

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sajnos rossz hírrel kell kezdenem ehavi számunkat, mivel egyik játékosunk megintgatta az újságba írásokat beküldő olvasóinkba vetett bizalmunkat. Egyik játékosunk Mirell néven, Messi Centauri címmel beküldött egy novellát. Az írás tetszett, le is közzöltük az első részét az előző Krónikában, csakhogy az újság megjelenése után, Makó Balázs szemfülességének köszönhetően kiderült, hogy az írás lopott, és szinte szó szerint megegyezik A. E. Van Voght a IX. Metagalaktikában megjelent novellájával. Természetesen lopott írásokat nem jelentetünk meg, így aki kíváncsi a novella befejezésére, az elolvashatja az említett Metagalaktikában, mi nem közöljük a folytatást. Kissé kellemetlenül érzem magam e sajnálatos eset miatt, és nem értem, hogy mi visz rá egy játékost az ilyesfajta csalásra. Bízom abban, hogy többet nem fordul elő ilyen eset, és a beküldött írások mind saját kútfő termékei lesznek! Az ilyen turpisságok előbb-utóbb úgyis kiderülnek!

Borítóképünkön ezúttal Vida László festménye, A kalmárfejedelem titka c. regény borítóképe látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 5. szám (1999. május) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Frey Ágnes

Grafikusok: Gógös Károly, Vida László, Szűgyi Gábor, Fisher Tamás

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

Színábrák: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzárta: április 19. **A júniusi szám lapzárta:** május 22.

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 szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Kft. engedélyével lehetséges.

Fel nem basznált kéziratokat nem őrziünk meg és nem küldünk vissza.

A Shadowrun a Fasa Corp., A Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Túlélők Földje, a Kőosz Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

MEZON BLOKÁDOK

Statisztikával

2

ELSŐ KÉZBŐL

KG-fejlesztések

7

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, hajó, aprók

8

AZ ARANYFORRÁS

HKK novella

11

ARANYFORRÁS

Új HKK kiegészítő

16

ÚJ VERSENYEK

Májusban és júniusban

18

VERSENYBESZÁMOLÓK

A mágia méltósága

20

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK fórum

21

KOMBÓK

Titkos rituálé

22

HATALOM LIGÁJA

Újítás és eredmények

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

AZ ŐSÖK ÚTJA

Ősök Városa novella

30

YABAGABB ÉS A BOSZORKÁNY ÁTKA

AD&D novella

34

XI. KG- ÉS TF-TALÁLKOZÓ

Gyere el te is!

39

GHALLA NEWS

Ghalla mindennapjai

42

STATISZTIKA

42

TF-FEJLESZTÉSEK

43

TF-VARÁZSLATOK

44

II. SZÉPSÉGVERSENY

46

KT-TALLÓZÓ

47

V. BÁRDVERSENY

48

APRÓK

51

MEZON BLOKÁDOK

Nagy érdeklődést váltott ki olvasóinkból az a korábbi összeállításunk, ami a zarg blokádokról szólt. A rengeteg beérkezett holüzenetnek eleget téve elkészítettünk egy hasonló cikksorozatot, ami a mezon blokádokról számol be.

Sikerült beszereznünk a Birodalmi Statisztikai Hivataltól azokat az adatokat, melyek a szabad kapitányok mezonok elleni tevékenységét mutatják meg. Felkértünk két neves kapitányt is arra, hogy osszák meg tapasztalataikat a mezon blokáde elleni harcról, és a napszelencék felállításáról. Mindezek mellett lapunk tudósítói bizonyítékokat találtak arra nézve, hogy egyes szabad kapitányok titokzatos szervezet(ek?) buzdítására szabotálják a napcellák építését. Egyik munkatársunknak még egy rövid beszámolót is sikerült szereznie a leghírhedtebb szabotortól. Nos, akkor következzenek az emlegetett írások!

HARC A MEZONOK ELLEN

Tisztelt kapitánytársaim!

Míg a faji szektorok a zargok pusztításától hangosak, addig a belsőbb szektorokban (Gollam, Trento, Albion Olea, Oronikos) sokkal nagyobb veszéllyel kell szembenéznünk. Itt is vannak ugyan zarg blokádok, de az igazi fenyegetést a mezonok jelentik, akiknek nem csak a technikájuk jóval fejlettebb a zargoknál, de sokkal szervezettebbek is náluk. Gondolom, senkinek nem mondom újdonságot azzal, hogy a mezonok már több mint fél éve létrehozták a saját blokádjait, szám szerint minden rendszerben kettőt, igazi meglepetést okozva ezzel, mivel ők nem egyes bolygók, hanem gazdag naprendszerek központi csillagait zárták le hermetikusan. A céljaikat illetően egy ideig csak találgatások folytak, amik csak fokozódtak, amikor bátor kapitányok a hipertérben ismeretlen célú, erősen védett mezon szerkezeteket találtak. Aztán a csillagászok rendelkezéseiket tapasztalták a blokáde alá vett napok sugárzási spektrumában, és a naprendszerek külső bolygóin egyre érezhetőbben csökkent a hőmérséklet...

Azóta már nyilvánvalóvá vált, hogy a mezonok a mi csillagaink energiáit csapolják meg, és továbbítják azt a saját galaktikájukba a titokzatos hipertéri szerkezettel. A Birodalom persze szokás szerint nem sok mindent tett az ügy érdekében, mindössze újabb jutalmakat ajánlott fel, ismét a szabad kapitányokra bízva a probléma megoldását. A mezon fenyegetés megszüntetésének két lehetősége van: a blokádot alkotó hajók elpusztítása, illetve a veszélyeztetett bolygók körül napszelencék felállítása, ami megoldaná energiagondjaikat. A második szerintem csak tüneti kezelés, hosszabb távon nem oldja meg a problémát, éppen ezért csak a drasztikusabb beavatkozás jelent

végző megoldást. Persze a napszelencék építése is szükséges, hiszen a blokádot több ezer (esetleg tízezer) mezon hajó alkotja, amiknek elpusztítása hosszú időbe telik, mivel ezek ellen az óriási mezon flották ellen a szabad kapitányok csak partizánharcot folytathatnak. Talán a napszelencék felállítása biztosítja a felszámolásukhoz szükséges időt, de erről majd kapitánytársam, Cramble Laevigata bővebben ír. Én a mezonok elleni harcról szeretném közölni a saját tapasztalataimat.

Először is, hogyan néz ki egy átlagos portyázás a mezon blokáde ellen. Nos, a mi kis teljesítményű hajóinkkal a hatalmas gravitáció és sugárzás miatt nehéz annyira megközelíteni a központi csillagot, hogy harcba szállhassunk a mezonokkal. (20 TVP-t emészt fel ez a móka.) A blokáde alá vett csillagok legbelső bolygóin már külön dokkokat biztosítottak a blokádepusztító kapitányoknak, mivel a hagyományos dokkok forgalmát akadályozta a portyára induló, illetve onnan érkező vadász hajók szinte folyamatos fel- és leszállása. Ugyanis minden kapitány hamar rájött arra, hogy a legbelső bolygóról érdemes mindig a mezon blokáde ellen indulni, mivel innen közelíthetők meg a legkönnyebben a központi napok. Amikor a mezonok észlelik a közeledő vadászhajót, először két-három energiabombával próbálják eljeszteni a közeledőt. Ha valaki rájött arra, hogy milyen rendszer szerint döntenek a mezonok, hogy két vagy három bombát lőnek rá a közelgő hajóra, az legyen szíves közölje velem, mivel nekem még nem sikerült kitalálnom. Ezek a bombák egyébként inkább csak kellemetlenek, mintsem veszélyesek. Bár képesek elég nagy lyukakat ütni a páncélzaton (15-25 sebesség/bomba), és semmilyen pajzs nem véd ellenük, de még három bomba is kevés egy Typhoon osztályú hajó elpusztításához. Ráadásul elég lassúak és pontatlanok, így egy képzett pilótával vagy katonával rendelkező hajó kikerülheti, illetve a becsapódás előtt szétlőheti őket. (13-as manőverezéssel és nehézfegyverzettel már úgy 80 %-ban meg lehet úszni a bombákat, 14-15-ös manőverezéssel és 16 feletti nehézfegyverzettel pedig már 99 %-os a biztonság.)

Ha átjutotunk a bombákon, akkor előrébb léptünk a mezonok szemében, így pár hajó kiválik a blokádból, és ellenünk indul. Mint már említettem, a mezonok nemcsak technika terén fejlettebbek a zargoknál, hanem hadviselés és információszerezés terén is. A tapasztalataim azt mutatják, hogy már messziről meg tudják állapítani hajóink típusát, és a hajógyak fejlettségét, sőt nemcsak meg-

állapítják, hanem pontosan tisztában vannak annak képességeivel, ezért mindig azt a lehető legkisebb flottát küldik ki ellenünk – érdekes módon mindig három hullámban támadnak –, aminek még esélye van a győzelemre. Fegyvertársaimmal sokat találgattuk, hogy mi az oka annak, hogy sok ezer mezon hajó nem söpri el a szabad kapitányok egyesével, esetleg kis flottákban támadó hajóit, és inkább kockáztatják azt, hogy ezek a kiküldött kis mezon hajók és flották elpusztulnak. Végül az az álláspont győzött, miszerint a galaxisukba továbbított energia egyenesen arányos az összekapcsolódott mezon hajók számával, de legfőképpen a fejlettségükkel. Inkább pusztuljon el sok kis hajó, mint hogy egy-két nagy hajó akár órákra is megszakítsa az összekapcsolódást és az energia-továbbítást! Valószínűleg ez lehet a mezonok gondolatmenete. Ha azonban úgy látják, hogy a három hullámban kiküldött hajók nem boldogulnak ellenfeleikkel, akkor már olyan számú mezon hajó válik ki a gyűrűből, hogy nem láttam még olyan épeszű kapitányt, aki szembe mert volna szállni velük. Nos, tehát ott tartottam, hogy kisebb hajókat küldenek ki ellenünk, amiknek erőssége megfigyeléseim szerint elsősorban a hajónk agyától függ. Mitől függ még ezen kívül? Borzasztóan meglepődtem azon, hogy az ötödik MIB Ares ionágyúm megszerzése után – ha még nem említettem volna, a mezon blokádból kilőtt minden 50. hajó után ezt a jutalmat adja a Birodalom – már rutinból lőttem a mezonokat, amikor hirtelen jóval erősebb ellenfelekkel kerültem szembe. Azóta más kapitányoktól is hallottam hasonló dolgokat, ami azt a meglepő tényt látszik alátámasztani, hogy a mezonok számon tartják azokat a kapitányokat, akik sok borsot törtek az orruk alá, így ellenük már az elején erősebb hajókat vetnek be. Én Warriornal és Soldierral is sokat harcoltam a mezonok ellen, így jó képet kaptam az ellenfelekről. A legkönnyebb dologom – még ismeretlenül – a négyes agyú hajómmal volt. Ekkor ugyanis az első két hullámban hármas és négyes veszélyességi besorolású mezonok jönnek, amiket egy Warriornal könnyedén lelőhetünk. Ezeknek a flottáknak a vezérgépei általában D12 vagy D15 Vilám, Hiéna, Hurrikán, Hentes. A harmadik hullámban érkeznek mindig a nagyobb hajók: ebben az esetben az ötös szintű ellenfelek (Wyvern, Draco, Mostrum és a legkeményebb, a Múmia). Amikor azután megszerzem az ötödik MIB-emet, nagyot változott a kép. Szinte teljesen eltűntek a hármas, négyes szintű hajók, és már az első két hullámban is ötösök jöttek, de szerencsére hatos szintűt még mindig nem láttam. Miután lecseréltem a jó öreg Warriroromat Soldierrre, ismét változott a felállítás. Megjelentek a hatos szintű hajók (Gyilkos, Brutal Bug, ECM-DEF, Big Góliát), szinte felüdülés volt, amikor a hatos hajók közül nagy ritkán „csak” egy Big Góliáttal hozott össze a szerencse. Kicsit könnyebb a helyzete annak, aki Soldierral megy és még nincs meg az öt Arese, neki ugyanis csak a harmadik hullámban jön hatos szintű ellenfél, előtte csupán a már említett ötös veszélyességi besorolású

mezonokkal kell megküzdenie. Nos, eddig tart egy menet, ha valaki túl jut a harmadik hullámon is, akkor olyan tömegű mezon támad rá, hogy nincs esélye. Ezért is hívom az egészet portyázásnak. A frontális harchoz sajnos túl erősek a mezonok.

A mezon blokádok sikeres pusztításához nem elég a szándék, alaposan fel is kell készülni rá. Először is legyünk merészek, mivel akadnak olyan flották, amik sok gyenge hajóból állnak, de a számuk miatt magas az össztűzerejük. Ezek általában ritkán sebeznek meg egy jól felszerelt harci hajót, viszont megvan az az előnyünk, hogy egy csatában sok ellenféllel tudunk végezni. A bennünket nagyon meglövedező ellenfelektől (főleg a hatos szintűek, esetleg a Múmia) érdemes elmenekülni (RE parancs), mivel többet tudunk harcolni, ha nem kell egy-egy roncsként befejezett csata után hosszas javításokkal tölteni az időt. Persze ezt csak akkor tanácsolom, ha a rettegett ellenféllel a harmadik hullámban találkozunk (ötös agyú hajóval öt MIB Ares alatt a 6-os szintű ellenfelek csak a harmadik hullámban jönnek, míg négyes agyúval, öt MIB alatt Múmia is csak harmadikra jön). Ha már az első két hullámban találkozunk rettegett ellenfelünkkel, akkor érdekesebb inkább harcolni vele, mivel a napok megközelítése idő- és energiaigényes, legalább egyet-kettőt mindenképpen harcoljunk egy-egy rárepülésben. Fontos a hajó felszerelése is. A lézerrrel felszerelt ellenfelektől nem kell tartanunk, mivel a boltokban remek lézerpajzsokat vehetünk. A foton fegyverek nem igazán jellemzőek a mezonokra, ha nem harcolunk Wywrnnel, az egyetlen sok fotonfegyverrel rendelkező mezonnal, akkor nincs nagy szükség fotonpajzsra, de ha vele is akarunk harcolni, akkor mindenképpen rakjunk fel kb. hatos fotonpajzsot. Ha van elég energiánk, akkor ezt a Wyvern már nem nagyon bírja átlni. Sokkal fontosabb kérdés az ionpajzsok kérdése, mivel négyes és ötös hajókra nem lehet ionpajzsokat venni, viszont a Múmia, az ECMDEF és a Brutal Bug, nagy iontüzerrel rendelkezik. A Brutal Bugnak egyébként hatalmas ionfegyverei vannak, gyakran talál is velük, és szinte mindig bénít a lövése. Mindenkinek melegen ajánlom az Acélsas klán Dark Eagle pajzsát. Az így szerzett kettes ionpajzs nem elég ugyan, de mégis több a semminél. A tüzerőt célszerű úgy beállítani, hogy a legnagyobb páncélzatú ellenfelet (4-es agyú hajónál Múmia, 5-ösnél Gyilkos, vagy ha rettegünk tőle, akkor a Brutal Bug és az ECMDEF) két kör alatt nagy eséllyel le tudjuk lőni. Itt ismét szerepet kap a katonánk képzettsége, ugyanis ha rendszeresen talál minden fegyverrel, akkor egy Warriornak elég 90-es, egy Soldiérnek 110-es tüzerő, de ha gyakran lő mellé, akkor inkább a 110/140 körüli értéket javasolom. A maradék panelhelyet és a raketer generátorokkal töltjük meg, lehetőleg minden talpalatnyi helyet használjunk ki a hajónkon, és szedjük le a felesleges cuccokat (hiper hajtómű, elfogó berendezés)! A mezonok legundorítóbb fegyverét, a pajzsrobbantót még nem említettem. Nos, ha egy ilyen fegyver eltalál, akkor a saját lézerpajzsaid robbanak rád,

pontosan annyit sebezve, mint ahányas lézerpajzsod van. Sajnos ez ellen még nem nagyon lehet védekezni – bár pár kapitánynak már sikerült az Acélsasok klán ötödik rangfokozatát elérnie, és jutalmul Zabir energiahéjat kapott, ami részben megvéd az ilyen gusztustalan fegyverektől –, így csak a futás, vagy a lövészek elkerülése (jó pilótával) és az ellenfél mihamarabbi likvidálása segíthet.

Mindezek azonban csak a Trento- és Albion Oleabeli blokádozókra vonatkoznak, a Gollamban és az Oronikosban még nem harcoltam a mezonok ellen. Ott a mezonok már újabb, korszerűbb hajókat is bevetnek (kész lidércálm!), amik megnehezítik az ellenük folytatott küzdelmet. A hatos agyú hajók ellenfeleire (7-es és 8-as veszélyességi besorolású mezonok) pedig jobb nem is gondolni. Sajnos nincsenek még hipertérbeli tapasztalataim sem, így az ot-tani mezon blokádról sem tudok többet mondani. Talán majd egy másik kapitány megosztja velünk az „élményeit”! Addig is mindenkinek jó mezonvadászatot!

CETVADÁSZ THARKAS

NAPSZELENCÉK FELÁLLÍTÁSA

Mint a legtöbb nagy dologról, erről is sejtethet valamit, aki nyitott füllel szokott inni a kocsmában. A Császár bejelentése mégis megrázó volt. A mezongyűrűk miatt elpusztultnak a célszillagok körüli bolygók, hacsak fel nem épülnek időben a napszelencék. Ezek több mint ezer napcellából álló szerkezetek. A tizkonténeres cellákat bármely kikötőben meg lehet vásárolni 25 000 IG&-ért, ahol bolt és műhely is van. A cellákat a helyszínre kell szállítani és beemelni. Hasonló ahhoz, mint amikor a Napkereszt egyháznak kellett a kolonizációs program negyedik fázisában egy kisebb űrkikötőt leszállítani, bár itt a navigátornak is akad programoznivaló. A legnehezebb feladat, hogy kellően nagy raktérrel rendelkező űrhajót vásároljunk. Sajnos ilyet sem a Trento, sem az Albion szektorban nem árúsítanak, ezért be kell érnünk a K.U.K.A. H-1 típusal. Ennek a rakterébe teljes kiürítés után éppen elfér 17 cella, de a legtöbb kapitánynak vannak olyan emléktárgyai, melyektől nem szívesen válik meg. MacroBlast pisztolyok, egyéb csecsebecsék... Akinek van akaraterje, márpedig ha pontosan teljesítette a Napkereszt rendelését, akkor birtokosa a szükséges pszínek, a 17 cella mellett képes magával vinni apróságait. Aki erre nem képes, az kénytelen üresen hagyni pár konténert, mert a fegyverekre szükség van! Kiseb hajókkal is vállalkozhatunk a munkára, de minél kisebb a raktér, annál többet kell majd repülni. Ha felkészültnek érezzük magunkat, megvettük az első fuvar napcellát, irány a napszelence! A közelükben mindig óriási a forgalom, sok a teherhajó, melyek napcellákat hoznak, közöttük apró rendfenntartó csónakok, és sajnos kalózhajók is mozognak. Az épülő szelence felszínén alkalmas helyet kell keresnünk, ahol a szállítmányt kirakhatjuk. Előtte azonban fegyvert a kézbe, át kell fésülni a rakodási területet! A napszelence felszínén, mint a legtöbb nyíltűri szerkezeten, rengeteg szörny tanyázik, és zokon veszik az

építkezést. Szerencsére nem túl veszélyesek, aki meg tud fékezni pár dühöngő űrrobotot, annak nem lesz komoly gondja velük. Fontos, hogy előzőleg jól válasszuk ki a területet, mert ha a vagy sietségben egy konkurens teherhajó tatján kezdünk építeni, akkor nem csupán szokatlanul dühös űrszörnyek rajzanak elő, de súlyos becsületesértésekre, birtokperekre számíthatunk, ráadásul búcsút mondhatunk a szállítmánynak is. A megfelelő helyválasztás és a tisztogatás csak fél siker, be kell programozni a cellákat. Ez egy 5-ös programozói tudású navigátornak már szinte mindig elsősre sikerül. Ha a cellákat a helyére illesztettük, a BKB minden celláért 30 000 IG& jutalmat utal át, vagyis cellánként 5 000 IG& haszonra lehet szert tenni. Az építkezést folytatásához új cellák kellenek, amiket a legközelebbi kikötőben érdemes megvenni, mert bár itt mindig drágábbak, a repülés túl sok időt visz el. Célszerű benézni a kórházba is. Mivel a boltba a legrövidebb út a sikátoron át vezet, hamar rá fogunk jönni arra, hogy sokan kínálnak Y-1 detonátort. Igen, egyes gazfickók képesek robbantásokkal hátráltatni az építkezést! Ám nekünk inkább a portyázó kalózhajók jelentenek gondot. A legjobb védelem ellenük a panelon elhelyezett minél több Sierra agyú. Nyugodtabbak lehetünk, ha sikerül beszerezni egy Ruffin-féle elfogó-zavarót. Dörszöltebb kalmárok hozzájutnak néha a másik Ruffin termékhez, a radarzavaróhoz, és azt teszik a Sierrák mellé, kellemetlen perceket szerezve a kalózoknak. Aki így kíván védekezni, okvetlenül szereljen fel legalább egy Wini Beam űteget is! Zsilipet ne, túl sok helyet foglal... Ha ügyes a navigátor, négyezer fordulhatunk, mielőtt többnapos pihenőre kényszerülnénk. Ha K.U.K.A.-t használunk, ezalatt 68 cellával növelhetjük a szelencét, és 340 000 IG&-tal a bankszámlánkat. Az első 100 cella után a BKB egy Makarov chippel segíti a munkánkat, 550 cella után pedig egy MIB Heracles könnyíti a tisztogatást. De az igazán szívemengető ércést a szelence növekedése okozza! Vegyük hát egy szívét, ha alkalom nyílik rá...

CRAMBLE LAEVIKATA

NAPSZELENCÉK ROMBOLÁSA

Bizony, nem gondoltam volna, hogy a napszelencék építése ekkora nagy kunszttal jár. Amikor először jártam a környéken, még a kezdetek kezdetén, alig pár érdeklődő (építő, vagy romboló elvű) volt megtalálható. Mostanra a helyzet megváltozott, a birodalmi védőhajók, valamint a kereskedőklánok szállítókompjai mellett szép számmal bukkannak fel rövid időre, de határozott céllal egyes intézmények által már régóta körözött kapitányok, rettegett hajókkal egyetemben. A meg nem erősített hírek, pletykák szerint a Gránit Kígyók klán áll a jól szervezett akciók mögött, mások szerint a klántól távol álló, de valamelyest velük szimpatizáló szabad kapitányok állnak a történetek mögött. Természetesen a valódi igazság örökre rejte marad, illetve csak a beavatottak tudják – ők viszont hallgatnak.

Hogy én miképpen csináltam? Elmondom nektek. Lássuk, hogyan is történik egy szervezett akció ától cettig.

Először is, mivel nem egy hétköznapi eseményhez készülünk, érdemes az alkalom idejére a felesleges cuccainkat egy közeli raktárban elhelyezni (zsilip, LPS, lopott szajré), és pár fegyverűtettel megerősíteni a tüzéronket. A lényeg az, hogy a tüzéronk közelítse meg egy átlagos vadászhajó tüzerejét. A másik, igen fontos döntés az, hogy egy jobb minőségű elfogóberendezést is tegyünk fel a gépünk orrára, hasznunkra válhat a későbbiekben. Természetesen a védelemre is adjunk, ugye kollégák közt ezt nem kell említenem?

Miután a hajónkat átépítettük, páncélzatát kikalapáltuk, ideje, hogy felszerelkezzünk különböző apróságokkal. Itt olyan dolgokra gondolok, mint űrruha, kézfegyverek. Mert ugye az űrben sokféle veszély leselkedik ránk, ezekre pedig fel kell készülnünk idejekorán... Ezek után a jó öreg Y-1 robbanószerkezetből kell pár konténernyit felpakolni a hajóra, hogy ne a fixereken múljon a szerencsénk. A témában ingyenek felhasználhatják a kolonizáláskor kapott hat darab Y-4-est is, ha úgy gondolják. Kész a hajó, minden a helyén van, de azért az akció előtt – biztos, ami biztos – látogassuk meg a kórházat. Nem túl egészséges helyre fogunk menni...

Minden készen áll az indulásra, hát surranjunk ki egy kevésbé használt légifolyosón, és irány az űr... Ő, hova is megyünk? A célállomás csillagrendszer legkülső planétájának orbitális pályája. Ott már mindenki látni fogja, miért is jöttünk ide. Igen, igen. Az a nagy-nagy szerkezet, ami tökéletesen takarja a szép kilátást, nos az a napszelence. De hiszen ez mindjárt kész is van! Gyorsan, tegyük csak valomit...

Amint kicsit közelebb repülünk az épülő napszelencéhez, hamar felhívjuk a birodalmi hajók (Mamut, Harci Solyom, stb.) figyelmét, ám a tapasztalat úgy diktálja, hogy ne vegye őket komolyan senki. Valószínűleg a birodalom máshol csoportosítja a fő erejét, mert az építmény védelmére alig pár tucat hajót rendeltek ki. A birodalmi erők talán a zarg blokádnál vonultatnak fel több erőt. A lényeg az, hogy az esetek túlnyomó többségében harc nélkül is meghátrálásra tudjuk kényszeríteni a védőhajókat, amik általában egy Mamutból, továbbá pár kisebb hajóból szoktak állni.

Miután átküzdöttük magunkat a helyi légvédelmen (ez általában egy kiadós vámszedéssel is párosul...), leszállhatunk az épülő napszelencére. Ekkor kerül előtérbe a jól megválasztott kézfegyver, mivel minden irányból különböző űrocsmányságok támadnak majd valószínűleg ránk, valami miatt ugyanis a szelence vonzza ezeket a dögöket. Amennyiben valamennyi űrmócsingot miszlikre durrantottuk, elhelyezhetjük a magunkkal hozott Y-1-est, majd eltávolodva a napcellától berobbanthatjuk azt. Egy napcellával kevesebb.

A többi már csak az elszántságon múlik. És a jutalom? Nem marad el...

BROTH TAL PICCON

KG MEZONGYOROS STATISZTIKA

1999.4.19.

A MEZONGYOROB LEGTÖBB HAJÓT KIÖTT KAPITÁNYOK

3675	Hullámraja	Celvadász Tharkas	493
1755	Del-A-Ware	Vergő Madár	404
2441	Human Experience	Stormy Gravel	338
4312	Millennium Balkon	Han Szószóló	316
4538	Escláncos	Red Mortimer Jr.	306
2936	Szpecnaz	Nico Fumai	304
3912	Agamemon	Seiss Inquant	301
3688	Mantis721	En'sai Exlex	281
4184	Vörös Ghalleonsz	Harr Darr Sharrkan	278
2312	Sniper 001	B. J. Ranker	269
1836	Pillangó	Ornett Telrunell	258
3803	British Knight	Sir Percivale	257
1677	Streaker	Creideiki	255
5081	Justice	Jim Turner	254
1498	Marduk Kurios	Sir Sharpshark Tooth	253
2042	Sleepwalker	Dash Rendar	251
2456	Holdimádó	Sir Stone	244
4523	Köpe	Tyron Sylon	244
2488	Megacool	Plannie L. Wingo	219
3530	Screamer	Ixion	213
1052	Pearl	Ryu Holigan	209
1307	Phoenix Phantom	Light Knight	206
1482	Black Hole	Voluman a Kalóz	202
5037	Imagination	Samuel I.Diot	187
4474	Nostromo Star	Dallas	166
4841	Halálos Akvárium	Baljós Fodrozódás	162
3065	Antarctica	Shazo Wax	155
4104	Zender Vision	Kelly Mycobi	152
4138	Vágtázó Pléhdoboz	Rebő Vasszáz	152
2874	Csillagok Vándora	Chemotox	151
3196	Rémálmod	Fekete Uszony	140
3964	Deadly Scream	Gwantagor	134
2906	Prototype	Ximoran Arkleton	120
4616	Nyafogó cickánylány	McRain ezredes	119
4093	Cyber-Dragon	Ranciosh	118
2764	Sunbreaker	Gardon Dork	117
3849	Unicornis	De Marco	108
4394	Mortolon	Aligerous Gwen	108
5082	Trójai Kalóz-Faló	James Bond	104
1145	Sötétzöld lagúna	Wedge Antilles	103
4202	Sturmvogel	Gazenberg der Weisse	103
1659	Vilámló Pöffencs	Mentar Mester	102
4762	Ebola Gay	B. J.-4 Buga Jakab	100
4875	Thunderbolt	Judge Chris	100
2219	Skyrex	Acinonyx Jubatus	99
1448	Venator Nocturnalis	Formido	98
5022	Golden Warrior	Diamond Hagedorn	98
3946	Queen	Prostatikus Jeltz	92
1757	Black Storm	Palpatine Steve	91
4601	Acélcápa	Szerencsevadász Paul	90

SZÖVETSÉGEK ÖSSZESEN ÉS EGY TAGRA ESŐ ÁTLAGA

901	JMU	1746	67
902	Káosz Galeri	1241	31
903	HAL-álmadárkák	1520	69
904	Csilaggárdá	2632	59
905	Hóhérok	385	16
906	Testvériség	224	10
907	Szárnyas Pusztítók XC	730	60
908	ISZCS	500	38
909	Acélszív	679	45
910	Gyémántklán	475	23
911	Necrotech Inc.	91	7
912	Szindikátus	136	19

KG MEZONGYRÁS STATISZTIKA

1999.4.19.

A LEGTÖBB NAPCELLÁT BEÉPÍTETT KAPITÁNYOK

2776	Deicide	Nick Merrow	1361
4701	Hazug	Prionace Glaucus	763
4570	Dark Horse	Tar Honya	612
1437	Ezoghoul	Dave Morton	591
2795	Borzalmas Ketyere	Bálgúnár Stewen	559
1309	Steal Bird	Grim von Dor	557
1817	Nemesis	Quaestor	554
2076	Ót Vidám Hullamosó	Fülöp Jimmy	553
1352	Perturbatogen	Cramble Laevigata	552
1613	Visongó	1.Szóló	479
3149	Yen-Lo-Wang	Xinon Hioa	413
5019	A Milliő Évek Hajója	Vili a Pszicsuklyás	404
4984	Jéglovás	Solovan Ali	316
3357	Merciless	Roar Terr	285
1053	Dancer	Tom Privateer	269
4382	Western Admiral 02	O. D. Blackmoore	248
3576	Libben Lajhár	Andrej	233
1115	Dark Angel	Cyron Achenar	216
3244	Hellhound	Hardar	214
2877	Tűzde Cápa	Vilhelm von Kartad	212
2093	Apocalyptic	Nimbosratus	204
4555	Eden	Thomas Venture	203
3530	Screamer	Ixon	200
2028	Rózsatóvis	Don Hibiszkusz	171
3306	1000Jahrig Falke	Hamy	153
1804	Csillagpor IPR 1031C	Lyegreg Nomalas	148
3672	Halloweech	Man O'Grove	117
1128	Roleon Ball	Rafett Barx	72
4284	Hítkorszak	Ten Tar Ton Dak Max	72
1849	Hordó	Totyis	62

SZÖVETSÉGEK ÖSSZESEN ÉS EGY TAGRA ESŐ ÁTLAGA

901	JMU	238	9
902	Káosz Galéri	496	12
903	HAL-álmadárkák	0	0
904	Csillaggárda	3674	83
905	Höhérok	0	0
906	Testvériség	234	11
907	Szárnyas Pusztítók XC	0	0
908	ISZCS	148	11
909	Acélszív	1150	76
910	Gyéántklán	1602	80
911	Necrotech Inc.	404	33
912	Szindikátus	272	38

JUTALMAK

FSTech A1 álcázóberendezés	5
Fulmour pajzs	2
Hiplar plazmaágyú	7
Löwen-A robotrhajó	2
MIB Ares ionágyú	188
MIB Heracles fegyverkapcsolat	13
Makarov I. programnavigációs chip	23
Virccheck mátrixdeck	11

A NAPERŰBŐBE LEGTÖBB BOMBÁT BESZERELT KAPITÁNYOK

4652	Eretnek	Broth Tal Piccon	116
2392	Arabella	Joel	109
1513	Shadow-Warrior	Waker Waterfalls	107
1080	Cannibal Holocaust	Szygy	83
2394	Shadowracer	Zoldron	51
4601	Acélcápa	Szerencsevadász Paul	47
1388	Inextinctus	Diamond Fang	27
4616	Nyafogó cickánylány	McRain ezredes	26
1021	Hindenburg	Rudolf von Schröden	26
1419	Liquidator	Johnny Walker	25
2188	Qneill	Galen Styx	25
1002	Purgatórium	Azire Fralippo	23
3964	Deadly Scream	Gwantagor	17
2537	Szellemcápa	Lordas	14
1544	Freedom Killer	Chaby Strong a Bátor	12
3576	Libben Lajhár	Andrej	5
3196	Rémálmod	Fekete Uszony	5
3484	Blackbird	Van Der Marsh	4
3016	Utánunk a Vézözön	Maui Igo	3
1657	Millenium Falcon 3.	Han Solo	3

SZÖVETSÉGEK ÖSSZESEN ÉS EGY TAGRA ESŐ ÁTLAGA

901	JMU	13	0
902	Káosz Galeri	75	1
903	HAL-álmadárkák	0	0
904	Csillaggárda	0	0
905	Höhérok	0	0
906	Testvériség	137	6
907	Szárnyas Pusztítók XC	0	0
908	ISZCS	0	0
909	Acélszív	0	0
910	Gyéántklán	166	8
911	Necrotech Inc.	0	0
912	Szindikátus	26	3

EZON GYŐRŐK ÉS NAPERŰBŐVEK ÁLLAPOTA

TRENTO	Kilört hajók	Napcellák
107 Doitpa	6921	2178
147 Iheep	1344	3003
ALBION OLEA		
114 Adika	2836	2353
175 Azan	155	28
GOLLAM		
116 Melderifdia	68	107
162 Worarnessa	727	307
ORONIKOS		
114 Cobu	83	568
157 Detuv	39	543

MEZONGYRÓ MIATT ELPUSTULT BOLYGÓK

TRENTO	
107 Doitpa: Nincs.	
147 Iheep: Nincs.	
ALBION OLEA	
114 Adika: Nincs.	
175 Azan: Sumaac (18), San Karakas (19), Karakassborough (20), Donaartwi (21).	
GOLLAM	
116 Melderifdia: Barázdált Fővény (23).	
162 Worarnessa: Unbeken (17), Pezsdi Kert (18), Scottsfeld (19), Inanic (20).	
ORONIKOS	
114 Cobu: Vurdie (28), Hafadt (29), Lotsaktez (30), Great Gordan (31).	
157 Detuv: Paan (23), Yopgar (24), Voltse (25), Paan Gamma (26).	



ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

FEJLESZTÉSEK

AAA napszelencék rombolása csak fele TVP-be kerül, ha valamilyen okból kudarcot vallotok a bomba beillesztése során. Felhívnam arra a figyelmet, hogy a rombolás költsége álcázás szakértelemmel csökkenthető!

WWW Többször előfordult, hogy valaki átverekedte magát a blokádon, de nem volt TVP-je evakuálni, és úgy szállt fel, hogy nem vett fel menekülteket. Ez többé nem fog megtörténni, mert a program figyelni a feltételes evakuáció beállítását, és ebben az esetben inkább nem száll fel a hajó. (Más feltételes parancsokra ez nem vonatkozik!)

WWA BE 22 parancs kiírja, mennyi hely van még a szövetségi raktárban.

WWW Mivel a roncsokban található idegen tárgyakról tulajdonosuk nem kap enciklopédiát, amíg a tudós ki nem kutatja őket, addig nem lehetett tudni a méretüket. Most már megtaláláskor kiíródik a méret, de ha a rakteredben van, akkor is rákerül a karakterlapra az ismeretlen tárgy nagysága.

FEJLESZTÉSEK

WWW Ezentúl megadhatod, mely legénységi tagjaid nélkülözhetetlenek a labirintusok felderítéséhez. A HL parancs paramétereiként felsorolhatod azon legénységi tagjaid sorszámát, akik eszméletlensége vagy halála esetén inkább nem derítet fel a roncsokat.

WWA Gollamban és az Oronikosban új labirintusok készültek, új szörnyekkel, tehát a roncsozóknak is van mit felderíteni a legbelső szektorokban. Ezekben a labirintusokban ráadásul új tárgyakat is lehet találni. Ne gondoljatok nagy tápokra, ezek szórakoztató cuccok, amelyek legfeljebb a legénység moráljának növelésére alkalmasak, bár akad köztük olyan is, mint a Cho-II. légtrágyázó és a Nitrató gázpatron, amelyet ha karnoplantusz használ, akkor esetenként valamelyik legénységi tag életpontja is növekedhet.

WWW Egy újabb kihívás vár a harcosokra: mint egy korábbi Birodalmi Hírekéből kiderült, zarg offenzíva készül, és a Birodalom a szabad kapitányok segítségét kérte. Ezúttal a Birodalmi Flotta is ve-

lük tart, és együtt veszik fel a küzdelmet a hódítók ellen. A csatára való jelentkezés a JCS 1 TVP paranccsal történik, amellyel azt adod meg, mennyi TVP-t vagy hajlandó a galaktika megvédésére áldozni. Mire ezeket a sorokat olvassátok, a csata talán már le is zajlott, hiszen május közepére terveztem, remélem sokan vesznek részt benne, és élvezni fogják.

WWW Azért a kereskedők sem maradnak ki teljesen a dologból. A Birodalom rádöbbedt, hogy eddig kihasználatlanul hagyta a jelentős erőforrásokkal rendelkező szabad kapitányokat, és most mindent elkövet, hogy helyrehozza hibáját. Minden szektorban új épületeket állítanak fel, úgynevezett katonai elosztóközpontokat. Ennek megfelelően új kalandlehetőség tárul fel a kereskedők előtt. A katonai elosztóközpontokban csak hadianyagot szállítmányoznak, és mindig valamely közeli csillag bolygóra kell elszállítani a cuccot. A többes szám nem elírás, valóban több bolygón kell leadni a tárgyakat, ez a kaland különlegessége. No meg az is, hogy a boltoktól eltérően és a kaszárnyához hasonlóan itt is új kalandot adnak minden belépésre – de ne felejt el felszállni két BE parancs között!

MAKÓ KATALIN

V. SZANAZUGI SZEREPJÁTÉK TÁBOR

1999. július 30. (péntek)–augusztus 8. (vasárnap)

A tábor maga egy nagy erdő közepén fekvő tisztáson helyezkedik el, közvetlenül a Kőrösök mellett, persze a gát biztonságosabb oldalán, egy üdülőfalu mellett, Békéscsaba és Gyula között félúton. Szabadstrand, díszkók, tábori meglepetések, esténkénti fergeteges partyk kakasszőg. Ismerkedés ritka RPG-kel, igen egyedi modulverseny (még sehol sem csinálták így, ahogy mi, de tavaly bevált...), Warhammer FB, strandröpi, kosárlabda, pingpong, foci, stb...

Részvételi díj:

sátorhely 7000 Ft; telepített sátor 8000 Ft; kőház 13 500 Ft; napi díj 1000 Ft

Étkezés:

július 30.-án vacsora, 31-16-7-ig ebéd (8 ebéd)

Jelentkezési határidő:

1999. június 10.

Érdeklődni lehet: Kiss László, 5900 Orosháza, Kölcsey u. 13.

tel.: 68-415-102, e-mail: nimbo@freemail.c3.hu

Szula Péter, 5900 Orosháza, Bajcsy-Zs. u. 17.

tel.: 68-410-184, e-mail: szulap@freemail.c3.hu

Kárpáti Zoltán, 1115 Budapest, Tétényi u. 19.

tel.: 20-9565-998, e-mail: karpatizo@bbt.hu

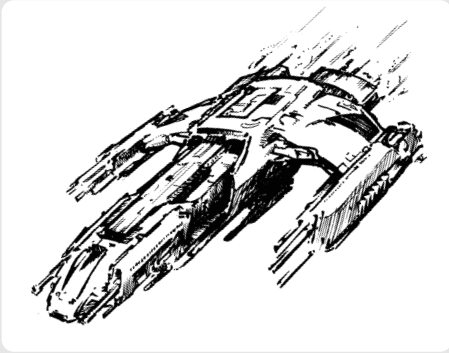
BIRODALMI HÍREK

» A császárt és környezetét egy nemrégiben megszel-
lített hír tartja izgalomban. A CHT (Cerebrita Ha-
gyományörz
Társaság) ugyanis nyilván-
osságra hozott egy több ezer
éves birodalmi
jelentést, amely a feledés homá-
lyából került a
felszínre, és szá-
mos visszaélésre
mutat rá, melyet
a Thoen ház kö-
vetett el a trónra
kerüléskor. A
STAG tagadja,
hogy tudomása
lett volna a je-
lentésben leír-
takról, ugyanak-
kor beszámoltak
arról, hogy az okirat valódiságát bizonyító eljárás fo-
lyamatban van. A nyomozással kapcsolatban hírzárlatot
rendeltek el, de a szóbeszéd szerint a CHT számos,
az ügygel foglalkozó tagja tnt el nyomtalanul. Felte-
hetően a STAG vendégszeretetét élvezik... Sokan nem
értik, hogyan kavarhatott ekkora vihart egy poros je-
lentés, amely srégi, talán meg sem történt bönkr
szól, ám k elfelejtkeznek a cerebrita hagyományokról,
amelyek még mindig igen mélyen gyökereznek a társa-
dalomban. Nem pusztán a Thoen-ház uralkodáshoz való
erkölcsi joga kérdjelezdik meg az iratban említett
események kapcsán, hanem a törvényes is. Néhány
adat ugyanis egy bizonyos Mena Kem-Hefer ház er-
szakos számzését bizonyítja. Ez a ház adta a Thoenek
elít a Császárt... A CHT megemlíti egy szervezetet,
amely a Kem-Hefer házat tartja a törvényes uralkodó-
családnak, és nagy energiát fektet az igazi trónörökös
felkutatásába. Az örökösödési botrány újabb érdekese-
sége, hogy az idáig a Császár érdekei ellen munkálko-
dó Napkereszt egyházának nyilatkozata egyértelműen
a jelenlegi uralkodó mellett foglal állást. Bár nyíltan
nem fogalmazták meg, de koholmányoknak, aljas rága-
lomnak tartják a vádakat. Elképzelhető, hogy az oly



régóta szélesed ellentétet az Egyház és a Birodalom
között egy csapásra eloszlatja egy, a mindkét fél érde-
keiket érint
probléma?

» Sharx Glaucus, az egyik legnézettebb politikai m-
sor, az Arcok neves kom-
mentátora a teljes m-sorát
egy szinte tökéletesen is-
meretlen embernek, illetve
az udvarból való távozásának szentelte.
Ryan Stair igazi szürke emi-
nenciása volt a Császárnak,
politikai befolyását inkább csak kikövetkeztetni lehet-
tett, mint tapasztalni. Ritkán lehetett látni az udvar
nagy eseményein, de sokkal többször magánkihallgatá-
sokon. Kevesen ismerték valódi hatalmát, de aki
tudta, és hozzá fordult, biztos lehetett benne, hogy
ügye sinen van, kérése elbb vagy utóbb teljesülni fog
– persze, csak ha az megfelelt a Birodalom érdekeinek
is. Mert Stair azon kevesek közé tartozott, akik sosem
használták ki befolyásukat saját céljaik érdekében –
talán ezért is lett akkora hatalma. Sharx Glaucus he-
teket töltött azzal, hogy felderítse kapcsolatrendsze-
rét, üzleti ügyeit, profi vérvadász módjára szimatolt
végig minden aprócska nyomot, amely valamilyen ké-
tes ügylethez vezethetett volna, még ha megbocsátha-
tóhoz is, de nem talált semmit. Bármilyen befolyással
is bírt Stair a Császárra, mindig a legnagyobb jóindu-
lattal cselekedett, a köz érdekében... Ez döbentette
meg annyira a sokat megélt újságírót, hogy m-sorában
bemutassa: íme egy becsületes ember, aki meg tudta
rizni tisztességét a politika mocskos világában is. Az
újságíró nyomozása még Stair távozása előtt kezd-
dőtt, de érthető módon ez az esemény még inkább fel-
korbácolta Stair iránti kíváncsiságát. Stair nyomait



Alaptípus:	Zarg 7-TC
Páncélzat:	280
Alapenergia:	200
Panel:	50
Belső méret:	70
Veszélyességi besorolás:	6
Manőverezőképeség:	10
Méret:	13
Átlagos tüzerő:	68

A Zarg Portyázó csak a Gollamban és az Oronikosban fordul elő, és szinte kizárólag hatos agyú hajókat támad meg. Talán épp ezért sorolták mindössze hatos veszélyességi szintbe a hajót, hiszen mőszaki paramétereinek tekintetében a hatos szintet. A páncélzat vastagsága és a kiváló manőverezése valóban rendkívüli, de a tapasztalatlan kívülálló azt gondolhatná, hogy a nem túl nagy átlagos tüzerő és a nagy méret lerontja az összehatást. Nos, a méret talán, a tüzerő viszont egyáltalán nem. Először is, a Holdporlasztónak is csak 84-es az átlagos tüzerője, s a különbség csak akkor válik jelentőssé, ha figyelembe vesszük, hogy a Holdporlasztó legénysége mennyivel profibban végzi a dolgát. Ám a Portyázónak a két jól megtermett fotonágyúja mellett három antianyagfegyvere is van, amellyel igen meg tudja keseríteni a szabad kapitányok életét... Mindent összevetve a Zarg Portyázó talán a legerősebb a hatos veszélyességi szintbe sorolt zarg hajók közül.

És most néhány szót a Portyázó katonai szerepéről. Mint a neve is mutatja, a Portyázó nem sorolódik be a zarg hadseregbe, magányos utakon jár, valószínűleg felderítő szerepet szántak neki a tervezői. Ezt a feltevést támasztja alá viszonylag magas manőverezése is, hiszen ha vissza akar térni a bázisra a hírekkel, akkor el kell tudnia kerülni az ellenség lövedékeit. Ám ne felejtjük el, hogy a zarg hajók legújabb nemzedékének szinte valamennyi tagja hasonló vagy jobb manőverezéssel büszkélkedhet, tehát lehet ez akár a véletlen műve is.

H Í R B Ö R Z É

*Érdekes eseteket, történeteket, rekordokat tartalmazó adatbázis.
A hitelességért kezességet vállal az összeállítója: Anonymus*

Franklin Daniels kapitánynak van a legtöbb csekk-kártyája, mivel egy 153 darabból álló csekk-kártya gyűjtemény boldog tulajdonosa.

Balig kapta meg a kapitányi kinevezését Madame K, máris sikeresen átjutott egy zarg blokádon. (Mindez a 0. fordulójában!)

Rhandaur kapitány a minap átvette új hajóját, egy Thundert, és felvette új legénységi tagját, egy katonát. „Békés” kereskedő lévén, azért felfegyverezte annyira a hajót, hogy a zargoknak és a kalóznak kelleme meglepetéssel szolgáltasson, majd csak úgy próbaképpen meg is látogatott egy zarg blokádot. Itt alighogy megvívta az első csatáját (kilőtt benne négy zargot), a birodalom máris közölte, hogy köszöni neki a blokad felszámolását, és jutalmul egy MIB Arcade ágyút kap. Azt hiszem, erre mondják azt, hogy jó helyen tartózkodott jó időben. Valószínűleg ő szerzte meg a legkisebb erőfeszítéssel ezt a fajta jutalmat.

Diamond Fang úrcápa kapitány úgy gondolta, nem vált szektort üres raktérrel, ezért telepakolta LPS fűvel. Sajna csak 261 csomag fért el a hajóján. Mielőtt maga mögött hagyta volna a Bropheat, a vámosok gyanút fogtak, de semmit sem találtak. Egyetlen egy darab fűvet sem, pedig teljesen tele volt tömve a raktér! A szektortváltás sikeres volt, és jó pénzért sikerült értékesíteni az Albionban a finom „hazait”. Mi ez, ha nem csempész virtus?

Nico Fumai xeno kapitány, az Acélszív szövetség tagja a Biorrend klántól azt a feladatot kapta, hogy lőjön le 25 zargot egy forduló alatt a blokádból. Elugrott hát egy blokádhöz, és ott nem mindennapi dolgokat vitt véghez. Teljesen egyedül lelőtt 4 Zarg Démont, és 6 Holdporlasztót, de ami a legelképesztőbb a dologban az az, hogy a 6 Holdporlasztóból hármat egymás után, leszállás nélkül. És persze mindezt egy Typhoon Soldierrel!

▼Mélyen tisztelt kapitánytársaim, Jacques, Joes! Köszönöm, hogy ismét megíszteletetek véleményetekkel. Méltó ellenfélre akadtam bennetek. Minden tiszteletem azoké (pl.: te, Joes), akik meggyőződéssel, elhivatottsággal szolgálnak valamit (az esetekben a birodalmat). Sajnos azonban egy haldokló birodalom utolsó harcosa(i) vagy(tok). A császár haldoklik, s már most jelen van a belharc a tanácsadók között. Mindemellett a zargok, mezonok egyre jobban megközelítik az állam határát, s csak hónapok kérdése, hogy el is ériék azt. A birodalom erői pedig nem képesek a feltartoztatásra. Azonban megemelem a kalapom előttük, hisz rengeteget áldoznak a fejpénzekre, jutalmakra (ebben igazatok van). Viszont itt van az egyház, amely szintén rengeteg pénzt áldoz a szabad kapitányok jutalmazására, viszont egyedül ők sem győzhetnek. Szükség van a sok billió hívőre és a birodalomra is. Most már ugyanis nem lehet tisztelettel munkát végezni, hisz már minden „ég”. Épp ezért (gondolom, ebben mellettém álltok) felszólítom az egyház és a birodalom vezetőit, hogy a viszálykodást tegyék félre, és szövetségesként együtt velünk, szabad kapitányokkal, üssük ki az elrettent világból! Együtt, közösen:

Dave (#1919)

▼Joes Kysznek a februári AK 17. oldalán megjelent hirdetésében pontokba szedett felvetéseit a helyhiány miatt idézés nélkül, azonos sorrendben válaszolom meg.

1. Igazad van: Szép volt fiúk! 2. Vajon mi áll inkább a Birodalom érdekében? Egy rombolónak a Darkness utáni küldése, vagy napi párszáz ezer értelmes lény halála? A választ tudjuk. 3. A fejpénzekért fizetett alalmazna csak a töredéke az idegenek ellen hadrendbe állított flotta költségeinek, amit a birodalomnak kellene megfizetnie, ha igazán tenni akarna valamit. 4. De tényleg a birodalom. 5. Az értelmes lények legyilkolásának ellenzése érdekes megnyilvánulás egy birodalmi bérgyilkos részéről. 6. Ami késik, az nem múlik, és nem szeretném, ha szegény Karibi Utazós kolléga a sok lövöldözés és üldözés után csak üres konzerves dobozokat nyalagató legénységét találja a rakterében. 7. Ha te mondd, elhisszük! Jó vámolást minden kollégának!

Caution Templar (#1150)

▼Az őtétjében hirtelen vakító fény lobban fel. Lángoló karként hasítja ketté a homályt és a fényerősséggel egy földöntúli szépségű angyal emelkedik el. Majd kiterjeszti hatalmas, éjfélete szárnyait...

A NecroTech Inc. neve talán sokak számára ismeretlen csenghet, ám annál kevesebben vannak azok, akik tudják is, mit tarthat ez a név. Nos, örömmel jelenthetem be, hogy a NecroPage-en, a NecroTech Inc. hivatalos homepage-én, a www.ext-ra.hu/necrotech címen az érdeklődők mindent megtalálhatnak, amire kíváncsiak. Egy rövid novella mutatja be a szövetség születését, a Szent Kóda múltját, jelenét és célkitűzéseit írja le, megnézhetitek a NecroTech jelképét, valamint találotok egy taglistát és egy bölcslinklistát is. Remélem, minden érdeklődő képet alkozhat magának a szövetségről, és jobban megismeri annak arculatát és céljait. Az Úr kísérei lép-teiteket!

Uther von Mantis (#1564)

▼Hé, emberek és egyebek! Joes Kys nem rég meghirdette a Kristály Légio információs hálózatát, viszont azt mondta nekem, hogy nem tolonganak az érdeklődők. Ennyire jól informált mindenki? Vagy csak a SectorNet a lassú? Mindegy, ha infó kell, keresd Joest (#2606) vagy engem (#1519), és csak figyelj, milyen lazán találkozik kibúvót az infóküldés alól. Meg tudnám sügnni nekem valaki, hogy mit kerestél itt, a Formato III-ban egy Leviathan és egy Özeveg? Ezek egyike 4-es, másika hatos agyú. Nekem miért nem lehet itt Vihar-szárnymag? Más. Eladnék három konténer titánt, darabját 20 000 IGL-ért. Az ajánlat soha nem évül el. Nem tudjátok egészen véletlenül, hogy hol javítják az idegenek a gépeiket? Legalábbis én még nem találkoztam sebesült zarggal. Ti igen? Ez itt pont olyan, mint egy befejezés. Na üdv! III. 25.

Anastasius Focht (#1519)

a Nova Macskáról

▼Tisztelt kapitányok! Az LP-s hirdetésem még áll, annyi különbséggel, hogy bármilyen hajó(k) jelentkezését várom. (Akár egy Mecator Alpháét is!) Én egy Sparkkal vagyok. Gyerekek, mozgassátok a kezeteiket, uszonyotokat, csápotokat... stb. IV. 12.

Lexandro (#1468)

▼Extos xenói egyesületje! Csatlakozzátok alakuló szövetségünkhöz, a Vasgárdához! Várunk minden olyan kapitányt, akik nem csak beszélni, hanem tenni is akarnak fajunk érdekében. Ne feledjétek, segítségben az erő! Jelentkezni a következőknél lehet:

Kutyafej tartár (#1341)

és **Shienn G'horr (#2575)**

▼Xenók, ne feledjétek a régi korok dicső bölcsességét:

„Xeno ököl vasököl, s ahova csap ott fika, bokor stb. nem nika.”

Shienn G'horr (#2575), a vasgárdista

▼Helló, kapitányok! Aformato III-ban keresek eladó Giga-Beamet, ugyanitt LP-s flottához keresek Scorpion Thundert, vagy Galleon Goldot.

Lexandro d'Arquebus (#1468)

▼Tisztelt kalandozótársaim! Úgy gondoltam itt van az ideje annak, hogy én is írjak valamit az AK-ba. Szinte az elejétől kezdve játszom a KG-n, és senkitől sem kértém még semmit. De most szeretném, ha a kalandozók közül valaki kisegítene. Most elcsúszott lenne igazán szükségem valamire, egy pár Archeo komponensre: 5 db coburn szál, 5 db pulzar kristály, 5 db tieberson fókusz. Az árban megegyeznénk. Jelenleg az Albionban vagyok. Köszönettel:

Alexandra Kozlowsky

a Mythos fedélzetéről

▼A vakító felvillanások olyan gyorsan követték egymást, hogy szinte egybemosódtak. Úgy látszott, mintha a négy zarg hajó egyszerre robbant volna atomjaira. A lassan oszló ionfelhő méltóságát teljesen győztesen úszott el egy Cyclon Spark. Kanárisárga színű, oldalán fekete koponyával és két villámmal... Helló! Ezúton tudatom azon hős kapitányokkal, akik hasznos tanácsaikkal és jóindulatú barátságukkal segítettek eddigi karrieremet (továbbá mindenki mással is), hogy 38. fordulóim legyőztem 217 zargot (141-et blokádból), 2 mezont, 37 egyéb hajót és egy kalandozót. Jelenleg a Formato III. 124-es rendszérének 7-es és 14-es holdjai körül bók-lászom. Írjátok meg, ti merre jártok! IV. 2.

Maren Schanume (#4447)

TIHOR MIKLÓS

Aranyszforrás



Lord Fezmin aggódba nézte a dombokat a túloldalon. Egyelőre nyoma sem volt az ellenségnek, de a felderítők híreiből már tudta, hogy nem kell sokáig várniuk. A hadúr óriási, páncélba öltözött alakja mellett eltörpült a hosszú szakállát idegesen markoló mágus, Zu'lit, aki most torkát kőszörülve próbálta felhívni magára a figyelmet. Az alakváltó hadúr ingerülten fordult felé. Mind felépítésében, mind kinézetében inkább hasonlított egy nagyragadozóra, mint egy humanoidra. A varázsló, még mindig a szakállát markolászva, idegesen megjegyezte:

– Remélem, tényleg minden szükséges előkészületet megtettünk.

Lord Fezmin biccentett, és szemöldökét ráncolva hátranézett. Tízezer katona sorakozott mögötte, páncélos lovagok, elf íjászok, gyalogos zsoldosok és még néhány bérnök is. Egy ekkora seregnek elégségesnek kell lennie bármivel szemben, ami erről a világról származik – csak hát ez az ellenség nem ilyen volt. Zu'lit visszaemlékezett arra, amikor felfedezték a dimenziókaput. Nem lehetett megállapítani, hogy miért volt nyitva, de az bizonyos volt, hogy valami nagyon gonosz és nagyhatalmú dolog jött át rajta. A kaput sikerült ugyan becsukni, de a baj már megtörtént. Az átjárót megnyitó mágus azóta sem került elő. Hamarosan kiderült, hogy a „vendég” nem más, mint egy Thargodan herceg, amelynek a neve Oniuteem'onaleekharonbaaen (a Felejtés és Halál Ura), vagy röviden csak Ouitmlen. És ez még csak a jó hír volt. A rossz az, hogy Ouitmlen a nekromantika egyik legnagyobb mestere, így hiába zárták be a kaput, a Thargodan így is képes volt sereget toborozni, ennek a világnak a holtjaiból és szellemeiből. A korábbi háborúk ősi csatamezőit végigjárva, hamarosan zombik, csontvázak, lidércek és hasonlók tömege mentelt a kaoszúr mögött. Vámpírok, vérfarkasok és az éjszaka más teremtményei csatlakoztak hozzá. A sereget sötét felhők és fekete madarak csapatai kísérték, a felégetett föld füstje mérföldekről jelezte, merre járnak.

Zu'lit barátjához, a környék földesurához, Lord Fezminhez fordult a rossz hírel, aki azonnal sereget toborzott, a környék többi hűbéruának bevonásával. Lord Fezmin, a zseniális stratégia, Vixet mezejét jelölte meg a csata színhelyéül. Fényes nappal kell megütközniük, amikor az élőholtak a leggyengébbek! Úgy tűnt, Lord Fezmin az egészet mindössze egy hadgyakorlatnak tekintette a Gruangdaggal küszöbön álló háború előtt. A varázslónak azonban más volt a véleménye, neki ugyanis már volt dolga nem evilági lényekkel. Tudta, egy Thargodan herceg több, mint egy ormótlan szörny, amelyet néhány jól irányzott kardcsapással egy képzett harcos a másvilágra küldhet.

Aztán mindketten megérezték. A föld nagyon gyengén remegni kezdett, és az égen előtűnik sötét felhők jelentek meg. A felhők természetellenes gyorsasággal haladtak feléjük, noha szél egyáltalán nem fújt. Lord Fezmin hátrapillantott: katonái erősebben markolták a fegyvereiket. Feszült várakozás következett, és a remegés erősödött. A felhők most már felettük voltak, a csatamezőre félhomály ereszkedett. Azért a szemközti dombokon megjelenő fekete tömeget jól látták. Nyugatra és keletre is végeláthatatlan sorokban özönlött elő az ellenség, imbolygó járású, fekete alakok, hajlott hátú, földig érő karmú mutánsok, rég halott óriásszörnyek mágikus úton animált csontvázai. A sereg felett pedig számtalan kisebb-nagyobb szárnyas teremtmény repült, vörösén izzó szemüket még ilyen távoból is látni lehetett.

Lord Fezmin intésére a katonák megindultak, először sétálva, majd rohmozni kezdtek, üvöltésükbe beleremegett a vixeti csatamező. A bérnökösök is munkába kezdtek, tűzgolyókat szórtak az élőholt hadsereg közepébe. Zu'lit hosszas mormolása eredményeképp a felhők megnyíltak, és az égből egy óriási, izzó üstökös csapódott a horda közepébe.



Aramyforrás

– Csak ennyi? Többet vártam ekkora hókuszpókusz után! – vetette oda Lord Fezmin kacagva, ahogy előrevágatott. Zu'lit mérgeesen újabb mozdulatokat tett, és a felhők közül hamarosan villámok kezdtek csapdosni, tucatszám égetve el az ellenséget.

– És erről mi a véleményed? – morogta magában a varázsló. Az eget elfektetítették a nyílveszők, de amikor becsapódtak, nem látszott, hogy megritkultak volna a horda sorai. Aztán az egymás felé rohamozó seregek összecsaptak.

A katonákat ugyan megpróbálták felkészíteni az élőholtakkal való harcra, de valójában senkit nem lehet ilyesmire felkészíteni. Azok, akiknek sikerült utat vágniuk a csúszómászó zombik seregében, a lidérckirályokkal találták szembe magukat. Az élőholt urak egyetlen érintésükkel elszívták áldozatuk lelkét, aki a következő pillanatban már az ő irányításuk alatt harcolt. Már egy órája tombolt a harc, Lord Fezmin visszatért, páncélja és lova csutakos volt a fekete vértől és a felismerhetetlen organikus részeketől.

– Nem bírunk velük – rázta a fejét. – Irtózatosszerű lények vannak ebben a seregben, földöntúli erejükkel halandó nem képes szembeállni. Némelyek felfalják az elesetteket, és így lesznek erősebbek, mások teljesen elpusztíthatatlannak. Hathatósabb mágikus segítségre lenne szükségünk.

Zu'lit csak a fejét rázta szomorúan, de aztán távra maradt a szája, és előremutatott. A sötét sereg hátsó soraiból valami hatalmas méretű mozgott előre. Egy fekete figura, öt-hat méter magasán, óriásként magasodott a tömeg felé, két hihetetlenül hosszú karmokban végződő karja halálós kaszaként nyitott magának utat. Amerre járt, fekete köd telepedett mindenre. Azok a katonák, akiket megérintett, rongybaként rogytak össze, de az élőholtakra láthatólag nem volt hatással.

– Uramisten... – rebegte Zu'lit. – Adtunk Ouitmlennek újabb tízezer katonát, ennyit tettünk... – Lord Fezmin mérgeesen megfordította a lovát, és vágatni kezdett a csata felé. A hatalmas, sötét alak Ouitmlen volt, az iszonyatos hatalmú Thargodan herceg. Állati pófája mosolyra



húzódott, ahogy megpillantotta Lord Fezmin alakját. Öblös hangja bezengette a csatateret.

– Lord Fezmin, halandók gyöngye vezérel! Halld hát ajánlatomat! Tedd le a fegyvert, add át földed és szabadon elvonulhatsz. Vagy harcol tovább, és lelked és katonáid lelke az örökkévalóságig rabszolgám lesz, amelyet kedvemre kínozhatok!

A fülsikertető csatazaj ellenére is messzire lehetett hallani a hadúr válaszát.

– Ouitmlen, az általad kínált lehetőségek egyikét sem kedvelem. Inkább pusztulj, sereggeddel együtt! – ezzel Lord Fezmin vaskesztyűs markával összeroppantotta a nyakában lógó amulettet. A felhőkön felülről vakító fényugrasz törött át, és egy szárnyas, fehér alak ereszkedett alá.

– Raia angyala! Raia elküldte hozzánk arkangyalát! – suttogták a katonák egymás közt, ahogy minden harcoló szinte megdermedt. Az angyal méltóságteljes szárnyacsapásokkal lejjebb ereszkedett, majd kitérta karjait. A következő pillanatban elszabadult a káosz. Az élőholt lények egymást kezdték pusztítani, marcangolni. Ouitmlen dühödten emelte fel tekintetét, kezéből fekete sugarak indultak az arkangyal felé, a szent teremtményre azonban láthatóan nem hatott a gonosz varázslat.

A katonák döbbenetét lassan felváltotta az öröm, és újult erővel kezdték az egymás csépelellenségét kaszabolni. A felhők oszladozni kezdtek, fentről vakító napsugarak értek a földre. Amelyik élőholtat a fényugrasz elérte, sistréggel elégett. Ouitmlen dühödten hátravetette a fejét, és ordítani kezdett. Két felemelt karja között lassan egy ezüstösen vibráló korong jelent meg. A korong lassan elfeketedett, és fe-



Zu'lit a parancsnoki sátor mellé telepörtált, és fenntartotta az energiafüggönyt, amíg képes volt rá.

Gemina kétségeesetten figyelte az erdőjébe özönlő sereget.

– Mi történt? – kérdezte a katonáktól. Az összefüggéstelen, zagyva magyarázatokból a druidanó lassan kihámozta, hogy Lord Fezmin borzalmas vereséget szenvedett. Gemina haragosan nézett nyugat felé, Vixet irányába. Tudta, hogy a Thargodan herceg következő célpontja az ő erdeje lesz, hiszen az élőholt sereg életergiára vágyik, márpedig hol talál többet, mint az élettől duzzadó erdőben?

Az úton feltűnt Lord Fezmin vágató alakja. A hadúr lefékezett a druida mellett, és szomorúan ezt mondta:

– Hölgyem, minden elveszett. Meneküljön, amíg lehet.

– Nem. – felelte Gemina összeszorított foggal. – Nem hagyom itt ezt a helyet. Földanya és az Aranyforrás segíteni fog, hogy megvéddjem. Ha az erdő védelméről van szó, ígérem, nem adjuk olcsón – még a legelésző őzek is harcolni fognak, és harapásuk halálos lesz.

Lord Fezmin megsóválta a fejét, de aztán bólintott.

– Nem fogok magára hagyni egy védtelen nőt, segíték a védelem megszervezésében. De amit tízezer jól kiképzett katona, mágusok segítségével sem tudott megállítani, az ellen néhány erdei tündérnek sincs esélye.

– Majd meglátjuk – mondta Gemina elszántan.

A tisztáson Gemina és Lord Fezmin mellett ott volt Diána, Gemina szépséges nővére; megérkezett Zu'lit, és persze a sereg megmaradt parancsnokai. Lord Fezmin vágyakozó pillantást vetett Diánára: Elenios szépséges papnője utolsó találkozásukkor teljesen elcsavarta a fejét. Most azonban sokkal fontosabb dologgal kellett törődniük. Zu'litot leszámítva, az éjszaka egyikük sem aludt. Hosszas vita után végül megállapodtak, hogy a védelmet nem az erdő szélénél, hanem a mágikus Aranyforrás mellett, az erdő szívében fogják felállítani. Zu'lit a mágikus védelemről gondoskodik, Gemina az erdő lé-

lüllete mozogni kezdett, mintha valami ki akar-na belőle törni. Aztán egy hatalmas repedéssel a korong kettészakadt, és kiemelkedett belőle egy fekete felhő. A felhő lassan alakot öltött, és a tetején három vörösén izzó szem jelent meg. A jelenség kinyújtotta csápjait az arkangyal felé. Harc kezdődött a két korlátlan hatalmú lény között, ahogy mágikus és egyéb energiáikat egymásnak feszítették. Zu'lit tátott szájjal bámult. Ha tudta volna, hogy a Thargodan még egy halálelementálnak is parancsolni képes, nem engedte volna Lord Fezmin ebbe a csatába! Hatalmas villámlás és mennydörgés közepette mindkét küzdő lény eltűnt. A sötét sereg még tovább marta saját magát, de Ouitmlen már dörgő hangon parancsokat osztott. Az elesettek felemelkedtek, és újra hadrendbe álltak, és néhány perc múlva már ugyanott tartott a csata, mint az arkangyal megérkezése előtt. Látva, hogy az arkangyal eltűnt, Zu'lit tudta, hogy a csata elveszett. A túlélő katonák szívét félelem töltötte el, és fejvesztve menekülni kezdtek, Lord Fezmin hiába próbálta őket visszatartani. Zu'lit látta, hogy eljött az ő ideje.

Maradék varázserejét felhasználva, mágikus energiafüggönyt vont az élőholt armada és a túlélők közé. Az energiafüggöny ugyan csak lassította az ellenséget, de így is elegendő időt nyertek vele a meneküléshez. Lord Fezmin felágaskodó lováról dühösen szabdalta a fal innenső oldalán rekedt élőholtakat, amikor Zu'lit mellé érkezett.

– Uram, menekülnöd kell! Nélküled nem tudjuk az ellenállást megszervezni! – A hadúr, látva, hogy az energiafal elegendő időt biztosít seregének, biccentett, és megfordította a lovát.



Aranyforrás

nyeit hívja segítségül, míg Lord Fezmin megmaradt seregét készíti fel.

Az Aranyforrás egy domb oldalából fakadt, semmi különös nem volt rajta, nem volt aranyból, nem csillogott, vagy hasonló. Vize azonban hihetetlenül üdítő volt, mindenfajta betegséget meggyógyított. Most hosszú sorban álltak a katonák, megmosakodtak a vízben, majd amikor elfoglalták őrhelyüket, a Gemina által előhívott erdei manók, tündérek, állatok következtek. Még az erdőben élő őshangyatorzs is csatlakozott a sereghez. A békés óriásrovarok királynőjével sikerült megértetni, hogy ha nem szállnak harcba, később már önmagukban nem lesznek képesek védekezni.

Zu'lit fel-alá járkált, és közben igyekezett a vállán üldögélni, izgatottan magyarázó apró teremtményt, familiáriását elhessegetni. Miután felfrissítette magát az Aranyforrásból, újult erővel látott neki védőrúnákat és csapdavarázslatokat felállítani.

Mikor az élőholt horda megérkezett, már minden készen állt. Lord Fezmin szomorúan markolászta az üres láncot, amelyen az apjától kapott családi ékszer lógott. „Csak végső szükség esetén használd” – mondta apja, és valószínűleg ezekkel a szavakkal kapta meg az ő apjától, és így tovább, ki tudja, hány generáció óta. Lord Fezmin felhasználta az amulettet, megidézte az arkangyalt, de még ez is kevés volt. Hogyan segíthetne egy egyszerű gyógyforrás?

Az erdő felé nyomuló horda félelmetes volt. Soraikban ott meneteltek a nemrégiben még a vixeti csatatéren a jó oldalon harcoló páncélos vitézek, de ezúttal üres szembödrük kifejezéstelenül meredt előre szétmarcangolt arcukból. Az élőholtak szennyvízáradatként folytak bele az erdőbe. Amihez hozzáérték, elsorvadt, elhervadt. A fák dühöden nyújtották ki ágaikat, és téptek ketté egy-egy zombit, de mindez kevés volt, a következő pillanatban már leveleik feketén hullottak alá, kérgüket megannyi karom tépte le. Gemina könnyes szemmel állt, érezve az erdő pusztulását.

Aztán heves robbanások jeleztek, hogy a sereg elérte Zu'lit csapdát, fájdalomkiáltás azonban nem hallatszott – a lelketlen holtak hang nélkül másztak át darabokra hullott társaikon. A parancsnokok rettegve várakoztek, tudták, hogy az élőholtak megjelenése félelmet kelt majd szívükben. Aztán felbukkant az ellenség, de nem



éreztek mást, csak dühöt. A parányi védősereg üvöltve vetette magát a csatába, míg a két szárnyon állat, manók, őshangyák estek neki a sötét hordának. Nyoma sem volt a legendás félelemhullámnak, amit az élőholtak keltenek. A védőket arany színű fény burkolta be, amely lángra gyújtott minden gonosz lényt, amelyhez hozzáért. A lidérckirályok érintése hatástalan volt, megégett karjukat sikoltozva húzták vissza, amikor egy-egy aranyol alak lelkét megpróbálták elszívni. A hullazabálók megfeketedtek, elfolytak, ahogy megpróbálták az Aranyforrás által megperzselt társaikat felfalni. A harcban maguk a fák is részt vettek, ágaikkal körbefonták, a földre rántották a levegőből lecsapni próbáló vámpírokat. A kis szárnyas manók előzőnlőtték az össze-vissza kalimpáló szörnycsontvázakat, és a csontokat megragadva, pillanatok alatt darabokra szedték őket. Nagy testű medvék taposták szét az imbolygó zombikat, a kemény páncélú őshangyák pedig falat alkotva nyomultak előre, lekasabolva mindent, ami az útjukba került.

Aztán előléptek az erdőből Ouitmlen személyes testőrei, a hatalmas méretű, ébenfekete, izzó szemű élőholt gárdisták, majd hordányi kisebb-nagyobb szárnyas Thargodan, B'Wactan kíséretében maga Ouitmlen is. A sötét herceg manceit felemelve, a pokol nyelvén szólalt meg, olyan erőket idézve meg, amelyek mellett még a félelmetes halálelementál is eltörpül. A mellette nyüzsgő B'Wactanok egymás után lobbantak fel izzó lánggal, hogy aztán csak hamu maradjon utánuk. A felhasznált negatív energiából Ouitmlen egy hatalmas fekete felhőt formált, amelyet egy mozdulattal a csata felé küldött. A felhő maga volt a megtestesült



ISZONYAT: mindent elnyelt, amihez hozzáért, legyen az akár az Aranyforrás által védett katoná, manó, vagy agy nélküli élőholt. Az iszonyat felhője akadálytalanul jutott el a tisztásig – Zu'lit előtte rogyott a földre, miután minden varázsergiáját felhasználta, hogy megállítsa a szörnyűséget, persze hiába. Ekkor döbbenetes dolog történt. Az Aranyforrás vize forrni kezdett, és óriási gőzfelhővé változott! A szikrázó, forró felhő szemberepült az iszonyat felhőjével, és amikor találkoztak, hatalmas robbanás következett be. A harcolók szanaszét repültek, és a robbanás helyéről ezernyi aranyló fénysugár indult ki. Az élőholt gárdisták, az elpusztíthatatlan lidércurak és a sötét sereg maradék katonái sercege, lángolva égtek el. A védők döbbenetükből magukhoz tértek, aztán egységesen hangzott fel diadalüvöltésük.

Quitmlen lépett elő, tombolva. Ő is ezernyi

sebből vérzett, az Aranyforrás megsebezte, de nem ölte meg. Lord Fezmin lépett elé, kardját aranylós fénnel vonta be az Aranyforrás utolsó sugara. A Thargodon herceg védekezően maga elé emelte karmait, a fegyver azonban átszelte őket, mint a vajat, és kettéhasította a démon ébenfekete testét. Quitmlen egy földöntúli sikollyal hagyta hátra porhüvelyét, és tért vissza a Sötét Földre. Egy pillanatig döbbszent csend uralkodott, aztán örömujjongásban törtek ki az emberek. A manók, tündérek apró szárnyaikkal csapkodva, a levegőben perdültek táncra, az őshangyák mandibuláikat csapkodták össze. Gemina Zu'lit nyakába borult, de zokogva, nem nevetve: a fél erdő elpusztult, és az Aranyforrás kiapadt, helyén csak egy megfeketedett szikla maradt.

Lord Fezmin sántítva, de mosolyogva lépett oda hozzájuk. A parancsnokok mind gratuláltak neki, Diána pedig egyenesen a nyakába ugrott. Zu'lit Geminát próbálta vigasztalni.

– Neked és az erdőnek sikerült az, ami egy hatalmas seregnek nem. Az Aranyforrás segítségével egy olyan gonoszt pusztítottunk el, amely az egész világ létezését fenyegette! Elismerem, hogy Földanya és a természet mágiája olyasvalami, amivel a mágusok varázslatai sohasem tekedhetnek.

Gemina könnyes szemekkel ránézett, és bólintott. Az áldozat, amit az erdő hozott, szükség-

ARANYFORRÁS

b e m u t a t ó v e r s e n y

Időpont: 1999. május 30. vasárnap 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Kondor Béla Községi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.).
 Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal. (6 megálló).
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye három Aranyforrásból. Tesztelők nem indulhatnak!
Nevezési díj: 2000 Ft (tagoknak 1900 Ft).
Díjak: 4 gyűjtődoboz Aranyforrás.
Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134,
 vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

4 gyűjtődoboz kártyaveremény

Aranyforrás

Ú J H K K K I E G É S Z Í T Ő



Júniusban jelenik meg az új HKK kiegészítő, az Aranyforrás. Ezúttal a kiegészítő újdonságaival, érdekességeivel ismerkedhettek meg. Lényeges, új szabályok nem lesznek a kiegészítőben, viszont annál több apró újítás akad. Először is megjelennek olyan lapok, amiken az időzített vagy késleltet hatás kifejezés olvasható. Nos, az ilyen lapokra kijátszásukkor annyi jelzőt kell tenni, amekkora szám a lapon szerepel az időleges vagy késleltetett hatás felirat után. Ezek a jelzők folyamatosan fogynak a lapokról, minden előkészítő fázisban leesik róluk egy. Időleges hatás esetén a lap addig fejt ki a ráírt hatást, amíg még van a lapon a jelzőkből, késleltetett hatásnál pedig akkor lép érvénybe a lap képessége, amikor elfogytak róla a jelzők. Értelemszerűen ezek a lapok asztalra kirakható kártyák: lények, épületek, tárgyak, bűbajok stb. Ilyen az ideiglenesen tűzlelettel rendelkező *Köpködő brubatat*, a hat körig lényektől és varázslatoktól is egyaránt védő *Ezüst mágusok tornya*, vagy a maximumba gyógyító, késleltetett hatású *Földanya kegyeltje*.

Bevezettünk több új ikont is. Ezek közül talán a legfontosabb a horgony. Az úgynevezett horgonyos lapokat semmilyen módon nem lehet visszavetetni a kezedbe. A horgony bevezetésének két oka volt: egyrészt, hogy némileg védjük az asztalon kiépülő paklikat, másrészt a költséges lapokat próbáltuk megvédeni az olcsó visszavetető lapok-

tól (pl. *Molgan*). Ilyen horgonyos lap például a *Hős*, aki akkor használható a legjobban, ha egyedül van az asztalon, Raia repülő *Arkangyala*, vagy a három komponensért kijövő, lapdobató *Agydaráló*.

A másik új ikon, amivel találkozhattok, a zászló. Ez az úgynevezett erőd lapokat jelöli. A TF-játékosoknak ismerősek lehetnek a helytartói városok erődjeinek katonái, akik most a kártyában is megjelennek. Persze nem csak ez a hat új kalandozó alkotja az erőd lapokat, maga az *Erőd* is megjelenik lapként, és akad még egy-két zászlós kártya. Ezek a lapok természetesen együtt a leghatékonyabbak, tovább bővítik az etnikum paklik sorát. Az etnikum paklik közé tartozik a vámpír pakli, a kiegészítőben több vámpír is található, ráadásul a *Vámpírmágia* is segíti őket.

Az Aranyforrással két új faj jelenik meg a HKK-ban: ezek az őshangyák és a manók. Az őshangyák a quwargok ősi ellenfelei, ma már nem ismertek a Túlélők Földjén, de hajdanán a quwargokhoz hasonló virágzó faj voltak. Ahogy az egyik flavor is mondja: „amit a quwargok pusztítással, azt ők építéssel próbáltak elérni.” Ebből fakadóan aztán örökös háborút vívtak a quwargokkal. Rengeteg fajta őshangya bukkan fel a kiegészítőben, bolyuk is van, így komplett paklit lehet rájuk építeni. Versenyen talán nem lesznek olyan erősek, mint a quwargok, bár ők pont quwargok ellen a leghatékonyabbak, az ilyen paklit valószínűleg megverik. Csak pár ízelítő az őshangyákból: az ellenfélnek haldokló quwarg jelzőt adó *Őshangya szabotőr*, a hangatos nevű *Őshangya bere*, melynek kijátszásakor hasonlóan a paklidból egy őshangyát, vagy az őshangyák feláldozásával sebző *Őshangya ostromgép*.

A manók háromért kijövő 2/1-es, repülő, kis hátránnyal és különböző speciális képességekkel rendelkező lények, minden színben vannak, Manók földjével (helyszín) és királynővel (Bufa lap). Inkább érdekességnek számítanak, mint erős versenypaklinak, de a manók az őshangyáktól eltérően nemcsak egymással használhatók, hanem önállóan, más paklikban is.

Más, új pakliötleteket adó lapok is megjelennek. Ilyen például Rughar ajándéka, ami az ellenféllel nemcsak lapot húzat, de varázspontot is elvesz tőle, így nagyon jól kombózik a Zarknod oszlopával.



A régi gyenge koncepciók közül is megerősítettünk néhányat. A kézben levő lapokat dobató pakli jelentősen megerősödött, szertem akár versenyt is lehet vele nyerni. Régebben *Az agy kifacsarása* volt szinte az egyetlen jó dobató lap, de ebben a kiegészítőben napvilágot lát még három társa (pl. a 4 VP-ért két véletlenszerűen választott lapot eldobató *A jövő felejtese*), ezekkel és a *Mágikus kislüssel* nagyon jó paklit lehet összerakni. A korábban már említett *Agydaráló* is ebbe a pakliba kívánkozik, hiszen ezzel folyamatosan dobathatjuk az ellenfél kezét. A dobató lapok jól kombinálnak a *Kaosztornádóval* is, ami visszaveteti kézbe azok az asztalon levő kártyákat, amik után a gazdájuk nem dob el egy lapot a kezéből. Egyszóval eszentül mindenki retteghet attól, hogy a meccs során nem lesz a kezében lap, az ellenfele mindet eldobatja.

A *Khór földjével* bővült varkaudar pakli is jelentősen megerősödik a nem lény lapokat passzivizálni képes *Varkaudar kémmelel*, és a varkaudar lapok kijátszási költségét jelentősen csökkentő *Varkaudar sámán*nal.

Nem említettem még azokat a lapokat, amik miatt az Aranyforrás nevet adtuk a kiegészítőnek. Ezek a gyógyuló lapok. Rengeteg olyan kártya van, ami akár közvetlenül, akár közvetve gyógyít, ezzel is igyekezzünk kissé lassítani a mára már nagyon felgyorsult játékot. Csak néhány példát említek: a *Teljes gyógyulás* a maximális életpontra gyógyít mindössze nyolc varázspontért; a *Zu'lit energiafüggőnye*, ami mellett egy körben maximum ötöt lehet sebződni; a *Napkirály ajándéka*, mely akkor gyógyít, ha visszaveszed a kezébe, így csak a varázspont a korlátja annak, hogy egy



körben mennyit gyógyulsz vele; vagy a csak nemlény-sebzésre működő *Sebek befornak*, a *Mágikus regenerálás*.

Hogy mik lesznek a kiegészítő legerősebb, legkedveltebb lapjai? Véleményem szerint a már említett dobató lapok, a *Napkirály ajándéka*, a *Teljes gyógyulás*, *Az időrabló érintése* (bármilyen lapot le lehet szedni vele két varázspontért), a *Fekete lyuk* (ami a gyűjtőt semmizí ki), *Földanya gyümölcsei* (egyszerre termel komponenst, és szedi el a varázspontot az ellenféltől), a nemcsak lényekre, hanem minden lapra vonatkozó *Ébínség*, az *Iszonyat*. A lények közül a célozhatatlan *Elemi rin*, és a leszedhetetlen *Kronokukac*, a beépített *Szirének énekével* rendelkező *Wyscanzi szirén*, vagy a repülő, mágikus védelmű *Arkangyal* viszi el a pálmát.

Találkozunk a bemutatóversenyen!

DANI ZOLTÁN

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Ha még nem voltál versenyen, itt az ideje, hiszen az amatőr kategóriában te is nyerhetsz!

Időpont: 1999. június 19. 10 óra (nevezés 9-től).

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

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

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lapok: A mágia létsíkja és az ultraritkák.

A Tiltott mágia csak kiegészítőben használható.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1998 június 30. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft.

Az amatőr kategóriában 2 gyűjtődoboz Árnýékhold.

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

vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

33 000 Ft pénzdíj
2 gyűjtődoboz kártya az
amatőr kategóriában

ÚJ VERSENYEK

MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN



KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: 1999. május 22. szombat, 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Körmeny, M⁰vel⁰dési Központ. (A városház mögötti utca.)

Szabályok: Hagyományos, hatfordulós verseny. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díj: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

Varga Márton, tel.: 94-411-665.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra!

IDŐPONTVÁLTOZÁS

Időpont: 1999. május 29. szombat, 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium, 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől).

Szabályok: Hagyományos, hatfordulós verseny. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás.

Nevezési díj: 666 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díj: Ultraritka lap, 1 gy⁰ttodoboz

Árnyékhold, els⁰ díj: 10 000 Ft.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban

tel.: 239-2506, 06-30-9245-850.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra!

PÁROS VERSENY

Időpont: 1999. június 6.

Helyszín: Erkel Ferenc M⁰vel⁰dési

Központ, Nagykánizsa, Ady u. 5.

Szabályok:

Páros verseny négyzín⁰ paklikkal.

Tiltott lapok: Szerepcsera, A mágia síkja, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

Nevezési díj: páronként 700 Ft.

HSZ tagjainak 25% kedvezmény.

Díjak: ultraritka lap, sok pakli.

Érdeklődni lehet:

Valu Gábor, 93-314-507.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: 1999. június 12. szombat 10 óra (9 órától nevezés).

Helyszín: Szarvas, Vajda Péter Gimnázium B épülete (rég⁰ Úttör⁰ház), Vajda P. u. 26. Megközelíthet⁰: a vasútállomástól a Vasút utcán, az autóbusszállomástól a Szabadság utcán keresztül.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Tiltott lapok: az ultraritikák, A mágia létsíkja és az Alkalmazkodás.

Díjak:

Ultraritka lap, alap- és kiegészít⁰ paklik.

Nevezési díj:

450 Ft, szövetségi tagoknak 350 Ft

Érdeklődni lehet: Szin Bence,

5540 Szarvas, Strand u. 8/10. 5540,

tel.: 66-313-152,

e-mail: szincs@externet.hu

5540 Szarvas, Strand u. 8/10. 5540,

tel.: 66-313-053,

e-mail: yat@egon.gyaloglo.hu

A versenyen indulási jogot lehet szerezni

a HKK Nemzeti Bajnokságra!

ÚJ NEMZEDÉK

Időpont: 1999. május 29. vasárnap 10 óra (nevezés 8-tól).

Helyszín: Kolping Oktatási Központ, Gyöngyös, Török Ignác u. 1.

(a buszpályaudvartól 5 percre).

Szabályok: Nem lehet használni az alapkiadás és a H⁰skorszak lapjait, valamint az ultraritikákat.

Nevezési díj: 350 Ft.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás, tel.: 37-314-447

GYŰZTELEM JUTALMA

Időpont: 1999. május 29. 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Klub, Hatvan, Grassalkovich M⁰vel⁰dési Központ.

Szabályok: Hagyományos verseny.

A verseny különlegességét az adja, hogy minden forduló gy⁰ztese egy ritka lapot kap ajándékba.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 500 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen 400 Ft-ért a Dungeone Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet krt. 37.) a verseny megel⁰z⁰ napig.

Érdeklődni lehet:

Mátyus Gergely, 20-913-6459

és Dungeone Szerepjátékbolt 351-6419.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: 1999. június 6. vasárnap 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín:

Káocsfellegrvár, Debrecen, Kálvin tér 2/B.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás, Ördögi mentor, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 100 Ft).

Érdeklődni lehet:

Bíró Gábor, tel.: 52-482-962

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra!

KAVALKÁD

Időpont: 1999. május 22. 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Békéscsaba, IFI HÁZ, IFI Casino, Derkovits sor 2.

Szabályok: MINDEN(!) lap használható, nem él a négyzín korlát, de minden lapból csak egyet lehet használni.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300 Ft).

Nyeremény:

ultraritka, paklik, tapasztalat...

Érdeklődni lehet: 66-325-583

(Gomba), gomba@pluto.szikszi.hu,

gomba@arthur.bmk.hu

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: május 30. vasárnap 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín:

Pécs, Esztergár L. út 19. III. emelet 302.

Szabályok:

Minden lapból csak egyet lehet használni.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: 72-253-055/3320-as melléken Fábos Zsoltnál vagy Fenyvesi Krisztiánál.

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK...

Időpont: 1999. június 12. szombat 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Gy⁰, Pet⁰fi Sándor Városi M⁰vel⁰dési Központ, Árpád u. 44.

Szabályok: Csak a 3. kiadás, a H⁰skorszak, a Chara-din és a Létsíkok lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Kasztroplanáris stigma, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300 Ft).

Érdeklődni lehet:

Hucker Szabolcs, 96-424-109



ÚJ VERSENYEK

MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN

ÁLARCOSBÁL

Időpont: 1999. június 26. 10 óra
(nevezés 9-10).

Helyszín: Békéscsaba, IFI HÁZ,
IFI Casino, Derkovits sor 2.

Szabályok: Hagyományos verseny.

A lapokat lehet „cettlizni”. Vagyis a nevezési lapodon egyértelműen fel kell tüntetni az általunk kijelölt rovatban, hogy a lap milyen lapként funkcionál. Egy „x” nevű lappal csak egyféle lapot helyettesíthetsz, tehát másik lap helyettesítésére már nem használhatod fel! Csak olyan lapot használhatsz fel a helyettesítésre, ami sem a pakliban, sem a kiegészítőben nem szerepel! Maga a cettlizés nem kötelező, de ha olyan lapot játszol ki, ami nem az, ami, akkor azt közölnöd kell az ellenféllel! Az ellenfél az első játék után bármikor ellenőrizheti, hogy nem csalás-e, az első játszma folyamán pedig a bíróhoz fordulhat gyanújával. A verseny formája folytan felmerülő esetleges félreértések miatt kérjük a játékosok megértését és türelmét. A speckó szabályokra az esélyek egyenlősége miatt van szükség. Különösen várjuk a nem békéscsabai, de megyei kártyás társaságok részvételét! Tiltott lapok az ultraritkák és a Mágia létsíkja.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300 Ft).

Nyeremény: A szokásos díjak mellett a legeredetibb cettlikkel játszó játékos különdíjban is részesül.

Érdeklődni lehet: 66-325-583
(Gomba), gomba@pluto.szikszi.hu,
gomba@arthur.bmk.hu

II. TAVASZI HADJÁRAT

Időpont: 1999. május 29. szombat
10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Zalaegerszeg, Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”).

Szabályok: Minden játék úgy kezdődik, hogy játékban van egy Kalandozók városa, aminek hatása megszűnik akkor, ha valaki egy másik helyszínt játszik ki. Minden paklinak legalább 10 kalandozót kell tartalmaznia (a csere után is). Tiltott lapok: A mágia létsíkja, az Alkalmazkodás és az ultraritkák, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

Nevezési díj: 400 Ft

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

Balogh Ákos, tel.: 20-950-7810,
e-mail: turulmadar@drotposta.hu

PÉNZDÍJAS HKK VERSENY

Időpont: 1999. június 27. vasárnap,
11 óra (nevezés 10-10).

Helyszín: Elysium, 1132 Bp. Csanády
u. 4/B (bejárat a Kresz G. u. felől).

Szabályok: Hagyományos, hatfordulós verseny. Tiltott lapok: A mágia létsíkja.

Nevezési díj: 700 Ft (tagoknak 550 Ft).

Díj: Ultraritka lap, 1 győztesdoboz

Aranyforrás, első díj: 10 000 Ft

Érdeklődni lehet: az Elysiumban

tel.: 239-25-06, 06-30-9245-850.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: 1999. június 26. 10 óra
(nevezés 9-10).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Klub,
Hatvan, Grassalkovich Művelődési Központ.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: Nevezni lehet a helyszínen
500 Ft-ért, vagy budapesti játékosoknak
kedvezményesen 400 Ft-ért a Dungeon
Kártya szakútlemben.

Érdeklődni lehet:

Mátyus Gergely, 20-913-6459 és
Dungeon Szerepjátékbolt 351-6419.

*A verseny győztesei indulási jogot
szereznek a Nemzeti Bajnokságra.*

ARANYFORRÁS – BONTOTT PAKLIK

Időpont: 1999. június 12. szombat
10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Zalaegerszeg,
Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

Szabályok: A hivatalos megjelenést
megelőző, frissen bontott paklik versenyre
3 cs. Aranyforrásból.

Nevezési díj: 2000 Ft a paklik árával együtt.

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

Balogh Ákos, tel.: 20-950-7810,
e-mail: turulmadar@drotposta.hu

ARANYFORRÁS – BONTOTT PAKLIK

Időpont: 1999. június 13. vasárnap,
11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium, 1132 Bp.

Csanády u. 4/B (bejárat a Kresz G. u. felől).

Szabályok: Hatfordulós verseny,
3 csomag frissen bontott Aranyforrásból.

Nevezési díj: a kártyák ára (1950 Ft)
plusz 300 Ft (tagoknak 225 Ft).

Díj: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet: Elysium,

tel.: 239-2506, 06-30-9245-850.

ARANYFORRÁS – BONTOTT PAKLIK

Időpont: 1999. június 6. vasárnap
11 óra (nevezés 10-10).

Helyszín: Elysium kártya- és szerepjáték-
klub. Budapest XIII. Csanády u. 4/b
(bejárat a Kresz Géza u. felől)
tel.: 239-2506.

Szabályok: Frissen bontott paklik
versenye három pakli Aranyforrásból.

Nevezési díj: 1950 Ft (tagoknak 1850 Ft,
lányoknak 1800) a paklik árával együtt.

Díjak: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet: Dungeon Szerepjáték-
és Kártyabolt, Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban). Tel.: 351-6419.

Támogatja az Elysium és a Beholder Kft.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: 1999. június 12. 10 óra
(nevezés 9-10).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Klub,
Gödöllő, Petőfi Sándor Művelődési Ház

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: Nevezni lehet a helyszínen
500 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak
kedvezményesen 400 Ft-ért a Dungeon
Kártya szakútlemben. (Bp. VII. Erzsébet krt.
37.) a verseny megelőző napig.

Érdeklődni lehet:

Mátyus Gergely 20-913-6459
és Dungeon Szerepjátékbolt 351-6419.

*A verseny győztesei indulási jogot
szereznek a Nemzeti Bajnokságra.*

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

Május 22. szombat: M.A.G.U.S.

Május 23. vasárnap: Star Trek

Május 29. (új időpont) szombat:
(PéNZdíjas) HKK

Június 6. vasárnap:

Balogh Ákos, tel.: 20-950-7810

Június 12. szombat: M.A.G.U.S.

Június 13. vasárnap:

HKK – Aranyforrás – Bontott Pakli

Június 19. szombat: M.A.G.U.S.

Június 20. vasárnap:

Star Wars – Kvalifikációs – Normal

Június 26. szombat: Star Trek

Június 27. vasárnap: (PéNZdíjas) HKK

*A versenyek – ha külön nem jelöljük – egy-
gesen 11-kor kezdődnek. (Nevezni 10-10 lehet.)
Érdeklődni lehet a helyszínen, tel.: 239-2506,
vagy Szegedi Gábornál a 06-30-9245-850-es
számon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/B
– bejárat a Kresz G. u. felől.*

ÚJ VERSENYEK

VERSENYBESZÁMOLÓK

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

A GYŐZTES PAKLI

Szabálylap nincs.

(A múltkori győztes mentorpakliból kifelejtettem a Bőség zavarát.)

- 2 Kalandozók városa
- 2 Caramella
- 3 Csala–Csiny Csilla
- 3 Ragyogó Ron
- 3 Gwendolen
- 2 Lady Olivia
- 3 Ommó
- 2 Flavius
- 2 Kaporszakáll
- 2 Lavinia Lobara
- 3 Dornodon visszavág
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Égető tekintet
- 3 Gömbvillám
- 3 Tűzcsapás
- 2 Ezüst sereg
- 2 Bűbájmásolás
- 3 Álomörzők
- 2 A csodák palotája

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

- 1 Rius
- 3 Mágiatörés
- 3 A hatalom örülete
- 3 Pusztító végzet
- 3 Az ösök bilincse
- 2 Múltidőző
- 2 Tudatrombolás
- 3 Ámokfutó

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 17-én rendeztük. A verseny speciális szabálya az volt, hogy nem lehetett használni egynél kisebb idézési költségű épületeket és tárgyakat, a háromnál kisebb költségű egyéb lapokat, és azokat a lapokat, amelyek idézési költségében X vagy ? szerepel.

A versenyen 37 amatőr és 25 profi indult, örömminkre valamivel több, mint legutóbbi rendezvényeinken. Rendkívül kreatív paklik születtek, a profik között volt többféle kontroll-, mentor-, tárgyas-, horda-, kalandozós, varkaudaros pakli is. A szabálylapok közül is megjelent sokfélét használtak, volt *Manaforras*, *Elmepajzs* (konceptiós pakliban illetve védekezésékképp a *Tudatrombolás*, *Direkt kontaktus* ellen), *Kettős erőbedobás* a *Mester büntetéses–Álomvirágos* paklikban, a szokásos *Bőség zavara* mellett. Pasziánsz paklit nem láttam, és a játék is lassabb volt a szokásosnál, nagyobb szerepet kapott a játéktudás.

A profik mezőnyében Kis Borsó Csaba diadalmaskodott egy zseniálisan eredeti, Raia és Elenios kalandozókra alapozott paklival. A leírását oldalt olvashatjátok, de külön kiemelném a meglepően hatékony lapok közül az *Álomörzőket*, *Ommót*, *Ragyogó Ront*, az *Égető tekintet* és *A csodák palotáját*. A győzelemhez persze kellett a Csabától megszokott kiváló játék is.

A második helyezett Korányi Tibor lett, szintén nem szokványos paklival, amelyet akár kézből dobatónak is nevezhetünk. Ezt a szekciót *Az agy kifacsarása*, *Haarkon öregkora* és *A tanítvány lázadása* jelentette (plusz a kiegészítőben *Mágikus keisülés*). *Elmepajzs* szabálylappal játszott, a többi lap nagyjából kontrollpaklira vall (bár Elenios nélkül, Leahal – remekül használta pl. a *Lidércet* is), a lázadáson kívül *Gömbvillámmal*, *Haarkon dübével*, *Griffónix-szel* ölt.

A harmadik Szegeci Gábor lett, az ő paklija alapvetően kontrollpakli volt, de *Mester büntetésével*, *Álomvirággal*, *Ket-*

tős erőbedobással kombinálva, és a szokásosnál kicsit több lényvel (pl. *Kardfogú fülemile*, *Sárkánybébi*). A negyedik helyen Sass Tamás végzett, az itt is igen hatékony mentorpakli egy verziójával, a szokásos áldoznivalók helyett *Destabilizátorral* és *Kaktusztüskével*, érdekesség az *Erdei manó* használata.

Az amatőrök között Lampért Csaba győzött, mentorpaklival, egy-két szokatlan lap: *Gormaffi gormaffi*, *Diuretikus kráken*. A második Panyik Zoltán lett, hordával, amelyben 3-4 VP-s lények domináltak, használt *Tormikus egeret* és *Aranyló ugarbóját* is. A harmadik helyre Fábián Péter futott be, szintén mentorpaklival, érdekesség: *Aktivitás*, *Tüskés barci gromak*. Negyedik lett Hucker Szabolcs, érdekesség: *Posztív diszkriminációs*, *Morran MacMorranos* törpe kalandozókra épülő (!) paklijával, amelyben használt *Sőrsátrat* és *Fegyverboltot* is. Itt hívom fel az amatőrök figyelmét, hogy a legjobbakból az eredmények alapján profik lesznek, így mindig újabb játékosok kapnak esélyt a győzelemre és a díjakra.

Érdekességek a versenyről:

♦ Reinholz Ádám *Szent jogarokkal* 96 ÉP-t gyógyult.

♦ Kis Borsó Csaba *A csodák palotájával* egy meccsen 3 bűbajt szedett le, 14 ÉP-t gyógyult, és emellett még lényeket is irtott vele.

♦ Ugyancsak Csaba ellen Bedzsula Ádám hosszas gondolkodás után kijelölt 2 fantomsárkányt Flaviust támadni, mivel mindenképpen le akarta szedni, és Csabának egy aktív Gwendolen volt a tartalékjában. Nagy volt meglepetése, amikor Csaba 1 körre hátraküldte Flaviust Gwendolennel, aki így megmenekült, s a következő körben újra csatába indulhattak mindketten.

Mindenkit olcsó nevezési díjjal és rengeteg nyereménnyel várunk a Beholder Kft. versenyein!

MAKÓ BALÁZS



Kérdezz... ALOM KARTVA ...felelek!

Hat-e a mentális varázslatokra immúnis lényekre a Békítés? Mi a helyzet akkor, ha Szem szimbólumom van játékban?

Nem, nem hat, mivel a Békítés mentális varázslat. A mentális varázslatokra való immunitást sokan összekeverik a mágiaimmunitással. A mágiaimmunitás lényekre hatnak a lények egy csoportjára ható, nem sebző varázslatok. A mentális varázslatokra való immunitás viszont teljes védelmet biztosít, semmilyen mentális varázslat nem hat az ilyen lényekre. A Szem szimbólum gyakorlatilag immunitást ad, tehát ekkor sem működik a Békítés.

Ha Kloin Drungasnak adok egy Szent kulacsot, majd a kulacsot visszaveszem a kezembe, megmarad-e Kloin Drungas szintlépése?
Nem. Bár a lapon ez nem szerepel, de Kloin Drungas csak addig kapja meg a szintlépést a rá rakott lapok után, amíg rajta van a tárgy.

Drágítja-e a Destabilizátor Az erős gyengéjét, ha azt az első három körben játszom ki?

Nem, mivel a Destabilizátor azokat a varázslatokat drágítja, amiken a „közvetlenül azután játszhatod ki” szöveg szerepel, valamint pár, a destabil szövegében megnevezett varázslatot. Az erős gyengéjén a „kijátszhatod közvetlenül azután is” szöveg szerepel, tehát ezt nem drágítja a destabil. A gyenge erejét sem azért drágítja, mert a „közvetlenül azután játszhatod ki” szöveg szerepel rajta, hanem azért mert a Destabilizátorra rá van írva, hogy az első három körben kijátszott Gyenge erejét drágítja.

Mekkora lesz a Megtestesülés, ha Titkos rituáléval hozom játékba?
0/0. A Titkos rituáléval játékba hozott lények sebzése és védekezése mindig az alapérték. A ?-es vagy X-es sebzésű lényeknél az alapérték a lehető legkisebb szám, ami a ? vagy X helyére kerülhet, azaz jelen esetben 0.

Gyűjtőbe küldhetem-e Gigaököllet a Kisebb zant, ha az nem tárgyat másol?

Nem, mivel ekkor nem tárgy. Az alakváltó lapok minden szempontból tökéletesen másolják az adott lapok (kivéve az idézési költségét, és ha a lapon szerepel, akkor a színét). Tehát ha én lemásolok a Kisebb zannal például egy épületet, akkor a zant épület lesz, nem pedig tárgy.

Lehet-e Mágiatörni a Feltételes gyógyítást, ha 1 ÉP-ben vagyok, és 5 ÉP-re játszom ki?

Nem, mivel ekkor a Feltételes gyógyítás közvetlenül a kijátszást követően aktivizálódik, és felgyógyít 10 ÉP-re. Ekkor nekem csak olyan azonnali reakcióval van lehetőségem közbeszólni, ami még a Feltételes gyógyítás kijátszására reagál.



KOMBÓK

Titkos Rituálé

A pakli eredeti ötletét az sugallta, hogy a kontroll típusú paklik kevés, általában nagy vagy nehezen leszedhető, lehetőleg repülő lényvel játszanak. Régebben ezek az irtó paklik *Griffónixszel* öltek, de manapság a HKK legnagyobb repülő lénye az *Északi tűzsárkány*. Sajnos nagyon drága, és kijátszási feltétele is van, azonban a szintén Isteni Szövetségben megjelent *Titkos rituálé* orvosolni tudja minden aggályunkat. A rituálé Dornodon színű, tehát megegyezik a tűzsárkánnyal, ezért nem kell nagyon gondolkodni a színösszeállításon. Fairlight szükséges az ellenvarázslatok miatt, Eleniosnak vannak a legspoilerebb lényirtásai, Raia pedig a nyegedik szín, elsősorban a kiegészítő pakliba való lapjai, a *Manacsapda* és a *Tisztítóút* miatt. Tehát adott a négy szín, nézzük meg, hogy milyen lapok szükségesek.

A pakli egy lapra épül, ez az *Északi tűzsárkány*. Ezt leszámítva csak *Gömbvillámmal* és *Szörnybűvöléssel* tudunk ölni. A pakli kontroll típusú, ami azt jelenti, hogy ami az asztalra kerül, azt elpusztítjuk, és a varázslatokat ellenvarázsoljuk. Három tűzsárkány mindenképp kell a pakliba, hiszen ha kevesebbet használunk, nincs esélyünk nyerni. A *Titkos rituálé* nagyon brutális tud lenni, amikor 4 VP-ért kirepül egy sárkány, ráadásul a kijátszási feltételnek sem kell teljesülnie. Azok a lapok, amik ilyenkor a gyűjtőbe kerülnek, semmit sem számítanak, mert

ilyenkor már nagy eséllyel megnyerjük a játékot, ha meg tudjuk védeni a nagy gyíkot. A rituálé kijátszásához azonban lényt kell áldoznunk, de sajnos más lény nincs a pakliban. Kínálkozik azonban egy másik megoldás. Mivel mi mindent elpusztítunk, sok komponensünk lehet (főleg a mai hordák korszakában), ezért *Kisebb zammal* lemásolva az ellenfél egy lényét, meg tudjuk oldani a rituálé lényáldozását. Azért vigyázzunk, mert a kalandozó-pakli kellemetlen lehet. Tehát a kombó lapjai: 3 *Északi tűzsárkány*, 3 *Titkos rituálé*, 3 *Kisebb zan*.

Ma a hagyományos versenyen indulók 70 %-a hordával játszik, ezért sok-sok lényirtásra lesz szükségünk. Ha a tűzsárkányt nem tudjuk rituálézni, kénytelenek leszünk kézből kijátszani, ami 13 kemény VP, plusz egy tűzvarázslat kézből dobása. Ezeket nem kell tűzásba vinni, mert különben nem húznak értelmesebbet. A *Tisztítóút* minden hordalény ellen kiváló, a *Spontán égés* pedig a *Notermantbit* és a nagy szörnyeket szívátja. A többi lényirtás a hagyományos „spoilerek” közül kerül ki: A *Gyenge ereje*, *Szörnybűvölés*, *Illúziósárkány*, *Gömbvillám*, A *gyenge pusztulása*, és a *Mentális robbanás*. A *Gyenge ereje* kiválóan leszedi a 2. körben kirepülő 2/1-es lényeket és a *Gitongát* is, de én nagyobb jelentőséget tulajdonítok neki, mint „counternek”, pl.: teológia, épületes passziánsz, vagy pszi ellen. A *Szörnybűvölés* szerintem a HKK legjobb lényirtása, mert így én kapok egy lényt, ráadásul be tudom áldozni a rituáléban. Az *Illúziósárkány* a nagy lények ellen jó, de ha az ellenfélnél van egy *Morgan pálcája*, akkor például a *Troll Lady* ellen a sárkány fújhat 4-et, az ellenfél megpalcázza, majd jöhet az ütés. A *Gömbvillám* kivégzésre jó, mert a tűzsárkánnyal általában VP-t kell hagyni, hogy le tudja fújni a lényeket, de ha tudom, hogy *Gömbvillám* van a kezemben és a következő körben már biztosan nyerek, üssünk akár 8-at is a sárkánnyal! A *gyenge pusztulása* a *Morgan pálcája* ellen ideális, de szinte minden lapra jó, mivel nekünk az a célunk, hogy a tűzsárkányon kívül ne legyen lap az asztalon. Éppen ezért a mostanában virágkorát élő majdnem leszedhetetlen lovagok ellen is nagyon cool! A *Mentális robbanást* Vla-





gyimir és az egyéb gusztustalan vagy leszedhetetlen lények ellen muszáj betennünk. A lényirtó szekció: **3 Tisztítótűz**, **3 Spontán égés**, **3 A gyenge ereje**, **3 Szörnybűvölés**, **3 Illúziósárkány**, **3 A gyenge pusztulása**, **3 Mentális robbanás**.

Mivel kontrollpaklival játszunk, nem árt, sőt muszáj, hogy VP fölényben legyünk. Tegyük be **2-2 Tudatrombolást** és **Direkt kontaktust**. Azért csak kettőt, mert a horda mindig elkölti a VP-t, ezért ez ellen használhatatlanok. A sárkány megvédésére a counterek a legmegfelelőbbek. Sokan azt mondják, hogy a **3 Ellenvarázslat** elég, a többit pedig be kell side-olni, de szerintem az **Agybénítás** és a **Manacsapda** is kell, mert különben ki-mehetünk inni egy kólát, amíg az épületes pasziánszozik. Kontroll szekció: **2 Tudatrombolás**, **2 Direkt kontaktus**, **3 Ellenvarázslat**, **3 Agybénítás**, **3 Manacsapda**. Bár a játék elején használhatatlan, nem árt betenni **2 Múltidézőt** sem. Támogató szekció: **2 Múltidéző**.

Még a kiegészítőről egy pár szó. **Tiltott mágia** mindenképp kell a kombós paklik ellen. Egyedül az épületes pakli ellen ne tegyük be, mert destabilizál, és ha ráteszi a **Poszogó mőszerket**, akkor GAME OVER. A **Mágiatörés** kifejezetten jó az ilyen pakli ellen, de a stigmát és a **Kasztoplanáris uralmat** is nevetve leveszi. A **batalom örülete** a Haptitus paklit és a hasonló kontrollpaklit tudja boldoggá tenni. A **Gyászbeszédet** a No-

termanthi, **Molgan**, **Motyogó** és a mentor ellen tennem be, de ha kombós pakli ellen játszunk, akkor **A batalom örülete** után „kisemmizhetjük” a kulcslapot is, ami a gyűjtőben figyel. Már előfordult olyan, hogy az épületes kivágott a harmadik körben egy destabot, szürkeállományozott, mire én **Hatalom örületével** válaszoltam, majd mivel eldobta a diszkosz, gyászbeszédettem, erre feladta. A **Szirének éneke** szintén a hordákat szívhatja, ha betesszük, kivehetjük a **Tudatrombolást**, és a **Direkt kontaktust**. A **Lady Olivia trükkje** a szürkeállományos, trafós pasziánsz ellen, a **Pogányirtás** pedig a destab és a szakértelem paklik kell. A **Túlélők Földje** kihagyhatatlan a **Pozitív Létsík** ellen, így a kiegészítő paklink már fel is készült a mai divatpaklik ellen.

Hogyan kell ezzel a paklival játszani? Pusztíts és rombolj! Ez legyen a jelszavad. Az ellenfél minden lapjára válaszolj. Ha nem tudod rituálézni a sárkányt, mindenképp egy **Tudatrombolás/Direkt kontaktus** után tedd ki 20 VP-nél, és csak 4-et üssél, mert így marad 7 VP-d, amivel megvédeheted. Ha van szörnykomponensed, és van sárkányod az asztalon, jöhet a **Kisebb zan** (akár kettő is), és ilyenkor nagyon sokat üthetsz, de vigyázz **A béke szigetére**. Még valami: a sárkány immúnis a tűzre, erre figyelj nehogy valami kósz **Spontán égés** leszedje. A kijátszási feltétele miatt a mégoly gusztustalan **Molgan** sem tudja visszavetetni. Sok sikert, jó játékot!

A PAKLI

- 3 Északi tűzsárkány
- 3 Titkos rituálé
- 3 Kisebb zan
- 3 Tisztítótűz
- 3 Spontán égés
- 3 A gyenge ereje
- 3 Szörnybűvölés
- 3 Illúziósárkány
- 3 Gömbvillám
- 3 A gyenge pusztulása
- 3 Mentális robbanás
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Agybénítás
- 3 Manacsapda
- 2 Tudatrombolás
- 2 Direkt kontaktus
- 2 Múltidéző

A KIEGÉSZÍTŐ

- 3 Tiltott mágia
- 3 Magiátörés
- 3 A hatalom örülete
- 2 Gyászbeszéd
- 2 Szirének éneke
- 2 Lady Olivia trükkje
- 3 Pogányirtás
- 2 Túlélők Földje

HATALOM LIGÁJA

Öröndetes tényként könyveltük el azt, hogy a Liga második félévében új játékosok is beléptek, így nőtt a taglétszám. Azt azonban szomorúan vettük tudomásul, hogy a néhány helyen erősen csökken a játékedv. Gyakorlatilag csak három helyszínen, Gyöngyösön, Cegléden és Pásztón játszottak töretlen lelkesedéssel a játékosok. Az új félév kezdetétől, július 1-től bevezetünk pár újítást, annak reményében, hogy ezáltal jobb, érdekesebb lesz a Liga, és ismét megjön a játékosok játékedve. Az első és legfontosabb újítás az lesz, hogy július elsejétől aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság ismét 150 Ft lesz. Belépni az alább közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.

Újítunk a játékszabályok tekintetében is. A változóknabb játékkörnyezet érdekében kéthavonta, azaz minden páratlan hónap elsejétől változnak a Liga-meccsek szabályai (hagyományos paklik, tiltott mágia, egyszínű paklik stb.). Ezekről a változásokról mindig az előző havi Krónikából értesülhettek. Július elsejétől augusztus 30-ig a játéktípus Istenek háborúja lesz. Csak egyszínű lapokból álló paklikkal lehet játszani (plusz a szintelen és a Bufa lapok). Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legálább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van,

mivel nem kötelező) pontosan húsznak. Minden meccs három játszmból áll. Az első játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beadtál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes.

További újítás lesz, hogy négyhavonta közlünk olyan ranglistákat, amik helyszínek szerinti bontásban készülnek, és félévente jutalmazzuk a helyszínek bajnokait. Tehát ezentúl pl. egy ceglédi játékos nemcsak azt tudja meg, hogy országos szinten hanyadik, hanem azt is, hogy a ceglédiek közül hanyadik a Ligában. Ráadásul meg egy városok/helyszínek közötti vetélkedés is kialakulhat, amiben kiderülhet, hogy melyik városban van több/jobb kártyás. Minden játékos automatikusan annak a Liga-helyszínek a tagja, ahol benevez a Ligába. Budapesti játékosok nem nevezhetnek vidéken, csak Budapesten.

Reméljük, hogy mindez ismét játékra ösztönzi a Ligatagokat! Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját, és az április 23-i Liga-pontszámokat. Az 1600 ponttal rendelkező játékosok névsorát helyhiány miatt kihagytuk a listából, ők még nem játszottak egyet sem. Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!



1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next–Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next–Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékbolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázsosoron
7. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Órákulum)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO–MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas– és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvíhar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep–és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egeri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14–16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
23. Darkportal – Budapest, Vakbottyán u. 75., a 85–ös busz megállójában
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.



1.	1836	Mező István	Gyöngyös	1599	Farkas Gábor	Budapest	1569	Szabó Dániel	Gyöngyös		
2.	1811	Abbas Krisztián	Budapest	145.	1598	Hatvani István	Debrecen-Bánk	1569	Molnár Péter	Sz. szentmiklósi	
3.	1778	Szinay Péter	Budapest		1598	Szabó István	Pásztó	1569	Bekő Ferenc	Budapest	
4.	1767	Muri Ferenc	Nyíregyháza		1598	Kenéz András	Budapest	1569	Szentmihályi Attila	Budapest	
5.	1757	Sass Tamás	Budapest	148.	1597	Takács	Szeged	1569	Garam Péter	Budapest	
6.	1753	Farkas Attila	Dunaharaszti	149.	1595	L. Nagy Péter Nesztor	Budapest	1569	Makács Gábor	Budapest	
7.	1745	Tornay Tamás	Gyöngyös		1595	Molnár Tamás	Kaposvár	1569	Turák Béla	Dunaharaszti	
8.	1738	Szabó Krisztián	Gyöngyös	151.	1594	Mohos Márk	Sz. szentmiklósi	1569	Rozvádszky Tibor	Budapest	
9.	1737	Halmi Csaba	Cegléd	152.	1592	Nagy Gábor	Szeged	1569	Hampel Balázs	Budapest	
10.	1688	Kovács Sándor	Csemő	153.	1591	Győri János	Cegléd	214.	1567	Holtzinger Dániel	Budapest
11.	1684	Mátyus Balázs	Pásztó	154.	1589	Debreceni Dávid	Pilisjászfalu	215.	1566	Horváth Bence	Eger
12.	1677	Csehi Miklós	Békéscsaba	155.	1587	Kósa Tmás	Nyíregyháza	1566	Barics Ákos	Szeged	
13.	1676	Simon Dániel	Sz. szentmiklósi		1587	Király Péter	Nyíregyháza	217.	1565	Jámor András	Budapest
14.	1671	Csik János	Budapest	157.	1586	Vörös Kornél	Siófok	218.	1563	Ries Tamás	Budapest
15.	1666	Lipták Károly	Budapest		1586	Szabó Gergely	Pásztó	219.	1562	Klotz Attila	Szeged
16.	1659	Galiba Péter	Szeged		1586	Kántor Balázs	Nyíregyháza	220.	1560	Cegléd 730	Cegléd
	1659	Marosi Márton	Budapest		1586	Peitő Zsolt	Sz. szentmiklósi	221.	1556	Fehér Csaba	Kaposvár
18.	1657	Szigeti Balázs	Debrecen		1586	Kéri Kornél	Pásztó		1556	Felföldi Zsolt	Nyíregyháza
19.	1650	Balogh Ákos	Egervár		1586	Kiss K. József	Budapest	223.	1555	Bódisz László	Sz. szentmiklósi
20.	1648	Szavelljev Ádám	Eger		1586	Csontos János	Kaposvár	224.	1554	Torza Sándor	Budapest
21.	1647	Mester Zsolt	Cegléd	164.	1585	Dezsi Balázs	Nyíregyháza	225.	1551	Horváth Tamás	Bak
22.	1639	Kovács Péter	Szeged		1585	Cegléd 732	Cegléd	1551	Peterdi Réka	Budapest	
23.	1637	Panyik Zoltán	Budapest		1585	Rapi Ferenc	Debrecen-Bánk	227.	1546	Almási Gábor	Eger
24.	1636	Huszár László	Budapest		1585	Maroda Máté	Nyírápazony	228.	1545	Debreceni Áron	Pilisjászfalu
25.	1634	Czine Sándor	Mátészalka		1585	Bene Lajos	Budapest	229.	1542	Csizek Tamás	Sz. szentmiklósi
26.	1633	Gulyás Gábor	Dunaharaszti		1585	Cegléd 736	Cegléd	230.	1538	Arnóth Róbert	Szeged
27.	1629	Szabó András	Zalaegerszeg	170.	1583	Molnár Pál	Cegléd	1538	Nagy Vilmos Frigyes	Gyöngyös	
28.	1629	Németh Tamás	Siófok		1583	Rákos Béla	Eger	1538	Molnár Attila	Sz. szentmiklósi	
	1629	Ludányi Ákos	Eger		1583	Megyesi Kornél	Eger	1538	Horváth Krisztián	Sz. szentmiklósi	
30.	1628	Baross Ferenc	Budapest	173.	1582	Schmidt Zoltán	Budapest	1538	Gyurika Krisztián	Cegléd	
31.	1627	Illés Péter	Siófok		1582	Tar Ferenc	Dunaharaszti	1538	Rákos Zoltán	Eger	
	1627	Pintér Noémi	Budapest	175.	1580	Schmidt Miklós	Budapest	1538	Tóth Újhelyi Jácint	Nyíregyháza	
	1627	Opra Szabó Csaba	Budapest		1580	Buresch László	Cegléd	1538	Ács János	Nyíregyháza	
	1627	Bíró Gábor	Debrecen	177.	1578	Hambalkó Bálint	Budapest	1538	Misi Ádám	Gyöngyös	
35.	1625	Majnik Szabolcs	Kaposvár	178.	1573	Fenyvesi Krisztián	Pécs	1538	Ács Péter	Budapest	
36.	1624	Cegléd 734	Cegléd		1573	Cegléd 725	Cegléd	1538	Zsohár Péter	Budapest	
37.	1621	Klimisz Dezső	Csemő	180.	1570	Máté Zsolt	Zseliczentpál	1538	Tóth Attila	Eger	
38.	1620	Dönצי Krisztián	Szeged	181.	1569	Csirik Tamás	Szeged	242.	1536	Szabad Gergő	Pásztó
	1620	Ordas Lajos	Nagykőrös		1569	Szalai Ottó	Dunaharaszti	1536	Szabad Gábor	Gyöngyös	
40.	1616	Cegléd 735	Cegléd		1569	Bunkóczy István	Debrecen	244.	1525	Jánvári András	Budapest
	1616	Koczur Ferenc	Debrecen		1569	Antal Áron	Budapest	245.	1524	Bognár Balázs	Budapest
	1616	Balogh Gábor	Budapest		1569	Kulcsár Mihály	Bicske	1524	Süveg László	Szeged	
	1616	Szemerényi Tibor	Budapest		1569	Bodrogi Máté	Pásztó	247.	1523	Simai Gábor	Budapest
	1616	Pavlovics György	Csabacsi		1569	Marjai Tamás	Nyíregyháza	1523	Juhász Zsolt	Budapest	
	1616	Monoilovics Roland	Dunaharaszti		1569	Demeter István	Debrecen	249.	1522	Szántó Sándor	Derecske
46.	1615	Szabó Géza	Hajdúszoboszló		1569	Nagy Bence	Debrecen	1522	Skaliczky Dávid	Taksony	
47.	1612	Halas Szilárd	Szederkény		1569	Boldog Tamás	S. szentmiklósi	251.	1521	Hegedűs Kristóf	S. szentmiklósi
	1612	Steinhauer Róbert	Eger		1569	Sipos Gergely	Eger	1521	Trnyik Balázs	Gyöngyös	
49.	1611	Valler Krsztián	Pécs		1569	Kulcsár Damján	Eger	253.	1520	Csizek Balázs	Sz. szentmiklósi
50.	1609	Cegléd 733	Cegléd		1569	Karalyos István	Budapest	254.	1519	Kotogán László	Szeged
	1609	Fábián Péter	Budapest		1569	Péli Gábor	Dunaharaszti	1519	Mikuska Péter	Pásztó	
52.	1607	Farkas Elvira	Hort		1569	Szabó Gergely	Eger	256.	1518	Boros Péter	Nyíregyháza
	1607	Fekete Tibor	Cegléd		1569	Wimmer Tamás	Dunaharaszti	257.	1517	Nagy Attila	Szeged
54.	1606	Józsa Sándor	Debrecen		1569	Garay József	Budapest	258.	1510	Vörös Ferenc	Budapest
55.	1604	Torjék Ferenc	Budapest		1569	Fátyol Ferenc	Iregszemcse	1510	Fábos Zoltán	Pécs	
56.	1603	Kórosi Dávid	Pécs		1569	Sarkadi-Nagy Botond	Budapest	260.	1509	Csányi Péter	Eger
57.	1602	Bagi Sándor	Cegléd		1569	Szerdi Gábor	Nyíregyháza	1509	Sivadó Ákos	Nyíregyháza	
58.	1601	Fábián Balázs	Budapest		1569	Zsidai Gergely	Siófok	262.	1508	Horváth Balázs	Eger
					1569	Czakó Előd	Budapest	1508	Szabó Péter	Gyöngyös	
142.	1599	Illés Jácint	Siófok		1569	Rumpli Zoltán	Budapest	264.	1507	Horváth Aurél	Budapest
	1599	Timm Roland	Budapest		1569	Erdey-Grúz Tibor	Budapest	1507	Halász Ákos	Budapest	

1507	Szűcs József	Budapest	295.	1460	Angyal József	Nagykőrös	324.	1360	Jancsár János	Nagykőrös	
1507	Gál Erzsébet	Mezőkövesd	296.	1450	Fónad Csaba	Eger	325.	1357	Alapi Miklós	Pásztó	
268.	1506	Barta Árpád	Sz.szentmiklós	297.	1446	Sallai László	Cegléd	326.	1356	Nagy Gábor	Cegléd
269.	1503	Bicskey Barnabás	Pécs		1446	Hegedűs Brúnó	Szeged	327.	1354	Nagy Dániel	Budapest
	1503	Dugonics Gerő	Gyöngyös	299.	1445	Vantova Zsolt	Albertirsa	328.	1349	Varga Zsolt	Budapest
271.	1500	Varga Tamás	Budapest		1445	Gaal Péter	Zalaegerszeg	329.	1337	Alapi László	Pásztó
272.	1499	Spisák Zoltán	Pásztó		1445	Strider Ákos	Sz.szentmiklós	330.	1334	Rózsavölgyi Martin	Pásztó
273.	1498	Fodor Péter	Gyöngyös		1445	Nagy László	Szeged	331.	1331	Mnukácsi Máté	Gyöngyösi
	1498	Kecskeméti Emil	Cegléd	303.	1441	Anka Márton	Cegléd	332.	1330	Magyari József	Cegléd
275.	1497	Pákozdi Gábor	Debrecen	304.	1433	Bákai Mihály	Budapest	333.	1326	Csáki Tamás	Budapest
276.	1495	Balla Tamás	Gyöngyös		1433	László Gergely	Eger	334.	1320	Mátys Gergely	Pásztó
277.	1494	Ocsag Zoltán	Siófok	306.	1431	Kézai András	Budapest		1320	Horváth Zoltán	Pásztó
278.	1493	Nyüsti Richárd	Eger	307.	1430	Brandt Gergely	Ócsárd	336.	1317	Fehér Zsolt	Cegléd
279.	1492	Balla Gábor	Budapest	308.	1427	Báder Mátyás	Budapest	337.	1315	Mester Zsolt ifj.	Cegléd
	1492	Gortva Bálint	Ostori	309.	1426	Pacher András	Budapest	338.	1304	Kormos Dániel	Pásztó
	1492	Farkas Dávid	Szeged	310.	1425	Kosztnyankó László	Budapest	339.	1300	Takács Attila	Ecséd
282.	1491	Farkas Gyula	Újvárfalva	311.	1417	Tari Roland	Pásztó		1300	Bánszky Miklós	Gyöngyös
283.	1489	Bakos Attila	Budapest	312.	1416	Molnár Pál	Cegléd		1300	Halmi Zoltán	Cegléd
284.	1488	Verebély Gábor	Budapest	313.	1414	Szűcs Kornél	Budapest		1300	Cegléd 731	Cegléd
285.	1485	Csekő László	Gyöngyös		1414	Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász		1300	Erdélyi Gábor	Gyöngyös
286.	1481	Szabó Balázs	Gyöngyös		1414	Kiss Károly	Budapest		1300	Borcsván Béla	Gyöngyös
287.	1478	Tar Péter	Nyíregyháza	316.	1403	Bodrogi Gábor	Szeged		1300	Miksi Ádám	Adács
288.	1476	Helfinger Krisztián	Budapest	317.	1384	Kállai László	Budapest		1300	Katona Zoltán	Nyíregyháza
	1476	Kopunovics Dávid	Budapest	318.	1373	Kiss Ernő	Nyíregyháza		1300	Pankó Csaba	Gyöngyös
	1476	Ágói Zoltán	Budapest	319.	1372	Praimer Péter	Budapest		1300	Mayer Szilveszter	Cegléd
	1476	Kis Borsó Csaba	Pilisvörösvár	320.	1368	Korknay Péter	Cegléd		1300	Tornay Árpád	Gyöngyös
292.	1465	Galambos Attila	Budapest	321.	1366	Horváth Zoltán	Budapest		1300	Rehák György	Cegléd
293.	1461	Nagy Krisztián	Szeged	322.	1363	Misi Tamás	Gyöngyös				
	1461	Buják János	Albertirsa	323.	1362	Bukovics Milán	Kaposvár				

BÍRÓI VIZSGA

Lassan már több, mint fél éve annak, hogy bevezettük a bírói vizsgát, és a sikeres vizsgázók igazolvánnyal tudják bizonyítani azt, hogy ők a HKK szabályainak avatott szakértői. Sajnos azonban sok olyan jelentkező akadt, akik – mivel a bírói vizsga ingyenes, és többször is lehet vele próbálkozni – felkészületlenül próbálkoztak, így nem sok esélyük volt a sikerre. Azt már korábban bevezettük, hogy egy sikertelen vizsga után legközelebb csak két hónap múlva kísérelheti meg valaki újra a bírói igazolvány megszerzését, ez azonban kevésbé bizonyult. Így mostantól utóvizsga díjat vezetünk be, azaz az első után minden újabb vizsga 300 Ft-ba kerül. Reméljük, ez arra ösztönzi a vizsgázókat, hogy felkészülten jöjjenek el próbát tenni. Ismét felhívom a versenyszervezők figyelmét arra, hogy minden általunk támogatott versenyen kötelező a vizsgázott bíró jelenléte.

Végezetül álljon itt a dicsőségtábla, azok nevei, akik sikeres vizsgát tettek 1999. április 19-ig:

<i>Abbas Krisztián</i>	<i>Budapest</i>	<i>Lampért Csaba</i>	<i>Győr</i>
<i>Arnóth Róbert</i>	<i>Szeged</i>	<i>Lipták Mátyás</i>	<i>Békéscsaba</i>
<i>Balogh Ákos</i>	<i>Egervár</i>	<i>Mező István</i>	<i>Gyöngyös</i>
<i>Bedzsula Ádám</i>	<i>Pilisborosjenő</i>	<i>Nagy Gyula Gábor</i>	<i>Budapest</i>
<i>Béres Csaba</i>	<i>Békéscsaba</i>	<i>Négyesi Árom</i>	<i>Szolnok</i>
<i>Bicskey Barnabás</i>	<i>Pécs</i>	<i>Neumann Róbert</i>	<i>Budapest</i>
<i>Fábián Péter</i>	<i>Budapest</i>	<i>Opra Szabó Csaba</i>	<i>Budapest</i>
<i>Fenyvesi Krisztián</i>	<i>Pécs</i>	<i>Prekop Gergely</i>	<i>Magyarbárhelyes</i>
<i>Holtzinger Dániel</i>	<i>Budapest</i>	<i>Sári Zoltán</i>	<i>Budapest</i>
<i>Hucker Szabolcs</i>	<i>Győr</i>	<i>Sass Tamás</i>	<i>Budapest</i>
<i>Nagy Dániel</i>	<i>Budapest</i>	<i>Tóth Balogh Béla</i>	<i>Budapest</i>
<i>Kovács Ákos</i>	<i>Budapest</i>	<i>Varga Márton</i>	<i>Körmend</i>
<i>Kovács János</i>	<i>Budapest</i>	<i>Vastag András</i>	<i>Budapest</i>



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. június 7.



Először is pótolni szeretnék egy mulasztást: márciusi feladványukat Szeitz Gábor készítette. Egy kicsit nehézsre sikerült neki, mivel nagyon kevés megfejtés érkezett. Nézzük a feladvány készítője által gondolt megoldást:

1. Az ellenfél gyógyulási fázisában nem csinálók semmit, jöhet az én köröm. Kapok 7 VP-t, meghal az álllovak, a *Járvány* átmege az újászra, felhúzó a szentélyt. (+7 = 10 VP)
2. *Molgannal* visszavetetem a kezembe a szolgálólányt. (-2 = 8 VP)
3. Az *idő kereké*, dobom hozzá a szolgálólányt és a szentélyt. (-5 = 3 VP)
4. Bemegy az őrszobta a *Noter-manthi* (nem volt ugyan rárakva jelző, de a gyűjtőből látszik, hogy 5/5-ös), és leveri az egyik elemmentől lordot, azonban maga is belehal a csatába.
5. A megölt lordból kapott két komponensért lerakom a robbanó gömböt, ekkor a *Molad szellem* visszamegy az ellenfél kezébe. A gömbbel leszedem a másik lordot is, a kinyert komponensről lemondok. (-2 = 1 VP)
6. Jön a következő köröm. Kapok 6 VP-t, meghal az újász, a *Járványt* átrakom a *Mágiafalóra*, felhúzó a *kockázat árát*. (+5 = 6 VP)
7. Kijátszom a *kockázat árát*, felhúzó a következő három lapot, kö-zöttük a *Kisérteties bajnokot*. (-2 = 4 VP)
8. Jöhet a bajnok, és vele a *Noter-manthi*, ami most 7/7-es (*Óriás patkány*, *Halálmadár*, *Mösze uralkodó*, álllovak, újász, törzsfőnök, szolgálólány). Út is hetet, így győztem. (-4 = 0 VP)

A tipikus hibák: 1. *Molgant* csak a saját fő fázisodban használhatod. 2. A *Mágiafaló* nem akadályozza az azonalikat, mert az ellenfél gyűjtőjében nincs más lény a *Mágiafalón* kívül. Legalábbis ez volt Gábor elmélete, azonban elfelejtkezett arról, hogy ha megölöm a két elemmentől lordot, azok a gyűjtőbe kerülnek, így nem lehet kijátszani a bajnokot, tehát megoldhatatlan a feladvány.

Megfejtésként elfogadtam azokat a leveleket, amiben azt írták, hogy nem lehet megoldani a feladványt (nem volt ilyen ☺), valamint azokat, amikben a Gábor által elképzelt megoldás szerepelt. Tehát a nyertesek: **Jancsár János** és **Szaniszló András**, nyereményük két-két csomag Ásnyék-hold. A harmadik nyertes egy ismeretlen játékos lett volna, aki a sokadszori kérésre se írta rá a levélpapírra a nevét és címét, így nem tudjuk neki elküldeni a nyereményt. Több elfogadható megfejtés nem érkezett.

Új feladványunk: a barátoddal egy saját kitalálású speciális játékot játszotok, az avatárok háborúját. Az egyetlen különleges szabálya az, hogy egy játékos csak akkor tudja megsebezni az ellenfelét, ha van a játékban avatárja. A te fő fázisod elején jártok, még egyikőtök sem játszott ki lapot. Van 16 VP-d, 1 ÉP-d, az ellenfelenednek 1 ÉP-je és 2 VP-je van, egyikőtöknek sincs komponense. Nyerd meg a játékot ebben a körben! (Az ellenfeled győzelemre játszik.)

Beküldési határidő:
1999. június 7.

A zárójelben levő betűk az istenekeket jelentik, a túlolaldal megtalálod a feladvány ábráját is.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- 2 db Feltámasztás (R)
- Múltidéző (R)
- Gömbvillám (R)
- Megtestesülés (-)
- Sebek befornak (R)
- Lady Olívia trükkje (E)

A GYŰJTŐD:

- Isteni visszahívás (-)
- Megtestesülés (-)
- Napkirály (R)
- Áttérítés (-)

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Érző szívű dromedár (R)
- Kristálytündér (R)
- Goldugar (R)

A lényeid az őrszobtan vannak.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Kristálytündér (R)
- Napkirály (R)
- Fregnikus plazma (R)
- Rejtő köpeny (E)
- Visszacatolás (R)

ELLENFELED GYŰJTŐJE:

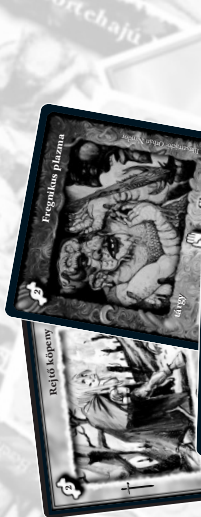
- Napkirály (R)
- Isteni visszahívás (-)

Nincs lap a kezében. Minden lapja aktív. A köpeny és a plazma a *Napkirályon* van. A *Napkirály* a tartalékban van, a *Kristálytündér* az őrszobtan. A *Visszacatolás* Dornodon színű az *Áttérítés* miatt.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 1 ÉP, 2 VP



Ellenfeled
gyűjtője



Ellenfeled
kijátszott
lapjai



Ellenfeled
örposztja



Örposztod

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 16 VP

AZ ŐSÖK ÚTJA

Gatko nagyon nyomorultul érezte magát. Tizenkét éven keresztül élt szüleiével a Rúvel hegy nyolcadik szintjén, egy tágas, száraz, kényelmes barlangban. Megvolt mindene, amit egy gazdag és nagyhatalmú galetki egyetlen gyermeke elvárhat. A Hegy szigorú törvényei értelmében azonban a gyermekkor véget ér a tizenkettedik év betöltésekor, és minden galetkit, legyen akár tudós, politikus, katona vagy munkás gyermeke, elszakítanak szüleitől, és az újonnan kolonizált hegy legmélyére, a lárvaszintre visznek.

A lárvaszint! Gatko megborzongott, ahogy visszagondolt a lázálomszerű útra. Édesanyja ruhát, ételmezt, és néhány fontos használati eszközt csomagolt a hatalmas zsákba, amit magával vihetett. A könnyes búcsú után megindultak velük a felügyelők, elfeledett, sötét járatokon keresztül. Az út órákig tartott vagy napokig, időérzékét teljesen elvesztette, a felügyelők a végkimerülésig hajtották őket. Az sem nyújtott vigaszt számára, hogy a többi ifjú ugyanolyan riadtnak és elveszítettnek látszott, mint ő. A lárvaszint sötét volt, bűdös, és nagyon ellenséges. A rideg tekintetű felügyelő rövid eligazítást tartott a szint szabályairól, aztán mindenkit elvezettek egy-egy barlangba. Az, amelyiket Gatko kapta, nagyon kicsi volt és nyirkos. A hátizsák a barlang sarkában hevert, rajta az apja által készített milgand, az apró, örökké világító gömb. A Hegy mélyén uralkodó örökös sötétséget a galetkik a száműzetés hosszú évszázadai alatt sem voltak képesek megszokni, korlátozott infralátásuk ellenére a milgandokat használták, ezekkel a mágikus játékszerekkel világították be az ezernyi barlangjáratot.

Kintről lépések hallatszottak, majd egy megtermett galetki préselte be magát a barlang szűk bejáratán. Gatkoéhoz hasonlított, humanoid testtel, két lábbal, két, mancsban végződő karral, amelyek vékonyaknak és erőtlennek tűntek. Sem szarvai, sem agyarái, sem farka nem volt, ellentétben az öregebb galetkikkal, akiket Gatko a Rúvelben látott. Egy másik ifjú galetki! Gatko felemelkedett, hogy üdvözlöje a vendéget, a lila szempár azonban ellenségesen villant vissza. A belépő vicsgörgő fogsora között préselte ki a szavakat:

- Én, Tordolán Páker, párviadalra hívlak. Védd magad!
- Gatko elbizonytalanodva tett egy lépést hátra.
- Várj! Még csak most érkeztem! Nem akarok harcolni!

– Az nem számít! – kiáltott vissza Páker, és előreugorva, mancsával egy jókora pofont kent le Gatkónak. A következő ütés a fiú gyomorszáját érte. Páker ugyan fiatal, vézna felépítésű galetki volt, de még mindig sokkal nagyobb és erősebb, mint Gatko. Az összefagyott, rémült fiúnak nem sok esélye volt a védekezésre, a rá záporozó ütésektől hamarosan elvesztette az eszméletét.

Amikor magához tért, a barlangja padlóján feküdt, Pákernek már nyoma sem volt. Hátizsákja, tetején a milganddal, érintetlenül állt a sarokban. Tehát ilyen egy párviadal! Átesett élete első kihívásán, és csöppet sem vágyott rá, hogy újabbnak kerüljön sor, pedig tudta, hogy ez elkerülhetetlen. Ez a lárvaszint, a kegyetlen valóság: vagy alkalmazkodsz, vagy meghalsz. A vezetők szerint a kemény kiképzés elengedhetetlen, ha a faj életben akar maradni, és egy napon szembe akar nézni az Ellenséggel. Gatko azonban csak azt látta, hogy kiszakították megszokott környezetéből, és egy értelmetlenül kegyetlen világba került. Látása egy pillanatra elhomályosult, arra gondolt, hogy lefekszik, elalszik, megvárja, amíg mindez véget ér. Aztán egy fejrzással túltette magát a dolgon – nem hozhat szégyent a családjára! Nagy levegőt vett, és kilépett barlangjából.

Gatko ámultan nézett körbe. Egy óriási barlangcsarnokban volt. A lejtős falon mindenhol barlangnyílások sötétlettek, megannyi galetki lakóhely! Legalább húsz vagy huszonöt sor volt egymás alatt, és azt, hogy egy sorban hány barlang volt, megszámolni sem tudta. Ezernyi milgand köleszöngött nappali világosságot a teremnek. Középen óriási, felfelé növv cseppkőcsoportot látott, ha száz galetki megfogja egymás kezét, akkor sem tudták volna körbeérni egyik cseppkövet sem. A szivárvány minden színében szikrázó kőzet tövébe ajtókat faragtak, és további nyílásokat látott több emelet magasságban is. Ezek lesznek a központi épületek – a templom, a bolt, az akadémia, és a szint vezetőjének a palotája. A csarnok minden végéből újabb csarnokok nyíltak, amelyekben kétségkívül újabb barlangok százai voltak ásva. Gatko itt is, ott is magányos galetkiket látott, legtöbbször sietve, céltudatosan mozgott valamilyen irányba, de néhányan határozatlanul, bámészkodva kóboroltak, nyilván hozzá hasonló zöldfülűek. Bár a korábbi veréstől minden tagja sajgott, a fiú lassan elindult lefelé.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

Két színttel lejjebb hangos kiáltásra lett figyelmes. Két nyúlánk galetki, az egyik halványkék bőrű, a másik sárga, már-már a tettegességig fajuló vitába bonyolódott. A lábuknál, egy rongyra szórva maroknyi kisebb drágakő és egy kupac arany hevert. A sárga bőrű rámondult a másikra:

– Szerintem pedig a drágakövek értéke a nagyobb. – A kék bőrű arisztokratikusan felhúzta az orrát, és így szólt:

– Ha nem tudjuk elosztani, akkor inkább küzdjünk meg. A nyertesé az egész. Gatko elmosolyodott. A vitatkozók észrevették, hogy őket bámulja, és felé fordultak. A sárga bőrű még jobban vicserogni kezdett.

– Ha nem takarodsz el, megnézheted magad!

Gatko védekezően felemelte a kezét.

– Elnézést, azt hittem, hogy a drágaköveket és az aranyat akarjátok elosztani!

A két galetki bambán egymásra bámult, aztán visszaneztek Gatkóra. Most a kék szólalt meg.

– És netalán tán te akarod elosztani, mi? Na tünés!

Most már szélesebben mosolyogva, Gatko megvonta a vállát.

– Bocsássatok meg, nem akartam zavarni. De én tudom, hogyan lehetne igazságosan elosztani a kincset. Egyikötök ossza ketté, úgy, hogy szerinte a lehető legegyszerűbb legyen a két kupac, és utána a másik válasszon magának! – A két civakodó hosszasan hümmögött, de végül világoosság gyúlt a szemükben. Miután a pénzt sikerült elosztani, a sárga bőrű galetki elment, a kék pedig odalépett Gatkóhoz.

– Üdv! A nevem Ydven. Neked aztán jól forog az agyad!

– Kösz. Gatko vagyok. Attól tartok, az eszemmel nem sokáig tudok talpon maradni itt. Nemrég érkeztem, és máris alaposan összeverték, holmi kihívás címén. – Ydven hangosan kacagni kezdett, majd így válaszolt:

– Cimbora, az eszed sokkal többet fog számítani, mint az, hogy mennyire tudsz verekedni! Majd én segítek neked, megtanítalak, hogyan tudod túlélni a kezdeteket.

Gatko örömmel fogadta el Ydven kinyújtott jobbát.

Gatko Ydven barlangjában ült, és épp a vendéglátója által kínált élelemből falatozott.

– A legegyszerűbb trükk az, hogy mindig akkora barlangban lakjál, amelynek a bejáratán épp hogy beférsz! Így nem fog megtámadni semmi, ami nálad nagyobb. A második trükk, hogy mindig védj a barlangodat! Bár a törvé-



nyek alapján a kihívást nem utasíthatod vissza, lényegesen könnyebb lesz egy olyan ellenfelet elpáholni, aki épp a bejáratod előtt ásott veremből kászálódik ki.

Gatko szomorúan felsóhajtott.

– Megtanultam mindent a törvényekről, arról, hogy milyen szörnyű fenyegetést jelent az odakint lakozó Ellenség, és hogy mennyire fontos, hogy egy galetki fajának kiváló harcosává váljon, és hogy mindehhez elengedhetetlen az állandó küzdelem. Mégis, más ezekről a dolgokról hallani, és más részt venni bennük! Nincs egy másik út?

Ydven elgondolkodva nézett maga elé.

– Attól tartok, jelenleg nincs más lehetőség, a larvaszinten magadra vagy utalva. Ha azonban életben maradsz, és kellő tapasztalatot szerzel, idővel felköltözhetsz a puhányszintre! Ott nemcsak a halhatatlanoknak, a katonáknak, a tisztogatóknak és egyéb harcias felfogású galetkiknek van

saját klánja, hanem a tudósoknak és a bárdoknak is. Bár rájuk kevesebb dicsőség vár a faj hierarchiájában – hiszen a harc jelenti az igazi dicsőséget – azért nagyon jól megvannak, amennyire én hallom. Itt, ezen a szinten azonban nem fogsz boldogulni, ha nem vadászol torzszülöttekre.

Gatko már rengeteget hallott a torzszülöttekről, de az otthonukban, szolgálaként dolgozó lényeken kívül még nem látott egyet sem. Nemigen tudta elképzelni, hogy a békés teremtmények harcias, vérszívó rokonai a szint alatti barlangrendszerekben nyüzsögnének, a hozzá hasonló galetkikre lesve.

– Eljöhetsz velem egy vadászatra – bólintott Ydven.

A „csatornaszintre” (vajon honnan ered ez az elnevezés? – tűnődött Gatko) tucatnyi sötét alagút vezetett le. Ydven intett a fiúnak.

– Takard el a milgandot! Annál már az is jobb, ha nyársra tűzve kínáljuk magunkat a torzszülötteknek.

Egy darabig eltartott, amíg Gatko szeme hozzászokott a sötétséghez. Ahogy szeme „átváltott” a hőérzékelésre, lassan kirajzolódott előtte Ydven alakja, ezúttal halványvörösen. A barlang falait is látta, de ennek ellenére hirtelen nagyon sebezhetőnek érezte magát. Ez más volt, egészen más, mint amikor a milgandokat elrejtve, bújócskát játszottak barátaival az otthoni gombaligetben.

Ydven vezetésével lassan, óvatosan indultak el a torzszülöttek által benépesített terület mélyére. Surrogó hang hallatszott, és apró, gömbszerű valamik suhantak el egy oldaljárat irányába.

– Mikropoidok – kiáltotta Ydven. – Utánuk!

Őrült rohanás vette kezdetét az úttalan járatokban, jobbra, balra, keresztbe – Gatko rövidesen elvesztette az irányérzékét. Végül, kimerülten lihegve megálltak. Az üldözött lényeknek persze már nyoma sem volt. Ydven megjegyezte:

– No igen, a vadászat a legtöbbször ilyen. A torzszülöttek többsége tudja, hogy ki az erősebb! – a fal ekkor remegni kezdett, és a következő pillanatban recsegés-ropogás közepette egy óriási, fogakkal teli száj bukkant elő. Gatko ijedten hátraugrott, de Ydven máris nekiesett a szörnynek egy hangos csatakiáltás kíséretében. Hosszú, hegyes karmaival újra és újra lesújtott a hatalmas féregre, és az mindig egy pillanattal elkésve kapott oda, ahol a fűrg galetki állt. Gatko csak dermedten bámulta a jelenetet. A féreg, miután már rengeteg sebet kapott, megpróbált

visszabújni a falba, de Ydven nem hagyta, és végül a lény elernyed, mozdulatlan maradt. A következő pillanatban valami nagyon furcsa dolog történt: apró szikrák kezdtek pattogni, és Gatkót valami bízesegető érzés fogta el. Mintha millió tűt szurkálnának a bőrébe, zsigongás futott végig a testén a talpától a fejéig. Fél szemmel látta, hogy ugyanez történik Ydvennel is. Apró szikrák ugráltak körülötte. Gatko persze sokat hallott a lélekenergiáról, a különös, felfoghatatlan erőről, amely a harcban aratott győzelemkor szabadul fel, de mint sok más dolgot, ezt is döbbenetes élmény volt személyesen tapasztalni. Amikor a szikrázás elmúlt, Ydven egy kissé kábultan felé fordult:

– Ez egy johhtukul volt, a mérge halálos. És értékelném, ha a következő vadászatban tennél is valamit, ha már kivettél a részed a lélekenergiából.

Gatko szólanul követte vissza Ydvent a kijáratához, aki a hosszú hajsza után is könnyedén megtalálta az utat. Ezernyi gondolat kavargott a fejében: a rohanás a sötétben, az óriási, tátogó száj, a furcsa bizsergés...

Gatko dübörgésre ébredt. Kinézett a barlangjából. Egy galetki épp a bejáratnál átkozódott, a bejárat fölé készített kövek a nyakába potyogtak. Egy „hívatlan kihívó”! Gatko köveket kapott fel, és dobálni kezdte a galetkit. Mikor az felkászálódott, egy hatalmas ugrással Gatko fellökte, és máris a mellkasán térdelt.

– Jól van, győztél! – nyögte a kihívó, mielőtt elvesztette az eszméletét. Gatko újra érezte a lélekenergia most már kellemes zsigongását. Már három hete, hogy a lárvaszint lakója volt, és Ydven sok mindenre megtanította. Gatko most már meg tudta védeni magát, sőt, három nappal ezelőtt utolért egy mikropoidot is, ami Ydvennek a saját állítása szerint sohasem sikerült. A tanításért, segítségért cserébe Gatko rengeteg történetet mesélt barátjának, aki a vadászatok után, barlangjában üldögélve ámulatosan hallgatta a meséket, amelyek a sötét mélységről, elveszett királyságokról vagy a csodálatos felszíni világról szóltak. Gatko hihetetlen fantáziáról tett tanúbizonyságot, mindent el tudott képzelni és ki tudott találni. Mindez kiváló emlékezőtehetségével is párosult, szinte mindenre emlékezett, amit szülei és tanítói meséltek neki, így aztán történetei közül sok még hihetőnek is tűnt. Ugyan ózdkodott a mindennapos csatáktól, de mára már elfogadta, hogy ez fájának végzete, az örökös küzdelem. Megtanulta, hogyan használja fel a lélekenergiát tetszése szerint fizikai képes-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ségei fejlesztésére. Ydven elvezette az akadémiára, ahol azonban Gatko barátja tanácsa ellenére nem a minél tökéletesebb küzdelmet és a különböző rafinált mérgező érintések használatát sajátította el, hanem a gyógyítás, a regenerálódás, a gyógyfüvek felismerésének tudományát. Aztán elérkezett a nap, amikor Ydven búcsúzkodni jött.

– Továbbköltözhettek a következő szintre. – mondta Ydven. – Az a tervem, hogy belépek a katonák klánjába, talán még az előjáró testőrségében is szolgálhatok. És aztán, ki tudja... – Gatko bánatos arckifejezését látva, a vállára csapott: – Ne bánkódj! Ha teljesíted az Első próbát az Ősök Csarnokában, te is utánam jöhetsz. Jó csapat leszünk mi így együtt! Addig meg vigyázz magadra, és ahelyett, hogy a vegetáriánusok kertjébe jársz a gombákat bámolni, inkább a karjaid vastagodjanak. – A baráti búcsúzkodás után Ydven, hátizsákját a vállára vetve, megindult a terem távoli végében húzódó hatalmas oszlop felé. Az oszlop oldalába csigalépcsőt véstek, ez vezetett fel a következő szintre.



Ydven távozása után Gatko visszahúzódtott a barlangjába, gondolataiba merülve. Valóban, itt az ideje ellátogatni az Ősök Csarnokába. Vajon mennyire nehéz a próba? Ydvennel erről sohasem beszélgettek, a próbatétel titka szent volt és sérthetetlen. Állítólag minden galetkinek más-más feladatokkal kellett szembenéznie, sőt, a Csarnok termeit is másképp látta minden látogató. Gatko gondolatai félbeszakadtak, ahogy egyszer csak borzalmas bűz nyomult a barlangba. Rémtúlten felkapta a fejét – a kinti milgandok fényét egy árnyék takarta el. Egy hatalmas testű, izmos galetki préselte be magát a bejáraton. Óriási csápjait testéhez tapasztotta, nyakát szinte teljesen behúzta a testébe, hogy be tudjon fénni. A bejárat előtt állított csapdát szemmel láthatólag könnyedén kikerülte. Amikor már a teljes test bent volt a barlangban, a fickó Gatkóra vigyorgott foghíjas pózájával. Bőrét ocsmány ragyák és pörsenek borították, meg megannyi forradás. Szeme apró és mélyen ülő volt, tekintete a vigyor ellenére nem sok jót ígért. Ahogy csápjait kinyújtóztatta, Gatko majdnem rosszul lett a bűztől.

– Amyrro vagyok, ennek a területnek a legerősebb galetkije. Most, hogy a barátod elköltözött innen, nem tud senki sem megvédeni, zöldfülű. Vagy szolgálj engem, vagy elpusztulsz, mint egy torzszülött féreg. – Amyrro méretéhez képest meglepő fürgeséggel sújtott előre csápjával. A csapás ereje egy pillanatra elkábította a fiút, de máris felvette a tanult védekező pózt. Amyrro gúnyosan felkacagott, majd kitérítette száját, és a következő pillanatban lángoló lehelet borította el Gatkót. Az összeégett galetkit Amyrro egy rúgással a sarokba küldte, majd közelebb lépve hozzá, csápját a nyaka köré kulcsolta. Gatko fuldokolni kezdett, ahogy a csáp a nyakánál fogva felemelte, és arcát a csűsűség elé húzta. A bűz elviselhetetlen volt. Gatko testén remegés futott végig, és látta, ahogy szikrák pattognak át Amyrro testébe, miközben az kimeresztí szemét és kitérítja sárga fogakkal teli száját. Aztán a szorítás megszűnt, Amyrro a földre ejtette Gatkót. Ahogy a fiú levegőért kapkodott, látta, hogy a nagydarab galetki a kijárat felé menet még visszafordul, és azt mondja:

– Még visszajövök, te csúszómászó lárvá. Tiéd a választás: szolgálj, vagy meghalsz.

Gatko, amint magához tért, nekilátott, hogy heves kézmunkálatokkal kiszellőztesse a barlangját. Úgy tűnik, mégsem sikerült még teljesen a beilleszkedése...

(folyt. köv)

TIHOR MIKLÓS



YABBAGABB ÉS A BOSZORKÁNY ÁTKA

– Na most véged van, banya! – kiáltotta Yabbagabb, és szögesbunkóját a boszorkány feje fölé emelte.

A boszorkány visítózni kezdett, hogy mentse az életét:

– Csak nem akarsz megölni egy szegény, szerencsétlen öreganyókat? Kérlek, tedd el azt a bunkót. Én nem ártottam senkinek sem.

– És a kondéban gyermekeket főzni, az szerinted tisztességes cselekedet?

A boszorkány megpróbált kiszabadulni Yabbagabb szorításából, de sikertelenül.

– Ostoba fegyverforgató. A kölkök a repülés varázslomhoz kellettek. Egyszerű komponensek voltak. Érted?

– Aha – dörmögte Yabbagabb, és a szögesbunkójával célba vette a banya undorító bibircsókös képét.

A boszorkány hangnemet változtatott. Hideg, gonosz, félelmet parancsoló hangon szólalt meg:

– Ha elpusztítasz, átkom lesújt rád. Sikertelenség lesz, mely utadat kísérni fogja, mígnem a balszerencse végzeted okozza.

– Nem vagy elég hatalmas ahhoz, hogy átkod beteljesüljön – mondta nyugodtan Yabbagabb.

– Óriási, démoni erőknél parancsolok. Ne merészelj kezdet emelni rám!

– Ha valóban olyan tapasztalt lennél, akkor nem tudtál volna legyőzni – ellenkezett hősünk.

– Nem is te győztél le, hanem a nyamvadt kis denevér familiárisod, aki megette az én csótány famulusomat. Amit ez a testi és szellemi sokk okozott, az gyengített meg. Egyébként hatalmas boszorkány vagyok, úgyhogy rettegj átkomtól! – őrzöngött a banya.

– Vén csoroszllya, Yabbagabb nem fél senkitől és semmitől!

– Akkor légy átkozott, Yabbagabb! Szálljon rád balszerencse, és halj meg keserves kínok közepette!

– Úgy legyen, emberevő boszorka – mosolyodott el Yabbagabb, és szögesbunkójával agyoncsapta a gonosz boszorkányt.

– Erdők mélyén baktatok, vidám és szabad vagyok, kék ég a háztetóm, lópokroc a heverőm – dalolászott Yabbagabb, majd egy nagy kurjantással befejezte hamiskás nótáját.

Boldog volt, mert a falutól, melyet a boszorkány uralma alól felszabadított, egy drágaköves gyűrűt kapott ajándékba. Yabbagabb nem érezte a tárgyon mágia jelenlétét, de a falusiak véleménye szerint varázsholmi volt. Ők azonban nem értettek a használatához. Mivel hősünk nemcsak fegyverforgató volt, hanem amatőr varázsló is, ezért azonosítani tudta a gyűrűt. Az azonosító varázslat eredménye pedig felülmúlta Yabbagabb legtitkosabb vágyait is, mert megbizonyosodott, hogy egy kívánságyűrű került a birtokába. Félelmetes mágikus kincs, mely hordozója egy korlátozott óhajának teljesülését teszi lehetővé.

Ezért volt Yabbagabb a megszokottnál is vidámabb, és vándorítja nagy részén a leendő kívánságán töprengett. Először egy hordó bor jutott eszébe. Mostanra gondolatai egy kifogyhatatlan boroskulacs, egy szekényi drágakő és egy ötvenfős hárem körül jártak. A tucatnyi lehetőségétől megmámorosodva úgy döntött, hogy nem fogja elpazarolni a gyűrű töltetét, hanem félrerakja egy későbbi időpontra. Véleménye szerint előfordulhat még olyan helyzet, ahol zseniális intelligenciája csődöt mond, és csak a varázstárgy erejére számíthat.



Ilyen gondolatok közepette érkezett meg Yabgababb Ronsharba, egy északi kikötővárosba, a gonosz boszorkány átkát már rég elfeledve.

A külső városkapu nyitva állott. Hősünk egy birkapásztor és nyája kíséretével bevonult a városba. Az őrök nem kérdeztek tőle semmit. Yabgababb szerint nem mérték feltartóztatni, az igazság szerint azonban azért, mert nem láttak benne potenciális veszélyt a városra nézve. Yabgababb hosszú erőlködés után a nyáj közepéről kikászálódott az út szélére, ahol csak néhány birka szaladgált. Az egyik ilyen jól megtermett állat orvul nekirohant, és ha Yabgababbnak nem sikerült volna egy mellette elhaladó lovas palástjában megkapaszzkodnia, akkor csúnyán hasra esett volna.

– Hogy merészeled, paraszt! – szólalt meg a lovas, és Yabgababb mihelyt visszanyerte egyensúlyát, szemügyre vette a jövevényt. Felszegett fejvel, gyanakvó tekintettel, arcán elviselhetetlenül gőgös kifejezéssel egy mellvértes lovas nézett le rá.

– Jó, hogy erre jártál. Különben beletenyerelem volna ezeknek az ostoba állatoknak az ürülékébe – mondta Yabgababb, de a nemesúr csak dühösebb lett, és előrántotta kardját.

– Hozzáértél a palástomhoz! Ezt a sértést egy magadfajtatól nem tűrhetem el. Véd megad!

Yabgababb látva, hogy ennek fele sem tréfa, újra beve-

tette magát a nyáj közepébe, azonban az egyik birkán szerencsétlen mozdulattal átesve a földre került. Az állatok többsége kikerülte, de volt, amelyik nem átalotta megtaposni őt. Mire fel tudott tápászkodni, a nyáj már továbbment, a gonosz képű lovas pedig megrohmozta az út másik oldaláról. Hősünk gyorsan rámondta ellenfelére tökéletesre fejlesztett trükkvarázslatát, a bőfögtetómágiát. A lovas óriási bőfögött, és közben ösztönösen elengedte a kantárszárat, hogy szája elé tegye a kezét, de elvesztette egyensúlyát, és leesett lováról. Yabgababbnak több se kellett, beszaladt egy mellékutca. Míg végképp eltűnt a lovas szeme elől, tapasztalhatta, hogy a nemesurak finom nyelve sem nélküli kevésbé a trágár szavakat, mint az egyszerű parasztemberé, ha a helyzet úgy kívánja.

A nagy lóhöléstől Yabgababb hamarosan elfáradt. Beleizzadt ruháiba, ráadásul a birkák eset óta trágyaszagot árasztott. Ezért keresve sem találhatott volna jobb helyet, ahol elvegyülhet a tömegben és talán meg is tisztálkodhat, mint a síkator végén kibukkanó kicsiny fogadó. A kora délutáni időpont ellenére lentről mulatozás zaja szűrődött fel.

Yabgababb felfigyelt a cégérré függesztett táblára, mely egy felhívást tartalmazott:

Kalandorok! Az Északi Utak Nagykereskedője olyan tapasztalt, félelmet nem ismerő férfiakat keres, akik elpusztítanak az északkeleti tartományokban garázdálkodó fé-

lelmetes kreatúrát, Tarrasque-t. A küldetés teljesítői óriási jutalomra számíthatnak. Jelentkezés a ronsbari Kereskedelmi Székhelyen.

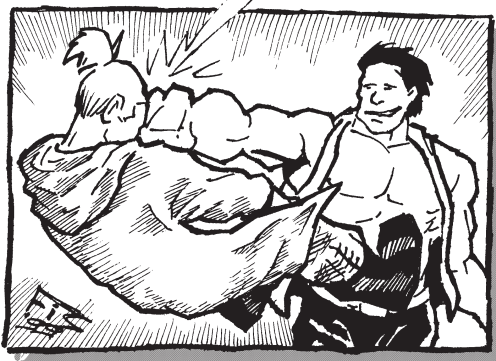
Bár bátor vagyok és tapasztalt, de nem hülye – futott át a gondolat Yabbagabb agyán, aki már hallott a legyőzhetetlen szörnycetgről.

Kinyitotta az ajtót és lement egy szüette falépcsőn a fogadóba. Még szinte le sem ért a füstös helyiségbe, mikor a vendégek közül négy rosszképzű és drabális termetű férfi fölállt a tölgyfaasztalától, és megindult felé. Yabbagabb arra számított, hogy a társaság majd elmegy mellette, de az egyik fickó medvemorgásszerű hangján megszólította:

– Jobb vagy bal kezem?

– Mi van? – hökkent meg hősünk.

– Mondom, jobb vagy bal kezem? Válassz! – a férfi megropogtatta ujjait, és közben megfeszültek roppant tricipszei és vaskos nyakán az izomkötegek. Egész megjelenése tekintélyt parancsoló volt, és Yabbagabb számára vészjósló.



– Legyen a bal – kockáztatta meg hősünk, mert ha labirintusokban elágazáshoz érkezett, akkor is mindig a bal oldali folyosót szokta választani.

Az idegen elmosolyodott, végigsimította sűrű hátravetett haját, majd bal kezének villámgyors mozdulatával behúzott egyet Yabbagabb képébe. Hősünk hátratántorodott, és eleredt az orra vére. A melák társai gúnyosan vihogtak, és az ivóban mások is felnevettek.

– Csak nem rosszul választottam? – tudakolta a legnagyobb vérmérséklettel Yabbagabb, és közben azon töprengett, ha sor kerülne rá, elő tudná-e rántani a szögesbunkóját, mielőtt a kocsmatöltelek kihúznák övükből a késeiket. A fickó csak most vette észre a Yabbagabb öven csüngő fegyvert, és úgy döntött, hogy nem kötekszik tovább. Ennyi bemutatónak elég volt, hogy továbbra is őt tartásák a helyi keménylegénynek. Díszkíséretével visszaült az asztalához, és csak annyit mondott:

– Éppen hogy jól döntöttél. A jobb kezem sokkalta erősebb, mint a bal.

Yabbagabb feleslegesnek tartotta, hogy leálljon verekedni a férfival, hiszen minden kocsmának és borkimérésnek

megvan a maga keménylegénye, akinek az a feladata, hogy belekössön naponta egy-egy idegenbe. Csak azt sajnálta, hogy ma ő volt ez az idegen. Megtörtölte vérző orrát, majd a pulthoz tülekedett egy korsó bort rendelni orvosság gyanánt. Az ital drága volt, de ami igazán elkésértette hősünket, az az volt, hogy vizezték is.

– Átkozott nap ez a mai – dörmögte Yabbagabb, és kijelentése kapcsán nem tudta miért, de nagyon rossz előérzet fogta el.

Végigjárta az asztalokat, ahol volt még szabad hely. Az elsőnél valami holnapután tartandó varázslóvizsgáról beszéltek a vendégek és azon sajnálkoztak, hogy még ezen a nevezetes napon sem engedik be őket a varázslóiskola falai közé. Az asztalnál ülők Yabbagabb közeledtére elhallgattak, majd illedelmesen közölték vele, hogy a szék foglalt. Egy másik asztalnál egyszerűen csak ráhorkantak, de volt, aki a kutyáját akarta ráuszítani, ha nem takarodik el azonnal. Végül kínos helyzetéből a fogadó legtávolabbi sarkában ülő köpönyeges alak mentette ki.

– Leülhettek? – kérdezte reménytelenül Yabbagabb.

– Természetesen, ha úgy gondolod... – válaszolta a jóember halk, krákoló hangon.

Az idegen nagy fekete csuhát viselt, amely a fejére volt húzva, így teljesen eltakarta az arcát. Ezen kívül nem is látszott rajta más szokatlan, talán csak az a kis ezüstharang volt még figyelemre méltó, mely a nyakába akasztott ezüstláncan lógott, és minden kisebb mozdulatára megcsörrent.

– Köszönöm, hogy asztalodhoz ülhettem – mosolyodott el hősünk, és a kezét nyújtotta asztaltársra felé.

A csuhás alak felemelte fejét, hogy Yabbagabbra nézzen. Mozdulata során dögletes bűz csapta meg harcos-mágusunk orrát. A rothadás bűze volt ez, amit egészen eddig elnyomott a hősünkből áradó birkaürülékszagú aura. A csuklya alól egy gennyes fekélyektől és kelésektől burjánzó eldeformálódott pófajú orr és fül nélküli valami kémlelte Yabbagabbot. Hősünk jobban hátratántorodott, mint mikor előbb az ütés érte. Az idegen megszólalt:

– Bámulatos, hogy volt merszed leülni egy lepráshoz, akit mindenki elkerül, bár régebben majdnem mindenki a barátom volt, akiket itt látsz a fogadóban. A fogadós is csak a régi barátságunk emlékére tűr meg, bár az is lehet, hogy csak azért, mert megkapja tőlem halálomkor az ezüstharangomat, mely most azt hivatott betölteni, hogy kolompolásával leprás mivoltomat jelezze. Bezzeg a régi szép idők... – és a leprás csak beszélt, beszélt, be nem állt a szája egy lélegzetvételnél hosszabb időre. Yabbagabb azonban már régen nem rá koncentrált, hanem saját problémájára, mert tudatosult benne, hogy a kapunál a lovag és a birkás eset, majd itt a kötekedő alakok, a vizezett bor, a vendégek tudat alatti félelme – amiért nem engedték leülni asztalukhoz – és most a leprás – akivel egy asztalnál üldögél –, mit jelent.

Mindez azt jelentette, hogy a boszorkány átka megfogant rajta, és a szerencsétlenségek száma csak egyre növekedni fog a jövőben, míg nem az egyik balszerencse a végétét okozza.

– ... a boszorkány átka megfogant rajtam – ismételtette hősünk kétségbeesve.

A leprás félbehagya monológját.

– Miféle boszorkányról beszélsz?

Yabbagabb megsajnálta a szörnyű betegségben szenvedő idegent; meg akarta vigasztalni, elmondani, hogy a lepránál lehetnek nagyobb gondjai is az embernek. Ezért, de legfőképpen, mert szeretett a kalandjaival dicselkedni, elmesélte asztaltársának a boszorkánnyal vívott harcát. Előadásában félelmetes varázspárviadalról, megidézett gyilkos kreatúrákról mesélt, míg nem győzedelmeskedett a boszorkány felett, aki az utolsó pillanatban átkával sújtotta őt. A leprást nem nyugozta le hősünk mesélői tehetsége, de látott rajta, hogy az elbeszélés vége nagyon is magával ragadta. Pánikszerűen üvöltözni kezdett.

– Boszorkányátok! Emberek, ezen az idegenen boszorkányátok ül! Mindannyiunkat el fog veszejteni, ha nem kergetjük el azonnal!

Yabbagabb első megdöbbenését a csodálkozás váltotta fel, amiért egy leprás ennyire félti az életét holmi mágikus ráolvasástól. Azonban a leprás szavai nagy hatást tettek a vendégseregére. Többen is dühödten és félelemmel telve fel pattantak helyeikről, és Yabbagabb távozását követelték. Egy, a bejáratnál ülő vendég meg így szólt:

– Én, már amikor belépett az idegen, megéreztem rajta a pokol kénköves bűzét. Fogjátok meg, fiaim, és égessetek meg, amíg nem késő.

Azonban az ivóban nem volt olyan ember, aki hozzá mert volna érni hősünkhöz, annyira rettegetek a boszorkány átkától. A fogadós valahonnan kerített egy vasvillát, ezért Yabbagabb nem is próbálta meggyőzni őket maradásáról. Morcos képet vágott, majd előlrántotta szögesbunkóját, és szép lassan forogva a helyiségben a kijárat felé araszolt. Mire felért a lépcsőn, néhányan sörös- és boroskancsokat vág tak hozzá. A dobálózók között ott volt a kocsmá keménylegénye is, akinek a balegyenesétől még viszkedett hősünk orra. Yabbagabb elérkezettnek látta az időt a bosszúra, ezért megtorlásképpen ezt kiabálta:

– Elmegyek, mert boszorkányátok sújt és a pokol kénköves bűze ölel körül. Legyetek nyugodtak, mert konyitok valamit magam is a mágiához, és tudom, hogy az átok csak akkor szállhatott volna rátok, ha megérintetek. Tehát nem kell mitől félnetek, hacsak nem attól a hátravetett hajú izomagyú fickótól, aki, mikor bemosott egyet az arcomba, szükségszerűen hozzámért.

Yabbagabb nem várta meg a hatást, sietősen távozott. Azonban az utcasarokról visszatekintve láthatta, hogy a fogadó keménylegénye kivágódik az ajtón, miközben egy vasvilla alakja bontakozik ki mögötte. Yabbagabb elégedetten vi-gyorgott, és a városközpont felé vette az irányt. Rövid töprengés után eldöntötte, hogy felhasználja a kívánságyűrűjét a boszorkányátok megszüntetésére, és ez mélységes nyugalommal töltötte el. A lelki béke egészen addig tartott, míg a kívánságyűrűt keresni nem kezdte. A gyűrűt nem találta meg a zsebében, ezért idegesen végigkutatatta rejtett zse-



beit is, majd előről kezdte az egész procedúrát, de a varázsolmi nem került elő. Hősünk káromkodott, kétségbeesett, aztán megint düh fogta el, míg végül ahelyett, hogy elsírta volna magát, röhögni kezdett saját szerencsétlenségén, és a kezét bámulta, mert úgy rémlett neki, az egyik ujjára húzta fel annak idején a gyűrűt. Yabbagabb belegondolt, hogy ha eddig is mindig csak egy hajszál híján menekült meg kalandjaiból, akkor most vajon milyen esélyei lesznek a boszorkányátokkal a fején. De hősünk nem az a kimondottan töprengős fajta volt, lerázta magáról depresszióját, és folytatta útját Ronshar belvárosába. Nem érdemes azon rágódnia, hogy saját maga vesztette-e el a tárgyat vagy valaki ellopta tőle, sejtette, hogy ez is a boszorkány átka miatt történt. Ha a varázsgyűrűje eltűnt, akkor más módot kell találnia az átok eltávolítására. Keresztülment a város főterén, és a késő esti hűvös idő ellenére megmosakodott a piac mellett lévő gémeskútnál. Körbejárta Ronshar templomait, de azok a papok, akik egyáltalán beengedték templomukba, vagy nem tudtak rajta segíteni, vagy óriási összegeket követeltek a varázslat semlegesítéséért. A Szerencse Istennőjének Házában különösen balszerencsésen járt. A klerikusok nemhogy nem segítettek neki, hanem meg akarták bélyegezni a homlokán a boszorkányátok hordozó jelével. Yabbagabbnak sikerült félredobálnia a hitbuzgó papokat, és elfutnia, de kegyetlenül dühös volt az általa oly nagyra becsült Szerencse Istennőjének követőire. A Gyógyítás Házában azonban hasznos értesülésre tett szert, bár nem szolgálhatott örömeire. Az egyházatyák közölték vele, hogy különösen erős boszorkányátok ül rajta, amelyet közönséges átok megszüntetésével nem lehet feloldani. Csak egy nagyon hatalmas mágus varázslata semlegesíthetné az átkot. Az információért a kövér papok megfosztották erszénye maradék aranyaitól is, majd útjára bocsátották. Hősünk tudta, sok tízezer aranyra lenne szüksége ahhoz, hogy a szükséges mágusok közül egy is szóba álljon vele és hatástalanítsa az átkot. Ennyi pénzt pedig élete során még sohasem mondhatott a magáénak, így valószínűleg az elkövetkezendő néhány nap alatt sem fogja tudni megszerezni. Keserű sorsába beletörődve elindult helyet



keresni, ahol álomra hajthatja fejét. Egy szűk sikátor elfedermálódott és repedezett, üresen fekvő hordójában húzta meg magát; ha a hideg és bánata elől nem is, de az éjjeli eső elől menedéket találva. Régi hősi kalandjai és barátai jártak az eszében, míg el nem nyomta a jótékony álom.

Azonban, ahogy a nap korongja Ronshar házai fölé emelkedett, úgy tért vissza megint Yabbagabb életkedve.

Ha pénzre van szükségem, hát megszerzem – gondolta, és vakmerő terv kezdett körvonalazódni agyában, amint a kocsmánál látott felhívás eszébe jutott. Éjszakai szálláshelyéről elindulva lépteit a Kereskedelmi Székhely felé vette...

Ronshar városának talán legpompázatosabb és legfényűzőbb kastélyában, annak is az isteneket sértő magasságba épített toronyszobájában két férfi vívta elszántan hosszú órák óta elhúzódó szópárbajt.

– Nem úgy van az, nagyuram! Ha a feladat kockázatos, a fizetségnek is méltányosnak kell lennie. Az ötvenezer aranytallér mindkettőnk részéről elfogadható ár! – erősködött Yabbagabb, de úgy tűnt, hogy az Északi Vándorutak Nagykereskedőjét még korántsem sikerült meggyőznie.

Az üzletember elmosolyodott és felnevetett, mintha viaptartnere meglehetősen tréfásat mondott volna.

– Kedves barátom, ennyi pénzt még a birodalom leghíresebb szörnnyadvásza sem kérnének el. Legyünk reálisak. Elégdjén meg harmincezer arannyal.

– Node, nagymester! Nem talál egyetlen olyan épeszű embert sem, aki ilyen nevetséges jutalomért vásárra vinné a bőrt. Elvégre az ellenfél maga a nagy Tarrasque; erdők, mezők és falvak elnyelője. Egyezzünk meg negyvenezer aranyban, de akkor a felét előlegnek kérem – és ez az elő-

leg volt hősünk számára a lényeges, mert a küldetést nem akaródzott végrehajtania.

A kereskedő lusta mozdulattal megvakarta hájas tokját, időt nyerve a válaszig.

– Yabbagabb úr! Ekkora előleget nem adhatok, mert semmi biztosítékom sincsen arra, hogy teljesíteni fogja a feladatot. Másrészt megtehettém, hogy megvárom azt a néhány hónapot, amíg a Tarrasque kitombolja magát, és jólakva visszazemeg a rejtekhelyére, hogy tovább aludja évtizedekig elhúzódó álmát. A veszteségem az elmaradt kereskedelem miatt így sem lesz sokkal jelentősebb az ön által kért összegnél. Maradjunk csak a harmincezer arannyal. Esetleg adhatok ötszáz arany előleget az útiköltségekre, de akkor bizonyítsa be az állítását, hogy maga tényleg nagy hatalmú mágus!

– Mi a manó! Nem bízik meg bennem? – nyögte ki Yabbagabb és lázasan törni kezdte a fejét, hogyan is tudná reprezentálni nem létező varázshatalmát. Yabbagabb ugyanis nem járt ki egyetlen varázslóiskolát sem, bár réges-rég egy híres mágusnál végezte tanulmányait. Azonban mikor egy sikertelen varázstekercsfelolvasás során a fél iskolát lerombolta és majdnem mesterét is fellobbantotta, a felbőszült mágus elől menekülnie kellett. Elhagyta szülővárosát és gazdag családját. Fegyverforgató kalandozó lett belőle, de még most se bánta meg döntését. Varázslói karrierje így félbeszakadván, varázshatalma mindössze mágia érzékeléséből, varázstárgyak azonosításából, familiáris idézéséből és a roppant impresszív bőfögtetővarázslatból állt. Nem igazán a legmegfelelőbb varázslatok, ha valakinek a mágikus erejét kell demonstrálnia.

Yabbagabb először arra gondolt, hogy – mint ahogy ezt már régebben is megtette néhányszor – eljättsza egy tűzgolyó varázslat idézési formuláit, amit a nála jóval nagyobb varázshatalommal rendelkező mágusoktól lesett el. Kétkedő nézői eddig mindig leállították, mielőtt befejezte volna nem létező varázslatát. Most azonban nem varázstudót kell meggyőznie, így valószínűleg fel sem ismerné a kereskedő, hogy milyen veszélyes varázslatot kántál, vagyis nem rémülne meg és nem szakítaná félbe a színészkedését. Más megoldást kellett találnia, és Yabbagabb egy pillanat múlva készen is állt a válaszal:

– Ronsharban vagyunk és itt található a városállamok egyik leghíresebb varázslóiskolája is. Ha értesüléseim nem csalnak, akkor holnap lesz a növendékek év végi vizsgája. Intézzé el, hogy részt vehessen a vizsgán! Ott majd bebizonyítom, hogy milyen hatalmas mágus is vagyok!

Mindezeket Yabbagabb nem az előleg megszerzéséért mondta – bár úgy gondolta, kezdetnek ez is szép összeg –, hanem azért, mert úgy töprengett, hogy a varázslóiskolában hatalmas mágusokkal találkozhat, akik talán képesek semlegesíteni a boszorkány átkát. Ha pedig egyszer már bejutott hozzájuk, csak sikerül rábeszélni valamelyiküket erre a számukra kicsiny feladatra. Így nem lesz szüksége a sok tízezer aranyra, és nem kell megküzdnie a legyőzhetetlen Tarrasque-val se.

– Legyen hát! – egyezett bele a Nagykereskedő.

Folytatjuk.

XI. KG- ÉS TF-TALÁLKOZÓ

A Beholder Kft. olimpiával és légiparádéval egybekötött KG- és TF-találkozót rendez **1999. június 5-én** a szokásos helyen, a **Láng Művelődési Házban (Budapest, XII. ker. Rózsnyai u. 3.)** kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este hat óráig tartó összejövetelen!

OLIMPIA

LÉGIPARÁDÉ

ARANYFORRÁS

A rendezvényen lehet először megvásárolni az új HKK kiegészítőt, az Aranyforrást. A boltokban a kiegészítő csak egy héttel a találkozó után lesz kapható.

V GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

A Swatth Military folytatja az immár hagyományossá vált légiparádék megszervezését. Ezúton hívjuk fel a szabad kapitányok figyelmét arra, hogy már most kezdjék meg a felkészülést a nagy eseményre! A rendezők ígérete szerint minden kapitány időben megkapja az információs kockát a rendezvény pontos részleteiről.

Az előző találkozóon nagy sikert aratott csataszimulátorokban ismét kockázat nélkül kipróbálhatod TF-es vagy KG-s karaktered harci tudását. (Figyelem! A TF-es karakterek közül csak azok harcolhatnak, akik neveznek az olimpiára.)

XI. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezzük a XI. Alanori Olimpiát. Az olimpia idejére minden a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen fognak felkeresni és tájékoztatni a pontos részletekről.

AZ EGÉSZ NAPOS BELÉPŐDÍJ ÁRA: 200 FT.

BEHOLDER ÁRULISTA

A tavaly kipróbált kedvezményes vásárlási rendszer sikeresnek bizonyult. A postaköltség kiszámolása azonban időnként problémás volt, ezért 1999. április 15-től július 15-ig az alábbi kedvezményes megrendelési rendszer érvényes termékeinkre. Az akció során nemcsak az összes könyvünk rendelhető meg alacsonyabb áron, hanem egyéb kiadók kiadványai is. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnl két árat tűztünk 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. (Ez a kedvezmény csak azokra a könyvekre vonatkozik, ahol két ár van feltüntetve!)

A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉGETEK VAN:

1. ZSETONNAL FIZETSZ

A TF- és KG-játékosoknak lehetősége van zsetonnal is fizetni. Ehhez nem kell mást csinálni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet.)

2. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes áránál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a darabszámot! Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket.

3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyvek címét. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat 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
SHADOWRUN REGÉNYEK			
Vakító fény	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Magányos farkas	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK			
Grimoire	1100 Ft	800 Ft (80)	660 Ft (66)
Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft (40)	350 Ft (35)

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Ezüsttövis	798 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft (76)	600 Ft (60)
A sötét királynő árnyéka	1098 Ft	990 Ft (99)	850 Ft (85)

BATTLETECH REGÉNYEK			
Halálos örökség	750 Ft	600 Ft (60)	450 Ft (45)
A vér szava	750 Ft	600 Ft (60)	450 Ft (45)
Elveszett sors	750 Ft	600 Ft (60)	450 Ft (45)
A klán törvénye	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)
Vérnév	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)
Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)

TÜLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK			
Kítaszítottak	478 Ft	450 Ft (45)	400 Ft (40)

EARTHDAWN REGÉNYEK			
A vágódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Anya meséje	698 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)

IAN FLEMING: JAMES BOND 007			
Casino Royale	629 Ft	440 Ft (44)	350 Ft (35)

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEK SOROZAT			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft (67)	550 Ft (55)
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft (84)	700 Ft (70)
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft (109)	950 Ft (95)

EGYÉB REGÉNYEK			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998 Ft	840 Ft (84)	700 Ft (70)
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	520 Ft (52)	410 Ft (41)
William Shatner: Delta kutatás	798 Ft	670 Ft (67)	600 Ft (60)

AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI			
<i>Stephen Lawhead: Az édenkert háborúja (Albion dala 1.)</i>			
	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)
<i>Stephen Lawhead: Az ezüst kéz (Albion dala 2.)</i>			
	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)

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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

<i>Diane Carrey: Kisértethajó (Star Trek)</i>	589 Ft	500 Ft (50)	470 Ft (47)
<i>Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)</i>	619 Ft	520 Ft (52)	490 Ft (49)
<i>Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Fényévek (Sci-fi antológia)</i>	690 Ft	580 Ft (58)	550 Ft (55)
<i>Fényévek II. (Sci-fi antológia)</i>	699 Ft	690 Ft (69)	560 Ft (56)
<i>Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)</i>	599 Ft	510 Ft (51)	480 Ft (48)
<i>Robert A. Heinlein: Starship Troopers</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 2.</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>Joan D. Vinge: Lost in Space</i>	649 Ft	640 Ft (64)	520 Ft (52)
<i>Buzz Adams és John Barnes: A csillagok fiai I-II.</i>	1399 Ft	1390 Ft (139)	1120 Ft (112)

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

<i>Edo van Belkom: Örjítő éhség (Werewolf)</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>R. A. Salvatore: A démon ébredése</i>	660 Ft	640 Ft (64)	570 Ft (57)
<i>J. Robert King: Vérszövetség (Planescape)</i>	750 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)

DRAGONLANCE SOROZAT

<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: A múlt és jövő ura</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Találkozások</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Ikrek hatalma</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Pusztulás</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Robert Weinberg: A vörös halál karneválja I. (Vampire)</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
<i>P. N. Elrod: Én, Strahd (AD&D Ravenloft)</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)

A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI

<i>Regnum hermeticum (Ars Magica novelláskötet)</i>	798 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
---	--------	-------------	-------------

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

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

<i>Átkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Erioni regék (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Jan van Boomen: Morgana könnyei (MAGUS)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Orson Scott Card: Végjáték 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Roland Morgan: Mágikus vihar</i>	749 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>David Drake: A tör</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Hideg karok ölelése (MAGUS novellás kötet)</i>	749 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>Raoul Renier: Pokol</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)

HATALOM KÁRTYÁI

<i>Alappakli (IV. kiadás)</i>	820 Ft (82)
<i>Chara-din visszatér kiegészítő</i>	600 Ft (60)
<i>Isteni Szövetség kiegészítő</i>	560 Ft (56)
<i>Ezüsthajnal</i>	600 Ft (60)
<i>Árnyékhold</i>	620 Ft (62)
<i>Khor földje</i>	200 Ft (20)

HKK CSILLAGKÉPEK

<i>Skorpió</i>	200 Ft (20)
<i>Nyílás</i>	200 Ft (20)
<i>Bak</i>	200 Ft (20)
<i>Vízöntő</i>	200 Ft (20)
<i>Halak</i>	200 Ft (20)
<i>Kos</i>	200 Ft (20)
<i>Bika</i>	200 Ft (20)
<i>Ikrek</i>	200 Ft (20)

A Csillagképek és az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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

Címünk: Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134

A KEDVEZMÉNYEK 1999. ÁPRILIS 15-TŐL JÚLIUS 15-IG ÉRVÉNYESEK.

Az ár mellett zárójelben a zsetonban számított ár található. (Ne felejtsetd el, hogy 1999. január 1-től kezdve 1 zseton = 10 Ft!)

Ghalla News

65

A Túlélők és Kalandorok magazinja

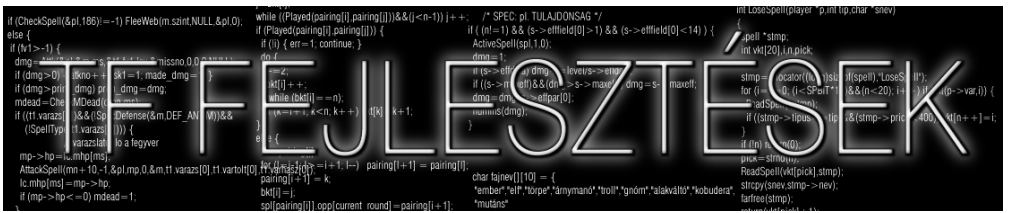
'99 május

Statisztika

az 1999. április 27-i adatok alapján

Folytatjuk a rendbogyó statisztikák közlését, ezúttal azok szerepelnek a statisztikában, akik 1999. április 27-én a 161–200. forduló között tartottak.

Ember	21,7%	Halhatatlanság	1%	Férfi	79%
Elf	9,7%	Leah	9,7% eljövendő pap	Nő	21%
Törpe	9,3%	Dornodon	17,7% felszentelt pap	Rejtőzködés	136
Árnymanó	8,7%	Raia	19,6% felszentelt pap	Nyomkövetés	74
Troll	9,3%	Elenios	6,3% felszentelt pap	Lopás	65
Gnóm	6,0%	Sheran	11,0% felszentelt pap	Mászás	34
Alakváltó	13,5%	Tharr	21,9% felszentelt pap	Csapdakészítés	32
Kobudera	18,4%	Fairlight	11,6% kisebb pap	Csapdaészlelés	28
Mutáns	3,3%	Chara-din	2,1% ministráns	Gyógyítás	72
Vízi harc	12	Erő	69	Titkosírás	30
Ökölvívás	29	IQ	50	Felderítés	130
Szűrőfegyver	27	Ügyesség	41	Szörnyidomítás	16
Vágófegyver	29	Egészség	35	Teológia	43
Útőfegyver	26	Szerencse	59	Taumaturgia	50
Lőfegyver	27	Min. Erő:	11	Szerencsejáték	6
Dobőfegyver	28	Min. IQ:	10	Harcművészetek	31
Legtöbb skalp	8	Min. Ügyesség:	12	Szkanderozás	22
Legtöbb szörny	1761	Min. Egészség:	8	Zene	64
Legtöbb TP	1295031	Min. Szerencse:	12	Szörnyismeret	37
Leggazdagabb	10929 arany	Legjobb	586	Pszí	43
Legtöbb ÉP	344	Leggonoszabb	666	Zárnyítás	12
Legtöbb tudatpont	53	Jó	25,7%	Vadászat	58
Legtöbb varázspont	774	Semleges	44,5%	Bányászat	36
Legtöbb pszípont	277	Gonosz	29,8%	Testépítés	68
Legnagyobb hit	félisten hatalmú szolgál			Úszás	11
				Ordítás	26



Hírek, információk – a legközvetlenebb forrásból

Sok levelet kaptam, amelyben leírták, hogy tetszettek az áprilisi tréfás fejlesztések. Nagyon örültem ezeknek a leveleknek, és persze jövőre is készülök majd valami hasonló írással.

„A” PARANCS

☞ Bizonyára észrevettétek, hogy az „A” parancsról már részletesebb hibahüzenet kaptok, ha nem sikerül. Erre azért volt szükség, mert szinte nem múlik el nap anélkül, hogy valaki ne reklamálna, hogy miért nem sikerült az „A” parancsa, és még soha nem volt hiba. A könnyebb megértés kedvéért most leírom az „A” parancs működését. Ha nem sikerült az „A” parancsod, ezeket a lépéseket kövesd végig!

0. Paraméterek: A <tárgy> <kalandozó> [<menység>]

1. A program ellenőrzi, hogy létezik-e a megadott karakterszám.

Az **átadás sikertelen**, ha:

2. Ha nem egy mezőn álltok,

- és nem vagytok egy KT-ban, illetve valamilyen tudati szövetségben.
- és nagyobb távolságra vagytok egymástól a tudati hatótávtnál.

3. Ha már neveztek az olimpiára, és az még nem zajlott le.

4. Ha átváltozott alakváltónak próbálsz átadni, és nincs olyan képessége, hogy így is lehet neki tárgyat átadni.

5. Ha valamelyikőtök halott, illetve az, akinek át akarsz adni, 1-nél kevesebb ÉP-van (a demezés csak akkor történik meg, amikor legközelebb lépl!).

6. Ha az illető láthatatlan, te nem tudod észlelni, és nem vagytok egy KT-ban illetve tudati szövetségben.

7. Ha nem ugyanabban az épületben, illetve labirintusban vagytok, vagy ugyanabban, de nem ugyanazon a referenciaponton, és nem vagytok egy KT-ban, illetve tudati szövetségben.

8. Ha tudatkinézés szükséges, és nincs TVP-d illetve TU-d.

9. Ha nincsen a birtokodon a megadott tárgy, illetve a tárgy átkozott.

Ha a fenti lépéseket végigtárod, és még mindig nem tudod, miért nem sikerült az átadás parancs, bátran kezdj újra az elejétől.

HIBÁK

☞ Az A parancsal ellentétben, az IN parancsban volt egy hiba: ha valaki a másikkal egy mezőn tartózkodik, de nem egy épületben, hiába voltak KT-társak, az IN parancs nem sikerült. A hibát kijavítottam.

☞ Ha negatív TVP-d volt, és 0 TVP-s varázslatot próbáltál mondani, a program nem engedte. A hibát kijavítottam.

VÁLTOZÁSOK

☞ A revitalizáció (feltételes is!) csak akkor ad jószágpontot, ha jellemed 0-nál kevesebb. Egyébként ezt már egyszer nagyon régen megcsináltam, csak közben bekerült a programba egy hiba, ami miatt a gép újra elkezdte a jószágpontot osztani.

☞ A csatornán túl is meg lehet vásárolni a harcművészetet 14-ig. (Ok, ez inkább hibajavítás, mint változás.)

☞ A kampós acélcsigony használatához elegendő 9-es vízhárc.

☞ Mindenkinak a figyelme: már él a köröknét max. 2 varázskő használati korlátozás! Ezzel kapcsolatban rengeteg érvert és ellenérvert hallottunk, de inkább ezt a korlátozást vezetjük be, mint azt, hogy a boltokban nem lesz varázskő (már újra lehet Alanorban kapni). Egyébként ez a változással kapcsolatban volt egy programhiba, volt olyan, aki már az első varázskövet nem tudta a körében elhasználni, de ezt kijavítottam. Megjegyzem még, hogy fontolgatjuk a manakristály korlátozását is, amely bár a boltban nem megvásárolható, de ha sok pénzért is, beszerezhető.

SZAVAZÁS

☞ Szavazást írtunk ki a fordulóiód csökkentésére, a 9 napot, ha akarjátok, 7 vagy 8 napra csökkentjük. Bár az enciklopédia mindent leír, azért egy dolgotról nincs szó: hogyan is fog a változás működni.

☞ Nos, a változás időpontja (mondjuk jún. 1.) előtt 9 napos játékhettek számolunk, utána 7 ill. 8 naposakat. Példa (7 napos esetén): Egy karakter 1999. máj. 3-án indul. Jún. 14-én kezdődik a 6. játékhete, függetlenül attól, hogy még csak a nulladik fordulóját kapta meg, vagy már ötöt lépett, ugyanis $4 \times 9 = 28$ napja volt a 1. forduló, és $2 \times 7 = 14$ napja utána, ez 6 játékhét. Tehát a lemaradással rendelkezők semmilyen előnyhöz nem jutnak. Ha a 7 napos változat kerül megszavazásra, akkor attól kezdve egy-egy játékosnak mindig a hét ugyanazon napján fog a játékhete fordulni, a szombatik és vasárnapok hétfőn lesznek betáplálva, de hogy a hétfői zsufit csökkentsük, a jövőben nem indítunk új karaktereket hétfői dátummal, csakis kedd-péntek-küvel. A 8 napos játékhét talán előnyösebb lenne, hiszen akkor a nap mindig forogna, de amennyire tudom, a szavazás jelenleg nagyon a 7 nap felé áll.

☞ **Játékosok tettek fel a kérdést:** A lerövidült játékhettekkel kapcsolatos plusz megerhelést bírní fogom-e? (Mármint programozással.) Nos, őszintén remélem. Mindig volt, van, és lesz, akit bánt, hogy nem töltöm minden időmet a TF programozásával, hanem a HKK-val, Krónikás cikkekkel, és most már az Ősök Városával is foglalkozom. A TF-et viszont már 7 éve csinálom, 7 évi programozás, ötlet, játéklehetőség van benne. A TF 1. évében a játék 6 év programozással volt lemaradva a mostani állapothoz képest! Hogyan érezhetek vajon akkor a játékosok? Én még emlékszem: élveztek, és elégedettek voltak vele, bár ugyanannyi fejlesztési ötletet zúdítottak rám, mint most. Természetesen, hogy mindig lesz mit átvenni a játékhöz, de én úgy gondolom, hogy programozási munkát és fejlesztéseket kizárólag azok a legalább 5-6 éve játszó játékosok kérhetnek rajtam számon, akik a játék jelenlegi határait tapossák. A csatornától nyugatra levő (és ez az óriási többség) ne mondja, hogy nincs elég újdonság, amikor 7 évi munkám var arra, hogy felfedezze. A jövőben a legkeletibb területek fejlesztésére fogok koncentrálni (Az Iszonyat Citadellája, Sötét Föld). Aki nyugaton van, az továbbra is számíthat a dolgok csiszolására, még tökéletesebb kiegyensúlyozására, az apró, bosszantó dolgok javítására, de ott a fő újdonság az újabb és újabb KT képességek fogják továbbra is jelenteni, mínoz kúpokhoz hasonló fejlesztések, új szakértelmek és hasonlók nem várhatóak a közeljövőben a nyugati területen. Kivételek a néha, de maximum fél-egyévente előforduló történelmi események (tervezek pl. quawrg inváziót).
Tihor Miklós

TF-VARÁZSLATOK

Ebben a számban folytatjuk a TF-varázslatok részletes elemzését. A magyarázatokat a 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, kör eleji gyógyulás, stb. Sajnos a bűvölésről fél oldalt írtam, és így az már nem fért be erre a két oldalra, csak ez az öt varázslat. No majd a következő számban.

SZAPORÍTÁS (15. varázslat)

Típus: papi

Isten: SFC

Hatóidő: azonnali

TVP: 5 (x mennyiség)

VP: 7 (x mennyiség)

Használata: V 15 <tárgy> [<mennyiség>]

A TF könnyen megszerezhető és univerzális tárgytermelő varázslata. Azokat a tárgyakat lehet vele szaporítani, amelyeknek növény az altípusa, és valamilyen növényről lehet őket szedni – így az egyébként fémrudat igénylő vapár ágat is lehet vele duplikálni, de a mocsári penkét nem.

A vapár ágak szaporítása régen közkedvelt rabszolga tevékenység volt, hiszen a vapár ágat 10 aranyért lehet a boltban eladni, ehhez képest az előállítási költség csekélység. Ezért lett az egy körben szaporítással gyártható tárgyak száma hatban korlátozva. Másrésztől, újítás <mennyiség> paraméter, így egy paranccsal több tárgy is előállítható, hiszen egy nem-rabszolga karakter általában szűkében van a parancshelynek. Ezzel a kiegészítéssel a szaporítás már jól kombózik együtt az azonnali gyógyítással (meg szinte minden egyéb növényi komponenst igénylő varázslattal), hiszen ha gyöngymangó 5 TVP és 7 VP előállítási költségét is figyelembe vesszük, még akkor is jobban járunk a gyógymógnál, hiszen itt 10 TVP árán nemcsak többet gyógyulunk, hanem a teológia is jobban fejlődik.

CSÁBMOSOLY (16. varázslat)

Típus: papi

Isten: E

Hatóidő: kör végéig

TVP: 5

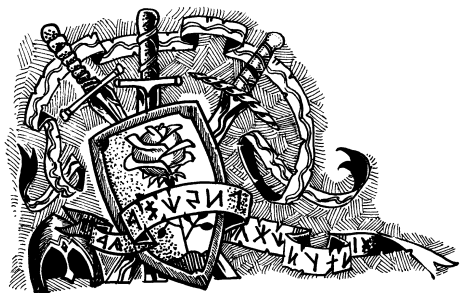
VP: 9

Használat: V 16

A csábmosság egyszerű dolgot csinál: a veled találkozó agresszióját kettővel csökkenti, így többen lesznek barátságosak veled. Sajnos, az elvakult bűvölés-gyűlölők gyakran adnak ki FT-t Eleniosra, ilyenkor a csábmosság mit sem ér. (Szerintem, ha a csábmossolyt kicsit használhatóbá akarjuk tenni, annak az FT Eleniosst is semlegesítenie kéne. Mi erről a véleményetek? Várom leveleiteket!)

A csábmosság egyébként egy igen undorító programhiba forrása volt egy hosszú ideig. Ha valaki agressziója miatt megtámadta volna a rálépő Elenios-hívót, mégsem tette meg a csábmosság miatt. (Ez így még rendez van.) Igen ám, de a forduló elején a program a találkozóhoz a letárolt adatok alapján újragenerálta, és bár én a programmal letároltatom a találkozáskori agressziót is, valami mégsem működött jól, és a program ilyenkor úgy döntött, itt harcnak kéne lennie, hiszen a csábmosság akkor már nem élt. Persze valójában nem volt harc, így nem létezett a harcnak leírása sem – ezért csak a delikvens annyit kapott a fordulójában, hogy „rörohansz XY-ra”, aztán sehol a csataleírás (mert nem is volt). Ez a hiba egyébként nagy ritkán (más okból) még most is előfordul. Sokszor elátkozom magam, amiért a két kalandozó közötti eseményt úgy programoztam le, ahogy. Azóta persze rájöttem, mi lett volna a jó megoldás (a KG-ban így is van), de a TF-en átírni több hónapba kerülne, és semmi sem garantálná, hogy az új verzió mentes lenne azoktól a hibáktól, amiket a mostaniban már sikerült lekezelni az ezerféle varázslat, KT-képesség és hasonlók miatt.

Arról van szó, hogy amikor egy játékos rálép egy másira, akkor a rálépő játékos találkozáshoz szükséges adatait (és persze az esetleges harc teljes leírását) letárolom.



Amikor a másik játékos lép, a letárolt adatok alapján újragenerálok a találkozás szövegét. Sajnos a program mostanra már olyan szövevényes, olyan örült dolgok is beszámítanak a találkozáskor, amiket nem tárol le a program (és nincs is neki hely). Így aztán néha amikor visszafelé írom ki az eredményt, nem az eredeti esemény tükörképe jelenik meg. Persze az esetek legtöbbszörében ez csak esztétikai problémát okoz (ld. fent), hiszen az esemény a rá lépéskor már végrehajtódott, csak a „tükörkiírásban” van bibi. Pl. a felszerelés leírása az aktuális, nem pedig a találkozáskori, így fordulhatott elő, hogy egy karakter egy évig nem lépett, és aztán ámulva nézte, hogy vele egyidőben lépett társai már milyen felszereléssel viselnek a táborozás másnapján.

A megoldás ez lett volna: a teljes találkozást rögtön mindkét játékos szemszögéből legenerálni, és a passzív játékos eseményeit egy szövegfájlba berakni, és amikor lép, ezt a fájlt egyszerűen a fordulója elejére fűzni (KG, Ösök Városa).

BESZÉD A HOLTAKKAL (17. varázslat)

Típus: papi

Isten: L

Hatóidő: azonnali

TVP: 5

VP: 10

Használat: V 17

Szerencsére a játék úgy van megtervezve, hogy a játékosok ritkán haljanak meg. És ha ez esetleg mégis bekövetkezik, az első arra járó jó kalandozó, akinek ásója van, elföldeli – de legkésőbb 4 hét múlva a tetem mindenképp eltűnik. Nem csoda, hogy ez a varázslat nem volt túl használható, és ha nem lett volna isteni küldetés, a Leah papok sosem használták volna. Hogy a dolgon könnyítsünk, a varázslatot most már lehet használni ősi és friss csatamezőn, valamint a Pusztulás Sírjaiban is. A varázslat eredményeképp érdekes információkat kapsz, és gonoszág-pontot – halott kalandozó esetén 5-öt, egyébként 1-et.

VAK ŐRÜLET (18. varázslat)

Típus: papi

Isten: LDRTC

Hatóidő: legközelebbi VI ? ? <menekülés%> parancsig

TVP: 3

VP: 5

Használat: V 18 <15-30>

A menekülés % eredeti minimuma, a 30 % nem egy gonosz korlát volt: eredetileg, a játék tervezésekor úgy gondoltam, hogy ha ennél lejjebb lehet állítani, akkor a karakterek bizony életveszélybe kerülhetnek. Később kiderült, hogy a játéknak van egy szakasza (kb. 200 ép fő-

lött, de a csatornától nyugatra), amikor a karakterek akár 20% menekülésnél sincsenek életveszélyben, hiszen magas védettségük miatt valószínűtlen, hogy egy szörny egy körben 15-20 ép-nél többet sebezzen rajtuk. Márpedig ilyenkor, ha alacsonyabbra tudják vinni a menekülés %-ot, akkor az a körben akár 2-3 plusz szörny leölésének a lehetőségét is jelenti. Nem beszélve arról, hogy mint az az előző számból kiderült, ha valaki alacsonyabb ép százalékon kezdi a körét, akkor többet is gyógyul.

A vak őrülettel akkor is érdemes lehet levinni a menekülés %-ot 15-re, ha direkt meg akarsz halni. Tudom persze, hogy ez elég hülyén hangzik, de néha erre direkt szükség lehet. Ha pl. egy Leah pap meg akarja látogatni istenét (küldetés), vagy összebeszél egy jó karakterrel, hogy dem-eztessék meg egymást (tudom, nem túl szerepjátékos dolog, de így lehet azt a bizonyos „ölj meg egy kalandozót” c. küldetést a legkönnyebben megcsinálni).

KITARTÓ LÓ (19. varázslat)

Típus: papi

Isten: DESTFC

Hatóidő: kör végéig

TVP: 5

VP: 10

Használat: V 19

Az, hogy egy körben 8 helyett 10-et léphetsz, hatalmas táp, több szörnyet ölhetsz, pont elérsz olyan helyekre, ahová egyébként nem tudnál stb. Persze, igazándiból csak akkor tudod kihasználni, ha elegendő TVP áll rendelkezésedre. A kitartó ló varázslatot nem fogja használni, akinek ugyanilyen alakváltó képessége van, illetve akinek a hátsa ennél jobb (nemcsak 10 lépést ad, hanem a mozgás TVP költségét is csökkenti).

Figyelem: ha egy körönként 9 lépést adó hátsadod van, használhatod a kitartó lovat (ilyenkor tegyük fel, hogy a hátsára mondod).

Itt szeretnék rátérni egy problémára, amelyet időnként játékosok felvetnek: 10-nél több lépés egy körben. Ez elé (azonkívül, hogy azt mondom, a játék szabályai szerint ez a maximum) két óriási akadály emelkedik. Az egyik a térkép. Új térképrendszert kellene tervezni, kisebb kockákkal, erre pedig nem vállalkozom. A másik, amit már sokszor leírtam, a forduló költség – a forduló terjedelmét legjobban az M parancsok növelik meg, márpedig a terjedelmnövekedés költségnövekedést is jelentene. De azért aki még mindig többet szeretne lépni, annak felhívom a figyelmét, végül is beadtam a derekam: már sokféle teleportálás létezik a játékban, amelyek segítségével a 10-es korlát átléphető.

TIHOR MIKLÓS

III. Ghalla Szépe Verseny Eredményhirdetés

Szépséges Hölgyek! Nemes Urak!

Igen, eljött a nagy pillanat, a III. Ghalla Szépe verseny eredményhirdetésének perce! Valljuk meg: elég sokára... Ez természetesen a szerény személyem rendkívüli elfoglaltságának (és mérhetetlen lustaságának...) volt köszönhető. Tudom, hogy ez senkinek sem elégtétel, de szégyellem is magamat emiatt. Elnézést kérek mindenkitől, különösen az érintettektől.

Szóval vétkemet szánva-bánva rátérnék a lényegre, vagyishogy miképpen zajlott le a több, mint egy évvel ezelőtt meghirdetett szépségverseny. Van, aki még emlékszik rá, hogy mi volt az alcíme? „Festői szépségek.” – Festményeket, grafikákat vártunk, de sajnos nem túl sokan vették komolyan ezt, alig érkezett egynéhány rajz. Azoknak, akik vették a fáradságot, és bátorságuk is volt hozzá, hogy ne csak szavakkal vázolják föl a zsűri előtt az általuk legszebbnek tartott leány képét, külön köszönet!

Tehát a rajzok várt özöne elmaradt, de így sem panaszkodhatunk: szépszámú ajánlás érkezett, főleg lángoló szívű fiatalberek tollából, de volt néhány hölgy is, aki elmondta a véleményét. A zsűri nevében is köszönöm az összes indítványt. Érdekes, hogy a legutóbbi versenyhez képest megváltozott a szavazatok „szórása”: az akkori negyvennel szemben most kevesebb, mindössze huszonkét hölgyre szavazatok, de akkor a többség csak egyetlen szavazatot kapott, most ilyen alig fordult elő! Ennek megfelelően igen szoros eredmények születtek, de azért volt három hölgy, aki olyan nagyszámú szavazatot kapott, hogy jelentősen kiemelkedett a mezőnyből.

Még egy utolsó kötelességem van, mielőtt elmondanám, kik lettek Ghalla legszebbjei: megemlékeznék azokról a gáláns férfiakról, akik önzetlen adományaikkal emelték a verseny fényét. Különösen hálás vagyok *Ilinir Doronnak*, aki a verseny nyereségeinek tekintélyes részét biztosította. Köszönjük!

De nem csigázom tovább az érdeklődők idegeit, lássuk kik voltak azok a hölgyek, akik a legjobban tetszettek a Túlélők Földjén kalandozóknak.

A harmadik he-

lyen egy bájos ember hölgy, a Szépszemű Elenios híve, **Veronel** végzett, aki 64 pontot kapott. „...*Szeme úgy szikrázott, mint a smaragd. Nem tudtam betelni vele...*” – rebegete róla egyik titkos hódolója. A hölgy díja egy arany nyaklánc, egy ametisztmedál, egy umbatari karkötő és ötven arany.

A második helyezett egy szédítően gyönyörű alakváltó hölgy, a bölcs Napisten híve, **Magenta Jadede** lett, 75 ponttal. „...*Ha egyszer abban a szerencsében lenne részünk – kívánom mindannyiuknak –, hogy bosszú, lobogó vörös bajával keretezett csodálatos arcát önök felé fordítaná, s mosolyával ajándékozná meg önöket, soba nem felejtenék el a pillanatot!*...” – mesélte a (csöppet sem) titkos imádó, és mivel a fent említett szerencsében részem volt nekem is (vagyis találkoztam a hölgyvel), igazolhatom szavait. A nemeslelkű lovag és a szépséges hölgy kapcsolata mintaszerű: nemrégiben esküdtek egymásnak örök hűséget a fehérbérci Fény Szentélyében, egy seregnyi násznép szemé láttára. Jade díja egy aranylánc, egy Eldaran karkötője, száz aranypenz, és az Aranyárskánya KT vezetőjének felajánlása: négy aranypikkely.

Mielőtt megnevezném a győztest, aki számtalan kalandozó és egész Közös Tudatok támogatásának köszönhetően diadalmaskodott, következzék néhány érdekesség. Elsősége ugyanis két szempontból is rendkívüli: még soha senki nem nyerte a versenyt akkora fölényrel, mint ő, és még sohasem nyert olyan leány, aki a Világégés után született faj, a mutánsok közül való... Talán ez a jövő útja? Nemrégiben hallhattunk egy neves gnóm tudós elméletéről, miszerint néhány száz év múlva – egy-két elszigetelt fajvédő csoporttól eltekintve – már csak mutánsok fogják benépesíteni világunkat – a szépségverseny eredménye ezt több szempontból is megerősíti: a második és harmadik helyezett hölgy is egy másik fajba tartozó férfit választott élete párjául, és a győztes pedig maga is mutáns. (Hozzáteszem: én személy szerint ezt csöppet se bánom, mert magam is „kevert vérű” vagyok...)

Tehát [fanfárok] hölgyeim és uraim, örömmel jelenthetem, hogy a III. Ghalla Szépe verseny győztese nem kevesebb, mint 382(!) ponttal, egy tündökletes mutáns lány lett... de itt vegye át a szót az őt magasztaló bárd:

„...Tudd meg bái, mi a neve:
ő Szeleburdi Szöszeke,
nem meglepő, Tharr bíve,
a Viharlegió legszebb hölgye!...”

Köszönöm! A főlényes győzelem jutalma egy aranylánc, egy obszidián karkötő, 200 arany és a fődíj, melyet maga a Szépszemű istennő jutatót el hozzánk: a csodálatos SZÉL-KORONA, mely mérhetetlen hatalommal rendelkezik, és ezentúl minden évben ez lesz Ghalla legszebbjének díja!

Ők lettek hát a Tűzvihar utáni hetedik évben a félsziget legszebbjei a szavazatok alapján, és én szeretném megragadni az alkalmat, hogy a Túlélők Földje összes hölgyének, legyen bár asszony vagy hajadon, további kellemes kalandozást kívánjak, no és persze nagyon szép álmokat! (...a többi zsűritag nevében is...)

Ebben az évben is kiosztottuk a „Legmeggyőzőbb ajánlás” díját. Ezúttal természetesen a kevésszámú grafika egyike lett a győztes, külön öröm számomra, hogy ezt is egy gyönyörű hölgy alkotta. Elfeanor rajza leányát, Holdfényt ábrázolja; az édesanya munkájának köszönhetően mindketten egy-egy regeneráló gyűrűvel gazdagodtak. (Elfeanor egyébként a szépségverseny negyedik helyezette lett, így különösképpen megérdemelte ezt a jutalmat.)

Már csak az maradt a feladatomban, hogy elsoroljam, kik voltak a zsűri tagjai. Két ifjú hölgy: Bíbor Borostyán és Veres Sonja kisasszonyok is a javaslatok bírálói közé tartozott, valamint Veres Ignác úr, El Condor Pasa, és hát... jómagam.

Még egyszer köszönöm az összes szavazónak, az ajánlásokat felajánlónak a közreműködést, a bűbajos hölgyeknek pedig pusztá létüket! Idén is lesz szépségverseny, és a szokásos meglepetés sem marad el...

Készlüljetek!

A III. Ghalla Szépe verseny zsűrijének nevében:

PELEGRIN (#1531)

K Ö Z Ö S T U D A T I T A L L Ó Z Ó

A Tallózó hosszú pihenője alatt befutott egy új tudat bemutatkozása.

Egy meglehetősen sötét és apostolos társaságról van szó:

Üdvözlök minden kíváncsi kalandort!

Ha megengeditek, akkor most röviden beszámolnék a tudatunkról és terveinkről. A Sötét Inkvizíció Apostolai azért jöttek össze és álltak egy zászló alá, hogy az átkos jók cselekedeteit orvosolják. Fel kell vennünk a harcot a jók ellen. Manapság nem lehet csak úgy bemenni a városok főterére, mint régen. Ha most megy be a halandó, akkor jellemének tükrre már nem lesz a régi, a sötét jellem világosabb lesz, a fehér még fehérebb. Említést érdemelnek még az aranypikkelyek is. Ugye, milyen sok örömet tudnak szerezni egy gonosz vándornak? Ezt a problémát már sikerült orvosolnunk. Egy régi legenda említést tett bizonyos tekercekről, melyek képesek a gonosz lelkeket közelebb juttatni az általuk választott célhoz. Fűrkészeink lázas kutatásba kezdtek és sikerrel jártak. Találtak három pergament Leah, Dornodon és Chara-dín tekerceit. Ezeknek a tekerceknek hála, ma sikeresen vehetjük fel a harcot az aranypikkelyekkel, és jellemünk is erősebb lesz általuk. Ezekből az érdekes írományokból bárkinek szívesen átadunk egy példányt.

A terveinkről annyit, hogy szeretnénk a gonoszok közti rivalizálást megszüntetni. Egy egységes szövetséget kötmi, melynek eredményeképpen nem sújt egy Prófétát átok vagy egy Inkvizítor tudatsapda és hasonlók. Csakis egységesen lehet tökéletes eredményt elérni.

Most pedig essék néhány szó a szabályainkról! Aki sorainkba lép, a lehető leghamarabb el kell érnie a 14 MXTU-t. A kiszabott TU mennyiséget minél előbb fejlessze a képességbe! Havonta egy jelentés az illetékes alvezérnél. A KT-szintű sérelmeket közösen orvosoljuk. Mindenki köteles engedelmessé válni a vezérnek. Az új képességeket szavazatok alapján határozzuk meg. Tehát nem egyéni akciókról van szó, mindenkinek van hozzájárulása az aktuális képességhez. A legfontosabb pedig: teljes odaadás a szent ügy érdekében. Eddig tartott a beszélgetés, most ennyit tudtam mondani. Remélem, hogy sokak érdeklődését felkeltettem ezzel a pár sorral.

A Sors legyen kegyes hozzátok!

Tisztelettel:

Acid el Sinistre (#4706), Leah legfőbb inkvizítor, a Sötét Inkvizíció Apostolainak (#1948) Pater Maximusa

V. BÁRDVERSENY

*Gondolom, várjátok már az V. Bárdverseny eredményhirdetését.
Épp ezért nem szaporítom a szót, lássuk az eredményeket.*

I. KATEGÓRIA: HUMOROS VERSEK (16 nevezés)

I. HELYEZETT:

The Metamorpher (#2855): *Félpercesek* (68 pont)

II. HELYEZETT:

Sir John Kite (#5061): *Egy este az ivóban* (64 pont)

III. HELYEZETT:

Kiköpött Ubifej (#3969): *Gígászok párbarca* (58 pont)

Eliner Thanatos (#1002): *Lopjunk!!!* (58 pont)

II. KATEGÓRIA: KALANDOZÓ HÉTKOZNAPOK (53 nevezés)

I. HELYEZETT:

Grend Kill (#4209): *Azon az éjszakán...* (72 pont)

Falcon Castagír (#1316): *Egy elkéseredett elf lányhoz* (72 pont)

II. HELYEZETT:

Kether G'hevuhra (#5728): *Eltávozás* (66 pont)

Falcon Castagír (#1316): *Kedvesem* (66 pont)

III. HELYEZETT:

Üssük ki 200-al (#1077): *Ez bát a Kánaán?* (61 pont)

Neldek Netnal (#5449): *Jellembáború* (61 pont)

Axel Marguin (#5181): *Esthajnalcsillag* (61 pont)

III. KATEGÓRIA: EGYÉB (58 nevezés)

I. HELYEZETT:

Pelegrin (#1531): *Mindbalálig* (86 pont)

II. HELYEZETT:

Delamarth (#3736): *Árnyak a tűz körül* (70 pont)

Vrandol Sayn Karad (#4620): *Ki bűnös, ki ártatlan?* (70 pont)

Falcon Castagír (#1316): *Utolsó akkord* (70 pont)

III. HELYEZETT:

Wolfheart (#1644): *Febér rózsákról álmodni* (66 pont)

Tier Nan Gorduin (#1590): *Holló* (66 pont)

Falcon Castagír (#1316): *Romok* (66 pont)

IV. KATEGÓRIA: PRÓZA (33 nevezés)

I. HELYEZETT:

Oriza Triznyák (#2888): *A kitaszított* (80 pont)

II. HELYEZETT:

Tűzkövacs Kova (#2005): *Negatív cselekedetek...* (74 pont)

Grend Kill (#4209): *Zűrös éjtel* (74 pont)

III. HELYEZETT:

Ballagó Elek (#1319): *Bizonyíték* (70 pont)

Grend Kill (#4209): *Tüköröm, tükröm...* (70 pont)

Emlékeztetőül a díjakról: az első helyezettek egy mirtuszkoszorút, egy szerencsetalizmánt és 100 aranyat, a második helyezettek egy smaragd védőgyűrűt és 60 aranyat, a harmadik helyezettek egy Eldaran karkötőt és 40 aranyat mondhatnak magukénak. A győzteseknek a zsűri és bárdtársaik nevében is gratulálok, akiknek pedig idén nem sikerült, kitartást kívánok. Hiszen az idei győztesek között nem egy olyan név található, aki korábban már többször nevezett, s ezúttal sikerrel. A versenyről talán még annyit, hogy idén teljesen új zsűri állt fel, és a nevezők között is sok új hang akadt. Színvonalas és szép külalakú munkák érkeztek. Igazán jubileumi volt a forma és a hangulat, amit köszönök Nektek!

A zsűri tagjairól: az árnymanókat U.M.A. és Valefar Zepar képviselte. Vil-Arnis Merras és Barbapapa az alakváltók, Vasöklű Geldron a törpék, Amanda az elfek, Veronel az emberek, Sir Kwenton a tar, és Távoli Vizek mesterbárd a kobuderák részéről pontozott. Nekik köszönöm lelkiismeretes munkájukat, Nektek pedig azt, hogy nevezéseitekkel elővé tettétek a versenyt. Továbbá nem hagyhatom ki T(i)hor főistent sem, akinek jóvoltából a díjakat és a Ghalla News-beli megjelenést biztosítani tudjuk.

A részletes ponttáblázatot válaszbörítéért bárkinek elküldöm postafordultával. Amennyiben észrevételed van a versenylv kapcsolatban, vagy óvást kívánsz benyújtani, ezzel is hozzám fordulhatsz. Idén is szeretném, ha hyperre kerülne a verseny teljes anyaga, de ehhez segítséget kérek a gépeléshez dos.txt formátumban. Jó lenne, ha többen jelentkeznétek, és többfelé oszthatnám a beérkezett 160 nevezést. Várom leveleiteket!

Ezzel búcsúzom, abban a reményben, hogy a VI. versenyen ismét találkozunk!

YASMINA (3430)

Tóth Zsoltné

3300 Eger, Hadnagy u. 15. tetőtér 7.

Falcon Castagir:
EGY ELKESEREDETT ELF LÁNYHOZ

E pár sor, kicsiny iromány, hozzád szól,
Érted jött világra, lépj el a sírtól,
S hallgasd, mit lantom hamis hangja dalol
Életről, halálról, – borról, bánatról.

Megszülettem, s anyám ellökött: „Pusztulj!
Korcs ivadékom, méhem fattya pusztulj!”
Tiszta lelkemről ítélete döntött,
Éhes számba tej helyett mérget öntött.

Gyenge testem elfogadta e sorsot,
De egy asszony szólt: „Add nekem e korcsot!
Megszabadítalak tőle, elviszem,
Hogy vele neked több gondod ne legyen!”

„Vidd hát, ha kell, odaadom!” – szólt anyám –
„De ha jót akarsz, vízbe fojtod! Talán
a kutyák jóllakhatnak egyszer végre!”
Ezt az útravalót kaptam a létre.

Ez születésem, így kerültem máshoz,
Anyám sorstársa, túl vén a szakmához –
Ennem adott, s tanított tolvajlásra,
Hazudni, a becsület tiprására.

Tizenhat év, mint pillanat, úgy szállt el,
Dadámat az égiek vették tán el –
S hiába ismertem meg itt bűt, mámort,
Szívem már nem talált több édes álmot.

Búcsúszó nélkül hagytam hátra mindent,
Utánam csak az utolsó ház intett,
Se kedves, se marasztaló szavak,
Csendet, néma magányt, csak ennyit adtak.

Néhány nap, szükülő hét után értem
Aprócska faluba, hol enni kértem.
„Dologidőbe szorgos vagy-e kölkök?”
Maradtam, s fogadtam: „Többé nem ölkök!”

Új apámmal nyáron vettünk és eladtunk,
Hegyre, törpéknek rozst, barackot hordtunk,
Ott ért minket a katasztrófa szele,
S csak engem kímélt meg olvasztó heve.

Barlangtó óvott Dornodon szavától,
Hűs víze keserű lett a haláltól,
Kis falum a földre gyalázva letem,
Fáradt testemmel az oltárra estem.

Raia pap – öreg tanítóm hangja –
Szólitott, s hatalma állított talpra:
„Fel és emlékezz a szavamra: keletre...”
Erőt adott és lépteim vezette.

Bolyongásom célja e mezők íze,
Az élet illata és gyászom vége,
Istennóm dalai járják át a lelkem,
Óvón véd, s kedvest is általa lettem.

Add a kezed, s hidd el, mit mondok neked.
Ha a holnap nem is érti meg a lelked,
Ne búsulj, hisz még ma van, élmed most kell,
S a holnap is ma lesz, ha a nap felkel!

Falcon Castagir:
KEDVESEM

Egyetlen perc választ Tőled el,
Egyetlen átkozott áldás,
Végtelen, síri türelemmel,
Csak Te, kedvesem, nem vár más.

Érintésed hús bársonylepel,
Csúcsokat borít így a hó,
Csendszavaid vad árja lep el,
S elfeledtem mindent, mi szó.

Legyőzött ajkamba mar ajkad,
Kialtásom csökodba vész,
De ha vérem ízét akartad,
Örömed fájdalmat emész.

Váratlan adtat ajándékom,
Erőtlen, titkos álmaim:
Lopva elcsent szerelmes légyott,
Te és vágyad a társaim.

Nem választ már semmi Tőled el,
Hozzád bújhatok ölelőn,
S áldalak síri szerelemmel,
Elmúlás, édes szeretőm.

Falcon Castagir:
UTOLSÓ AKKORD

Menj, menj innen távol kis virág,
Csak keserű szikla vár itt rád,
Gyilkos mélység, vagy magas orom,
Kegyetlen halál, ezt adhatom.

Nem érez, kő, mit szívnek hittél,
Egy voltál, mint fának a levél,
Ne hidd, hogy utánad búsulok,
Csak régi játék vagy, mit unok.

A dal, mit hozzád írtam, tiéd,
Ezt nyújthatom neked, amiért
Szerelmed kaptam, enyém voltál,
S nem kértél soha, mindig adtál.

Mégis könnyecsepp nélkül búcsúzom,
Bár csóкод még itt ég ajkamon,
Menj el távol, másnak több legyél,
Kívánom, s hogy hamar feledjél.

Jön majd más helyetted, jobb talán,
Addig hallgat lantom: csendhalál,
Utolsó akkord, búcsúdalom,
Durván s fájón, hogy gyűlölj nagyon.

Gyűlölj nagyon, fordulj el tőlem,
Ne lássa meg senki, hogy könnyem
Eltölti lelkemet, s álmodom
Rólad minden áldott hajnalon.

Több voltál, mint fának egy levél,
S a kő – fájó szívem – dobban, él,
Kívánom: az örömet megleld,
S a kősziklát könnyen elfeledd!

Falcon Castagir:
ROMOK

Felkelt már a bíbor telihold,
Évszázados falak fogadják,
Nincs már élő, minden, minden holt,
Por és homok, e mesét mondják:

Régen vár állt itt és hatalom,
Gazdag úr, állata számtalan,
Házában ezüst, aranyhalom,
Birtoka, földje határtalan.

Temérdek kincs, s mindez nem elég,
A várúr mindig másra vágyni:
„Repülni, mint a madár, szeretnék,
Látni, mit még senki sem látott!”

Elhagyta otthonát, családját,
Távolba, messzire vándorolt,
Az élet titkait, csodáját
Kutatta, s haja őszbe hajolt.

Hazatért otthonába az agg,
S hiába kérdezték, merre járt,
Csak ült és így halt meg: hallgatag,
Érte utol, kire már rég várt.

A halotti toron, ki ott volt,
Látta jól: nem bántódott senki,
Az úr parancsára zene szólt,
Dalolt és mulatott mindenki.

Csak egy ifjú hullatta könnyét,
Egyetlen fia siratta őt,
Megszegve nemzője törvényét:
„Ne bússuld apád, s a szemfedőt!”

Két hónapja, hogy meghalt az úr,
Eltemette fiú az apát,
S erősen fogadta, konokul:
„Meglelem én is őszám titkát!”

Ezután csak a könyvek közt élt,
Kutatott mindig és szüntelen,
Kereste a lapokon a célt,
S itt érte a halál, hirtelen...

Pusztulás jár ide vigadni,
A dalok búcsúztak a széllel,
Lásd, az életet nem kell kutatni,
Az életet élni, élni kell!

ÁTADÓ

□ Átadandó 2 (esetleg 3) 12-15. szint közötti drow karakter (2 Fairlight és talán egy Leah hí-vő) elsősorban olyanoknak, akik komolyan játszósnak velük – esetleg a KT keretein belül. Tudomásom szerint nincsenek letápolva és rengeteg lemaradásuk van. Érdeklődni a KT-vezetőnél (#3429) vagy az alvezetőnél (#1606) lehet. Átadandó még egy Leah hí-vő törpe is, ha még nem lett törölve. Bővebb információ: (#2674), (#3429)

IV. 12.

Tan (#3429)

□ Ávehető karakterek: Josicune a Sárkány, kobudera férfi, rövid, fekete hajú, barna szemű, sárga bőrtű, 9. fordulás. Tulajdonságai: 12, 11, 18, 14, 11. Ökölvívás 5, harcművészetek 4. Átlagos felszerelés (bőrpáncél, kígyóőr kesztyű, bordacsont, kavadu iszák, sünmedve tuskék). Krvaly Crispin, elf férfi, hosszú, ezüst hajú, csillogó szemű, fehérbőrtű, 6. fordulás. Tulajdonságai: 8, 17, 16, 11, 10. Gyógyítás 4. Átlagos felszerelés (kőhegyű lándzsa, gyíkbőrök, varánszemek). Fordulói hiánytalanok. Az 505. szürke házánl vannak. Cím: 3021 Lőrinci, Temesvári út 2.

Bankos Zoltán

APRÓK

□ Magas szintű (18+), Leah hí-vő karaktert átvénnék. Nem rabszolgát szeretnék belőle, hanem társat az elf nő karakteremnek. A két karakter pedig nem tápolná egymást. Fizetni nem tudok érte, de ha szerepjátékos szemszögből nézed, tudod, hogy nem az a lényeg, hogy mennyit kaszálsz vele. Telefon: 20-987-3818.

Gábor

□ Mutáns karakter átadó. Jó tulajdonságokkal. Ha érdekel, telefonálj! Tel.: 25-490-374.

Szívják Csaba

□ Tisztelt kalandozó! Átvénnék egy újszülött kobudera (esetleg mutáns) karaktert. Az sem baj, ha csak hónapokkal később születik meg. Nem rabszolgának kell. Lehetőleg Libertan vagy Qvill közelében legyen. Jelentkezni a következő telefonszámon lehet: 28-470-291 (este 10-ig). Keresd Viktort! Vagy írj a karaktereszámomra:

(#1508)

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Csak így tovább D.D.R. (#2801), irtsad a nyamvadt tolvajokat! Úgis árnymanó a 65%-uk. Momentán nem nézem meg a hullákat részletesen, de ha gonosztló, akkor biztos tolvaj. És mivel Raia nem szimpatizál Fairlighttal sem, lehet, hogy az ő hívei is tolvajok! He-lyes, gyilkold csak a Chara-din hí-vőket Daniel McLoad (#5519), talán veled ki mer állni kö-zülük valaki! Na ne csináljátok már fiúk (lá-nyok?), legalább egy 20. szintű Chara-din hí-vő álljon ki ellenem, ha már ilyen gyávák az alaco-nyabb régiók! Idén még nem skalpoltam CHD hí-vőt, csak másmilyen, szóval CHD pite talp-nyalói, legyetek végre határozottabbak! Solkim Rohit, feld te a saját hülyeségedet! Máris egy tu- cat kalandozó halállistájára írtad fel magad, bal- fék. Janashita Sadatake, kobudera testvérem, jók az árnymanós poénok, ha még nem vagy KT-tag, akkor keress meg! Mirell (#2812), a viccek jók, ám ne döbbsen jrtad, ha egy-két troll keres fel a táborozás alatt bájítallal! (Jó fej gye- rek ez a Scatman!) Te Muffaló Bill (#2398) még mindig Vangorfnál vagy? Kiköpött Ubifej (#3969), most troll vagy, vagy gnóm? Nincs vé- letlenül személység zavarod? Az nem Bellaton-

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhat a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
 - ♦ nem hívják a zsurukat, ha Shadowrunozni kezdesz, újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
 - ♦ cserberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
 - ♦ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
 - ♦ TF-es és KG-s infók között kereshelhetsz (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 hivatalos verseny!),
 - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ERDEMÉS BENÉZNI.**

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



**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**

Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

na, te szerencsétlen, hanem Belladonna. Hát túl sok jóra ne számíts a lánynál, inkább keresd meg Jég Ágnes! Morgana (#43886) ésordan (#2685), Chara-din hívók akartok lenni? Van kényelmesebb módja is az öngyilkosságnak. (Pl. dőlj bele a kőkéské, fejeled le a márványtornyot, mondd egy tolnak, hogy hüyle!) U.M.A., kedves ellenségem, fulladj meg! Az árnymenők meg menjenek vízilabdázni a vércápákkal! (Hajrá cápák!) Az Emberevők Harci Ki iskola mestere, aki a kí kisebb mestere:

Vay Décker (#1182)

□ Te mocskos árnymanó, aki a déli Vangorf gróftól nyugatra ellopált tőlem 103 aranyat! Nevezd meg magad, és add meg a karakterismodat, hogy kiverhessem belőled! Addig is T árnymanó! Halál az árnymanó tolvajokra! Egy dühös troll:

Kopasz Erős (#5937)

HUMOR

□ Mi a közös Chara-dinban, Setét Patkányban és egy homokvárnyanban?

Egyiket sem vonzza a mágnés.

Miért sír a troll kisgyerek?

Mert ácsolt egy gödröt és nem tudta hazavinni.

Hogy hívja a gnóm a feleségét? *Gnóm.*

Hogy hívják a félfülű árnymanót? *Árnymanó.*

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Keresem azt a rövid, ősz hajjú, szakállas, árnymanó férfit, aki 1999. április 21-én a (102, 45)-ös abszolút koordinátán, Abruzs hegyeinek északi lankáin egy táborszám alalmával el tulajdonította a nemrég gyártott bányászcsákányomat. Kérlek add vissza, vagy ha kényelmesebb, akkor rejsd el nekem valahol, mert nagy szükségem lenne rá! Fáradozásaidért felajánlok 40 aranypenzt. Kérlek, keress meg! Címem: Tóth Benedek, 2113 Erdőfűkeres, Tompa u. 31. tel.: 28-475-151. Üdvözlettel:

Kobusch Nordenia (#5916)

□ Nyári szellők simogató zúgása,
Hűvös arcomon forró könnyek árja,
Ez vagy te nekem: csodás emlékem tára,
S ba kérdeznéd, miért érted sírok,
Mert szívem dobogása semmi nekem,
ba rólad dalolhatok.
Dalolok éji könnypatakok sodrán át,
S remegve suttogom neved,

Szeretlek Drágám!

Keresem barátaimat, társaimat, szerelmemet Erdauinon. Raia áldása kísérjen titeket! Címem: Rubiensi Mihály, 3450 Mezőcsát, Attila út 67. A harmatléptű dalnok:

Ezüsthöld Galnis (#2039)

□ Kereslek téged, aki április 6-án elemeltem a bronzpengémet, míg én az igazak álmát alud-

tam. Az „eset” a (64, 60)-as koordinátákon történt. Hogy magadra ismerj, íme néhány vonásod: fekete, hosszú hajjú, kék szemű árnymanó férfi. Ha egy mód van rá, szeretném visszakapni (visszavásárolni) a bronzpengémet, úgyhogy kérlek írd a (#1105)-ös mentális számra, vagy a következő címre: Elter Tamás, 5000 Szolnok, Botár I. út 4. III/28. Már készülődök felbven van egy hatékonyabb csapda. Köszönettel:

Kildar Lossagor (#11205)

SZERELEM

□ Elf nők jelentkezését várom, tartós szerelmi kapcsolat céljából. Csak kezdőkre gondoltam. Kinézetem: hosszú, arany hajam, szürke szemem és bronz bőrom van. **Savesav (#4243)**

SEGÍTSÉG

□ Tisztelt kalandozótársaim! Segítségüket szeretném kérni egyik életcélom megvalósításában. Ez az álmom: nagy mágus szeretnék lenni, de ehhez a magas IQ elengedhetetlen. Szóval szeretnék valamelyikőtőlököt optíri agyisakat kölcsönkérni 2-3 hónapra. Cserébe hálátam és barátságomat adom. Azoknak, akik ennél többre vágyanak, egy lánckesztyűt ajánlok fel, amit a helytartói hivatalban szerez meg. Persze „más fajta” fizetség is szóba jöhet. A hirdetés megjelenésekor (remélem, még aktuális lesz) Vangorf 4. labija és Libertan közötti idők, de a kedves KT-társaimon keresztül is eljuttatható hozzáam a sisakot. Bátran ragadj tollat, és írd! **Bíborsemű Borostyán (#1977)**

□ Mostantól bárki jelentkezhet a 10 kajáért, mindenkinek adni fogok, teljesen ingyen. Remélem, lesz jelentkező bőven, mert csak ketten jelentkeztek a legutóbbi hirdetésre. Ha akard a kaját, írd meg a (#4546)-os mentális számra, vagy a címemre a neved, címed és egy koordinátát Vangorf körül, és én megírom neked, hogy mikor és milyen kódra rejtettem el a kaját. A cím: Földi Zsolt, 2740 Abony, Kemény Zs. u. 4/a. Gonoszoknak is adok kaját, úgyhogy lehet jelentkezni. Kívánjatok nekem jó vadászatot! **Sziasztok! Kradar Drogo (#4546)**

□ Kedves leendő hittársaim! Szeretnék bealudni a halál istenének Leahnak. Én egy kobudera vagyok. Kérlek, segítsétek! Címem: Ifj. Pordán János, 2049 Diósd, Búzavirág u. 14. A bortérlera ird rá: Leah!

Janashita Sadatake, a halál inkvizitora

□ Sziasztok! Kezdő kalandozó vagyok a TF-en, elkele a segítségetek, tapasztalt kalandozók. Shaddar környékén járok, aki tud, segíthetne néhány tárggyal. Mi az, ami érdekel? Gromak páncél, valami vágófejtver, ásó, mászó és tankány karom, valami fejtvédő és lábbeli. Aki segít vagy üzen, annak előre is kösz! Címem: Hűse János, 4060 Balmazújváros, Széchenyi u. 38.

Lord Kis'Se (#3052)

□ Aaargh mindenkinek! Segítségük egy szegény manón! DEM kéne egy fontos párbajhoz. Akár 70-80 aranyat is adhatok érte. Sürgős! Gattinnál vagyok.

Deadly Chaos (#4781), a káoszmanó

□ Elvtársak! Infomilliomosok! Ha lenne valaki, aki nekem, egy tudatlan, szerencsétlen alakváltónak egy teljes, részletes TF-térképet tudna adni, nagyon megköszönném/hálálnám! Kérlek szépen titeket, ha küldtök térképet, Karácsonyi Zoltán, 9025 Győr, Rába u. 92/b címre tegyétek! Előre is nagyon szeretném megköszönni jószágotokat! Üdv: **Koniram (#1762)**

□ Fairlight híve! Segítségüket szeretném kérni, ugyanis én is a Mágia istenének akarok bealudni. Ha bárki, bármit tud nekem segíteni, az kérem tegeye meg! Előre is köszönöm:

Savesav (#4243)

□ Helló kalandozók! Nemrég érkeztem meg a Kiegett Földről. Szükségem lenne egy ársóra, de az is elég lenne, ha valaki megírná, hogy hogyan kell feltalálni. Más. Szeretnék bealudni Tharnnak. Ehhez kellene taláalom egy rúnakövet, lehetőleg az 503. épület környékén és hozzá viszonyítva. Megint más. Szívesen beállnék a Két Kard Testvériség vagy a Vashegyek Nemzete KT-ba. Mihamarabb választ várok. Üdvözlettel, egy leendő Tharr hívó törpe: **Druyn (#3689)**

□ Kalandozótársaim! Sajnos az a problémás helyzet állt elő, hogy szükségem lenne egy pár dologra, amit saját erőből nem tudok előteremteni. Ezért hozzátok fordulok segítségért. Vennek szvó-ektoplazmát, doronytűdőt és dö-möngszívet. Jelenleg Vangorf gróf (71, 70) környékén táborozom. Akinak van és tudja nélkülözni, az kérem írjon a (#1105)-ös számra. Az árban megegyezünk. Köszönettel:

Kildar Lossagor (#11205)

□ Tapasztaltabb törpe társaim! Kérlek, segítsétek egy most érkezett fajtársatoknak kedvenc időtöltésében, a bányászásban. Persze itt nem szó szerinti segítséget értek. Szóval, ha ráértek, legyetek szívesek írjátok meg, hogyan tudok ást készíteni! Előre is köszönöm! Az alábbi névre és karakterszámra írhatok:

Vaslábú Dáin (#3471)

□ Üdvözlök minden kalandozót, először is bemutatkoznék. A nevem Zorcan Seth Kazuya, de a legtöbben csak Kobrának hívnak. Most érkeztem hosszú utamról ide közétek, úgyhogy jó lenne néhány infó, elsősorban rúnakő koordináták érdekelnének (Dornodon, Sheran és Leah előlben, de a többi is jöhet), de másnak is örülnék. Írhattok a (#2605)-ös mentális számra vagy a következő címre: Nagy Gábor, 3200 Gyöngyös, Szövetkezet út 1. fsz. 2. emelet az 503! Még valami: aki nekem ír, az számára is közi! A segítségemre! Jó kalandozást kíván:

IV. 21. **Zorcan Seth Kazuya (#2605)**

lapja, az írjon nekem. KT-tagoknak ingyenes, nem kell válaszböríték. De minden egyéb kalandornak max. háromszor küldöm le a böríték nélkül, utána ha nem küldesz felbörített válaszbörítéket, akkor nem küldöm. Címem: Urbán Miklós, 1113 Budapest, Karolina út 34/b.

Lin (#1494)

ÜZLET

□ Eladnám, illetve nap szimbólumra cserélném denevér szimbólumomat. Libertan környékiek előnyben. E-mail: Lordr@freemail.c3.hu

Lord Raver (#5726)

□ Kalandozók! Elkelné a segítségüket! Nagyon kellenének az alábbi tárgyak: moa gyöngy, rubin, jádekő, burát, gyémánt. Jó lenne egy pszikó is. Fizetés megegyezés szerint aranyban, üzletlebonyolítás teleporthilag bármely kisvárosban. Egyeztetés: Angyal József 20-9727-059 vagy:

Thoron-Laure (#2156)

□ Lánckesztyűt, smaragd védőgyűrűt vennék, esetleg tárgyra cserélnék. Ha van eladó ezek közül, kérlek keress meg a (34378)-as mentális számon! Üdvözléssel:

III. 31.

Westy (#4378), az egyetlen

□ Nagyobb mennyiségű ragasztó, illetve zöld üveget keresek megvételre, fizetés aranyban. Ezenkívül varázstárgyakat is keresek (itt csere is szóba jöhet): fekete kehely, regeneráló gyűrű, Eldaran karkötője érdekelnek.

IV. 9.

Balfasz (#2567)

□ Pszi kő? Nekem is köll! Ócsóna vennék is, csak pézzel rendezném a számlaegyenleget. Béke.

Graham Treefrog (#4788)

□ Van egy elfogott (és már teherhordónak beidomított) hegyi rák a birtokomban. Akinek szüksége lenne rá, keressen az 53-352-337-es földi mentális telefonvonalon!

IV. 9.

Kharizmosz (#1954)

EGYÉB

□ Mi, Sytix és Mr. H.A.I.R., a Lélekstisztító Irgalmas Nővérek tagjai vétettünk a rend és törvény ellen azzal, hogy Borax Király adósdedőt megöltük. Itt szeretnénk bocsánatot kérni a Királytól és az adósdedők rokonaitól továbbá a L.I.N. tagjaitól és minden Raia hívőtől. Raia nevére fogadjuk, hogy többé nem teszünk ilyet, és az adót mindenkor befizetjük, visszamenőleg is. Reméljük, hogy a L.I.N.-t nem a mi cselekedetünk alapján ítélik majd meg.

Sytix és Mr. H.A.I.R.

□ Kalandozók! Ragadjatok tollat, írjátok meg kit gyűlöltek a legjobban, kit tartotok a legrobotabbnak, legszébbnek. Írjátok meg saját és a leírt személy kinézetét, fáját, nemét és mentális számát! Címem: Fiser Péter, 1214 Budapest, II. Rákóczi F. u. 266/b. A nyertesek között értékes cuccokat sorsolok ki. (Ha addig el nem lopták.) Írjátok!

Zelman (#5600)

□ Barátságos drow... avagy Tanthalas megszabadul a szópókóivétól. A minap felgyűltem nélam 4 szópókó, és sajnáltam rá a 84 VP-t, amivel szétzúzhattam volna. Sajnos a KT-társaimnak sem tudtam távolság miatt átadni, így megkapták azok a kalandozók, akikkel találkoztam, és barátságos voltam. Elpattant 4.

Vagyis kedves gonoszok, itt az alkalom, hogy kiszűrjatek a többi kalandozóval. KT 259 x , be város, BA 999 998. Jő VP-sporoló módszer. Találkoztam a védőnővérrel is, aki térden csúszva könyörgött, hogy ugyan ne öljem meg a törpe kovács szeretőjét, hiszen egy olyan bányarém mint 6, is csak törpére vagy gnómra futja. (Phjúj...) A sok rinyálás miatt el is ment a kedvem a harctól, de kérдем én, hogyan szereznünk akkor mi gonoszok jellemponat, ha nem lehet gyilkolászni és lopni sem tudunk. Már megint az ősi téma, de azért ezek után aki gonoszodik, belátja, hogy mennyivel könnyebb út a fehérségé, és ebből tudni, hogy igaz eredménye a gonoszságnak van. Azért szoró egy sort: olyan nehéz gonoszságpontot szerezni!

Faithful Tanthalas (#3429)

□ Lottó kombinációk Abdomennél!

(#2665)

□ Felhívnam Uzbrok figyelmét arra az apró tényre, hogy a Világés előttig béke és nyugalom volt minden Dornodontól mentes területen. És lehet, hogy Leah maga gonosz, de a szférája, a Halál továbbra sem az, ha valami miatt gonosz, az is a hozzád hasonló beteg lelű egyéneknek köszönhető: csak a tudatlan pórok tartják gonosznak a Halált azért, amiért az akkor is elveszi szeretteiket, amikor gyarló önzésük miatt ők még mindig együtt töltének idejüket. (A varázslatai felől Miklós kérdezte! a játekos) Az RM parancs GO-szerző oldala is erősen csökkent, az FL-hez is rengeteget kell küszködni, mire sikereket érhetsz el. És a lépés sem olyan gonoszság, mint amiket te Leahra kentél. Szóval gyakorlatilag nem győztél meg (és ez így helyes), mert pl. soha senki nem veszi figyelembe, hogy a kalandozók hangjai egy kötéit, és emiatt messze nem tökéletes szabályrendszer alapján irányítják karaktereiket. Lera-gadtatok a szajtépésnél, csak azt nem tudom, miért kínlótok veletek! Aki nem tartja magát kalandozónak:

Tyron Yarell (#2254)

□ Szeretnék köszönetet mondani azoknak, akik eddig segítettek utamon. Akik még megszabte tettek... azokkal egyszer úgyis elszámolok Más. Verone! Elvesztettem a címed, írj! Mire ez a hirdetés megjelenik, már KT érett lesz, ezért szeretném felvenni a kapcsolatot a Szeret Vándoraival. A címem: Lipovics Gyula, Budapest, Szőlő u. 78. X/53.

Don Juan

(#4893)

□ Leah papok! Fivérem és nővérem, örömmel tudatom veletek, hogy sikerült jó helyet találnom egy templom számára. A csodálatos építmény a (98, 88)-as koordináták közül, Huertólól északkeletre. Akinek aktuális a templomépítés, kérem jelentkezzen! Hívjátok a 389-8696-on Lantai Lászlót.

IV. 23.

Igor Konovaljov

□ Kedves mindenki! A mai, március 23-i naptól kezdve gyakorlatilag nem én vagyok a felelős Nehwon tetteiért. TF-es pályám első karaktere volt, sokan utálták, sokan kedvelték (a kapott levelek alapján), és legalább ennyi embert nem érdekelt. Drow alvezérségéről lemondott, az új vezér méltó helyettese, Onix (#2053) lett, a Leah Ház immár az övé. Új gazdája talán másképpen fog játszani vele, nem tudom. Nehwon leadására főleg anyagi okok kényszerítették, de a barátok megértése azért könnyebbé tette... Itt szeretném felsorolni mindazon barátaimat, akiket Nehwon révén ismertem meg: Yásmína, Elfeanor, Nardaal, Onix, Laurana, Cirdan Shen'Arion, Üssük ki 200-al, Aranzyskál, Astrea Caernos (alias Beryl), Amre Gal Karnelian, Lord Raver, hogy a legközelebbiket említsem csak meg. A TF-ről azonban nem veszek ki teljesen, a fenti barátok számára illetve az újaknak továbbra is elérhető leszek, csak másként. A (#3430)-as vagy a (#3095)-ös száma küldhetek nekem levelet, tőltük biztosan megkapom. Végül: Elfeanor tudja az igazat arról, mi a véleményem Sheranról (pozitív), akit érdekel a vita vége, tőle is megudhatja, nekem talán nem hinnétek. Jó kalandozást!

Rác Gábor

□ Ahoj! Ismét egy szupertekst információhoz jutottam. Világméretű összekövés készült el lenünk, amely első lépései már meg is történtek. Nem merek sokat mondani, mert pórul járhatok, de nektek nem furcsa egy picit, hogy március elején meglakult a Feminí Galéri, és pont akkor omlott össze az egész kasztoplanáris tér? Azért ez jellemző, nem? Tőmény női koncentráció került a mentális térbe, erre lefagyott az egész. Én meg azt hittem régebben, hogy a nő tudat, az valami mélységesen absztrakta fogalom. Aztán most kiderült, hogy ilyen is létezik. Mi több, már hazavágtá egy csomó KT képességet. Mi lesz, ha a kezdeti szárnypórbátásokat valami komolyabb váltja fel? Ne kövessük el ugyanazt a hibát, mint egy másik KT-nál. (Remélem, tudjátok, melyikre célzom.) Most kellene tenni valamit, amíg lehet. It szeretnék agymossott idiotává válni, akik ki vannak téve holmi nöszeményi kényére-kedvére? Igen? Hurrá! Akkor nem vagyok egyedül. Hopp! Jón érrefel két fehérköpenyes bácsi, úgyhogy gyorsan befejezem. Good night!

Útópisztikus Marhaságot Alkotója (#5569) az... ő... elfelejtetem

□ Én, Mufffaló Bill, ezenel meghirdetem Leah hitének reformációját. Vallom, hogy hiszek a halál szentségében, s hiszem, hogy Leah felette áll jószágunk, gonoszáságnak. Megtagadok minden közösséget azokkal, akik urunk szent szimbólumát hardva térdig gázolnak a vérben, s lépteiket oktanulom lemeszároltak halálsikolyai kísérik. Tagadom, hogy Leah útja a pusztítás és öldöklés útja. Szent esküvel fogadom, hogy soha nem öök értelmes lények nélkül, s ha ölnök kell, kezemből a halál gyors lesz és kíméletes. Soha nem tekintek ellenségemnek senkit vallása vagy jelleme miatt. Céloom, hogy Leah hite útja a régi fényben ragyogjon, s mindenki megtanulja tisztelni az Eltávozottak Urát. Szövetséget ajánlok hát ezért mindazoknak, akik hozzám hasonlóan gondolkodnak, mert tudom, sokan vagyunk. A szövetség soha nem alakulna Tudati Testvériséggé, nem kell hát senkinek elhagynia eddigi KT-ját. Nem kívánok semmiféle ellenségeskedésbe keveredni a hagyományos új követőivel, hiszen ők is testvéreim a hitben, még ha másképp értelmezik is az ő tanítását, mindössze csak azt szeretném, ha mindenki tudná, én nem tartozom közéjük. Várom a többi reformer jelentkezését, és persze a hagyományos új teológusaival is szívesen vitázom.

Mufffaló Bill (#2398), Leah inkvizitora

□ Kalandozók! Bár mi szeretett Úrnőnk harcos-papjai vagyunk, szent hitünk legfanatikusabb druidái, de nem elváltak. Hisszük, a szép szó (gondolat) többet ér el, mint pl. a kemény ököl. (Oh, bárcsak mindig elég lenne a barátságos meggyőzés!) Minden jókedvűsűnünk és megtértnek ajánljuk, keresse fel valamelyik, hozzá legközelebb eső kolostort, és ott a szerzetesek segítségét kérve keresse meg egy bizonyos nagyon furcsa nevű bölcs legalább egy fölőnsát. Ajánljuk figyelmekbe Petrovics (vagy Petroffi) Sándor: Itt van az ősz, itt van újra kezdetű gondolatait. Ha bizonytalanok vagytok, hallgassatok nyugodtan a Hangjaitokra! (Valami oknál fogva ők sokkal többet tudnak, mint mi, egyszerű halandók.) Ha megértitek a bölcs szavainak lényegét, közelebb kerülhettek Sheran hitéhez, másképp látjátok majd az egész életet. (Legalábbis mi, Fekete Druidák nagyon reméljük!) Nyissátok ki szíveteket/lelketeket és figyeljete a Természet szavairól! A ti életetek és jövőkötökéért.

Fekete Druidák (#9155)

□ Aki nem tud, az inkább ne próbáljon meg „társzólásban” cikket írni! (Ubifej, Koppány Ága és a többi ilyen falusi lekvárszibbasztó.) A szópóka!

Graham Treefrog (#4788)

□ Árnymanók! Miért elégednétek meg többel, amikor van még több is! Az Árnymenők KT nevében:

III. 29. Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Kezdetben vala a szópókó... Aztán jött az Aranypikkely, a Sötét Tekercs, a Kisebb zan és még kitudja, mi fog következni. Vajon miért érzem úgy, hogy a Tülélők Földje helyett a Szívatas Földjére kerültem? Miért okoz egyeseknek olyan földöntúli örömet, hogy tönkretethetik mások játéka? Vajon miért csalódik annyi magamfajta játékos (akik egyszerűen csak szórakozni szeretnének) a TF-ben? „S lőn néma csend. Válasz se hallik, lant-húr se zeng...” Nem igaz, hogy ezek a disznóságok csak engem zavarnak! Írassunk ki népszavazást a témáról (szívató tárgyak megszüntetése)! A fenti KT-k majd kapnak valami kártpótlást. Na? Ha valaki Libertan környékén morcos kedvemben található, annak csak egy oka van: nem óhajtom egy újabb taggal gyarapítani a szópókó-tulajdonosok klubját. Ha mégis, azt köszönjétek Suttogó Pengének (tőle kaptam az első), meg ennek a csökött programnak. A 64-es GN-ben azt olvastam, hogy a szópókó viccnek indult. Hát, aki ezt jó poénnak tartja, annak elég szennyes egy lelke lehet! (Még azt is el tudom képzelni, hogy nézi a tévében azt a Csíz! nevű túró.) A 123-szoros szópókó-tulajdonos:

Oriza Triznyák (#2888)

□ Ez az ílás a nő... növénylítő k... k... kalandozókhöz szól! Mit élveztek abb... abban, ha a nő... növényeket ki... ki... kiültétek? Ettől lelle...ketek megüstzu...tul, bo... bo... boldogabbak lesztek? Szelintem nem! Sü... sülljedjete...tek ma... ma... magatokba, s me... meglájtató...tok, hogy fe... felesleges k... ki... kiiltani az éle...let adó nő... növényeket! Még szelence, hogy egyle tö...rőb She...Shelan hí... hívő lesz, s le... le... levitalizálják a ti mu... munkáitokat. Én mi... minden ki...ki...kiültött növényt levitalizálók, ami...mivel ta...lyalálkozok. Shelan papok ti is eszt teszitek? Kü...küzdjünk együtt a félgek ellen. Levitalizációra fel!

Eróf Vagrath (#4869), Sheran papja

□ Dornodon templom építéséhez keresek segítő társakat, vagy beszálnék egybe. Homoki Zsolt, tel.: 22-242-411.

Balfasz (#2567)

□ Mindenki, aki üzent nekem a Tharr templommal kapcsolatban! Sajnos hiba csúszott a számításimba, a hirdetésem téves volt. Történt ugyanis, hogy olyan mezőn kellett volna építenem, ahol már állt egy kész templom. Így az építkezést nem tudtam elkezdni. Ezért jó lenne, ha keresne valaki más megfelelő helyet, vagy ha már van, szólnátok nekem is, mivel én ritkán lépek (havonta egyszer). Még mindig eladó a bíbor erőöv, és vennék pszi-követ. Címem: Koncz Gergely, 2600 Vác, Kötő u. 19. Megértéseketek köszönöm:

III. 30. Khossus del Maul (#2828)

□ Ti nem szeretnétek pontosabb leírást adni a karakteretekről, ha az találkozik egy másik kalandozóval? Nem szeretnétek egyénileg külsőt? Mert én pl. árnyalotn venném, ha a megszokott hajszín, hajforma és egyéb mellett egy-egy apró, de színesítő jelző lehetne. Nem gondolok több sörös változtatásokra, csak a fekete hajnál is lehet pl. árnyalatokat, hasonlatokat mondani: pokolfekete, hollófekete, olajosan csillogó stb. De bőrnél is lehetne halottfehér; sápadt, napbarnított, feszes, vagy a szemnél is tűzvörös en izzó, zsarátnokként világító, hidegkék, jégkék, acélszürke. Legyenek kidolgozottabb külsejűek a karaktereink, ha már egyszer szerepjátéknak nevezzük a TF-et! Ehhez is csak az kell, ami minden változtatáshoz: Miklós rábeszélése. Kérek tehát mindenkit, hogy írasszék el Miklóst a javaslatainkkal e téren is! Árváruka a külsyiny mindenkinél fontos... A Pentagramma Testvérisége KT tagja:

IV. 11. Tyron Yarell avagy Rác Gábor

□ Üdv minden kalandozónak! Egy 4. fordulás, 2. szintű kobudera férfi vagyok, aki minél előbb szeretne beáldozni valamely istennek, éppen ezért várom bárki, illetve bármely KT jelentkezését. Amúgy főszerkár, nem tudom mi bajotok a női KT-val, szerintem a „Dir Power” kifejezés is nagyon találó. Lányok, ha még nem választottatok jelvényt, ajánlok valamit: nők se-rege lép ki a ködből, karddal a kezükben. Amúgy lányok, harcoljatok a jogatokrát! Ha bármi segítség kell, vagy valaki molesztál, csak üzenjétek, s ellátom a baját. Amúgy érdekelne, hogy hol vannak a kobudera kolostorok. Aki tudja, írjon!

Zelmar (#5600)

□ Üdvözlét mindenkinek! A múltkor Raia oltáránál jártam, Qvill mellett. Kutattam és találtam valamit. Nagy hasznát vettem, hálás köszönet érte, de szeretném visszaadni. 12 csepp vízzel együtt bukkantam rá. Nem írom meg mi az, mert akkor nem tudnám meg, hogy valóban a jogos tulajdonosának adom-e. Remélem így is rájön, aki eldugta, és jelentkezik. Más. Istenem arra kért, hogy DEM használatára kényserítsék egy gonosz kalandozót. Vagy legalább 90 ÉP-t sebeztek. Nem akarok kalandozó skalppal „dicsekedni”, de segít-e rajtam valaki? Minden jó szándékú (és gonosz) kalandozónak sok szerencsét!

Thyrly-Corlain (#2027)

□ Kedves kalandozótársak! Kérlek benneteket, hogy a nekem szánt üzeneteiteket ezentúl vagy az e-mail címemre (ige@freemail.c3.hu), vagy a postacímemre (Illés Gábor, 3212 Gyöngyöshalász, Postán maradó) küldjétek.

Sirrus D'Labbo (#5321)

□ Miért van az, hogy egyesek csak arra törekednek, hogy elrontsák mások játéka?

(#5937)

□ Minden leendő és már tényleges druidához szólunk most. Istennők 7. parancsa/küldetése: „Fürröd meg a tenger vízeiben!”. Amilyen egyszerű, éppoly fontos is az feladat teljesítése, hiszen ennek révén kapjátok meg a druidák egyik legfontosabb varázslatát, a revitalizációt, melynek ismeret elengedhetetlen minden igazhitű természetpápnak. Hiánya káros, nélküle még nem igazán druida egy virág szimbólumos túlélő sem. Kérünk tehát benneteket, hogy még időben készüljetek fel a küldetésre, meg mielőtt megkapjátok azt Úrnőnkől, hogy minél gyorsabban meg tudjátok mártózni a tenger hús habjában! (Akik Erdauin középtáján kalandozónak, ezen küldetés idejéig orientálódnak az északi, illetve déli területekre!) Emellett fontos, hogy minél előbb legyen nálatok szárnyashernyő, min. 1 db, amit amúgy ráfárolj lehet gyűjteni mászkárokornak segítségével! A szárnyashernyő azért kell, mert csak így lehet begyűjteni a revitalizációhoz szükséges komponens: a kékorchideát. Ha van eme virágból nálatok, akkor azt mindenképpen szaporítsátok, hogy soha ne szenvedjen hiányt! Miután megfürödtek a tengerben, és imádkoztatok Úrnőnköz, azt követően már ti is képessé váltok az elpusztított növények újjáéltetésére. Kérünk benneteket, ne habozzatok, ha gonoszok által elkövetett bűntett nyomaira bukkantok, hanem használjátok mágiikus erőteket, és az új tudásokat! Mindig. Sheraan adjon erőt eme szomorúan szép feladathoz, testvérek! **Fekete Druidák (#9155)**

□ Aaargh nektek Chara-din leendő hívei! Mivel sokan érdeklődtek az ősi és egyetlen gonosz istennek való beáldozásáról, álljon itt egy kis segítség nektek. Áldozati tárgyak: DEM (#1), grákóbór (#41), Chara-din ékköve (#517). Ékkövet min Káosz Lordok készíthetünk nektek, de ezért tenni is kell valamit: vagy 300 arny, vagy egy általunk adott küldetés teljesítése, vagy ha eléred az 55-56. fordulót, beállsz közénk, Lordokhoz. Ha a 3 tárgyat összeszeded, irány egy rúnakő: Gatin (44, 103), Shaddar (#48, 31) Qvill (51, 66). Ha ezzel is megvagy, akkor ölj, pusztíts, lopj és terjeszd a káoszt!

Deadly Chaos (#4781), a káoszmaró

□ Ezúton szeretném tudatni Ghalla népével, hogy több mint egy év kóborlás után megtaláltam életem értelmét. Amikor e sorokat írom, szívem felett hordom már Úrnöm egyszerű és mégis tökéletes virág szimbólumát. Köszönöm Neked és Barátainak, Shila Rhiannan, az adósod vagyok a segítségért, amit az AK IV/3-as számban adtál, habár ez a csodálatos érzés nem hiszem, hogy meg tudom hálálni valaha is.

Ioan de la Munte (#3280), Sheraan követője

□ Most már világos, mitől olyan erősek az Álomörzök: Bruce Willis is közöttük van...

Abdomen (#2665)

□ Most mint játékos szeretnék szólni játékosársaimhoz (mostanság divat lett, meg minden). Szóval az a helyzet, hogy ki vagyok akadva a kezdő játékosok ötletelenségén. Nem szeretnék ócsárolni senkit (főleg mivel nem is lenne jogom hozzá), de a minap visszaugrottam a kisvárosokhoz az egyik karakteremmel, és minden negyedik szembejövőknek ráadballos neve volt. Egyes hírek szerint pedig KT-t is alapítanak. Na, ez nagyobb marhaság, mint a quwarg KT. Milyen KT az, ahol 4 Krilin, 3 Songuku meg 4 Jangcsa van? Cseppet unalmas. Ráadásul nem elég, hogy a Földön is ezt a borzalmas hülyeséget el kell viselnem, még a TF-en is? Ez már sok(k). Persze én dumálók, akinek Hasfelmetző Jack és Freddy Krueger nevű karakterei vannak (mentségemre Jack indításakor semmit nem tudtam még a TF-ről). Szóval több ötletességet, kevesebb dragonball-t, meg ha lehet, ne majmoljátok a „nagyokat” se! (Ugye, Wulf Greta irányítója?) További jó játékok! A kommentárokat az (#5191)-re írjátok!

Jack

□ Szeretném ezúton is megköszönni a Bárdverseny tisztelt zsűritagjainak, hogy páratlanul pártatlan ítéletükkel bizalmat szavaztak szerény művemnek. Ígérem nem leszek rá méltatlan. Együttel üzenem a kezdő dalnokoknak: jövőre vájaitok bele ti is! Az olimpiával szemben itt mindenkinek van esélye a győzelemre (ahogy az én példám is bizonyítja), amit ráadásul nem a karakterednek köszönhetesz, hanem önmagadnak. A toll néha erősebb a kardnál, testvéreim. A Dal csordulattól tölti lelkedet magasztos fényével, hogy örökre magad mögött hagyhadd a halandók kicsinyes, önző világát, és szabadon szállhass könnyű szárnyain a halhatatlanság felé... Nem kell valakinek egy szerencsetalizmán 500 ruppóért? **Oriza Triznyák (#2888)**

Oriza Triznyák (#2888)

kétszeres mesterbárd

□ Üdvözet mindenkinek! Mostanában, ahogy olvasgatom a GN aprókat, rájöttem arra, hogy eddig mindig volt valamilyen közös téma, amin egy vagy két (esetleg több) személy marakodhatott. Példának okáért ott volt az árnymanók vs. trollok. Az is milyen gyorsan elfelejtődött, mostanában alig hallani róla. No, nem mondom, hogy hiányozna, csak megemlítettem. Vagy a toronyháborúk. Hogy szapultátok egymást! Esetleg Chara-din visszatérése? Hmmm! Ez sem rossz sztori. Most döböntem rá arra, hogy egyesek, ha már minden jól megy és nincs semmi gáz, akkor keresnek maguknak valamit, amin civakodni lehet. Nem veszitek észre, hogy akármin is dühöngtök, az előbb-utóbb úgy is elfelejtődik és semmi foganatja sem lesz. Megéri ez vajon? Talán. De kétem. Mit is lehetne tenni, egyeseknek ez élményt okoz. Mindenkit üdvözölj és Chara-dinosok levelét várja a látogató: **Gargarigarugó (#2460)**

□ A Nagy Fehér Alakváltó Törzsfőnök szól hozzátok. Kalandozók! Mit szóltok Amanda (#5958) verséhez (GN63)? Szerintem taposd érdemel. Gratulállok Amanda, csak így tovább! Üdvözlettel:

III. 23.

Westy (#4378), az egyetlen

□ A nagy tűz már több mint öt éve volt, én is ezután érkeztem, de aki most érkezik, az eddig mi a fenét csinált?

Graham Treefrog (#4788), az érdeklődő

□ A Tornycok Háborúja nem volt egyéb, mint a gépek harca a postával szemben. Irreális küzdelem, amelyben a jók és gonoszok minimális szerepet sem játszottak. Azért az eddigi táposok ismét jól jártak, azért ez is eredmény.

Sepp „Panzer” Dietrich (#5340)

□ Hail halandók! Néhány hónapja sikertelenül próbáltam igazhitű Leah papokat találni egy szentély emeléséhez. Most újra megkísérlem: Leah templomot szeretnék építeni Libertan és Wargpin között, a Csatorna partjánál. Remélem most nem lesz pusztába kiáltott szó hívásom! Alex Desponder! Segítségedet a kőműves munkánkhoz előre is köszönöm! Te valóban megérdemled főpap-jelölti rangodat. Halál kísérje utatokat! Címem: Ifj. Bella Dezső, 6500 Baja, Kodály Z. u. 1. III/10. tel.: 79-424-896.

Dess (#1490)

□ Helló mindenkinek! Sajnos befejezem a TF-et, ezért aki írt mentális üzenetet, az ne lepődjön meg, ha nem kap választ. Mindenkinek további szerencsés kalandozást! Viszlát!

David R. Baldimoró (#1935)

□ Sokáig üldögél lantom mellett. Valami bajom volt vele, pedig a hangja hibátlan, mégsem hártartalan öröm rajta a játék. Ekkor beugrott, hogy mi a probléma. Előhaláztam zsákom legmélyéről egy kőket, és hegyével faragni kezdtem a csontot. Íveket, hurkokat és más nonfiguratív ábrákat carcoltam bele örökön át. Szinte teljesen kizárult a külvilág számomra. Mikor befejeztem, egészt váratlanul zuhant rám a fáradság. Minthogy időközben beesteledett, aludni készülődtem. Mielőtt elaludtam volna, jóleső melegség futott át rajtam. Igen, ez a hangszer az enyém, csak az enyém, és nem veheti el tőlem senki.

Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Sziasztok! Szeretnék egy felmérést készíteni arról, hogy mennyi nemes járja a Túlélők Földjét. Ezért szeretnék minden Lordot, Sirt, Dont stb. megkérni arra, hogy írja meg a nevét, karakterszámát, fáját és hitét. Ne legyenek lusták! Kösz: **Don Juan (#4893)**

□ Testvéreim, Dornodon hívei! Szükségem lenne istenünk Libertan környékén emelt oltárainak koordináitára. Sajnos már 2-3 hónapja nem találók egyetlen oltárt sem, ahol imáimat leróhatnám.

Lord Raver (#5726), Dornodon inkvizítora