁTSZOTT LAPJAIK:

- Spóra (-)

*A tartalékban áll aktívan.*

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAIK:

- Kronocsáp (E)
- A boldogság csengettyűi (E)
- Mágiapróba (D)
- 3 db Joker

## A PAKLID SORRENDJÉN:

- Gyógyító érintés (S)
- Mágikus karom (R)
- A mágusok átka (C)
- Hártás lemúr (S)
- Matiel (D)

*A gyűjtőd üres.*

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- 3 db Tűzfal (D)
- Ősöreg góliát (F)
- Gran'Darr (F)

*A góliát az őrszobta van, Gran'Darr aktívan a tartalékban.*

## ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Egészségpróba (S)
- Hideg tűz (D)
- Gyorsaságpróba (L)

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címmel, küldd el az alábbi címre:

Beholder Kft.,  
1680 Budapest Pf. 134

*E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni!*









# Tanácsok egy igazi profitól

## Többszemélyes játék

A Kaosz Galaktika Kártyajáték elismert játékká vált a magyar kártyások körében. Ezt nem csupán a magas pénzdíjjal jutalmazott versenyeknek köszönheti, hanem annak is, hogy a játékosok kezdenek ráérezni erre a stílusra is. A rengeteg variációs lehetőségnek hála hetente kerülnek elő új pakliötletek. Örömmel tapasztaltam, hogy egy klubban végre láttam igazi többszemélyes KGK játékokat. Eszembe jutott, hogy amikor 1994-ben elkezdtünk kártyajátékokat játszani, nem csak a tétjátékok és versenytesztelések miatt mentünk le a klubokba, hanem a hosszú-hosszú „fun” játékok szórakoztató volta miatt is. Gyakran összeültünk és létszámtól függően kezdtünk neki a több órás kártyacsatáknak. Az ilyen játékokban nem csak a résztvevők lapjainak erőssége, kártyarudása fontos, hanem szükségszerű a jó diplomáciai érzék is. Közös megegyezéssel ugyanis a legerősebben álló játékos is könnyedén kérdőben tartható. Javaslom próbáljátok ki ti is ezt a játékestílust, garantáltan van olyan szórakoztató mint egy mozizás, semmi kötelezettség nincs benne és ráadásul a kedvenc kártyáinkkal játszhatjuk.

### MOST NÉHÁNY (SZERINTEM) JÓ TANÁCS:

Először is meg kell találni a megfelelő partnereket. A játék akkor lesz igazán élvezhető, ha elfogadjátok azt, hogy itt nem a legdurvább spoiler lapokat kell használni, hanem inkább az a fontos, hogy a paklinak legyen stílusa. Érdemes megbeszélni előre, hogy mely kártyákat kell kitiltani a játék előtt. Ha a meccs közben jön elő egy olyan lap, ami a nagy vélemény szerint nem ide való közös megegyezéssel „tíltólistára” lehet tenni, a delikvens hűz egy másik lapot, a játék mehet tovább. Persze nem érdemes túl sok lapot kitiltani, hiszen ilyen környezetben megváltozik a lapok erőssége. A szövetséges játékosok űrhajóiból már tekintélyes flottákat lehet felállítani egy ilyen csata már nem csak egy egyszerű „csata fázis” hanem háborús szimuláció.

### A VERSENYZÉS RŐL:

Nem feledkezhetünk el a versenyekre való felkészülésről sem. Ha megvan a pakliötlet kiválogatjuk a kombóhoz kellő lapokat. Keresünk hozzá olyan kártyákat, amik segítik a paklink működését. Ha valamelyik értékeesebb lapunk nincs meg helyettesíthetjük gyengébb, de hasonló képességűekkel, vagy mozgósíthatjuk pénztárcánkat, cserelapjainkat is.

Ha a paklilapszám stimmel keressünk ellenfelet. Hiába építünk saját megítélésünk szerint erős, sőt legyőzhetőnek tűnő harci-paklit, ha nem teszteljük mások ellen, a versenyen könnyen nagy meglepetés érhet minket. Esetleg egy lap nem úgy működik, ahogy azt mi gondoltuk vagy a gyakorlás hiánya miatt nem tudjuk jó ütemben kijátszani kártyáinkat – sok rejtett hiba előkerülhet ilyenkor. Nem elég a jó ötlet, a jó lapok, ha nem gyakoroltunk eleget könnyen ráfázhatunk! Nem egy esetben egy esetlegesen gyengébb pakli, szakértő kezekben megtákosodhat!

Ha valaki versenyre megy, nem árt ha felkészül az egész napos megmérettetésre. Sokan csak megragadják paklijukat és elindulnak versenyezni. Ez önmagában szerintem kevés. Gondoljunk arra is, hogy kipihenten sokkal jobban tudunk koncentrálni a játékokra, tehát mindenképpen aludjunk eleget! Pakoljunk megfelelő „ellátmányt” is! Ha a háztársakban lapul némi üdítő és szendvics akkor nem kell





## IX. HIVATALOS KGK VERSENY

**Időpont:** augusztus 13. vasárnap 9:30

**Specialitása:** hivatalos versenyszabályok

**Helyszín:** Láng Múvelődési Központ, I. emeleti galériája, Budapest XIII. ker. Rózsnyai u. 3. (a TF és KG találkozők törzshelye)

**Nevezési díj:** 500 Ft előre a Magic Shopban, vagy 600 Ft a helyszínen.

**Nyeremények:** főnyeremény magas pénzdíj, a 8. helyezetti KGK lapok és paklik.

**Információ:** Magic Shop, 1052 Budapest, Párizsi u. 1. Terra Center üzletközpont, tel.: 266-02-12/131 mellék.

A helyszínen KGK lapok és paklik kedvezményesen kaphatók!



büfét keresgélni, nyugodtan kipihenhetjük a fordulót. Mindenképpen jó a csoki verseny közben – segíti az agyműködést – valamint ha jó ütemben kezdjük kibontani kicsit megzavarhatjuk ellenfelünket a (kellőképen eltűzött) papírcsörgéssel.

Magunkat ne hagyjuk befolyásolni! Ha az ellenfél siránkozik, az sok dolgot jelenthet. Talán el akarja hitetni velünk, hogy rosszul húzott és meggondolatlanul játszott ki lapokat. Soha ne a játékos arca alapján döntsünk (kivéve, ha valaki profi pókerjátékos, vagy pszichológus). A teszteléseken rengeteg féle paklit megismertünk, így néhány lap kijátszása után tudhatjuk mire számíthatunk ellenfelünktől. Ne engedjük, hogy kívülről megzavarjanak. Ha kell hívjunk bírót! Figyeljük az ellenfél kezét, pakliját, a kezében levő lapok számát! Ha valamiért a kolóniájához nyúl kérdezzünk rá nyugodtan miért teszi azt, különösen figyeljünk a pusztulattal való mahinálásra! Ne veszítsünk azért játékot mert az ellenfél csal. És mi se tegyük ezt, hiszen a tiszta játék sokkal szebb, élvezetesebb, mint a sumákolás!

### AZ ÚJ KIEGÉSZÍTŐRŐL:

A játékhoz hamarosan megjelenik az Ámokfutam nevű kiegészítő. A tesztcsapat három feladatra koncentrált a több mint 7 hónapos tesztelés alatt.

Először is a versenylapok kiegyensúlyozására törekedtünk. Készültek lapok az erőforrások gyengítésére, hiszen ezen lapokat mindenki kötelező jelleggel be kellett tegye paklijába. A megjelenéstől kezdve ez biztos, hogy változni fog.

Az eddig gyengébbnek mondott fajokat megerősítettük. Sokkal nagyobb választási lehetőségünk lesz versenypakli építéskor! Igyekezünk kiszűrni a túl erős illetve használhatatlanul gyenge lapokat. Új elemek lesznek a játékban, ilyen például a megszakítás jellegű űrhajó kijátszó lap, az erőforrás-fojtás, lesznek olyan lapok, amik megfordíthatják a játék állását.

A játék meglehetősen felgyorsult, a tesztelések alatt az átlag játék idő az első kiadás 40-50 percéhez képest 30-40 percre csökkent. A többszemélyes játékok szerelmeséinek is lesznek meglepetés lapok. (Remélem mind több és több ilyen játékos lesz!)

Többet egyelőre nem írnék az Ámokfutamról, hiszen a következő szombatban átfogó bemutatásra kerül, a valószínűleg szeptember elején megjelenő kiegészítő. Addig is mindenkinek jó játékot, és még több creditet kívánok!

KOPUNOVICS DÁVID  
KOPUNOVICS@YAHOO.COM

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2000. AUGUSZTUS 15-IG ÉRVÉNYES!

Ideai katalógusunkban közel 70 könyvből válogathatsz, és már a Cherubion kiadó, valamint a Codex sorozat könyveiből is vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

**A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:**

**1** MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet a beholder@mail.datanet.hu címre.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft	670 Ft
A király kalóza I.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A király kalóza II.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A sötét királynő árnyéka	1098 Ft	990 Ft	850 Ft
A kalmárfejedelem titka	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A démonkirály dühe I.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A démonkirály dühe II.	998 Ft	950 Ft	850 Ft

## ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft	550 Ft
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft	700 Ft
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A nagy hajtóvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
Az újjászületett Sárkány I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
Az újjászületett Sárkány II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft

## BATTLETECH REGÉNYEK

Robert Thurston: A klán törvénye	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Várnév	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Súlyomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft
M. A. Stackpole: Született harcosok	948 Ft	900 Ft	800 Ft

## EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
C. Kubasik: Anya meséje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Talizmán (Novellák)	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Nigei D. Findley: Az elveszett kaer	798 Ft	760 Ft	690 Ft
C. Kubasik: Készerű emlékek	898 Ft	850 Ft	760 Ft
Carl Sargent & Marc Gascoigne: Thérai vér	998 Ft	950 Ft	850 Ft

## SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft	500 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft	350 Ft

## BEHOLDER AKCIÓ

Philip Kerr: Vakmerő terv	998 Ft	950 Ft	850 Ft
---------------------------	--------	--------	--------

## 2 ELŐRE FIZETTS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

## 3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árát a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **350 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Jak Koke: Idegen lelkek	689 Ft	660 Ft	590 Ft
Jak Koke: Krómba Zárva	848 Ft	810 Ft	720 Ft
Jak Koke: Üres éter	798 Ft	760 Ft	690 Ft
Mel Odom: Fejvadászok	898 Ft	850 Ft	760 Ft
Jak Koke: Minden határon túl	898 Ft	850 Ft	760 Ft

## ÖSÖK VÁROSA

Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848 Ft	800 Ft	720 Ft
----------------------------------	--------	--------	--------

## TŰLÉLŐK FÖLDJE

Brian McAllister: Ikercsillagok	848 Ft	800 Ft	720 Ft
---------------------------------	--------	--------	--------

## EGYÉB REGÉNYEK

Graham Edwards: Sárkányvihár	998 Ft	840 Ft	700 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	520 Ft	410 Ft
William Shatner: Delta Kutatás	798 Ft	670 Ft	600 Ft
Dörnyei Kálmán: A Fekete Egy	699 Ft	690 Ft	590 Ft
Casino Royale	629 Ft	440 Ft	350 Ft

## A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589 Ft	500 Ft	470 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619 Ft	520 Ft	490 Ft
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Fényévek (Sci-fi antológia)	690 Ft	580 Ft	550 Ft
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)	599 Ft	510 Ft	480 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft	560 Ft	530 Ft
K.W. Jeter: Szárnyas fejvadász 2.	659 Ft	560 Ft	530 Ft
Joan D. Vinge: Lost in Space	649 Ft	580 Ft	520 Ft
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiait I-II	1399 Ft	1260 Ft	1120 Ft

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
William Gibson: Idoru	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia	799 Ft	760 Ft	680 Ft
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése	1198 Ft	1140 Ft	990 Ft
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	449 Ft	440 Ft	380 Ft

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

R. A. Salvatore: Menedék	990	940	840
R. A. Salvatore: A hajnal ósvénye	690	650	580
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	660	630	560
R. A. Salvatore: Otthon	990	940	840
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúii	990	940	840
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
David Ferring: Konrad	890	850	760
Edo van Belkon: Őrjítő éhség	690	660	590
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: Démonlélek	850	810	720
R.A. Salvatore: A démon visszatér	890	840	760

### MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI

A múlt és jövő ura	590	590	500
Találkozások	590	590	500
Ikrek hatalma	590	590	500
Ikrek próbája	590	590	500
Háború	590	590	500
Pusztulás	590	590	500
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendái)	690	660	590
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
Robert Weinberg: A vörös halál karneválja I.	790	760	680

### HATALOM KÁRTYÁI

Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft		
Ezüsthajnal	650 Ft		
Árnyékhold	650 Ft		
Dobozos társasjáték	2490 Ft		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650 Ft		
Ősök Városa	950 Ft		

### HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

Kos (Csillagképek)	200 Ft		
Negatív létsík	200 Ft		
A víz síkja	200 Ft		
Pozitív létsík	200 Ft		

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- *Fajtanként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből erédo kárért sem tudunk felelősséget vállalni.*
- *Ha olyan Csillagképek vagy Invázió kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb meglengető kiúdjú el helyette.*

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	998 Ft		
-----------	--------	--	--

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
------------	----------	------------------	--------------------------

### A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

David Drake: A Tör	699	660	590
Jan van den Boomen: Morgena könnyei	699	660	590
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Rolnald Morgan: Sárkányháború	699	660	590
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
David Gammel: Király a kapun túlról	799	760	680
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom			
	1190	1130	1010
H.P. Lovecraft: Holdárnyékban	699	660	590
Ian Watson: Űrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Wayne Chapman: Keleti szél I.	890	850	760
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.			
	1190	1190	1010
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák I.	590	590	500
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák II.	590	590	500
Michael Moorcock: Az igazgyöngy erődje	590	590	500
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Raoul Renier: Kárhozott	590	590	500
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
Robert Silverberg: Üvegtorony	590	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350

### MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI

Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760

### A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború	990 Ft	940 Ft	840 Ft
Stewart Wilek: Torreador	899 Ft	850 Ft	760 Ft

### CHERUBION KIADÓ

John Caldwell: A káosz fényei	1498	1420	1270
John Caldwell: Káosz és rend	1198	1090	990
Bán Mór: Az ezeréves háború	898	850	760
Jeffrey Stone: Holtak galaxisa	1198	1140	1020
John Caldwell: Jégmágia	1198	1140	1020
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
John Caldwell: Vámpirok	1198	1140	1020
Poul Anderson: A tengermép gyermekei	698	660	590
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Terry Pratchett: Vészbannyák	798	760	680



## KURUGZ MÁRK: REJTÉLYEK HONA

Amikor a gaetkik elkezdtek átforni a Rúvel hegy belsőt, hogy megfeleljen igényeiknek, hatalmas munkálatok kezdődtek el. Minden lehetséges eszközt felhasználtak, hogy elérjék céljukat. Fizikai erőt alkalmaztak és mágiát, gigantikus termeket vájtak ki, és cseppköveket növesztettek. A munkálatok sok félig kész, és érintetlen járatot hagytak maguk után. Később ezeknek a járatoknak, és barlangoknak a szövvénye lett a csatornaszint, a torzszülöttek egyetlen menedéke.

– Menekülj! – Villant a tudatalatti gondolat a kis torzszülött agyába. Egy töredék másodperccel később már engedelmeskedett is az ösztöneinek és nekilendült. Lélekszakadva menekült a szint csatornáin keresztül, cikázva kerülgetve a cseppköveket. Semmit sem hallott a saját lihegésén és a csatornavíz csobogásán kívül, de érezte, hogy vadásznak rá, bár ez tudatosan sosem fogant meg az agyában. Ő az ösztöneivel élt egy hullámhosszon, nála a gondolat és cselekedet egyet jelentett.

Zargob csendben guggolt a patak mellett a milgard fénykörében, és a sarat kaparászta. Gaetkí volt. A Rúvel hegy járatait uraló faj tagja. Itt ő állt a táplálkozási lánc csúcán, ő vadászott a hegy többi lakójára. Számos járat futott össze, egy

több tíz méter átmérőjű csarnokban, ahol tiszta vízi barlangi patakocska csordogált. Gyakran jöttek ide inni a torzszülöttek, így ideális kiinduló pont volt egy vadászat számára.

– Különös. – gondolta, még egy ilyen nyommal se találkozott eddig. Tudta persze, hogy sok olyan torzszülött van, amelyet még nem ismer, de hát végül is már három hete csak a csatornákat járta, és torzszülöttekre vadászott, azt hitte a szint összes mocskát ismeri.

– Ez az! Egy kihívás, egy méltó trófea, amely dicsően koronázná a nap végét. – Egészen felpeszduilt az izgalmas vadászat gondolatára. Miközben felállt és a nyomok irányát fűrkészte, elképzelte, ahogy az új trófeájával dicsekszik, hitetlenkedő társainak. Pár pillanatig összpontosított, és felvette azt a formáját, amellyel vadászik. Izmaik átrendezték, hogy gyorsabban futhasson, érzékszervei kiélesedtek. Ebben az alakjában jobban hallott, szemei felerősítették a foszforeszkáló mohák, a barlangi tavak mélyén nyugvó kristályok és sok másfajta fényforrás fényét a sokszorosára. Penész és salétrom illatát érezte, ahogy felerősödött a szaglása is. Egyből megpillantotta a cseppkövek mellett néhány milliméteres bemélyedéseket a sárban. Mélyet szippantott a levegőből, magában elmosolyodott, és elrugaskodott a nyomok irányába.

Teljes erejéből futott, menekült, de a veszélyérzete mégis egyre csak erősödött. Nem válogatott a különböző irányú és nagyságú járatok között, hanem csak véletlenszerűen haladt. Nem félt attól, hogy eltéved, vagy zsákutcába jut. Ez vele nem történhet meg, nem, ha az ösztöneire hallgat, és ő mindig ezt teszi. Jobban megfeszítette izmaik, és még jobban igyekezett a fészek nyújtotta biztonság felé. Talán a fészek előző lakói, az elementál fittyak nem menekültek volna el, mint ő, hanem szembe fordulnak és harcoltak volna az ellenséggel. Ő viszont tudta, hogy csak egyesült erővel győzhet. Egyedül csak idő kérdése és áldozatból vadásszá válik.

Teljesen elvakította a düh! Már semmi mást nem akart, csak ennek a torzszülöttnek a fejét. El is határozta, hogy ha végre harcra kerülne a sor, nem fogja elhamarkodni, szép lassan végez a kis döggel, és élvezni fogja, ahogy szenved. Még egy zsákmány sem okozott neki ennyi fejtörést. Már vagy két óra folyamatosan a nyomában volt, érezte, hogy egyre közelebb kerül, de eddig nem sikerült utolérnie, mindig valami közbejött. Például egy tíz méteres sziklafal. Bár nem volt nehéz megmászni, mivel egy nekirugaskodással már a felénél volt,



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

de így is elég előnyhöz jutott a préda. A legbosszantóbb az volt, amikor azt kellett észrevennie, hogy ugyanabban a járatban van, ahol már egyszer volt. Ilyenkor mindig zavarba jött, nem volt biztos abban, hogy melyik nyomot kövesse.

– Haza! – Jött a rövid mentális üzenet a kis torzszülöttnék. Ezek szerint, már csak rá várnak a többiek. Megkönnyebbült, amikor elárasztotta a biztonság érzete. Bár a vadász még mindig a nyomában volt, már nem kellett megküzdenie a menekülési vágyával, pontosan tudta merre kell mennie.

– Igen! – ujjongott magában Zargob. – Vége a játszmának picinyem! – Az üldözött valószínűleg rosszul választott a legutóbbi letérőnél, mert egy régóta lezárt tárnába tartott. Zargob biztos volt abban, hogy az egy zsákkutca. Korábbi vadászatai során már szinte teljesen feltérképezte a csatorna szint járatait. Teljesen megmámorosodva, a zsákmány közelségétől, és a közelgő győzelem biztos tudatában nem figyelt fel arra az enyhe édeskés illatra, amit mindig érzékelni szokott, ha mágiával találkozik. Csak a győzelemre gondolt, és még jobban gyorsította a tempót.

– Otthon! – A fészekben jelen lévő öt torzszülött, közelebb lépett egymáshoz, kört formáltak, összekulcsolták végtagjaikat és egymásba olvadtak! Egyesültek, tudatuk eggyé vált, egy fejletlenebb, tökéletesebb tudattá változott. Az Egy azonnal megértette a helyzetet és nekilátott, hogy megtegye a megfelelő ellenlépéseket. Elkezdte szőni a mágia láthatatlan fonalát.

Zargob megállt a járat bejáratánál. A nyomok egyértelműen a járatba vezettek. Ott benn túl sötét volt, még a szokásosnál sokszorta jobb látásával sem látott semmit, de a kis korcs szaga egyértelműen felerősödött. Visszaalakította magát, és felkészült egy kiadós csatára. – Biztosan nem adja majd könnyen az életét, ha eddig húzta-vonta a dolgot. – gondolkozott, miközben kieresztette jó fél méteres karmait, és érezte, ahogyan sziklaszilárdságúra keményedik bőre. Hatalmas vigyorral az arcán préselte be magát a járatba.

Az egész járatot belengte a mágia illata, ami annyira erős volt, hogy nem is kellett volna semmilyen kifinomultabb érzék az észrevételéhez. Zargob szeme elé táruló látvány minden volt, csak az nem, amit várt. A járat végében egy galetki állt, egy szőrös gnómszerű lény fölött, és éppen magába szív-



ta a korcs léleke energiáját. A levegő szikrázott körülötte, apró villámok cikáztak a tetem, és legyőzője között. Amint a szikrázás véget ért, az ismeretlen galetki elmosolyodott, és Zargob felé biccentett. Letérdelt a tetem mellé és egy milgand gömböcske fényénél elkezdte kivagdosni belőle az elfogyasztható részeket. Levágta a lény füleit, melyeket valószínűleg egy varázsfözeteket kotyvasztó galetki biztos jó pénzért megvesz.

Zargobban felmerült a kétely. – Hogyan juthatott be ide ebbe a lezárt tárnába előtte egy másik galetki? Hogyhogya nem hallotta a járat bejáratánál, hogy csata zajlik itt? – Amilyen gyorsan megfogant a kétely, olyan gyorsan el is illant, és kitörlődött mintha soha nem is létezett volna. Helyét csalódottság és düh váltotta fel. – Megelőzték, őt a vadászok legjobbját! – úgy érezte, hogy azonnal le kell vezetnie valahol a feszültségét. Hátat fordított kudarcának, kirohant a járatból. Dühös volt magára és elhatározta, hogy egy másik torzszülött ma megkeresül, hogy meglátta a cseppkövek világát. Távolodott a járatból, és teljesen el is felejtette, hogy mit csinált az elmúlt néhány órában, csak a szinte olthatatlan düh maradt, ami elvakított minden mást.

Ahogya a vadász távolodott, az Egy abbahagyta a koncentrációt, és feloldotta az illúziót. A galetki vadász, és áldozata lassan áttetszővé váltak, és feloszlottak, ahogy elapadt az illúziót fenntartó varázserő forrása. Egy föllelegzett, és elmosolyodott. – Veszély elhárítva. – Szép fokozatosan kezdett szétválni az öt különböző, és mégsem különálló kis lényre...



### Drága Anyukám!

Megnyertem az Olimpiát! Igen! Én!

Még mindig a nagy esemény hatása alatt állok, mely kétségtelenül igazolta, hogy én vagyok a legügyesebb, legokosabb, legtalpraesettebb galetki az egész Teron-hegyben. Természetesen a játékok előtt is tisztában voltam azzal, hogy rendkívüli tehetség vagyok, de őszintén szólva arra számítottam, hogy az egész hegyet keresztül-kasul átszövő intrika és a kegyetlen, sötét korrupció lehetővé teszi, hogy valóban reális, közmegeledésre számot tartó eredmény születhesse. „Réges-régen leosztották a lapokat a bennfentesek” – vélte egyik, magát megnevezni nem kívánó ismerősöm, és én hittem neki: az esélytelenek nyugalmaival neveztem te az első Teron-hegyi olimpiai játékokra. Valójában csupán a kíváncsiság hajtott: kicsiny gyermekkoromban sokat hallottam a Rúvel-hegyi győztesekről, bár, hogy őszinte legyek, engem sosem vonzottak a mások által istenként tisztelt randa gyilkológépek; én mindig inkább a játékos versenyek bátor és rokonszenves bajnokait csodáltam.

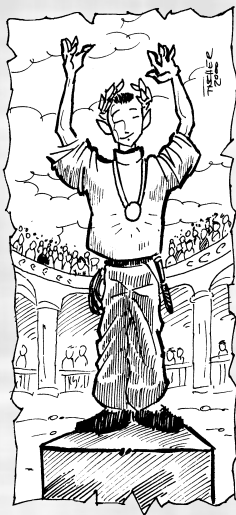
És most engem csodálnak a Hegy suhancái, s meg kell mondanom: teljesen jogosan! Ugyanis tulajdonképpen nem tévedett a névtelenség ködébe burkolózó ismerősöm: egyesek valóban mindent megpróbáltak, hogy megakadályozzák az igazság diadalát. Olyan sportszerűlen, mondhatni aljas eszközöket vetettek be ellenem, amelyeket leírni is borzasztó – Te vagy az egyetlen, drága édesanyám, akinek a vállán elsírhatom a bánatom: borzasztó, hogy a becstelenség és a hitvánság már egy olyan fiatal hegybe is belepota magát, mint ez a mi jó kis civilizálatlan Teron-hegyünk! Nyaff!

Ott álltunk az aréna homokjában, és persze nekem senki sem magyarázta el, hogy mit kell tennem: annyit sikerült kihámoznom, hogy minél rövidebb idő alatt el kell jutni valamiféle célba. Azzal kezdődött, hogy belelöktek egy mély kútba: felháborító! A többieket bezeg tapintatosan belesegítették... Igazán sötét celszövésnek lettem tehát szemtanúja s áldozata, rögtön a játékok legelején! De ezzel még nem volt vége: ahogy föltápáskodtam az üreg alján, mely egy kiismerhetetlen labirintusba vezetett – mert hiába taszítottak rajtam akkorát, én mesés ügyességgel értem talajt – máris tucatnyi nyílveszőt löttek rám hitvány és konok orgyilkosok! Persze, simán kikerültem őket, de bosszúból valósággal rám omlasztották a Hegyet: egy titáni kőgolyót gurítottak felém, hogy elvegyék tőrekény életemet!

Miután – réműlettől hevesen dobogó szívvel – kikerültem ezt a cselvetést is, egy borzalmas barlangba értem: mérges gázokat sodort felém a szél. És hogy ne legyen olyan könnyű a helyzetem, rosszakaróim egy vödör savat öntöttek a nyakamba... Jaj, ne aggódj, egyetlen anyukám, a herbalizmushoz való tehetségemnek köszönhetően túléltem ezt az ármánykodást is, bár kétségkívül legyöngyülve mentem tovább; ám ezek a gazfickók csak lassítani tudták, megakadályozni nem fölényes győzelmemet!

De ne vágjunk ennyire az események elébe: még rengeteg nehéz feladaton kellett átrágnom magam, mielőtt visszajutottam az aréna porondjára – persze, ezeken a többiek is átestek, de az ő dolgukat nem nehezítették sötétben lappangó ellenforradalmárok, kik a változásokat minden lehetséges és lehetetlen eszközzel megpróbálják megátolni! Tudod, ki volt a próbamester az egyik feladattal? Maga Sóvár Ergon, a szint boltosa, akivel közismerten utáljuk egymást... „Na, itt fogok megöszülni!” – gondoltam. Tökéletesen reménytelennek tűnt a helyzetem; még most is beleremegek, ha eszembe jut az a szörnyű pillanat, amikor felismertem ezt a kapzsi frátert... Nyaff!

Tudod, általában igyekszem inkább szerényen és visszafogottan tudósítani rettenetes kalandjaimról, de azt hiszem, veled teljesen őszinte lehetek: zseniális voltam! A csatornámban rám ragadt koszt és szutykot kihasználva álcáztam magam, s elhittem a gonosz boltossal, hogy én tulajdonképpen egy próbamester vagyok, kinek egy bizonyos Nefejejs „kicsinálása” a feladata – első szóra elhítte az a bitang, önkéntelenül elárulván hajmeresztő szándékait! Így haladhattam tovább,





újabb és újabb akadályokba botolva. Az egyik helyen például borzalmas teremtmények, a véremre szomjazó fekete ölészek állták az utamat (fogadni mernék, hogy a többieknek legfeljebb, ha egy vézna katapultér jutott), de én vakmerő találékonysággal kikerültem őket. Valahol egy vas-tag vasajtó várt rám, amit lehetetlen volt kinyitni, bele is tört a zárnyitó készletem... Sebaj, legalább a többiek is kerülőútra kényszerültek.

Végül sikerült visszajutnom a küzdőtér homokjára, ahol a közönséges ovációja elárulta, hogy legalábbis esélyes vagyok, ettől fellelkesülve biztos kézzel választottam ki az igazi időkristályt... Igaz, csak harmadikra, de az első két kísérletem is igazán biztató volt.

...És hamarosan eljött az a nagyszerű pillanat, amikor én, a gyenge és törékeny, de találékony és érzőszívű galetki fellépdelhettem az aréna irdatlan páholyak lépcsőjén, s egy igazi galetki lord, bizonyos Beoneth Avatar nyújtotta át nekem megérdemelt jutalmamat, az időkristályt. A közvetlenül mögöttem érkezőket nem igazán ismertem, egyedül a harmadik helyen végzett Csillagszeművel találkoztam már párszor – jó lesz odafigyelni rá legközelebb, meglepően sok dologhoz ért. Mindenesetre csodálatos érzés, hogy immáron igazolhatóan én vagyok a Hegy legéleterevalóbb galetkije, s remélem, hogy szellemi fölényem a továbbiakban is garantálja győzelmemet a sok ostoba izomagyú fölött. Azt hiszem, ezután még az a nagyszájú Fenix is fel fog nézni rám (pedig már a harmadik szintet tapos-sa, ha minden igaz). Az egész esemény alatt a nézőteret pásztáztam a tekintetemmel: az én édes szüleimet kerestem, sikertelenül. Ugye, ott voltak? Ugye, láttátok gyermeketek világraszóló diadalát?

Sokáig nézegettem a jutalmul kapott időkristályt – összességében egy kissé elégedetlen vagyok. Azt mondják, tehetek egy rövid időutazást, ami valóban nagyon szórakoztató, de igencsak veszedelmes is, azonkívül sok értelme nincsen. Igazán adhattak volna néhány jól használható varázstárgyat ehelyett. Nem gondoltam volna, hogy az Olimpia oly magas szinten élő szponzorai ilyen szűkmarkúak... Nyaff!

Azt hiszem, tökéletesen érthető, hogy ezek után a harci vetélkedőkre nem nagyon koncentráltam. A pankráción különösen nagy marhaságnak tartom, nem is törődtem az eredménnyel, ha jól rémlik, huszonvalahányadik lettem háromszázból, ami meglehetősen tisztességes helytállás egy olyan légiesen törékeny, sérülékeny lénytől, amilyen én vagyok. A rendes küzdelmekben még jobban álltam a sarat, kis híján győzedelmeskedtem! Azt hiszem, a harmadik körben futottam össze Catharinával, egy csinos menyecskével, aki oly kihívóan mosolygott rám, hogy teljesen zavarba jöttem. Hát még, amikor nekivetkezett a küzdelemnek! Ám családár módon, miközben én a felselő szemrevé-lő domborulatokon hűledeztem szelíden, ő gyilkos méregfelhőt fújt felém – ki gondolta volna, hogy egy ilyen szépséges hölgynek ily rémségesen bűzös a lehelete! Mire észbe kaptam, már veszítettem is... Később egy Frost nevű, ijesztően jeges pillantású leány próbálkozott hasonló trükkel, de akkor már élelmesebb voltam, s majdnem nyertem ellene. Ha jól rémlik, a többi ellenfelem nem bírta a belőlem áradó feszültséget, ám az a vereség pont elég volt ahhoz, hogy csak a hetedik helyen végezzek. Nyaff!

Később, mikor alaposabban megvizsgáltam az eredményjelző táblát, már elégedettebb voltam: közvetlenül előttem Arany szemű Reglinde, mögöttem pedig Lángtündér végzett – igazán előkelő társaság; azt hiszem, ok ketten a Hegy legszebb leányai. Valami Morq Fan Gor nevű galetki nyert; nem sokat tudok róla, de abból megítélve, hogy a pankrációnban is győzedelmeskedett, egy meglehetősen brutális alak lehet. Remélem, sosem sodorja az utamba a balsors... Azon viszont jót mulattam, hogy a barátom, Rózsa Alex csupán a háromszázegyedik helyen végzett. Persze, nem akarok nagyon kárörvendő lenni, biztattam, hogy legközelebb biztos jobban sikerül (közben sokatmondóan simogattam az időkristályomat)...

Hú, tulajdonképpen még ezernyi mesélhivalóm lenne, de az egész napi koncentrálistól majd leragadnak szemeim... Zárom soraimat, remélem, látjuk még egymást; vigyázatok magatokra! Ölel téged egyetlen kisfiad:



Nefelejcs

## OLIMPIA

***Vitatthatatlan, hogy az elmúlt hónap legnagyobb attrakciója az ÓV első olimpiája volt, úgyhogy a mostani cikket szeretném ennek az eseménynek és tapasztalatainak szentelni.***

### **HOGYAN IS ZAJLOTT?**

Az ÓV olimpia három részből állt. Először is, a játékos versenyek során nem harci szakértelmeik javát mérték össze a játékosok. Nem szerepeltek a legkritikább szakértelmek (transzformáció, javítás) illetve a legnépszerűbbek (átokszórás, lopás, régészet) az igazságosság kedvéért.

A teljes verseny időre ment, akárcsak a KG olimpián, minél magasabb volt az egy szakértelmed, annál gyorsabban teljesítetted az adott próbát. Alacsony szinten persze, amikor minden szakértelmem 0 vagy 1-3, mindenki bukdácsolt csak a legtöbb helyen.

A második versenyszámot, a pankrációt, a játékosok javaslatára tettük be, sokan kíváncsiak voltak, mennyire lesz az eredmény más tárgyak nélkül. Mivel az extra versenyszámnak köszönhetően senkit nem ért hátrány, csak több díj lett kiosztva, azt hiszem a pankrációnak kivétel nélkül mindenki örült. A pankráción az egyetlen új szabály a normál versenyhez képest az volt, hogy tárgyak nélkül indultak a karakterek – varázsolni és lehelni tehát lehetett.

A harmadik szám a hagyományos verseny volt, úgy küzdöttetek, mint portyázás során.

### **SVAJCI RENDSZER**

Mivel sokaknak az első levelezős játéka az ÓV, és így nincs TF-es tapasztalatuk, röviden leírom, hogyan zajlik a svájci rendszer.

Az első körben a versenyzőket harci erejük alapján párosítjuk, minden további körben egy olyan ellenfelet kapsz, akinek veled azonos számú győzelme van. Ily módon az első körök után a verseny már kiegyensúlyozott, mindenki a vele nagyjából egyforma erősekkel küzd.

100 versenyző esetén az az 50 ember, aki nyert az első körben, az az első 50 helyen játszik, míg az 50 vesztes az 51-100. helyen. A második kör után aki két-

szer nyert, az első 25 helyen játszik, aki egyszer nyert, a 26-75. helyen, aki egyszer sem, a 76-100. helyen, és így tovább.

A svájci rendszer nagy előnye, hogy nem csak az első helyen, hanem a teljes mezőnyben jól határozza meg a helyezéseket, persze nagyon sok versenyző esetén egyetlen győzelem vagy vereség akár 20-30 helyezésnyi eltérést is jelenthet.

Gyakran előfordul, hogy több azonos számú győzelmet elérő játékos van a mezőnyben, ilyenkor a győzelmek minősége, harmadsorban pedig az ellenfelek összpontszáma dönt. A svájci talán a legjobb pontozási és rangsorolási rendszer. Nyilván, ha 10-12-nél több párviadalt lehetne vívni, még pontosabb, helyesebb rangsort lehetne felállítani, de a programot nem lehet napokig futtatni.

### **A NEVEZÉSRŐL**

A legnagyobb hiba, amit vétettünk, hogy a TF-hez és KG-hoz hasonlóan nem tiltottuk le a tárgyak átadását azoknál, akik már jelentkeztek. De talán ez nem volt akkora tragédia, mint sokan hiszik, hiszen a tárgyak átadogatása igen költséges multság, és csak az olimpia kedvéért nem biztos, hogy megéri, hiszen nem osztogattunk isteni erejű relikviákat, csak átlagosan jó varázstárgyakat.

Sajnos, volt egy programhiba is, a jelentkezők indexvektora megsemmisült, egy teljes napot szántam rá, hogy a korábbi mentések alapján biztosítsam, mindenki részt vesz az olimpián, aki jelentkezett. Sajnos, 2-3 játékos jelentkezése így is elveszett, tőlük elnézést kérünk, legközelebb ez nem fog előfordulni.

Sokan szokás szerint az utolsó pillanatra halogatták a jelentkezést, és emiatt persze jópáran le is maradtak az eseményről. Kérlek benneteket, nagyon figyeljetek oda a jelentkezési határidőre, nem viccből írtuk le. Az ÓV és TF olimpia futtatása, ezek kinyomta-

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

tása rengeteg időbe kerül, ezért nem lehet az olimpia előtti napig halogatni, ezért volt a jelentkezési határidő egy héttel a találkozó előtt.

Inkább nevez be korábban a kelletnél, és ha van még idő, nevezd újra.

Érdekességként megemlítem, hogy ha valaki jelentkezett, felköltözött, majd újra jelentkezett, mindkét kategóriában elindulhatott. Ez a következő olimpián már nem lesz így.

### PUHÁNSZINT A ÉS B CSOPORT

A puhánszinten 623 játékos nevezett, ilyen sok résztvevőnél a svájci rendszer már nem tud pontos eredményt hozni, ezért ezt a kategóriát kettévágtuk, minden második jelentkezőt átraktunk a B csoportba. Mindkét kategóriában ugyanazok a díjak lettek kiosztva, így hátrány nem ért senkit, sőt, így duplaannyi volt a nyereség.

### A DIJAZÁS

Nem tudom, ki milyen díjakra számított, én természetesen vettem, hogy fél évvel a játék indulása után nem fogunk isteni erejű artifactokat kiosztani, amelyek legyőzhetetlenné teszik hordozójukat. Az átlagosnál kicsit jobb véletlenszerű varázstárgyak voltak a díjak. A pankrációs övek ugyan egyediek, de nem turbótáposak. A következő olimpiákon folytatjuk ezt a hagyományt, egy érdekes, szórakoztató esemény legyen, nem pedig valami, amire néhány karakter az egész életét ráteszi. Nem akarom, hogy érdemes legyen külön karaktereket „érlelni” az olimpiára, hiszen ez mások szórakozását is elronthatja.

Kaptam egy érdekes e-mailt, amelyben egy játékos azt írja, hogy „mindössze 1 KNO nevelésesen kevés 230 Ft-ért.” Nem tudom, még hányan gondolják, hogy a forduló díját az 1 KNO-ért fizették, de ezeket az embereket nagyon sajnálom. Az olimpia egy egyedi, szórakoztató, különleges eseménye az ŐV-nek, nem pedig vásárlási lehetőség 1 KNO-ra. Ez csakis azért volt, hogy akik nem nyertek semmit, azok is kapjanak legalább valami fájdalomdíjat.

### TÁRGYAK ÉS LŐFEGYVEREK

Azt hiszem, a tesztelés során sok mindent előre lát-

tunk a játékokban, de arra nem számítottunk, mennyivel több lesz a varázstárgy 2000 játékos esetén. Elkerülhetetlen, hogy egyes karakterek hatalmas bónuszokat gyűjtsenek be tárgyakból, pl. +10 tulajdonság, lehelet stb. Végleges döntés sajnos lapzártakor nem született, de annyi bizonyos, hogy az egy szinten kapható bónusz korlátozva lesz, akár a tárgy alapértékének valahány százalékában (pl. max. 50%, azaz a 12-es leheletre max. +6-od lehet), akár szinttől függő bónuszban. Jelenleg a TF-es KT képességeket csinálom, de amint kész leszek, ezt a problémát lezárjuk, és mindenki enciklopédiát kap róla. Tudom, hogy van néhány játékos, aki sok pénzt költött az extrém bónusz elérésére, igyekszem olyan korlátozást és kompenzációt kitalálni, ami a legkevésbé hátrányos számukra.

A másik gond a lőfegyverekkel volt, sajnos a lőfegyverek jelenlegi formájukat a tesztelés utolsó 2 hónapjában érték el, és a tárgy bónuszokkal – bármilyen korlátozással is – még így is kissé erősek. A lőfegyverek várható korlátozása, hogy max. annyiszor lőhatsz egy körben, ahányadik szinten élsz (ez igazándiból csak az első három szinten jelent korlátozást). Erről is a fentiekkel együtt születik végleges döntés.

### A JÖVŐRŐL...

Még nem tudom, hogy év végén mi lesz. Sokan javasolták, hogy legyen külön lehelős és ütős kategória, csakhogy ez is számos kérdést felvet – akinek van egy 10-es lehelete és egy 10-es végtagja, azt hova rakjuk? Mi legyen a mágusokkal és az íjászokkal? A Hegy alacsony szintjein a lehelet tagadhatatlanul erősebb, ha nem így lenne, nem lenne érdemes lehelő karaktert indítani. Hosszú távon a dolog kiegyensúlyozódik, hiszen a karaktereknek lesz energiája elemi immunitásokat növeszteni, és egyre több és több végtagjuk lesz. Az ütős karakterek is meg tudják ölni a szörnyeket, a probléma tehát csak olimpián van. Talán egy külön lehelős külön ütős kategória megoldja a kérdést.

Volt még róla szó, hogy lesz csapatverseny is, amelyre 3 fős csapatok jelentkeznek. Ez biztos, hogy meg fog valósulni, kérdés, hogy lesz-e már a decemberi olimpián is, vagy csak jövőre.

TIHOR MIKLÓS



# Ghalla News

79

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. július

## KT-LISTA - 2000. JÚNIUS 19.

9101 Álomörzök	Jó	1993.11.23.	1531 Pelegrin	Egy Főnix
9102 Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	1506 Kőfejű Beldor	Egy eltaposott quwang
9103 Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	4709 Ithril	Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104 Viharlegió	Semleges	1994.01.27.	4827 Lightning Fist	Egy tornádó örvénylő tölcseré
9105 Lélektisztító Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	2351 White Nor Wacac	Egy halványan vibráló nyunyónyúvó vikócimajom
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.	1522 Horin Argjeron	Fehéren izzó tüzgömb
9109 Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	4684 Redyque	Egy tölgyfakoszorú
9110 Zan Rendje	Általános	1994.06.21.	4571 Tak-Oun-Chep	Bézs alapon édeskés illatú halálsikoly
9111 Ördögi Kör	Dornodon	1994.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obsziádn denevér
9112 Mesterek Bandája	Arnymanó	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kinekesben dűskáló, vigyorgó Arnymanó
9113 Pusztítás Prófétaí	Leah	1994.07.25.	2117 Albertus Magnus	Egy kasza
9114 Pöröly Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy sültátra emelt pöröly
9115 Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	2673 Fun-thomas	Egy Lélekmerleg
9116 Ördögi Kör	Leah	1994.09.05.	2516 Weasel	Denevérek gyűrűjében fekete obsziádn koponya
9117 Hófarkas Klán	Általános	1994.09.14.	1886 Gorrt Kosugi	Egy főhéher farkasfej
9118 Két Kard Testvérisége	Tharr	1994.09.19.	5773 Planned Flamedix	Földbe szúrt kard
9119 Kvaszárszikiák Népe	Troll	1994.11.07.	1931 Otoagak	Egy véres esztabárdot nyalogató Troll
9120 Vátozás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	2000 Donna d'Raon	Egy nekrofün-bonsai
9121 Számocák	Általános	1995.01.04.	5551 Atomvillanás	Szamóca
9122 Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.18.	4761 Kazimir	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123 Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	5764 Rabio Fox	Ötthonát védelmező Jåde-sárkány
9124 MAFFIA	Gonosz	1995.01.27.	3705 Fekete Tetű	Kadra 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.	2045 Blade Runner	Aranyárskány
9127 A Pentagramma Testvérisége	Általános	1995.03.17.	3430 Yasmina	Lángoló Pentagramma
9128 Vervörös Légio	Tharr	1995.04.10.	1368 Thor a Mjólnir Ura	Mindent elsőprő hömpölygő armádia
9129 Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	2989 Lendrin Vellian	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130 Idő Porszemei	Általános	1995.06.27.	2788 Kaqxar	Kaleidoszkóp
9131 Éjharcosok	Általános	1995.07.10.	1170 Rothdak a Megtorló	Éjfélete kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132 Csontbrigád	Általános	1995.08.02.	4822 Laza Padka	Mindent átható csapatellem
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 Örökösei	Gnóm	1995.09.21.	2932 Benedict	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136 Kerekorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	1724 Téla Oriens	Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak
9137 Saran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	2289 Askelson az Örző	MOSOLYGÓ RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN
9138 Szeretet Vándorai	Elenios	1995.10.19.	2164 Gwyldyn	Csőrében mákrózsát tartó galamb
9139 Erdők Vándorai	Elf	1995.10.26.	3279 Bossy	Szelőnyben fűzfaliget a csillagos ég alatt
9140 Ördögi Kör	Dornodon	1996.01.26.	1363 Dorth Moren	Koponyák gyűrűjében vörvörös denevér
9141 Igaz Barátok	Semleges	1996.04.17.	2370 Hanthermi Larissa	Lekekben élő Igaz Barátok
9142 Údvihaderek	Általános	1996.05.09.	5384 W.A. Gina	Ílós asszonyt szopogódörbent segítő ifjú harcos
9144 Sziklaöklök	Kobudera	1996.12.02.	1328 Febster	Egy kolostort védelmező Jåde- sárkány
9145 Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aranyárskány	Egy tűzförgetéből kilépő ember
9146 Vértésvérek	Általános	1996.12.27.	5089 Kék sequator W.D.	Sírkövön fekvő vörös róza
9147 A Kőosz Lordjai	Chara-din	1997.05.06.	1851 Suttogó Penge	Prédára leső dronkeselyű
9148 Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	4706 Acid el Sinistre	Egy koponya, mely szemüregében halálúsádat látod
9149 Mélyésötét Vándorai	Elf	1997.05.15.	1077 Ússúk ki 200-al	Egy csillogó szemű obsziádn pök
9150 Ars Magica	Általános	1997.05.30.	2849 Qusaimódó	Egy mágiusk viharban meditáló varázsló
9151 Ghalla Gyermekei	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZ jel
9152 Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153 Arnymenők	Arnymanó	1997.11.19.	5528 Givangel	Arnymanó feje felett tündöklő glória
9154 A Földelem Urai	Tharr	1998.04.28.	4369 O'li	Izzó magmából előtörő gránit monolit
9155 Fekete Druidák	Sheran	1998.06.24.	5147 Darochaar	Biborhold előtt álló trónus herceg
9156 QUWARG	Általános	1998.07.28.	3492 Nightwolf	Egy acélkólosszút kibőltető viscorgó QUWARG
9157 A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét felegeken átívelő dicsfényt körbeálló alakok
9158 Feminin Galeria	Általános	1999.02.23.	2547 Deianeira deLyrein	Óriás bilborchidea
9159 Pszichopaták	Általános	1999.05.20.	1590 Tier Nan Gordin	Ketrecéből szabaduló dühöngő örült
9160 A Csillagösvény Tárnokai	Törpe	1999.06.02.	1156 Gobó Munfann	Az ósók szellemiségével eltelt Törpe Lélek
9161 Ordo Draconigenarum	Általános	1999.10.07.	1811 Morran MacMoran	Draco Lancea
9162 A Technika Ördögei	Általános	1999.11.25.	5135 Owen Caraliff	Kék égen kondenzcsíkot húzó moa röpci
9163 DragonBall	Általános	2000.01.31.	3462 Tensin-Han	Sárkánygömb mélyéről feltörő gigantikus erő

# 6. Ghallai Bárdverseny

## E r e d m é n y h i r d e t é s

Kis csúszással ugyan, de sikerrel lezárult a hatodik bárdok verse nye is. Gondolom, már türelmetlenül várjátok az eredményt. Lássuk hát!

Az első helyezettek egy mirtuszkoszorút, egy szerencsetalizmánt és 100 aranyat, a második helyezettek egy smaragd védőgűrűt és 60 aranyat, a harmadik helyezettek egy Eldaran karkötőt és 40 aranyat mondhatnak a magukénak.

Idén is eltértem picit a megszokott díjosztástól. Mivel Magenta Jade – megvédve tavalyi címét – két kategóriát nyert meg, az egyik mirtuszkoszorút a második helyezettek között legtöbb pontszámot elért Elinor da Malylene kapja.

Díjak tekintetében még egy jó hírem van. Az Összhangzat a bárdmágia segítségével megalkotta a Bárdok Ősi Hangszerét. E fantasztikus varázstárgyból csak egyetlenegy van Ghalla földjén, s minden évben különdíjként ítélik oda a KI tagjai a bárdverseny valamely nevezőjének. Idén ez a megtiszteltetés Kárászt illeti, az Életképek Biztosréből című művéért.

A győzteseknek mindannyiunk nevében gratulálók, akik pedig most nem értek el helyezést, ne csüggedjenek! Nagyon szoros verseny volt, sokszor pár pont döntött csupán. Örömmel tölt el, hogy sok új nevet látok a nevezők és a nyertesek között is. Remélem, jövőre újra találkozom veletek, és nem hiányzik majd az a pár régebbi név sem, akiket idén nem hallottam énekelni.

A zsüri tagjairól: mivel az Összhangzattal, a bárdok közös tudatával együttműködve zajlott az ideai verseny, a zsüritagok többsége is közülük került ki. Öngyilkos Álom az elfek, Sir Gilbert az emberek, Odin, a mennydörgő, valamint Kőagy a trollok, Enyasio pedig az árnymanók képviseletében pontozott. Természetesen „független” pontozóbírák is voltak. Név szerint Merlin a gnómok, Yoro Okiji a kobuderák, Beren Peredhil az elfek, valamint Falcon Castagír az emberek közül, úgy is, mint régebbi győztes. Nekik köszönöm lelkiismeretes munkájukat, Nektek pedig azt, hogy nevezésetekkel élővé tettétek a versenyt. Nem utolsósorban köszönet T(i)hor főistennek is, aki a díjakat és a nyilvánosságot biztosítja.

A két verseny között történt egy kis érdekesség, amit szeretnék megosztani veletek. Black Shadow, a mestertolvaj beírta nevét a bárdversenyek történetébe, ugyanis elcsente az egyik tavalyi győztes mirtuszkoszorúját (ami egy rövid ideig szerepelt is a liciten). Nem keveset, kereken ezer aranyat kért érte. Én úgy gondolom, ki is érdemelte, nem mindennapi cselekedet volt. A mirtuszkoszorú azóta méltó homlokot díszít, a tolvajok pedig ne próbálkozzanak ezután. Ugyanis Erdauin és Yaurria legjobb mágusainak segítségével megerősítettük a díj mágiját: ezután visszateleportál jogos tulajdonosához.

Nos, itt a vége, de jövőre bízom benne, hogy újra találkozunk, és sokkal többen neveztek e nemes vetélkedőre, mint az idén. Amennyiben kérdéseitek, vagy kifogásotok van a versennyel kapcsolo-

### AZ IDEI EREDMÉNYEK

#### I. KATEGÓRIA:

##### DALOK A KAR EREJÉRŐL (18 VERS)

1. helyezett: Kether G'hevuhra:  
Intelem (72 pont)
2. helyezett: Vrandol Sayn Karad:  
Harcmező (65 pont)
3. helyezett: Rótszakállú Kaldor:  
Törpedal (58 pont)

#### II. KATEGÓRIA:

##### DALOK A SZÍV EREJÉRŐL (39 VERS)

1. helyezett: Yamamoto Macomura:  
Kérdések, válaszok (75 pont)
2. helyezett: Magenta Jade: Pajzsvágó  
Thorwaldnak: Néha (73 pont)
3. helyezett: Noémi: Kérés (71 pont)

#### III. KATEGÓRIA:

##### EGYÉB (17 VERS)

1. helyezett: Magenta Jade:  
A poéta panasza (74 pont)
2. helyezett: Pamutzsemü Krador:  
Kataklihma (65 pont)  
Craz: A csend sivatagja (65 pont)
3. helyezett: Elfeanor Vég (64 pont)

#### IV. KATEGÓRIA:

##### PRÓZA (16 NOVELLA)

1. helyezett: Magenta Jade:  
Szörnykertem története (81 pont)
1. helyezett: Elinor da Malylene:  
Grania (80 pont)
3. helyezett: Há-Pszi:  
A lant (75 pont)

latban, kérlek, jeleztek felém! A győztes művek a Ghalla Newsban megjelennek, de a teljes anyag olvasható a hyperben is. A részletes ponttáblázatot kifüggesztem az Olimpián, de kérésre – válaszborítékért – bárkinek szívesen elküldöm.

Tiszta hangokat!

YASMINA (#3430)

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



# XIII. TF, KG ÉS ÖV TALÁLKOZÓ

*El sem hiszem, mennyire repül az idő – mintha ma lett volna, hogy egy klubban megrendeztük az első TF találkozót, amelyre kétszázan jöttek el, háromszor annyian, mint amennyire számítottunk, persze mozdulni sem lehetett. A mostani, amit jún. 10-én rendeztünk, pedig már a 13. volt.*



A Láng Művelődési Ház minden szempontból ideális a TF találkozó rendezésére. Sajnos azonban megtudtuk, hogy az önkormányzat el fogja venni a Ház emeleti termet, ahol eddig a KT találkozók voltak, és azokat ki sem lehet bérelni. Bár az utolsó pillanatig kétséges volt, hogy a termek meglesznek még, vagy sem, elkészítettük a terembeosztást, és végül szerencsénk volt, a termeket még megkaptuk. Év végén ez sajnos már nem lesz így, vagy egy új helyet keresünk, vagy a KT gyűléseket a szűkebb helyen kell valahogy megoldani. Szívesen látunk ötleteket új helyszínre, azonban mindenképpen Budapesten akarunk helyet keresni.

A találkozón természetesen az eddig is jól bevált programokkal vártuk vendégeinket. A mókás TF tulajdonság ötpótlóban – ahol a csapatok erejüket (mennyit tudtok gugolni egy csapattal a vállatokon), iq-jukat (teszt kitöltése), egészségüket (mennyi kekszet tudtok adott idő alatt megenni) ügyességüket (egy kis ugrókötelezés) és szerencséjüket (dart dobálás) teheték próbára, a legjobbak tudás gyöngyeit nyertek.

A korábbiánál most kevesebb csapat jelentkezett, valószínűleg azért, mert 11-től már kezdődött az ÖV kvíz, ahol minden csapatnak személyre szabott feladatcsoportot kellett megoldania, több mint 40 háromfős csapat szállt be a versenybe. A feladatok között szerepelt többek közt egy vérbeli remete rejtvény, varázstárgy azonosítás, fogadás a torzszülőttek párviadalára, és egy ősi relikvia beszerzése.

A boltunkban, a Beholder árak teljes és akciós termék-skálája mellett végre ismét lehetett TF-es pólót kapni, sőt, ez alkalommal ÖV-s pólót is készítettünk. Már évek óta készültünk rá, hogy legyen póló, és ezúttal az elgondolást tett követte. Talán az eddigiek közül ez a legjobban sikerült pólónk, kiváló anyagból készült, hogy kevésbé hamar kopjon el. (Még maradt belőle, ha valaki postán akar rendelni.)

A kedvezményes befizetés, totó, óriási tombola-show, kártyacsaták, infócsere, KG játékos-találkozó mellett persze a fénypont az olimpiai forduló oszta volt.

Volt még persze élő aukció és tesztszata generátor, mindkettő TF-re. Többen kérdezték, miért nem voltak ezek ÖV-re is. A tesztszata generátorról az a véleményem, hogy az ÖV-n jobban kötve vannak a játékosokhoz az általuk legyőzhető szörnyek, nem kell hatalmas távolságot átutazniuk, nincsen sok olyan lény, amellyel egy egyszerű VD <szörny> paranccsal ne mérhetnék össze a tudásukat. Persze, mindenki szívesen elveretné magán a port



Aki esetleg nem volt ott, annak leírom, hogy milyen tételek voltak, és mennyiért keltek el...

1 db adamantit	50
2 db tudás gyöngye	2000
5 db angyalok gyűrűje	800
15 db áldott kő	400
láthatatlanság köpenye	3000
5 db fiatalság itala	700
kényszerport varázslat	1000
pszi kő	1800
3 db manakristály	4000
árnyékköpeny*	5500
míthril kard	2700
esszenciakristály	2500
arany pikkelyvért	2200
Morgan szilánkja	6500
Fairlight öve	18000

\* az árnyékköpenyről nem árt tudni, hogy eddig összesen 1 létezett, Jerikó zsákmányolta Dögvesztőt. A mesés hatalmú relikvia – minden energiátamadást felel, 7-es védelettség, +3 szerencse, +2 lopás, +4 rejtezködés mellett – apró hátránya, hogy ha demezel, nem 1 demed, hanem az összes elhasználdók.



közel tökéletesen működő olimpiai programot nem akarom a feje tetejére állítani, mivel félévente csak egyszer futtatjuk, és az a futás több mint 3 óráig tart, a nagyon sok változás óhatatlanul programhibákat hoz.

A TF olimpiával kapcsolatban felmerült az újabb kategóriák bevezetése. Való igaz, hogy nagyon nagy különbség van az egyes kategóriákban résztvevő kalandozók között, különösen a 6. kategóriában. Azonban bármekkora is a kategória-szélesség, mindig lesz, aki az alján, és olyan, aki a tetején indul, hacsak nem csinálunk külön kategóriát minden egyes kalandozó számára. A jelenlegi rendszerben, aki a 6-os kategóriában bejutott az első háromba, az tőbbit már nem indulhat ott, így előbb-utóbb mindenkinek van esélye dobogóra jutni. Ha megnyitnánk a 7-es kategóriát a „publikum” előtt, akkor az egykori bajnokok most megint ledarálnák a 7-es kategóriába felcsusszanókat, akik így végleg lemaradnának arról, hogy valaha nyerjenek.

Sokan mérlegelték még, mennyire erős vagy nem erős a háló varázslat. Amennyiben a háló varázslat mentődobását megváltoztatjuk, és véletlenszerűbbé tesszük, akkor arról idejében tájékoztatni fogunk az olimpia előtt mindenkit.

TIHOR MIKLÓS

egy monozoiddal vagy talriai behemóttal, de a csatagenerátornak nem ez a célja. Őv csatagenerátor az elkövetkezendő találkozókra sem tervezünk egyelőre.

A TF-re most sikerült két gépet kivinnünk, és így gyorsabban ment a táplálás, de sajnos az egyik számítógép menetközben meghibásodott, és érdekes dolgokat kezdett művelni, ami a tesztsatákban is megmutatkozott. Remélem, hogy a technikai hiba ellenére ezúttal senkinek sem kellett órákat sorban állnia. Most jegyzem meg, hogy az, hogy a mágikus ütés a tesztsata generátorban nem működött, nem volt véletlen, ez egy kör végéig tartó varázslat, tehát az olimpiai nevezéskor már nem él. Ha ezt megváltoztatjuk, és ebből is kör elejéig tartó varázslatot csinálunk, tovább fog az az amúgy is szűk 10 varázslathely, ennek pedig sokan nem örülnének.

Az aukcióról, az ŐV-n egyelőre még nem halmozódtak fel olyan vagyonok, és nincsenek olyan izgalmas ritka varázstárgyak, amelyek egy ilyen élő aukciót igazi show-vá, látványossággá, élvezetes programmá tehetnének. Lehetséges, hogy 1-2 év múlva már jó kis aukciót tudunk ŐV-ből is tartani. A TF aukció egyébként ismét rekordot döntött, Fairlight öve szerény 18000 aranyért kelt el. Többen kérdezték, miért nem rakunk fel még nagyobb ritkaságokat, érdekességeket (pl. fiatalítás varázslat) a kisebb dolgok (pl. láthatatlanság köpenye, pszi kő) helyett. Elhiszem, hogy így még izgalmasabb lehetne az aukció, 50000 aranyas tétellel, de azért az olimpiai licitet nem csak a 10-15 leggazdagabb játékos számára rendezzük, a cél, hogy mindenkinek legyen lehetősége a részvételre. Mivel minden játékos csak egy tárgyra licitálhat, a gyengébb tárgyakra a szegényebbeknek is van esélye, hiszen a top játékosok nem akarják néhány fiatalság itálára elhasználni az egy licitálási lehetőségüket.

A TF olimpián látható, hogy nem történtek óriási változások a korábbihoz képest. Ennek oka az, hogy a végre





**HÍREK, INFORMÁCIÓK** Az elmúlt hónapot a TF találkozóra való készülődéssel, az olimpiai programok tesztelésével töltöttük, így sajnos most kevesebb idő jutott a fejlesztésekre is. A TF találkozó lezárásával pedig jelentős elmaradást szeretném pótolni a KT képességek, ill. 1-1 KT tárgy és épület terén. Azért nem hiszem, hogy hiányozni fognak az újdonságok, hiszen teljes erővel megkezdődött a Sötét Föld felderítése.

A TF találkozón talán a két legkomolyabb kérdés, ami felmerült, a magas szintű játék illetve a lopás volt.

**MAGAS SZINTŰ JÁTÉK** Sok-sok év játék után azonos fordulúsámú karakterek között óriási különbségek mutatkoznak. Amelyik szörny legyőzése gyerekjáték az egyik karakternek, az közel lehetetlen a másiknak. A mi célunk az, hogy a játékban mindenkinek egyformán sikerélménye legyen, és inkább néhány elit játékosnak legyen valamivel könnyebb dolga, mint a nagy többségnek nehéz.

Ebben a szellemben, a Sötét Földön a szörnyeket általában a karakter szintjéhez generáljuk, tehát egy 20. szintű kalandozó jóval gyengébb ellenfeleket kap, mint egy 40. szintű. Ha túl kemény dögök pattannak eléd, nincs más dolgod, mint leszívatsz magadról 5 szintet, és másris könnyebb kihívásokat kapsz.

A Sötét Föld kihívásainak egy részét úgy terveztük, hogy bárki által teljesíthetőek legyenek, másokat úgy, hogy csak a leghatalmasabb kalandozók, kemény és hosszú felkészülés után tudják csak leküzdeni. Így a játék egyformán kihívást jelent mindenki számára.

Folyamatos panaszkodás van arról, hogy mennyire lassan nőnek a fegyver szakértelmek. Lebbentsük fel a fátlat, 35. szint fölött csakánként 66% az esély, 40. szint fölött még kevesebb, hogy nőjön egy százalékkal a szakértelem. A lőfegyverek növekedésére az esély még ennél is kevesebb. Trolloknek van némi plusz esélyük, illetve az elfeknek távolsági fegyverre van nagyobb esély, hogy megnőjön. Ez a lassú növekedés tudatos, és célja az, hogy ne szálljanak el a fegyver szakértelmek az égbe. Ha egy játékos 20 forduló alatt megöl 100 szörnyet, egy másik pedig 200-at, akkor legfeljebb 1 lesz az eltérés a szakértelmükben. Ha

a fejlődés a fentinel jóval gyorsabb lenne, akkor a fegyverszakértelem eltérés is nagyobb lenne, és még nehezebb lenne olyan ellenfeleket gyártani, amelyek mindenkinek egyformán megfelelőek.

Továbbra is kérek mindenkit, hogy a karakterét ne ahhoz a 3, 5, 10 vagy 20 karakterhez hasonlítgassa, az irigységtől fortyogva, aki még az övénel is táposabb, a csatamezős korlátozás bevezetése előtt felnőtt már néhányval 36 föled, ettől nem fogja jobban érezni magát. A karaktered jó ritmusban fejlődik, és ez a lényeg.

A Sötét Földdel kapcsolatban még felhívom a figyelmet, hogy bár 20. szint az átjutási feltétel, ne legyen frusztrált az, aki a karakterével nem tud egy Thargodan tábornot vagy sárkánybarlangot végigcsinálni, ezek nagyon kemény kihívások a nagyon magas szintűek számára.

## LOPÁS

Sajnos, szokás szerint egy KT képesség megint felborította a játékegysúlyt. A lopásra eredetileg egy jó korlát volt, hogy minden egyes lopás egy parancshelybe is került. Az ismétlődő lopás képességgel viszont a lopásoknak körönként csak a TVP szab határt. Egy körben 30-50 lopással pedig a normális, 3-4 körönkénti +1 lopás helyett a körönkénti +2 lopás szakértelem is elérhető, márpedig a játék képletei nem erre vannak kalibrálva.

Sajnos úgy tűnik, kénytelenek leszünk az ismétlődő lopás képességet korlátozni, az érintett KT-knak természetesen újra kiküldjük a megváltozott enciklopédiát.

Most pedig néhány szó a tolvajok szemszögéből. Sokan panaszkodtak, hogy nagyon sok – főleg „épületes” – lopásuk kudarcot vall. Meglepőde tapasztaltam, hogy sok tolvaj még mindig nincs tisztában vele, hogy a lopásra a lopandó tárgy értékétől függően minuszokat kapnak. Egy 3 arany értékű tárgyat könnyebb ellopní, mint egy 50 arany értékűt, vagy 5 db 10 arany értékűt. Ha egy tolvaj GYJ 0 0 20 vagy 25 beállításal mászkal, igaz, hogy csak értékes tárgyakat fog lopni – ha sikerül a lopás. Azonban ebben az esetben a gép csak a 20 és 25 aranyal értékesebb tárgyak közül választ, amelyek közül nagyon soknak az értéke

jóval nagyobb, mint 20 arany, tehát horribilis lopás mínusz van rá – így nagy eséllyel a lopás is kudarcot vall. Javasolom a panaszkodó tolvajoknak, hogy próbálják ki a GYJ 0 0 5 vagy 10 parancsot, kellemesen meg fognak lepődni.

A fentiekől függetlenül, már régóta vár megvalósításra egy érdekes fejlesztés, egy varázslat, amellyel egy varázstárgyat készíthetnek a játékosok. Ha egy tolvaj lop, mindig ezt a tárgyat lopja el. A tárgy persze aránylag értékes, így a tolvaj sem jár rosszul, de a játékos is csak némi aranyat veszített, nem pedig az értékes és ritka tárgyát. Ha valaki be akarja biztosítani magát, és többet gyárt le a tárgyból, akkor a tolvaj is többet fog belőle ellopni. A varázslatot majd a varázslótoronyban meg lehet kapni, 1. szintű taumaturgiától, úgyhogy néha nézzetek be, hátha készen van már! A fejlesztés kísérleti jellegű lesz, ha nem válik be a játékban, fenntartjuk a jogot, hogy megszüntessük. Kommenteket, javaslatokat már előre lehet írni a szokásos címre [beholder@mail.datanet.hu](mailto:beholder@mail.datanet.hu).

**APRÓSÁGOK** Még a végére a közel-múlt apróságaiából:

- ❖ az EK parancs tiltása most már nem csak EF hatására, hanem képesség ki-fejlesztésekor is nullázódik mindenkinél.
- ❖ a mithril kard kapott +1 sebzést.
- ❖ az SZK-val most már a Sötét Földön is lehet keresni ott őshonos lényeket.
- ❖ a balkezes fegyvert NE rakd be feltételes fegyverváltásba, mert ha így beváltasz rá, utána a program nem fogja a jobb kezedből a balba visszarakni!
- ❖ fontolgatjuk, hogy a csatorna keleti oldalán és az SF-en használni lehessen a DX 0 beállítást, mivel itt a demgyakrabban pukkan el, és nem akarjuk, hogy a mozgás parancsok miatt tönkremenjen a fordulótok. Néha próbáljátok ki, hogy működik-e már.

TIHOR MIKLÓS

## ÖSSZHANGZAT (#9152 KT)

**ÖSSZHANGZAT.** Ősi, kultikus erő, ami a zene hatalmára épül. Csak keveseknek adatott meg, hogy megértsék, és irányítani tudják a bármágiát éltető erőt. Aztán a világgésszel úgy tűnt, ismerői elpusztultak, emléke is elfeledni látszott.

Ősi föliánsokban, félig elpusztult kódextörédekben sikerült utalásokat találnunk működésére, és megéreztük jelentőségét annak, hogy a mi kezünkben van a tudás, amivel új életre keltethetjük a szunnyadó energiákat. Persze tudatában voltunk annak is, pusztán az erő nem elég. Fel kell újítanunk a bárd hagyományokat, szokásokat. Zenélnünk kell, terjesztenünk a mostanság háttérbe szoruló kultúrát. Ezért fogtunk össze, ezért kapcsoltuk össze tudatunkat a létező legerősebb kapoccsal, ami gondolkodó lények közt csak lehet.

Szeretném bebizonyítani, hogy nem csak fegyverekkel és varázslatokkal lehet megélni a „jég hátán”, hanem sok minden mással is. A zene hatalmas erőt képvisel, hiszen egy szépen pendülő lant hangjaira többen is felkapják a fejüket, csodálattal és áhitattal adózva a zenésznek. S ezzel már megteszik az első lépést a változás felé, hisz elméjük már nem csak túlélő ösztöneiknek engedelmesskedik. Megérinti őket valami más, egy dallam, egy történet, valaki másnak az öröme vagy bánata, a hangulata.

A muzsika mágiája.

Az Összhangzat

<http://w3.swi.hu/enyasio>

Gal Mantelpe: [mantelpe@freemail.hu](mailto:mantelpe@freemail.hu)

Vrandol Sayn Karad: [kolaroz@edu.dmi.szote.u-szeged.hu](mailto:kolaroz@edu.dmi.szote.u-szeged.hu)

## A CSILLAGÖSVÉNY TÁRNOKAI (#9160 KT)

*Takarítsd a testeddel az Út takaró porát,  
Kutasd az eszeddel a múlt vezető nyomát,  
Érezd a sziveddel szavát a Bölcseknek,  
Áldozd a lelkedet az Örök Ősöknek!*

(régí törpe tanítás)

FIAIM! Törpe vagyok, legyetek ti is büszkék erre. Tiszteljétek a múltat, a gyökeret, mely meghatározta életeteket. Lehet élni a jövőnek, a hatalomnak, beszűkítve létedet, önző módon tervezni. De vak az elme, ha az agyból meríti erejét, és süket a szív, ha a szerelem mámorában, a vallási hit teológiájában tobzódik. Tested pedig elvész, akár övod, véded, akár bűnös orgiákon oldódik fel. Használd fel a tested, elméd, szíved, hogy lelkednek esélyt adj, hogy ne mossa el a történelem hömpölygő árja, a mált köde ne homályosítsa el tetteid örökérvényű tanulságait!

Fejlődj! Érd el az Ősök tökéletességét! Hogy kik ők? Nincs rá szó, érezned kell. Bár sokaknak az Érzés keresése sem adatik meg, nemhogy az extázis egy részletének illúzióját megélhessék. Az Út te vagy...

(részlet a Remete Tanításaiából)

GOBÓ MUNFANN (#1156), a Remete



# TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A magyarázatokat az 1999. márciusi Krónikában találod.

A leírásokban nemcsak a varázslatok működése szerepel (ez amúgy is benne van az eredeti enciklopédiában, bár nem árt, ha így szépen sorban össze lehet őket gyűjteni), hanem sokszor a program működésével kapcsolatos titkokat is leírok, pl. lopás képlete vagy a kör eleji gyógyulásé.

## THARR HARAGJA (145. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** T

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** D3 seb./szint **Max. hatásfok:** 30

**TVP:** - **VP:** 16

**Használata:** automatikus

Tharr haragja a Tharr hívók alapvető sebző varázslata. Hatása a természet haragjához hasonló, a sebzés mellett képes egy tárgyat megsemmisíteni. Az erre vonatkozó módosításokat ld. a Krónika előző számában, a természet haragjánál.

A Tharr haragjának mindössze egy isteni könnycepp az anyagi komponense, és a tompításon kívül semmi nem nyújt ellene védelmet, de a sebzése is valamivel kevesebb.

## ONGÓLIANT TOMBOLÁS (146. varázslat)

**Típus:** papi, védekező

**Isten:** T

**Hatóidő:** csata

**Hatás:** ld. lejjebb

**TVP:** - **VP:** 40

**Használata:** automatikus

A Tharr hívók über-varázslata, ha valamelyikük azért panaszkodik, hogy miért nincs Armageddonja Tharrnak, nyugodtan lehet többek között erre a varázslatra mutatni. Plusz egy támadás körönként, +3 a támadásra, +2 sebzés minden ütésre – az ember már abba beleszedül, ha megpróbálja kiszámolni, ez mennyi sebzést is jelent. Az isteni könnycepp mellett még egy tankány karom is kell hozzá, azonban az igazán kemény ár a 2 év öregedés. Persze ez az ár semmit sem jelent az olimpián, és egy-egy labirintus végén, a főszörny legyőzéséhez sem sajnálja senki igénybe venni.

A varázslat megszerezhető a kihívás tornyának 4. szintjén is, így a fiatalítás varázslatot ismerők hatékonyan használhatják.

## MÁGIKUS ÜTÉS (147. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LRESTFC

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** 0

**VP:** 18

**Használata:** V 147

Egy purifikátor háj árán nem mágikus fegyverrel is meg tudod sebezni a mágikus lényeket – a csatornától keletre ez a varázslat igencsak hasznos. Főként, mivel a mágikus lő- és dobófegyverek használata egyrészt költséges, másrészt körülményes a beállításuk, egyszerűbb egy hagyományos fegyverrel lerobbantani azt a Tguarkhant.

A varázslatot Elenios és Sheran hívei is megkapják, igaz, sajnos nem olyan korán, mint a többi isten hívei.

## KREÁCIÓ (148. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** DF

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 2

**VP:** 12

**Használata:** KRE <miből> <mit> <mennyit>

Ezzel a varázslattal az alkimisták régi álmát valósíthatod meg, anyagot alakíthatsz át más anyaggá. Ez valószínűleg a valóságban sem jönne rosszul, a szemetet és a csatorna tartalmát beleöntենék egy gépbe, amiből alul hidegtálak, aranyrudak és más hasznos holmik potyognának elő.

Persze azért ezzel sem teremthetsz kőkészből Morgan sipkáját, van néhány korlátozás. Először is, egy logikus korlátozás: a létrehozandó tárgy(ak) összsúlya nem lehet nagyobb, mint az alapanyag(ok) összsúlya. Játékegyensúlyi korlátozás, hogy a létrehozandó tárgy értéke nem haladhatja meg a 3 aranyat, ill. az eredeti tárgy értékét. Ezenkívül egyik tárgy sem lehet arany vagy átkozott tárgy, és csak olyan tárgyat csinálhatsz, amit ismersz.

A sok-sok korlátozás mellett is az élelmes játékosok bizonyára kieszelnek majd ravasz kombinációkat, de végül is a varázslatnak valamire jónak kell lennie. Pl. a gyöngymangó értéke 2 arany...

## AZ ELME NYITÁSA (149. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 15+összes VP

**Használata:** V 149

Ezt a varázslatot csak egy speciális, játévezető által szervezett eseményen (Sutor Kragoru) lehetett elsajátítani és használni. Lényege, hogy több játékos együttesen fókuszálja, összeadja varázsenergiáját egy nagy cél érdekében (akkor ez az északi tűzsárcány megidézése volt, ha jól emlékszem).

A varázslótoronyban az elme nyitását nem tanulhatod meg, és önmagában nem csinál semmit.

### **NAGYOBB TÚZLEHELET** (150. alakv. képesség)

**Típus:** alakváltó, támadó

**Hatódó:** azonnali

**Hatás:** D20+30 sebzés

**TVP:** -

**ÉP:** 5

**Használata:** automatikus

Az alakváltók nem varázspontért, hanem 5 életpont árán használhatják ezt a képességet, de egyébként minden szempontból úgy működik, mint egy normál támadó varázslat, a TV vagy FTV listába rakhatod stb. Sikeres mentődobás a sebzés felezi. Az ellenfél mentődobását az alakváltó szintje csökkenti 1:1 arányban, tehát minél magasabb szintű vagy, annál ritkábban dobják meg ellene a mentődobást.

### **PSZI KŐ KREÁLÁSA** (151. alakv. képesség)

**Típus:** alakváltó

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 30

**ÉP:** 30

**Használata:** V 151

Ezzel a paranccsal egy alakváltó pszi követ tud létrehozni! A dolog persze nem ennyire egyszerű, a siker esélye csak 15%, plusz 5% minden szint után 23. fölött. Mivel a kreáláshoz elég sok komponens kell, és van némi esélye permanens tulajdonságcsökkenésnek is, csak a csatorna nyugati oldalán érdemes használni, hiszen a keletin a pszi kő könnyen beszerezhető. Ki tudja, egyszer talán lesz (vagy már van is?) egy magas szintű alakváltó, aki nem úszik át a csatornán, hanem hatalmas vagyonra tesz szert pszi kövek készítésével...

### **A HALÁL SZAVA** (152. varázslat)

**Típus:** rúna, támadó

**Hatódó:** azonnali

**Min. taumaturgia:** 12 **Költség:** 800 ap

**TVP:** 5

**VP:** 20

**Használat:** automatikus

Ha az ellenfél elrontja a mentődobását, elpusztulnak a befogott állatai. Talán említeni sem kell, ez a gonosz varázslat főként a szörnyek repertoárjában szerepel – ugyan ki nem tekinti közeli BARátjának az ocsmány és visszataszító áeratikus hasnyákokot? A szörnyek befogása annyira sok energiát emészt fel, hogy ez a varázslat túlzottan is nagy szivatás – ezért tettük lehetővé a védekezést ellene az állatvédelem varázslattal (192.)

### **VARÁZSTÁRGY KÉSZÍTÉSE** (153. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatódó:** azonnali

**Min. taumaturgia:** 35 **Költség:** 18000 ap

**TVP:** változó

**VP:** 300

**Használat:** KT <tárgy> <menyiség>

A TF egyik leghatalmasabb varázslata, számos mágikus fegyvert, páncélt és egyéb tárgyat készíthetsz el vele. A va-

rázslat ára irtozatosan magas, a legtöbb játékos számára elérhetetlen – csak néhány, varázstárgy készítésére specializálódott karakter vásárolta meg, de az célunk ez is volt.

A legtöbb varázstárgy elkészítéséhez különlegesen ritka komponensek tömege kell az aranyon és a formázó mintán kívül, a Sötét Földes varázstárgyak közül nem egynek a komponensei között teljes varázstárgyak szerepelnek! Ezen komponensek összegyűjtése nem kis kihívás a játékosoknak, de ha megvan, már csak egy varázstárgy készítő mestert kell találni, aki összekovácsolja nekünk a komponenseket. Ezek a mesterek általában szép fizetséget kérnek munkájukért, ami persze érthető is, az eredeti befektetést tekintve. Főleg, mert a 300 VP költség mellett a mester meg természetellenes öregedést is elszenved, amelyet nem mindenki tud könnyedén kompenzálni.

Sok vita folyt arról, mennyire jó dolog, hogy néhány karakter sok pénzt keres ezzel a varázslattal. Szerintem jó, hogy a különlegesen ritka labirintus tárgyak némelyikét alternatív módon is el lehet készíteni, és amíg ez valóban jó kereset, egyre több mester lesz, akik egymással versenyezve, csökkentik áraikat, tehát kialakul az egyensúly.

Figyelem! A Sötét Földes varázstárgyaknál leírásánál már nem szerepel, hogy milyen komponensekből készülnek (bár amelyiket nem lehet elkészíteni, arra elég egyértelműen utal az enciklopédia), azonban a szemfüles játékosoknak így sem fog problémát okozni az alkotóelemek listájának összeállítása...

### **VARÁZSLATLOPÁS** (154. varázslat)

**Típus:** rúna, támadó

**Hatódó:** azonnali

**Min. taumaturgia:** 12 **Költség:** 400 ap

**TVP:** 0

**VP:** 20

**Használat:** automatikus

Ez tipikusan olyan varázslat, amelyet egy játékosnak kevés értelme van megtanulni, hacsak nem azért, hogy kitoljon játékos társaival. A szörnyek azonban annál nagyobb előszeretettel használják – Chara-din fattyainak pl. kedvenc varázslata. Ha a célpont elrontja mentődobását – és mivel 1:1 alapon csökkeneti a varázslat erőssége a mentődobás sikerének esélyét, könnyen el fogja rontani – akkor elfelejti egy rúnavarázslatát, amelynek az értéke 400 aranynál kevesebb. A 400 aranyos korlátozás azért lett bevezetve, hogy senkinek se kelljen rettennie a varázstárgy készítésért vagy más, költséges varázslatért – a Sötét Földön kapható varázslatok amúgy is több ezer aranyba kerülnek.

A varázslat komponense egy csepp tinta.



## TÜZGOLYÓ (155. varázslat)

**Típus:** rúna, támadó

**Hatóidő:** azonnali

**Min. taumurgia:** 14 **Költség:** 850 ap

**Hatás:** D4 seb./szint **Max. hatásfok:** nincs

**TVP:** 0 **VP:** 25

**Használat:** automatikus

A tűzgolyó az a támadó varázslat, amely alacsony taumurgia mellett gyenge, de ha igazán elkezd szárnyalni a szakértelmed, hihetetlen sebést tudsz vele elérni. Mivel nincs korlátozva, hogy meddig nő a sebés, a hatás a csilagos ég. Tekintve, hogy az égető tekintet, a tűzmágia és bizonyos varázstárgyak is növelik a tűzgolyó sebzését, a főmágusok kedvenc varázslatává válhat magas szinten.

A tűzgolyó sem tökéletes persze, hiszen véd ellene a tűzvédelem, és a legendás Armageddon varázslat bőven felülmúlja sebzésben – persze az Armageddont nem vásárolhatod meg csak úgy a varázslótoronyban, azért nagyon keményen meg kell dolgozni.

A tűzgolyó anyagi komponense egy pirkít.

## VARÁZSPÁNCÉL (156. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatóidő:** köv. kör eleje

**Min. taumurgia:** 15 **Költség:** 700 ap

**Hatás:** 1 véd./2 tau. **Max. hatásfok:** 16

**TVP:** 10 **VP:** 15

**Használat:** V 156

A csatornán való átkelés után üdítő változatosságot jelent a varázspáncél, ami 7-tel jobb védettséget ad, mint a gromak páncél, és emellett 7 kilóval könnyebb is, és még komponense sincs. Nem szólván arról, hogy nem semmisíthetik meg varázslatok és szörnyképességek. És persze a varázsló orientáltságú karaktereknél szerepjátékos szempontból sem mindegy, hogy ez fityeg rajtuk vagy egy otromba páncél.

Persze, ahogy telik-múlik az idő, és Bufa vagy Rhatt páncélját, esetleg egy dalebpad kristályvértet húzhat szívére, a varázslat használhatósága csökken, no de semmi sem tart örökké, majd a varázspáncél II...



TF-es és ŐV-s pólók az itt látható rajzokkal 900 Ft-ért megrendelhetők M, L és XL méretben. A rendelési feltételeket megtalálod a 32. oldalon.





# I. SOPRONI TF TÁBOR

Sopron, 2000. augusztus 25-27.

Soprontól 5 km-re az erdőben rendezzük meg hagyományteremtő céllal az I. Soproni Túlélők Földje Táborát. A táborba szeretettel várunk minden egykori és még ma is aktív TF-est. Mit fogunk csinálni ebben a három napban?

Lesz élő szerepjáték, játékos vetélkedő, sok-sok beszélgetés, fordulónézegetés. Szóval minden, amit egy magadfajta TF-es kívánhat.

Most pedig következzenek a legfontosabb tudnivalók a táborral kapcsolatban.

**JELENTKEZÉS:** legegyszerűbb módja a lentebb található jelentkezési lap segítségével.

**ÉRKEZÉS:** Érkezésed módját megválaszthatod: vonattal, busszal, netán autóval. Mi annyit tudunk ígérni, hogy augusztus 25-én **10:00-kor** és **17:00-kor** várunk benneteket a soproni **vasútállomáson** és az **autóbusz-pályaudvaron**. Lehetőség szerint csoportosan gyertek.

**SZÁLLÁSÁJÁNLATUNK** kétféle: a szóban forgó két éjszákára a brennbergi völgyben, a Rák-patak partján található 6 db emeletes faház egyikében húzhatod meg magad (5 db 9 fős, 1 db 7 fős), de további kb. 50 fő számára sátorhelyet is tudunk biztosítani. A sátrat magatoknak kell hozni!

**AZ ÉTKEZÉST** elegendő jelentkező esetén meg tudjuk szervezni (s akkor a kajával sem kell törődnötök, több idő marad a bulizásra...). A szomszédos ifjúsági táborban étlap szerinti étkezés is megoldható, a faházakhoz vezető úton több vendéglátóegység is van. Ezen kívül egyik este szalonasütés is lesz.

**A PISZKOS ANYAGIAK:** Ha **faházban** szeretnél megszállni, akkor **4.000 Ft**-ba, ha az általad hozott **sátorban**, akkor **2.000 Ft**-ba fog kerülni a három napos tábor. Ezt az összeget rózsaszínű postai utalványon kell feladnod legkésőbb **augusztus 1-ig**, a következő címre:

SIPÓS JULIANNA, 9400 SOPRON, VÁRKERÜLET 39.

*A befizetést igazoló szelvény eredetijét mindenképpen tartsd meg és hozd magaddal a táborba, a másolatát pedig küldd el a jelentkezési lappal együtt.*

Ha egyéb információkra vagy kíváncsi, akkor keresd a szervezőket:

Sipos Julianna (Elfeanor): 99-340-675, elfi@drotposta.hu  
Török Vera (Veronel): 30-255-1470, arpssoft@syneco.hu  
Soós Ákos (Bodobács): mvamos@sopron-ph.hu

*Szeretettel várunk!*

## I. SOPRONI TF TÁBOR - JELENTKEZÉSI LAP

**Nevem:** .....

**Címem:** .....

**Karaktere(i)m neve:** .....

**Érkezésem várható időpontja:** .....

**Szállás:**  faház (4000 Ft/fő) /  sátor (2000 Ft/fő)

**Részt akarok venni az élő szerepjátékon:**  igen /  nem

**Étkezést:**  kérek /  nem kérek

Vrandol Sayn Karad (#4620): Harcmező  
II. helyezett (I. kategória)

Felettünk borult az ég  
A füvet tépi a szél  
Halálra vár a had  
Szemközt az ellen:  
Tengernyi kard

Körülöttem komor arcok,  
Senki nem szól, néma a táj,  
Hallgat a természet is,  
minden a Végre vár

Kürtszó hasít a csendbe  
Beleremeg minden szív  
Meglódulunk mindannyian,  
Minket a halál hív

Szemből is rohannak felénk  
Ezer üvöltő bátor arc  
Kezükben végétünk  
De velük mi végzünk majd

Egymásba fonódnak a sorok  
Egy harcos áll elém  
Egymásnak rontunk  
Pengéjéhez csapódik az enyém

Különös tánc ez  
Mit az ösztön hajt  
A zene: a vég üteme,  
Mely ritmusra lendül a kard

Egy elrontott mozdulat  
Fém hatol a húsba  
Vér ömlik a földre  
Kiáltás száll az égbe

Körülvesz a hömpölygő ember-áradat  
Sok élet-fonal megszakad  
Ahogy egyik lélek  
A másik torkába harap

A csata sűrűjébe vetem magam  
Csapásaim nyomán újra vér fakad  
Őlök, gyilkolok rendületlen  
Hisz e nélkül én halok majd

Nem tudni mennyi idő múltán  
Felemelem tekintetem  
Némán állok percekig  
Míg legyőzöm döbbenetem

Véres, csonka testek mindenütt  
Nyögések zaja üli meg a tájat  
Néhány felcser bolyong céltalan  
De élőt már nem találnak

Előttem a földön egy ismerős arc  
Megmozdul, de segíteni már nem lehet  
Tehetetlen nézem

Ahogy a test a lélek után nyúl,  
De vissza az már nem mehet

Dögszag, keselyűk, pusztulás  
Ezer és ezer céltalan halál  
Értelmet nem nyerhet a tett  
Mi ennyi élet a semmibe ránt

A halottak közösek  
Együtt földeljük őket  
Nem számít ki melyik oldalon állt  
Az előbb még kardot szegezett nekem valaki  
S most velem állít fejfát

Mindent áthat a Gyász

Leülök, nem bírom a zajt,  
Ahogy konok fejemben  
Össze-vissza csapódva  
Kínos a büntudat  
MIÉRT?

Kiáltom az ég felé  
De választ lelkem nem remél  
Arcom véres kezembe hajtom  
Sírok csendesen  
„Mit tettem...?”

Majd felállok  
S a friss hantok közt lépdelve  
Elhagyom a harc mezejét

Noémi (#1806): Kérés  
III. helyezett (II. kategória)

Érj hozzám úgy, mint akkor, régen,  
Azon a lopott, édes éjszakán;  
Csókolj, hogy sikoltson a vérem,  
És ha lehullott már minden ruhánk,  
Szoríts magadhoz, hogy érezzem  
Bőröd édes-finom lehetetét,  
Súgd a fülemben, hogy én lettem  
Neked a minden, kezdet és vég;  
Tégy látóvá, mert én, ostoba, vak,  
Nem láttam, szemeid csillagok;  
Mondd, ez örökké így maradj;  
Szeress, mint én szeretlek téged,  
Ölelj magadhoz, most, hogy itt vagyok -  
Maradj velem, míg véget ér az élet.

Pamutzsemű Krador (#1748):

Kataklizma

II. helyezett (III. kategória)

Zöldellő bozót, erdő, mező  
e táj látványa lenyűgöző  
lány szellő réti füvet fésűl  
távolból mennydörgés: valami készül.

Morajlik a föld  
madarak rebbennek,  
semmi sem áll ellen  
a pusztító tűzförgetegnek.

Toronymagas lángoszlopok  
perzselik az eget  
kinjában az anyaföld  
serceg-sistereg.

Lángok mindenütt  
amerre csak látok  
felégetik, elpusztítják  
e gyönyörű világot.

Kether G'hevuhra (#5728): Intellem

I. helyezett (I. kategória)

Éjre éj és napra nap  
Továtűnő pillanat  
Napra nap és éjre éj  
Örök harc az életért...

Korok köde lengi be a  
Hideg-holt mezőt  
Eltakar és megmutat  
Megannyi szemfedőt  
Sikolyok és jajszavak  
Harsognak szertesztét  
Holt ima és gyászmise és  
Üres szentbeszéd  
Csonttemető, sírhalom  
Kipusztult ősi föld  
Hol annyi harcos vére hullt  
S hol ember embert ölt  
Rozsdás kopja, repedt pajzs  
Törött kard egyaránt  
Mint vérből sarjadt csúf virág  
Hirdetik a HALÁLT...

Halott e táj, szürke, csupasz  
Mint halandók léte  
De hiába keresnéd, itt  
Elkerül a béke, mert

Aztán csend  
mindenütt siri csend

Üszök, kihúnyó parázs,  
tengernyi korom,  
kopár, kiégett föld  
romba dőlt torony.

Fekete a föld  
fekete a világ  
a túlélők szívében  
szomorú, néma gyász.

Árvák, özvegyek  
testvérüket sirató emberek  
keserűség, fájdalom,  
de vajon ki tette ezt?

Egy ember volt,  
ki azóta istenné változott  
gaz, gyilkos Dornodon  
örökre légy ÁTKOZOTT!

Rothadt húsú, csontos kezek

Túrják fel a földet  
Tekintetük néma parancs  
Pusztítsd el és öld meg  
Majd izzó szemű borzalom  
Ölt tested hirtelen  
Kriptán imbolygó lidércfény  
Lázás félelem  
Teste körül hullámszik  
A hideg levegő  
Holt kezek markolta fegyver  
S halott, nyers erő  
És gúnyos kacaj hangja csattan  
Istentelen ének  
Vámpírfog nyomán patakként  
Árad forró véred  
S ha ezek után sem kísért még  
Az elbukottak sorsa  
Életednek majd véget vet ő  
A holtak lordja...

Mert vándor, kit az ősök vére  
Új kalandra hív  
Féld és rettegd azt a harcot  
Mit a holt s az élő vív  
Hisz oly törékeny fonállal  
Tapad testhez a lélek  
Egy csontkéz könnyen eltépi és  
Véget ér a léted.

Rötszakállú Kaldor (#1559):

Törpedal

III. helyezett (I. kategória)

Gördül a kő, szikla hasad  
Építkezés gyorsan halad  
Törpe mester kőből falat  
S tetőt emel, pillért farag  
Távolabb áll, művét nézi,  
Megszemléli, méricskéli  
Elégedett, műzsa akad:  
Az építész tollat ragad.

Kövek között, a föld alatt  
Ásó vasérc-telért kutat  
Fárad a test, izzad a kéz  
Nem baj, ha őn, nem baj, ha réz  
Törpe bánya, kincset rejtő,  
Sosem üres, sosem meddő  
Csákány nyomán telér fakad  
Törpe bányász büszkén kacag.

Kőkalapács vígan koppan  
(minden pénzem ércért kaptam!)  
Izzik a vas, kohó rottyán  
Üllő csendül, szikra pottyán  
- talpig vasban, s fegyver kézben -  
Harcos fizet aranypénzben  
Pajzsok, vértek, pengék, nyilak  
Fegyverkovács dalra fakad.

Kúp oldalán ezer talány  
Törpe agyán kifog talán  
Rejtély búvik minden zúgban  
Szakadékban, mínoszkúpban  
Ősi láda? Kulcs a zárba!  
Ajtó nincs, mi útját állja  
Tör előre a harcra-kész  
Dühös-erős törp vitéz.

Munka végén megpihenhet  
Álma nyugodt, békét lelhet  
Messze mélybe, bércek alá  
Vágy a törpe szíve talán,  
Bölcsődalra emlékezik  
Dicső múltra. S elképzeli  
A Nagy Ősök Nagy Csarnokát  
Hallgasd a törpék dalmokát!



Elfeanor (#3095): Vég  
III. helyezett (III. kategória)

Harcolhattam volna,  
De nem mertem, nem hittem.  
Immár elvesztettelek.  
Keservem hiába szól ma...

Tegnap még velem nevéttél,  
Tegnap még engem szerettéél,  
Tegnap még értem küzdöttél,  
Mára már eltűntél...

Hittél bennem, s remélted,  
Egyszer tán megszeretlek,  
S örökre veled leszek.  
De ezt sosem mertem.

Aztán egy nap nem voltál.  
Hiába kérdeztelek, nem válaszoltál.  
Hiába kerestelek, elbujdokoltál.  
Hiába szerettelek már, elhagytál.

Tudhattam volna: türelmed véges.  
S a tűz, ha nem szítják, ellobban.  
Mást már nem érzel irántam:  
Csalódtál. S ezt még meg is értem...

Magenta Jade (#2819):  
Néha (Pajzsvágó Thorwaldnak)  
II. helyezett (II. kategória)

Néha ördög, néha angyal,  
néha bevonnád arannyal,  
néha szurok, meg toll kéne,  
hogy azt kenjed a képére.  
Néha hívod, néha bánod,  
hogy meglátta a világot.  
Néha megtipor a lába.  
Néha büszkén nézel rája.  
Néha vonz és néha taszít,  
ragyogása néha vakít.  
Néha vár és néha várat.  
Néha birtokolhatsz százat,  
néha száz vesz birtokába,  
néha csak egy éjt fogságba.  
Néha ostoba az arca -  
néha ez csak álca rajta.  
Néha sír, és néha kacag,  
néha boldog dalra fakad,  
néha mérges, néha fáradt.  
Néha kincse a világnak.  
Néha átok, néha áldás.  
Néha egy néma kiáltás.  
Néha sátán, néha isten.  
Néha rájössz, párja nincsen.

Magenta Jade (#2819):  
A poeta panasza  
I. helyezett (III. kategória)

Mindenki bosszús, mindenki fáradt,  
mindenki átkot szór a világnak,  
senki sem örömben fakad dalra,  
csak ha a lelkét bűbánat marja.  
Szomorú versekre sötétek jönnek,  
átalmassák rímeik a könnyek.  
Nem szólnak bárdok a kékelő égről  
vagy a nyíló rózsza lángvöröséről;

szólnak ehelyett a lélek bajáról,  
elhagyott szerelmes nagy fájdalomról,  
magányos ember üres szobájáról,  
széles e föld rosszra fordulásáról.  
S a víg bár, ki társai sírását hallja,  
nem tud már fakadni örömteli dalra,  
csak hallgat egyedül s a körmét rágja.  
Festene szívesen színt a világra,  
de mindek hadonásszon az ecsettel?  
Senki sem látja azt lehajtott fejfel.

Yamamoto Macomura (#2814):  
Kérdések, válaszok  
I. helyezett (II. kategória)

Miért a keserv szüli a legjobb verseket,  
miért a könny írja a legszebb rímeket,  
miért a szenvedés a legszebb csillogás,  
miért mondják minde: csodás?

Hogy adhat erőt a kudarc,  
miért küzd, ha értelmetlen a harc,  
hogy léphet újra ha tudja, elbukott  
s ha leütik miért áll fel legott?

Honnan e különös erő,  
mi lehet e hatalmas titok,  
hogy lehet újra élő,  
ami már teljesen halott?

A remény a különös erő,  
az akarat a hatalmas titok,  
az álmok adják az életet  
annak, mi teljesen halott.

Így lesz könnyed a legszebb gyémánt,  
így váltik tiszta rubinná véred,  
s igaz álmaid nyomán,  
a dicső holnapot éled.

Craz (#4097): A csend sivatagja  
II. helyezett (III. kategória)

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
álomba ringató útján haladsz ma.  
Egyenes úton haladsz, könnyű neked.  
Egyenes úton, mi sehova se vezet.

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
ezernyi fájdalom homokba fagyva.  
Járod az utat a kavargó porban,  
járod az utat lassan, nyugodtan.

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
benne egy titok, némán, elhagyva.  
Kavargó porban keresed az utat  
egy nyíl a földön visszafelé mutat.

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
fáradtan, lassan, némán haladva  
továbbmész a sárga porban,  
előrehaladsz a sorban.

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
letörtén haladsz, de még kutatva.  
Már csak a kivezető utat keresed,  
reméled élsz még addig... egy keveset.

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
távolról hallatsz vízesés hangja.  
Tarajos hullámok mossák a partot,  
folytatod... nem adod fel a harcot.

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
fehéren pihenve egyhelybe rakva  
az elszáradt csontok hevernek  
kik az útnak nekivágni mertek.

Éz a föld itt a csend sivatagja,  
a sárga porban vakon matatva  
letörtén haladsz, de még kutatva  
„fehéren pihennek egyhelyre rakva”.

Éz a föld már nem a csend sivatagja,  
először nem érted, nézel a napba.  
Hallod a trillázó madáréneket,  
érezd a selymes fűt, nem csak képzeled.

Fáradtan nézed a nyugvó napot,  
legalább túlélted, újra láthatod...  
fáradtan nézed, majd mindent feladva  
visszámész újra a sivatagba.

## ÁTADÓ

□ A játékok bőségében aprópénz megváltás megmaradt karaktereitől. Egy a hirdetéskor kb. 42-43. fordulós gnóm nőtl (Ghallán született), aki a Mágia Örökösének tagja. Tulajdonságok: 17/28/18/15/15, MXTU: 13, AC: 21, KNO 6, felszerelésében van egy smaragd védőgyűrű, egy obsziánián karkötő, egy umbatari karkötő, rézpapi karkötő, erőv és nyugati fegyverek. Egy 8. fordulós kobudera nő (szintén ghallaszülött). Tulajdonságai: 25/19/14/16/13, ac: 23, felszerelésében a páncélon és az egyebeken kívül erőv, umbatari és obsziánián karkötő is van. Egy 102. fordulós alakváltó, nem KT tag, most lett jó jellemű. Tulajdonságai: 26/26/15/15/17, minden fegyverszakértelmre fejlesztve van, viszont tárgyai nincsenek. Egy 284. fordulós Szerény Múmia, Dornodon hívó, Roxathban táborozó tünde férfi. Tulajdonságai: 30/28/27/24/33, MXTU: 24, AC: 25. A tárgylistája neki is totál üres, de megvan egy csomó túldoldali varázslat és a dimenziókapu. Mindegyik karakternek van valamennyi lemaradása. Az első két karakter teljes fordulókészlettel, az utóbbiak csak utolsó fordulójával átadók. Az elvitelben előnyt élveznek a KT-k vezetői, illetve a KT-k tagjai. Tel.: 20-323-8455.

**Robi**

□ Szívesen átvennék lehetőleg 10 forduló feletti elf vagy ember nőt. Előny, ha semleges vagy go-

# APRÓK

nosz jellemű. Szerepjátszani kellene. Címem: 9241 Jánosomorja, Kereszt u. 38.

**Hevesi Milán**

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Keresek Shaddar közelében női karaktert, aki hajlandó lenne szülni nekem egy gyereket! Nagy szükségem lenne rá. Más. Szintén Shaddar közelében ugh mérget vásárolnék. Írjatok!

**Aero (#5085)**

## SEGÍTSÉG

□ Helló kalandozók! Segítségeket szeretném kérni. Mivel én még új vagyok a Túlélők Földjén, ezért nem értek egy pár, nektek gondolom alapvető fogalmat. Kérdeztem ismerőseimet, akik már tapasztaltabbak a HKK-ban, de ők sem tudták, mivel Kazincbarcán nem terjedt el annyira ez a játék. Ezért kérem segítségeteket, hogy írjatok le pár fogalmat, leginkább amiket a Krónikában olvasok (pl.: AC, KNO, TNO, tápolás stb.) az alábbi címre: Jónás Zsolt, 3700 Kazincbarcika, Pallach Mihály út 37. 3/3. Előre is köszönöm! **Blade**

□ Üdv mindenkinek! R. R. Rusty vagyok. Egy éves kihagyás után újra itt vagyok. Szívesen fogadnék mindenfajta segítséget. Szörny-, tárgylistákat, varázslatokat, Fairlight küldetéseket, épületek, labirintusok, mészakúpok, phua kúpok koordinátáit. Térképeket és küldetéseket. Nem tápolni akarok, hanem játszani, és egy kicsit behozni a lemaradásomat. Számítógépem nincs. Előre is köszönöm a segítséget, amit a következő címre lehet küldeni: Balatoni Ferenc, 7300 Komló, Eötvös u. 10., vagy pedig a (#1338) as mentális számr. Jelenleg Huertol (96, 107) környékén vagyok. Szeretnék többet tudni a quwarg invázióról is. **R. R. Rusty (#1338)**

□ Üdvözöllek titeket kalandozótársaim, és fajtársaim, kobudera! Én egy kezdő kalandozó vagyok, még csak 40 forduló tölöttem el a Túlélők Földjén, ezért szeretném tapasztaltabb kalandozók segítségét kérni a következő dologban. Hogyan tudom fejleszteni a harcmozgást szakértelmem képzettségpontok nélkül? Segítségéteket előre is köszönöm! Tharr legyen veletek!

**Emon Di Griffin (#1925)**

## SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Raia hívők figyelem! Mivel a Raia KT-k lassan megletnek, így alapítani kellene egy újabbat. Akit érdekel, írjon! A KT október környékén alakul. Címem: Ifj. Bende László, 1203 Budapest, Topánka u. 6. Köszönettel: **Raia Silmer (#3801)**

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatok 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, eladhatsz,
- ♦ leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
- ♦ TF-es és KG-s infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
- ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
- ♦ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hívatalos verseny!),
- ♦ szinte mindent megtalálasz, ami a jó játékhoz kell.

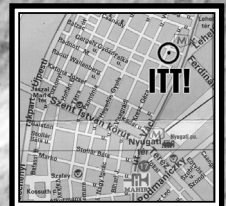
**EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.**

Ezen hirdetés felmutatójának  
10% kedvezményt adunk  
a Beholder Kft.  
termékeinek árából!



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

Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00



□ Alapvetően szép elgondolás, ha valaki KT-t szerne alapítani, de eléggé macerás az egész. A gondok már ott kezdődnek, ha hónapokig szenvedsz 7 ember/elf stb. összeszedésével, toborzásával, hogy egyáltalán összejöjjen a megalakulás. Mit gondolsz, milyen jövője lesz a tudatnak? Az az új KT-k elveit, céljait ellenzem, csak azt szeretném behoztatni, hogy Ghalla nem nagyon bír el több Közös Tudatot. Az utóljára alakult 25 tudat nagy része még nem tett be, és tárt karokkal várja az új belépőket. Nem hiszem, hogy ennyi KT között nem találod meg az elképzelésedet, a neked való tudatot. Ajánlom a fentieket mindazok figyelmébe, akik most állnak neki KT-t szervezni. Végül egy hozzászólás a Dragonball KT-hoz. Úgy gondolom mindenki azt csinál, amit akar. Hasonló reakciót váltott ki a Quwarg vagy Vértesszékely KT is. Az már más kérdés, hogy mennyire lesz életképes a többi KT között. Persze mennyivel szebb hangzású lett volna, ha magyarosítjuk nevéket, mondjuk Sárkányökök vagy valami hasonlóra. Mindjárt kevesebben háborodnának fel. Tisztelettel: (#5726)

□ Szევastok! Szeretnél-e egy olyan KT tagja lenni, amelyben a jók küzdenek a gonosz erők ellen? Akinek az összetartozás, a hűség és az igazság védelmezése a fő céljuk. És akik arra törekednek, hogy az ártatlanokat és a védteleneket felkarolják. A gonosz erők már gyűlekednek a fejünk felett, a kérdés az, hogy van-e elég bátorság ellenük harcolni, és elég tiszta-e a jellemed ahhoz, hogy közénk állhass, a Hajnal Lovagjaihoz.

**Shanon Dhar Wermon (#3528)**  
és **Georg Skorpi (#3172)**

□ *Dobsz csendül a bajnál fényben,  
Egy bárd játssza dallamát.  
Közben a természet is lassan éled,  
A Nap bozza bajnálát.  
Lágy szellő viszi tora a dob szavát,  
A bárd bús szolamát.*

*Régi idők idéz dallama:  
Mikor bárdok muzsikája zengett,  
S ezt élvezte aki ballotta,  
Am ekkor a béke vesztett!  
Háború jött, s véres csaták.  
Elmentek a bárdok, s elvitték a dalmágiát.*

*Hosszú ideig harc volt...  
S mikor véget ért,  
Még sokáig „csend” bonolt,  
S küzdeni kellett az életért.  
Am néhány bárd még maradt.  
Tudatuk egyesült: létrejött az Összhangzat.*

*A dobsz lassan elbalkul a táj felett,  
A bárd kiöntötte búját-baját.  
Most már tovább mehet.  
A szél lágyan kócolja copfos ezüstbaját,  
S feltűnik egy jel, melyet ruhájára varrt:  
Lant, mit angyal s ördög tart.*

**Gilgarat (#2615)**, a troll poéta

□ Kalandozók! Elegetek van az Ördögi Kör zsarnokságából? Elegetek van a tudatcsapdákból és a tudatcsatákból? Segítetek hát az ellenük folyó harcban! Mi megmentettünk benneteket az első sikkaputól, bár ehhez az kellett, hogy elpusztuljon a Fény szentélye. De most az Ördögi Kör merő gonoszszágból újabb 3 kaput nyitott. Mi mindent megteszünk, hogy megmentsük kicsiny Ghallánkat, de rátok is nagy szükségünk van. Minden egyes sikeres csata az ÖK ellen, Ghalla boldogulásához vezet. Tegyük együtt a szép és új Ghalláért! Irtsuk ki a gonoszt e földről! **Drumer (#2295)**, Zan kapitány

□ Kedves kalandozók! Szeretnék belépni valamilyen KT-ba, de még nem tudom, hogy hova vennének be. Egy Dornodon hívó elf férfi vagyok, ha lehet inkább faji vagy vallási KT érdekelné, általános semmiképp. Várom a mentális üzeneteket, légszí jelentkezete! Csumi! **Aero (#5085)**

□ Tisztelt DB ellenzők! Kérdem én, ha ti soha nem hallottatok volna a filmsorozatáról, és ennek ellenére megalakult volna egy hasonló KT, nagy valószínűséggel harcmezős csapat, mondjuk megalokt 7 varázsgömböt, amit 100 nap alatt lehet újból és újból összegejtíteni (nem feltétlenül saját maguknak), vagy a ki-technikák magas iskolájával, amikor az érdemes művész távolról tudja alkalmazni belső energiáit. Akkor mit mondatok volna? Akkor ugye egy tolvaj KT sem illik a Türléők Földjére, mert ugye milyen társadalom az, aminek a türléői nyugodt lélekkel elveszik más tulajdonát. Szóval valós életünk e furcsa tükrebe (TF) azt hiszem nyugodtan befelé ez a „problémás” csapatis is. Amiről félek mégis, hogy nektek lehet igazatok (bár ezt ti nem kimondottan vetitek észre), hogy a KT-ból eddig még senki nem emelt szót maguk mellett, illetve a névalásztás rendkívül fantáziás dús mivolta. Amúgy meg amíg nem rontják el a ti játékokot, illetve nem zaklatnak számotokra idegen dolgokkal, addig szerintem egy szavatok sem lehet.

VI. 3. **Nano Pallanhoff (#3970)**, mint játékos  
□ Üdvözlök mindenkit Fairlight és az Aranymagisztrátus nevében is. (Mindkettő hallgatóságos belevégzésével.) A közelmúltban sokat hallhattatok rólunk bizonyos fórumokon. Az első spec. Fairlight KT-ről minden hír, állír és felmerülő kérdéssel kapcsolatban forduljatok Faorrúhoz! Minden igazított érdeklődőnek és belépni kívánóknak válaszolok! Fairlight áldása legyen rajtatok! Veres Csaba, 7691 Pécs, Bence J. u. 49., tel.: 30-20462-74. **Faorrú (#1761)**

## ÜZLET

□ Helló kalandozók! A minap benéztem egy phua-küpbá, a massa nem volt nagy szám, és találtam egy moa gyémántot. Nem tudtam mi az, úgyhogy eltettem a táskámba, és mentem tovább. De amikor egy hete lapozgattam a februári GN-t, akkor láttam (52. oldal), hogy a gyémántért a nyugati oldalon 757 aranyat adnak. Szóval ha már csak ez kell az esszenciakristályodhoz, akkor írj, és az árat megbeszéljük! Vennék valami jó tüfőgyvert (vasalt bunkó, harci kalapács). Ha van valami infód Vangorfiról vagy Lady Oliváriól, akkor írd meg, mert

pont arra megyek! Más. Alakváltó KT-k! Már irtam mind a kétőneket, de nem válaszoltatok. Ha szeretnétek egy új tagot, légszí irjatok. Én 12. szintű vagyok, Fairlight ministránsa. Ghallai Tejizem? Irnátok valamit róla? (Nem mintha be akarnék lépni.) Üdv mindenkinek, és tapasztok a (sajnos már megalakult) Dragonball! **Krontel (#4153)**

## EGYÉB

□ Kalandozók! Üdvözlök mindenkit, de elsősorban a KT-mat, a Kwazárszikkák Népet (remélem még nem rúgátok ki!) Hát pihentem egy évet, de most igyekszem mindent behozni. Néhány hozzászólás az elmúlt egy évhez: Csatamező: Nem tudom ki volt az állat, aki ezt megszavazta, de gondoljon csak arra, hogy saját maga alatt vágta ki a fát, mert nem hiszem, hogy a keleti srácok találták ki. Fény Szentélye: Szép volt Vlagimír! Ennek márt volt az ideje. Igaz, hogy két haverom is ledemelt, de ez már kellett. Dragonball: Kedves Songoku és társai! Baromkodjatok a Dragonball tábortan, ott mindenki hülye! De ne a mi jövedvünkkel szórakoztatok! Szerintem ha megalakultok, örülni fogtok ha lesz 1-2 TU-tok, a többit elveszitek. Ez nem fenyegetés. Most így ennyi jutott szembe. Minden régi ismerős levelét várnám, ha még emlékeznek rám. Más. Sötét földes kalandozók! Benne lenne-e valaki, hogy ha állom a posta stb. költséget, akkor elküldené nekem az SF-es fordulóit? Hadd csorgassam a nyálam. Tel.: 379-1151 (Gábor)

**Silverwolf (#5991)**

□ Tisztelt imitt és amott kalandozók! Ezúttal egy régi, rég elfeledett témát szeretnék „újrabolcolni”: a Kalandozók Városát. Ugye milyen régön hallattok magukról? Emlékszem még, amikor kúlföldi oldalon (oldalakon) terjeszkedtek véget nem érő ujjongással önmaguk iránt, nem törődve azzal, hogy lényegében egy v.a.r.a.z.s.l.ó.-ban látható hasonlatosság létrehozása Erdauinon egyenlő a 2-vel. (Mert azért 0-nál több.) Kezdetben valóban jó is volt, azonban a vezetés olyanok kezébe került, akik a szócavaráshoz igen, de egy komplex város alkotásához és kivitelezéséhez nem értenek. Mert könyörgöm: miért kell valakinek egy 36 mérföld hosszú, és 3 mérföld széles kikötőváros a csatorna partjára? Vagy az a Xantrox méretű pusztá betonplacc Erdauin szívébe? Jó kérdés... No persze ne feledkezzünk meg arról sem, hogy lehet építgteni mindenfélét ott, de csak súlyos TVP ezrekért. Szerintem amennyi épület felhúzták idáig, akár megtehették volna valamelyik HT város félreeseő csücskében is, és nem lett volna annyi életlőt duzzadó fenséges vadon az értelmetlen pusztítás áldozata. Tudjátok, meg bírom érteni Sheran papjait, miért hadakoztak annyira ellene, és tisztinét sajnált, hogy lehurrogatták őket, pedig hallgatnotok kellett volna szavaikra. Miféltő szavaim kalandozó ellenesnek titulálódnak, megszőgezném: nem a KV ellen szólok, hanem a megvalósítás ellen. Ezek után vonja le minden érintett és nemtörődöm a következtetései magának: megérte mindez? Még találkozunk! Krontel (#4153)! Árucl el, hogy ki számít többségnek Erdauinon?

**Levendulaszem, a kritikus**



□ Dornodon templom építésébe beszállék, Wargpintől vagy Huertoltól keletre. E-mail: lord@freemail.hu **Lord Raver (#5726)**

□ Tisztelt kalandozóhölgyek! Azt hittem, a poszta leszakad, amikor megtudtam, hogy az I. Macsó Fesztivált egy árnyamon nyerte meg. Nem tudom a zsűri hová tette a tengersok szép szemét, amikor kiválasztotta a győztest, de úgy látszik az a menő, ha valakinek akkora orra van, mint egy balkezes moa stuki. Csajok, ugye nem gondoltátok komolyan? Annak a Vértesszűznek pedig, aki megszívott a 34-es labiban, azt üzenem, hogy lehet jönni még egyszer, csak most két lábbal lejjebb, ha szabad kérnem. Azoknak pedig, akik szenvednek az aranypikkely-féle örömtárgy áldásaitól, üzenem, hogy a (124, 36) -on és a (121, 78) -on rendelő cikányok örömmel megszabadítják önt a károsan burjánzó jószágpontjaik katalizátorától. Több tiszteletet a gonoszoknak! **Gózer Dwaghu! (#2024)**

□ Üdv! Előre elnézést kérek mindazoktól, akikről loptam és lopni fogok! Már vagy 50 fordulóig megkaptam Fairlighttól a küldetést, és azóta nem tudom teljesíteni. Tud valaki arról, hogy a fajok meddig élnek? Tudja valaki a Dragonball KT sorszámát? Kiadom a T-t egészen addig, amíg 6-an nem lesznek, és akkor úgyis felbomlik az egész baromság. Nem akar senki belépni a Bufa KI-ba? Szegény Lord Kis Se már vagy 3 hónapja reklámozza. Hogyan lehet Fairlight köpenyét szerezni? Tud valaki hegyirák fészket? Vennék vasat és pirkétet korlátolt mennyiségben! Infogyűjtés céljából le tudná nekem írni valaki Leah, Chara-din, Elenios és Sheran küldetéseit? Előre is kösz! Üdv mindenkinek, és szürjálók, vágjátok, üssétek a Songokukat és a többi debilt! **Krontel (#4153)**

## ÖSÖK VAROSA KALAND

□ A lárvaszinten keresek társat, aki még mindig nem vált felnőtté. Remetés küldetésekhez is szeretnezhintni csapatot. Üdv: **Dr. Mágenheim Ádám**

□ FC-hez keresem társaimat a Puhánszinten. Halhatatlanok! Lépjetek be barlangom homályába. Vagy jobb a csend mélyén meghúzódní? Nekromanták! Gyertek, nézzünk körül a sötétbe! A Fekete lepel túlóladán. Címen: Hevesi Milán, 9241 Jánosmörjora, Jerezst u. 38.

### Az Arnyak Nagyszonyja (#3026)

□ Galetkik, az 51-es és 52-es kalandhoz keresek társakat! Jöhét az 50-es kaland is, csak a tulajdonságok kellene, a többi van. Címen: 5600 Békésceba, Fábry u. 49. tel.: 66-438-430.

### Kovács Barnabás

□ Magas lehelettel és/vagy hősiességpont mennyiséggel rendelkező galetkik keresek a féregszint 53. többszemélyes kalandjához. Nekem jégheletem van. **Leanthil (#7945)**

## SZÖVETSEGEK

□ A harcos előrántotta fegyverét, karmai ölére készen villantak elő. De nem mozdult, mert a csuklyás sem tette, és látszólag szándékában sem állt támadni. A harcos elbizonytalanodott egy ki-

csit. A csuklyás lassan felé nyújtotta kezét. Fegyverét elrakva, karmai visszahúzva nyújtotta kezét ő is, elfogadva az ajánlatot egy szebb, békés, társas jövőre: tagságot és egyenlőséget egy szövetségben. Egy leendő bölcs:

### Slom al Manir'Wa Calen (#8864)

□ Ahhoz, hogy szövetségünk erős és ütőképes maradjon, több galetkításunk csatlakozására is szükség van. Nincsenek előfeltekin. Ha szereted a gazdaságot, a korrupciót; vagy éppen a rendet, a fegyelmet; vagy keresed a mentális erőt; vagy a mágiát; vagy az ősi titkokat; netán különö vagy, akkor köztünk a helyed. Ez a 15020-as szövetség. Célunk egy általános nézetű, demokratikus rendszer létrehozása, ahol nem a nézőpontok harca, hanem a tapasztalatok egybeolvasztása, a sokoldalú eleltorma létrehozása a döntő. Baghtru (#4820), Lim-Dul (#9540), Lépkaparó Holy (#7495), Olah-Run Door (#4491)

### Yogh Alame „Higany” Donates (#5239)

□ Az 15034-es szövetség tagfelvételt hirdet. Jelenkezze te is, ha még nem vagy tagja szövetségnek! Ezt a SZ 15034 parancsca teheted meg, és egy rövid bemutatkozó ellenében hamar taggá válhat. Cél: tárgycsere (adás, vétel), infocsera (gyors tájékozódás az újdonságokról), többszemélyes kalandozók közös megoldása. Netcím vagy telefonszám szükséges. A szövetség nevében (e-mail: achozion@postmaster.co.uk

### Morpheus (#6861)

□ Az Olimpiai Játékok miatti összejevetel (apropó Olimpia, szívbeli gratuláció a győzteseknek), remek alkalmat jelentett arra, hogy szövetségünk a „Bölcsék Köre” megtartsa alakuló ülését, amin megválasztottuk a vezetőket, és kijelöltük a „szellemi irányonlat” amit követni szeretnénk. Bár a szövetség taglétszáma már túlhaladta a tíz főt, de néhány lelkes galetkik még szívesen látnának, akik (már annyire vad világunkban lehetséges) békésen élnek, és tenni akarnak a világ jobba tételében, hogy amikor felvesszük a végső küzdelmet az Ellenséggel, megfelelően erős társaságban, szellemi fölényben tehessük meg ezt. Akik érdekel szövetségünk érdeklődhet nálam, Green Monsternél (Légy te is a Gyémántok az örökkévalóságunk! (#15034) tagja, és végre igazán érezni fogod, hogy élst!

### Green Monster (#2207), a Bölcsék Tollnoka

□ Mintha nem is e földön járnál. Vagy tán nagyon is ott. Torzszülött ordítás hasítja ketté a csendet. Mellette a társaid, akiket ugyanaz a szenvedély füt, mint teéged, uralni a hegy mélyét, fegyvert ragadni, és átkelni a barlangok ezreire, kiállni a szikla tetelére, a világ végére, és onnan ereszkedni alá, felderíteni a múlt ezer titkát. Hogy aztán a tábornok meglégnél, mámoros hangulatban, újra meg újra, feleleveníthessük a nap a legizgalmasabb pillanatait. Jelenkezze, és vállald a kalandot! Légy te is a Gyémántok az örökkévalóságunk! (#15034) tagja, és végre igazán érezni fogod, hogy élst!

### Ruh Nestah (#7734),

### Morpheus (#6861),

### Daemon Linoge (#8012)

□ Papírcsákó mindenkinek! Minden izomgágy galetkinek üzenem, hogy szövetséget alapítok. A szekta kapui mindenki előtt nyitva állnak, aki erőre gyúr (micinista), és elsősorban a végtagjait fejlesztgeti. Ha szeretsz tókagvú torzszülötteket szétkenni a barlang falán, vagy szerencsétlen rapper vezetáriszonyokat kettécsapni gombszedés közben, akkor ne habozz, hanem küldj egy boldogító igent a karakterszámomra! Viszontpapírcsákó, halalleluja és örökké éljen: **Para (#6053)**

□ Szevasztok! Crag Hack Drahon Xsi vagyok. Azért írok, mert elegem van a sok általános szövetséget létrehozni akaróból. Egy általános szövetségben mindenféle népség van, ha jól értem, pl. mágusok és harcosok. A mágusoknak szükségük van nekrofun trónra, mágusházra stb. Ti elvárjátok egy harcostól, hogy azért fejlessze a mágiáját az egekig, hogy be tudja fizetni a 120-150 VP-s egyéb költséget? Ráadásul egy olyan épületbe, aminek lényegében nem veszi hasznát. Bár ha van 120-150 VP-je, akkor már hasznát veszi. Persze lehet, hogy akkor már nem is harcos. Na mindegy. A fentiekből kifolyólag szeretnék létrehozni egy kizárólag mágusokból álló szövetséget. Vagy úgy gondoljátok, hogy harcosok nélkül nem tudjuk megvédeni magunkat? Még konkrét elképzelésem nincs. Az érdeklődők és a vitaközi szándékozók leveleit a következő címre várom: Meskó Gábor, 9970 Szentgotthárd, Mártírok út 15/a. A Mágusok Klánjának tagja:

### Crag Hack Drahon Xsi (#9846)

□ Üdv galetkik! Először is itt szeretnék tisztelni mindazok előtt, akikkel az olimpián megmérkőzöm adatot. Igazán szép küzdelmek voltak, és remélem fél esztendő múlva újra találkozunk. Igazság szerint azért ragadtam tollat, hogy ejtsék pár szót szövetségükről, a Melység gyermekeiről. A találkón sok... hm „galetkivel” beszéltem, akik szövetséget alapítottak, illetve erre készülnek. Nos, információim alapján arra a következtetésre jutottam, hogy a született, vagy születendő szövetségek céljai eléggé egysíkúak. Mi mágusok, mutások, lehelők stb. legyőzzük az ellenséget, visszahódítjuk a felszint stb. Szép eszmék, tény és való. De megkérdéztétek-e már magatokról, hogy mi lesz ha tényleg sikerül? Legyőzzük az ellenséget és újra miénk lesz a felszíni világ. Nem fogja bántani a sötétséghez szokott szemünket a nap fényé? Nem fognak hiányozni a csatornámban futkosó bennszülöttek, vagy az ösöök csarnokának izgalmat? Dehogy nem fognak. Hiszen már ki tudja hány generáció óta itt élünk a hegy gomrában, ez az otthonunk. Persze nem azt mondom, hogy nem fogunk megküzdzeni az ellenséggel. Meg fogunk, mert ez a galetkik szent ügye, de miután legyőztük, visszatérünk barlangjainkba, hiszen a kinti világ nem a mi világunk, mi a melység gyermekei vagyunk. Ha a Melység gyermekei (#15011) közé akarst tartozni, vagy egyszerűen csak szeretnél többet tudni, hívd a 30-23-5982-öt vagy a 249-8073-at (Laci), vagy keress meg barlangomban: **Infernal Majesty (#8974)**

□ Üdvözöllek benneteket! A minap ikertestvérem talált egy régi relikviát. El akarta adni, ám az én érdeklődésemet felkeltette. Egy régen élt galeitk hős Ragon Erwar legendája volt rávésvé. Ez a hős egyike volt az ellenség ellen küzdő galeitk csapatok vezetőinek. Híres volt arról, hogy harcban csak saját testét használta. Az írás arról is szól, hogy egyszer visszajön, hogy egy galeitk hadsereg élén induljon harcra az ellenség ellen. Hogy mikor? Hamarosan. Galeitk! Fogjunk össze! Alakítsunk szövetséget, és legyünk mi Erwar serege. Mindenkire számítok. Ha érdekel, írj! (Címem: Hamvai Bence, 6724 Szedeq, Cserzy Mihály u. 30.) Köszönöm, hogy meghallgattatok! Üdvözlettel, az egyik hű katonája:

**Eleven Éjszaka-Rax (#3454)**

## EGYÉB

□ Helló ifjú galeitkártsaim! Mire ez a hirdetés megjelenik, a 2. szint 2-3. fordulójánál fogok tartani. Várom azon kalandozók és frissen alakult szövetségek jelentkezését, akik szinten nem rég költöztek fel, és szívesen tartanák a kapcsolatot egy régészkedő kövevel (5.20-án GE 109, leölt torzszülöttek száma: 53), és egy zenélő mágiatállaóval (5.20-án GE 104, leölt torzszülöttek száma: 73). Jelenleg (5.20-án) a 12. fordulónál tartanak, és az alábbi szakértelemmel rendelkeznek: mázsás, zárnyitás, lopakodás, átokszórás, éberség, csapdakészítés, zenélés, régészkedés, lopás, kereskedelem. Ezúton is szeretném megköszönni Oblepó Glornnak és Mordurnak a sok segítséget és információt. Elérési címem: Tar István, 8790 Zalaszentgrót, Eötvös K. u. 12.

**Szikla Sziszi (#7047) és Macros (#6958)**

□ Ősök, Ellenség, próbatételek, színtek? Itt valami nagyon büzlök, de én nem fogom be az orrom.

**Döglött Hajnal-Dax (#8832)**

□ Híveim! Hát vakok vagytok ti mindnyájan? Szenem köpnek benneteket nap mint nap, és észle sem veszitek? Hát meddig djünk még együtt a szégyen bélyegével? Ismét felszakadtak a híles galeitk fajta sebei. Hogy jönnek a tisztogatók ahhoz, hogy az ő címeük díszítse az UL-t? Hová fajúlnak így a dolgok, ha egy halcos klán lakényszelfitheti jelvényét a többieké? Túlhetetlen bolzalom! Tény, hogy ez azon klánok egyike, amelyre szükség van, de érdemei nem jogosítják fel ilyen becsület-sértésre. Számos más klán dicsőségével amúgy sem vetekedhet. A problémát feleltébb nehezményezem, és ehelshetetlennek taltom, ezélt döntő lépése széntam el magam. Ez úton szófítom fel a cikk azon melész és kevésbé melész olvasóit, akikba jóélzés tenni akálással pálosul (s van egy kis szelapjátékos vénájuk is), hogy egytégk szóvá ez az UL hátulján, s követeljenek érdemi változást az ügyben. Amíg azonban ez nem tölténik meg, bojtkottot híldetek meg. Mindenki, aki csalakozik hozzám, következetesen lagassza le vagy húzza át a vitatót jelet! Ezt nem lehet túlni! Ajánlom magamat! (A levélbombakát, anyázást stb. elle a címle küldhetitek: Mucsi Zoltán, 6724 Damjanich u. 26/a tel.: 70-210-1431.) Az előf legyen titeket! Hallgató bölcs:

**Dart Mahul (#5112)**

□ Kedves barátaim! Szomorúságnak bánata lelend szívemben. Az egykor nagyok szótánságban trespednek, ez az én oly nagy bánatom. Pedig hát a tudatlanság békái feszlínek nyakunkra, és elvezetnek minket az elfajzás mocsarába. És mégis! A tanítóink, kiknek szavát itták az ösök, nem némákká levének. Én, mivel az elme bénaságát tovább nem túrhetem, úgy határozám, költök egy költeményt az egyébként nagyra becsült Bárd Klán helyett. A szégyen pirja árassza el arcotok, és melleteket sorvassza a sápadt irigység, mert ím leszen tínétek örömötök a műzsák csókjában. És beletaszíttattok az írástudatlanság örvényébe, mert nem hallgatátok benső zenéteket.

**TEGNAP ÁLMODTAM**

*Azt álmodtam fá vagyok,  
ágaimat felfelé nyújtom.*

*Fáradt madarak pibennek államon.*

*Azt álmodtam folyó vagyok  
és búza nőtt bömpölygő partomon.  
Közben ringó csónak szántott arcomon.*

*Tegnap azt álmodtam, őz vagyok.  
Dús föld száradt kecses lábaitom,  
így pibentem boldfényvettele ágyamon.*

*De azt látom, ha nem álmodom,  
hogy nincsenek fák és csillagok.  
Csak szikla van. Megannyi begyes tör.  
A fűjádalom az eszmélettel rám tör,  
az ágyam puszta, hideg kő.*

**Verjigorn a kímélő (#6128)**

□ Köszönet annak a 20-30 embelnak, aki képtelen volt válaszolni leveleimre. Jobb is, hogy nem ismétültük meg egymást, melt csak elvetétek volna a kedvemet a játéktól. Sajnálom, hogy balátsággal zaklattalak benneteket, többé nem teszem, nem vagtok lá méltók. Meggondolatlanság volt azt hínnem, hogy ha flok valakinek, az legálább válaszol is. Beszélhetünk más hangon is, illetve sehogy sem. Lemélem nem foglaltam el híldetésemmel sok helyet az „értelmes” üzenetek előf. Üdv mindenkinek, akinek nem kell magálla vennie ezt az inget, a többieknek pedig azt kívánom, hogy... Hallgató bölcs:

**Dart Mahul (#5112)**

□ Líthas sok-sok galeitk társ többi mind! Arénások! Lenne szíves valaki elküldeni nekem mi a dögök sora, mely a vállalkozó kedvékre vár az arénában! Előre is köszönöm az eddig kapott infókkal együtt. További jó kalandozást és az erőveletek létét kívánja egy diákjelölt, amolyan tudósfele:

**Slom al Manir'Wa Calen**  
OLIMPIA

*Harcos, tudós, mágus, tolvaj  
bármí légy is, az itt nem baj.*

*Énekmondó, átokszóró  
az olimpia mindnek pont jó.*

(#8864)

□ Kíváncsi vagy mit rejtenek az Árnyak? Megismernéd a Sötét Lepel mögött rejtezőt? Érdekel a Nekromancia, a Túlvilág Ajándékai foglalkoztatnak? Olisd el milgandodat, s keresse! (#3026)

□ Olyan galeitkeket keresek információcsere céljából, akiket érdekel a mágia és a varázslatfőzés. Tapasztalatsere receptekről, varázslisták működéseről stb.

VI. 27. **Xavoöl (#3659)**, a Mágusok klánjából

□ Sziasztok! Cy Bon Tom vagyok. Segítségére lenne szükségem. A Pszionicista klánról szeretnék információt kérni. Ilyenek pl. belépési feltételek, kalandok, speciális képességek. Előre is köszönöm a segítségéteket! Címem: Sinka Csaba Gábor, 2092 Budakeszi, Dózsa György tér 15., tel.: 30-265-8835. (#5928)

□ Sziasztok! Haverokat keresek, akik tudnak segíteni is, és én viszont. A 2., 3. és többi bárdküldetéshez is várok baráti tanácsokat.

**Dr. Mágenheim Ádám**

□ Üdvözöllek benneteket, galeitk! Ha kezdő vagy, és van kedved egy ugyancsak kezdő társaddal információkat cserélni, ne habozz, írj! Később talán még szövetség is lehet belőle. Addig is sikeres kalandozást! A sárkánykönyök:

**Mad Dragon Junior (#2286)**

□ Valahol a hegy mélyén a múltunk egy ereklýéje olvasható. Így szól: Én Mlapkodi Reveal, az egykori Namir Egyetem gnóm professzora vésetem e szavakat a falra. A hegyek mélyére való száműzésünkkel civilizációnk végéhez közeledünk. Mégis, mi, a világ tudósai, nem hagyhatjuk, hogy általunk összegyűjtött tudás semmivé váljon, elveszen. Bár a könyvtáraink anyaga nagyrészt megsemmisült, mégis bőséggel van tudás, amelyet magunkkal hoztunk. Elsőként a világmuk történetírója, Treem által lejegyzett czerévnýi történelmünket fogjuk falfeliratok formájában megörökíteni. Ezután, ha lesz elég időnk, következhettek a tudományos és egyéb ismeretek." Azoknak, kiket nem érdekel annyira a múlt, hogy kutasassák azt. Egy tudós: (#3091)

## KÁOSZ GALAKTIKA

□ Testvéreim a Liannenben! Ezúton tudatom veletek, hogy a Villámkeresztes Lovagrend újabb fényes diadalt aratott a Birodalom ellenségei felett. Ez év május 15-én xenó testvérünk, Lady Cinderella világ megsemmisítette a blokádot alkotó utolsó zarg hajókat is, felszabadította az EXTOS szektor 136. Dempman csillag 4. Kunadeb bolygóját, több százezer testvérünk életét mentve meg. Lovagrendünk továbbra is rendíthetetlenül harcol a Birodalom lakóinak nyugalmaért és biztonságáért. Liannen áldjon mindnyájaitokat! A Villámkeresztes Lovagrend Nagymestere:

**Maren Schamme (#4447)**,  
birodalmi nemes, csillagvadász

□ Üdv mindenkinek! A Formato III-ban boltnam nem kapható tárgyakat (pl. fegyverek, archoo komponensek, labirintusban, roncsokban talált eszközök) a hivatalos ár háromszorosáért veszek. Tel.: 37-358-840. **Mr. Long (#2943)**