

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Így január végére már a teljes nagyüzem beindult cégünk háza táján. Megjelent idei első könyvünk, a Fejvadászok c. Shadowrun regény. Új könyveinket várhatóan két hetes rendszerességgel adjuk majd ki. A számos Robert Jordan rajongót pedig azzal tudom biztatni, hogy Az Idő Kereke sorozat folytatódik, és tavasszal kerül a könyvesboltokba a következő része Az újjászületett Sárkány címmel.

Lassan lezárjuk az új HKK kiegészítő tesztelését is. Az Ősök Városa nevű, alapliként is használható kiegészítő előre láthatólag áprilisban jelenik meg, de már a következő Krónikában részletesebb leírást olvashatok róla.

Borítóképünket ismét Gögös Károly festette, és viszont láthatjátok majd az Ikercsillagok c. Túlélők Földje regény címlapján.

Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 2. (50.) szám (2000. február) – Megjelenik havonta

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

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

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

**Borító:** Erdős Árpád **Borítófestmény:** Gögös Károly

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

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

**Lapzártá:** január 17. **A márciusi szám lapzártája:** február 18.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### RUTINMUNKA

Shadowrun novella

2

### SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hajó és hírek

7

### KORTEN SEKTOR

Ismertető

8

### MAGÁNYOS SZÖRNYETEG

KG novella

10

### KGK ÁRLISTA

Minden lappal

14

### VERSENYBESZÁMOLÓK

KGK és HKK

16

### ÚJ VERSENYEK

Márciusban

18

### LOVAGI ROHAM

HKK játéktforma

20

### HATALOM SZÖVETSÉGE

VII. félév

22

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK egyetem

24

### HATALOM LIGÁJA

Eredmények

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### A SZÍVRABLÓ

ÖV novella

30

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

36

### ŐSÖK VÁROSA

Gyakori kérdések

38

### SEBZÉSSZÁMÍTÁS

Az Ősök Városában

40

### STATISZTIKA

Ősök Városa

41

### AZ ÚJJÁSZÜLETETT SÁRKÁNY

Előzetes

44

### GHALLA NEWS

A TF hírei

47

### STATISZTIKA

47

### TF-VARÁZSLATOK

48

### TF-FEJLESZTÉSEK

50

### NETES LICIT

52

### APRÓK

53

# RUTINMUNKA

Azt mondják – és az állítással én is teljes mértékben egyetértek –, az a vadászat sikeres, amelyikről sikerül visszatérned. Ha a vadászat végén életben maradsz, és nem egy börtönben, vagy valamelyik céges kihallgatószobában találsz magad, már van rá esélyed, hogy eljuss a következő munkáig, és esetleg keressél is rajta valamit. (Az embernek vannak bizonyos kiadásai. Jómagam ugyan nem fizetek bérleti díjat; a Redmond Pusztaut rosszabbik fele nem tartozik az előkelő helyek közé, a helyi bandák pedig nem zaklatnak egy fegyveres trollt holmi védelmi pénzék miatt. De enni azért kell, nem igaz? Meg fejleszteni a fegyvereket, kibervereket, a kiberdeckeket és a programokat, a mágikus felszerelést, megymást. Ha nem vagy folyamatosan a csúcson, már halottnak is tekintheted magad.) Az igazság az, hogy ép bórral megúszni a dolgot nem mindig elég. Tudom, mert már tapasztaltam.

Az egész Macduff hibája volt, ebben Flash is egyetértett volna velem. Még az általa szerződtetett sáman – egy Biggs nevű törpe – is elismerte, hogy Macduff valamit nagyon elszúrt. Nem mintha nem végezte volna el a kötelező házi feladatot. Elég jó közvetítőnek számít, aki mindig ellenőrzi az adatokat. Pont emiatt voltunk hajlandóak Flash-sel vele dolgozni, bár abban mindketten egyetértünk, hogy nála idegesítőbb anyaszomorító, hegyes fülü pitypangzabáló még nem róttá Seattle utcáit. Macduff ott rontotta el, hogy nem ásott elég mélyre. Lenyomozta Johnson hátterét, de csak annyira, amennyire az előre ki-

számította. Az igazi mocsok olyan mélyen rejtőzött, hogy egyikünk sem talált rá, csak amikor már túl késő volt.

Egyszóval, balekok voltunk. Nem kellett volna Macduff első szavára beugranunk a buliba, és nem kellett volna készpénznek vennünk az információit sem. Még a legjobb közvetítőnek is lehet egyszer rossz napja, nem igaz? Ezen kívül tíz Johnson közül kilenc egyenesen tárgyal, de a tizedik tuti, hogy megpróbál átverni. Mi pont a tizediket fogtuk ki. Átkozott pech.

A fickó profi volt. Két hamis nyomot is hagyott maga után arra számítva, hogy Macduff vagy mi, az egyiket igaznak gondoljuk. És az ördögbe is, bejött neki. Bevettük a cégháborús mesét.

Az egész a szokásos módon kezdődött – Macduff hívásával. Néha kimozdultam, és kerestem magamnak munkát, de Macduff-nak ez sokkal jobban ment. Közvetítőn keresztül dolgozni egyéb előnyökkel is jár; Mac kapcsolatain keresztül a legjobb felszereléseket is meg tudja szerezni, vagy minden gond nélkül össze tud hozni más vadászokkal, ha egy munkánál szamurájra van szükségük. Magadtól nem könnyű más vadászokkal társulni, mert ahogy a mondás tartja: ne bízz senkiben, akivel még nem dolgoztál. Macduff jótállása azonban sokat nyom a latban.

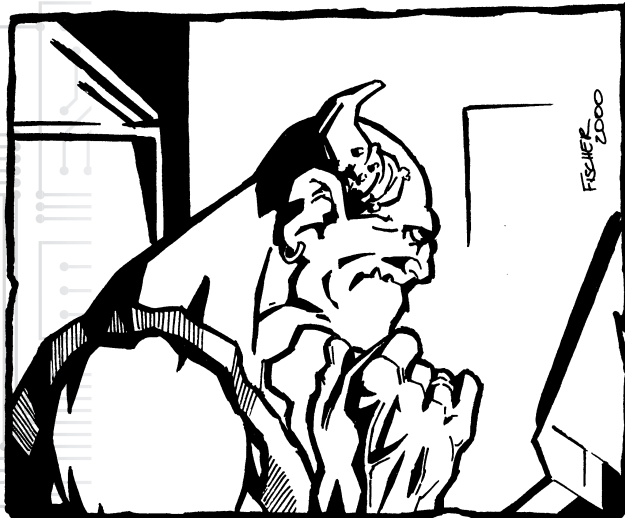
A hívás a lakásomon ért el, éppen az Ares Macrotechnology legújabb katalógusának virtuális oldalait böngésztem. Észak-Amerikában mindenki tisztában van vele, hogy a szakmában legjobbnak tartott csüszliket az Ares gyártja, én pedig rábukkantam egy-két fegyverre, amikről tudtam,

hogy egy ideig csak a nyálamat csorgathatom utánuk – kivéve, ha kifogok egy jó kis melót, a hozzá csatolt kővér hitelkártyával együtt. Nem csoda hát, hogy Macduff látán – hiába vigyorgott, mint egy fogpasztareklám – jobban megörültem, mint egy egész estés ingyen sörözésnek a törzshegyemen.

– Állat, te hibbant troll! – rikkantotta. Vigyora szinte az egész képernyőt betöltötte annak ellenére, hogy a bejövő hívásoknak csak az egyik sarkot különítettem el. – Melóm van a számodra! Mit szólnál egy megatársaság seggbe rúgásához, még-hozzá jó alaposan?

– Ki fizet, és mennyit? – érdeklődtem.

– A Terrafirst! – felelte Arcomról már le is olvasta a válaszomat. Mielőtt egy gombnyomással bontottam volna a vonalat, abbahagyta a vigyorgást, és olyan képpel bámult rám, ami leginkább egy kek-



szet kolduló kutyáéra emlékeztetett. – Hé, mielőtt határoznál, hallgass meg. Ezúttal fizetni is fognak – nem is keveset. És nem tőlem hallottad, de okom van azt inni, hogy a pénz a tápláléklánc legteteféről érkezik... Egészen a társasági tanács környékéről. Valakitől, aki... mondhatjuk úgy, szimpatizál a Terrafirst! tervével.

– És miről lenne szó? – igyekeztem nem túl mohónak látszani. Macduff elég ravasz ahhoz, hogy hangom és arc kifejezésem alapján elég pontosan megtippelje hitelkártyám egyenlegét, és ha látja rajtam az éhséget, hajlamos a szokásosnál nagyobb részt követelni magának. Valójában nagyon fölkelte a kíváncsiságomat. A Terrafirst! nem arról híres, hogy nagy pénzeket fizetne; a hozzájuk hasonló felfegyverzett környezetvédő csoportok ritkán rendelkeznek nagyobb összegek felett. Csak azok dolgoznak nekik, akiknek bármekkora fizetség megfelel, vagy akik magukéknak érzik az Ügyet. Én ugyan egyik csoportba sem tartoztam – mégis vártam a folytatást.

– Szabotázs – felelt Macduff. – A Shiawase Corporation üzembe helyezte legújabb létesítményét, a Terrafirst pedig le akarja kapcsolni. Szükségük van egy kis csapatra, akik behatolnak a reaktorba, és beszüntetik a működését. Természetesen rögtön rád és Flash-re gondoltam... de legfőképpen rád, ismerve a múltad bizonyos részleteit. Nos, érdekel a dolog?

– Talán. – Talán a lószart. Mindig is kedvemre volt ártani a Shiawase Corporation-nek, mióta titkosügynökeik egy csoportja saját lakásában felrobbantotta Tallie-t, a nővéremet – mindkét kölykével együtt. Néhány évvel a meggyilkolása előtt ugyanis lenyúlt tőlük némi adatot... valami titkos biogenetikai szarról, ami mindenfajta drótozás nélkül duplájára gyorsítja az ember reflexeit. Így viszont nem tudták piacra dobni, és egy rakás pénzt veszítettek. A cégek az ilyesmit nem tűzoltán szeretik, főleg azok nem, amelyek elég hatalmasak ahhoz, hogy nevük elé odabiggyeszthessék a „mega” jelzőt. Tehát nem sajnálták az időt a nyomozásra, és a lehető legfélelthetlenebb módon tették el láb alól. (A robbanás elvitte a fél háztömböt – betontömbök és emberi testrészek hevertek mindenütt. A helyi trideócsatornák „különös baleset”-ként tállták az ügyet, amely még jót is tett Seattle-nek azzal, hogy eltüntette a város egyik leglepustulabb nyomornegyedét. Gondolom, ezt tartották a legolcsóbb városrendezésnek – természetesen a halottakról nem esett szó.) Azóta folyamatosan törlesztem a számlát, időnként egy kutatólabor vagy titkos fejlesztés bánja elhibázott lépésüket.

Félre ne értsetek – én is a pénz miatt üzöm az ipart. Nem sok egyéb lehetősége van egy több mint hét láb magas trollnak, Redmondi lakhellyel, és alacsony műveltséggel. (Tudok valamennyire olvasni, de ezt még senki nem nevezné iskolázottságnak.) Bárkinek dolgozok, aki jól megfizet, legyen az megatársaság, papa-mama családi vállalkozása, hájas politikus, kutyás remete – egyszóval bárki. A Shiawase-nek viszont egyenesen szeretek keresztbe tenni. Nevezhetjük elégtételnek is.

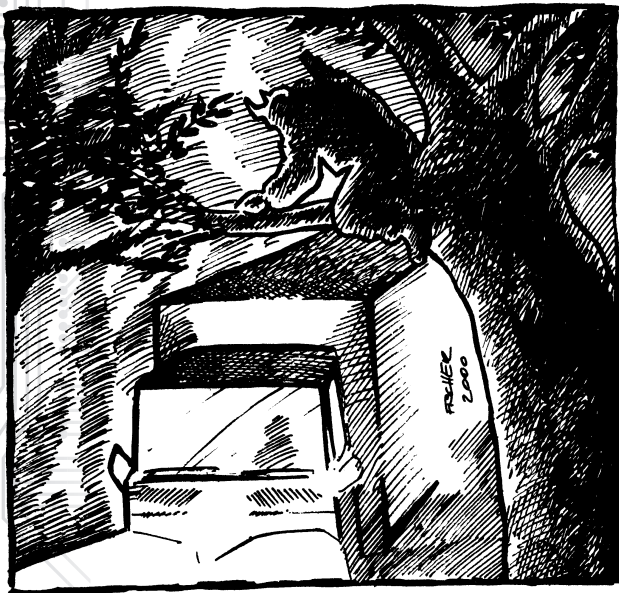


Macduff elmondta, hol kell találkozunk Johnson-nal, én pedig megígértem, hogy értesítem Flash-t. Mi ketten már öt éve dolgoztunk együtt, ami szép hosszú időnek számít a Seattle-i árnyvilágban. Emlékszem rá, amikor még volt haja. Tapasztalatlan pueblói mesztic nőt látok magam előtt, olyan kemény és hideg pillantással, ami egy optikai chipnek is becsületére válna. Azért jött a városba, mert rádöbbsent: a Pueblo Tásasági Tanács területén nincs keresnivalója egy indián anyától és fehér apától származó félvérnek. Ha van valami, amit az indiánok a nem-bennszülötteknél is jobban megvetnek, azok a félvérek. Én viszont átkozottul jó dekást, és kiváló harcost ismertem meg benne, akit bármikor szívesen tudok a hátam mögött. Nem könnyű olyan embert találni, aki mindkét szakterületen ennyire otthon érzi magát. Flash rengeteg feladatra alkalmas.

– Azt mondd, a Shiawase? – kérdezte cinikus mosollyal, amikor beszámoltam neki a munkáról. – Tehát a fanfűvők szét akarják szedni az új fűzős reaktort?

Bólintottam.

– Johnson a Gaeatronics ügynökéként próbálja eladni magát, de Macduff leásott egy kicsit, és kiderítette a valódi megbízót. – A Gaeatronics megfelelő álcának tűnt Johnson számára; a cégnek monopóliuma volt a város energiaszolgáltatása felett, melyet a Shiawase már évek



óta próbált megtörni. Az új erőmű, amit tönkre kellett tennünk, a Shiwase egyedüli győzelme volt az utóbbi évtizedben; csak azután kaptak engedélyt az építésre, hogy egy, a Gaeatronics által pénzelt bíró váratlanul visszavonult. Természetesen tűnt, hogy a Gaeatronics keményebb módszerekhez folyamodik.

– Ha igaz a hír a pénz forrásáról, akkor nem csoda, ha másnak adja ki magát. – Flash a bal halántékába ültetett adatjack körüli bőrt vakargatta. Legutóbbi beszélgetésünk óta fejletlenebb kibervert építettett be magának, és még viszkethetett a friss műtéti heg. Fejének oldalára is vadonatúj, aranyszínű tetovált csíkok kerültek, követte koponyacsontja vonalát. Ellentétben jó néhány fazonnal, akik igyekeztek techno-törzsi stílust magukra erőltetni, Flash ezeket a díszítéseket eltávolítható módon tetette magára.

– Ha neked oké, én is benne vagyok. De hogyan bánunk el a mágikus védelemmel? Te is tudod, hogy számíthatunk ilyesmire.

– Macduff-nak van egy szabad embere.

Flash bólintott.

– Akkor vizslát a találkozón – búcsúzott el, és megszakította a kapcsolatot.

A megbeszélés, melyre két nap múlva a Penumbra Klubban került sor, semmiben nem különbözött a többi-től. Johnsonról ordított a céges háttér – a kinézete, a stílusa, a mozdulatai, egyszerűen minden. Ebből egyenesen következett, hogy természetesen semmi köze a cégekhez, amint az Macduff nyomozásából már világossá vált. Aki ilyen keményen küzd a céges látszat fenntartása érdekében, az tutira nem a társaságokhoz tartozik. (Mint már említettem, a fickó nagyon profi volt.) Mi úgy tettünk,

mintha hinnénk neki, cserébe ő is úgy bánt velünk, mintha nem tekintene minket zsoldos söpredéknek. (A környezettvédkéknek ez nem is megy olyan nehezen.) Kicsit sróftoltuk az árat, de nem vittük túlzásba; Johnson kezdeti ajánlata nem járt messze a Macduff által mondott összegtől, márpedig az eléggé tisztességesnek tűnt. Ebben az üzletágban tudni kell, mikor érdemes abbahagyni a vitát; túl sok szarozás az összeg körül, és Johnson már el is húzza a csíkot. Akkor aztán se munka, se pénz, még a fogvasztást is magadnak kell állnod.

Később persze már rájöttünk, miért ajánlott ennyi pénzt. Úgy kalkuláltak, már nem érjük meg, hogy el is költessük. A srácok, akik Johnson-t küldték, tartogattak egy kis meglepetést a számunkra.

Minden gond nélkül értünk a helyszínre – én, Flash, és Biggs, a törpe sámán. Biggs fura kis fickó volt – égővörös haj, sűrű, a száját szinte teljesen eltakaró bajusz, viseltes katonai bakancs, és régi repülő sisak olyan szemüveggel, amelyent legfeljebb némelyik viharadár-pilótán látni olykor. Ezen kívül tük kicsinek tűnt ahhoz, hogy medve-sámán lehessen – én mindig úgy képzeltem, Medve olyanokat választ ki magának, akik... nem is tudom, talán sokkal inkább medve-termetűek? (De honnan a fenéből is tudhatnám, mi alapján választanak a totemek? Én golyókat lövöldözök, nem varázslatokat.) Nyakában medvekaromkból készült, valószínűleg energiófókuszként funkcionáló nyaklánc függött, kezében totémere utaló „varázspálcát” tartott. Ez utóbbi leginkább egy hátvakaróra emlékeztetett, gazdája pedig nem is egyszer élt eme funkciójával, miközben Auburn felé, a reaktorhoz tartottunk.

Fedezékbe húzódtunk a céges terület főbejáratához vezető út menti fák között. Innen majd szépen bekocsikázunk a rakodási területre, azután átsurranunk a létesítményen, egészen a reaktorig. Johnson minden szükséges adattal ellátott minket – szállítási jegyzékek, szolgálati beosztás, az őrzőterek létszáma és útvonala, szóval ami csak szükséges. Tényleg megtett mindent a bejuttatásunk érdekében. A kiút persze már más lapra tartozott.

A reaktor úgy magasodott az éjszakai égre, mint egy régi tündérmeséből kilépett hatalmas ogár. Biztonsági kerítésének lámpái még inkább kihangsúlyozták óriási méreteit. Ha Biggs láthatatlanság varázslata nem megfelelően működik, biztosan nem jutunk át észrevétlenül a biztonságiakon. Befejeztem géppisztolyom tárazását, és a törpére pillantottam. Kitekert pózban ült, de arcán nyoma sem látszott a kényelmetlenségnek. Úgy nézett ki, mint egy alvó kisgyerek.

Legszívesebben felráztam volna, de visszafogtam magam. Bizonyára a maga módján deríti fel a környéket; legokosabb, ha hagyom a saját módszereivel dolgozni. Még rengeteg időnk volt az ugrásig, én mégis türelmetlenkedtem. Alig vártam, hogy zajlani kezdjenek az események, esetleg egy kisebb balhében is benne lettem volna, mondjuk egy-két lövés erejéig. Elkapni néhány céges biztonsági seggfejet, vagy valami hasonló móka.

Biggs hirtelen megrázkódott, és sóhajtvá kinyitotta szemeit.

– Közeledik a kamion. – mondta, miközben felegyenesedve kinyújtóztatta elgémberedett lábait. – Mindjárt a kanyarhoz ér.

Intettem a fegyveremmel, Flash pedig izmos hátára lendítette a kiberdekkjét rejtő tokot. A koponyájára és arcára festett arany csíkok halványan izzottak a sötétben; zsebéből fekete símaszkot húzott elő, és a fejére igazgatta. – Gyerünk.

A kamiont még távolról hallottuk, de egyre közelebb ért. Megközelítettük az út szélén magasodó fákat. Biggs fellendült egy felülő ágon, majd felhúzta magát egy másikkra, amely mélyen benyúlt az út fölé. Flash-sel azonos fát választottunk, a törzs két oldalán helyezkedtünk el.

Fényezőrk csóváit vágatk felénk, amint a kamion a kanyarhoz ért. Egyre idegesebb lettem. Nem tehettem róla, de kissé régen vettem részt utoljára kamion-lovaglásban. Az ugrást tökéletesen kell időzíteni – ha rosszul csinálod vagy mellétráfasz, vagy meghallja a sofőr. Ezt pedig nem engedhettük meg magunknak. Még én sem akartam ilyen hamar balhéba keveredni. Johnson azt mondta, halkan bejutni, majd halkan távozni – tehát ezt is fogjuk tenni. Nem csak a pénzünket kell megszolgáltatnunk, de a hírnevünkön sem eshet csorba.

A kamion egyre közeledett. Amikor megfelelőnek éreztem az időt, ugrottam.

Az utánfutó sarkán kötöttem ki. Amint visszanyertem az egyensúlyom, a hátsó feljára lendülve félrehúzódtam az útból, hogy helyet csináljak Flash-nek. A kamion ugyan megbillent egy kicsit, de érkezésünket nem lehetett megkülönböztetni az út görögnyein áthajtó kerekek okozta ugrálástól. A motor zúgásától nem hallottam Biggs landolását, de felpillantva a kamion tetejéről a törpe szőrös ábrázata nézett vissza rám. Kinyújtott hüvelykujjával biztatóan intett felénk, majd kezeit ingatva valószínűleg varázslásba kezdett, a következő pillanatban pedig eltűnt.

Úgy képzeltém, a láthatatlan-

ság varázslat hatására másképp fogom magam érezni, de semmi különös nem történt. Flash-sel már elfoglaltuk helyünket a hátsó ajtó két oldalán, és a varázslat hatékonyságában reménykedtünk. A fohászzkodáson kívül egyelőre nem volt más dolgunk; ha a peremvonalai őrök nem kezdenek el kiabálni, tudni fogjuk, hogy Biggs varázslata működik. Arra az esetre, ha nem mennének rendben a dolgok, tüzelésre készen tartottam géppisztolyomat; a tüloldalról hallottam, amint Flash is kicsatolja Colt Manhunterének tokját.

A áruszállító teherautó lassan átgördült a kapu, egyenesen a létesítmény belsejébe. A kapu mindkét szárnyát rojtos szegélyű kék zászlóval díszítették fel. Egy pillanatra szinte megsajnáltam a céges fejeseket, akiknek éppen be-kavarni készültünk. A tegnapi avatáson, amelyet a tride-ócsatornák is közvetítettek, szemlátomást nagyon büszkék voltak vadonatúj fúziós erőműükre. Mi pedig nem hagyjuk, hogy kedvükre szórakozzanak a játékszerükkel.

A kamion megérkezett a rakodóterületre. A megállás pillanatában már a földön voltam, és begördültem az autó alá. Flash olyan gyorsan követett, hogy vállaink egymásnak ütődtek. Biggs az előre megbeszéltek szerint a tetőn hasalt le, és igyekezett a kamion részének látszani.

Lábakat láttunk mindenütt, ahogy a cég emberei kirakodták az árut.

– Kávé! – kiáltott fel valaki olyan hangsúllyal, ahogy Flash szokta jelezni, ha értékes adatra bukkan. – Már éppen ideje. Egy hete csak instant kakaón és undorító gyógyítékon tengődünk.

– Riadótzass mindenkit, főleg a technikusokat – morogta egy másik. – Ébren kell maradniuk, hogy figyelni tudják az átkozott monitorokat.



Rövidesen megszűnt a mozgás, a hangok eltávolodtak. Néhány perc elteltével újabb vendég érkezett, lábán rojtos fűzőjű katonai bakancsok.

– Minden rendben – szólta halkán Biggs, a cipők tulajdonosa. – Ideje továbbállnunk.

Kigördültem az alváz alól, és felálltam.

– Tudom hol vagyunk. Balra az első folyosó vezet a legközelebbi liftekhez. A miénk a középső – az megy a reaktor szerelőhidjaihoz. – Biggs-hez fordultam: – Biztonsági fronton mire kell számítanunk?

A törpe ujjai sebesen mozogtak, tekintete a távolba meredt.

– Az őrzjárt éppen most haladt el odakint – jelentette vontatottan. – Legközelebb tíz perc múlva érnek ide. A reaktornál több őrzjárt is van, némelyik paraállatokkal – szírényekkel. Ezen kívül egy biztonsági rigó, aki szinte mindent szemmel tart – a törpe megremegett, tekintete kitisztult. – Ideje álcázni magunkat – ujjai ismét táncba kezdtek, végül könnyedén megérintette a vállunkat.

– Hé, Állat, nem is festesz rosszul céges egyenruhában – hergelt Flash. Néha szeretett bosszantani. A varázslat hatására rá is uniformis került, sapkája alól sötét tincsek látszottak. Nem is rossz.

– Lehet, hogy egyet hazaviszek – feleltem vészjósló vigyorral. Minden Shiawase elleni vadászatom alkalmával

begyűjtöttem valami kis emléket. Sokkal kielégítőbb, mint a személytelen, rideg hitelkártya...

Aggódó pillantása láttán majdnem elnevettem magam. Ismét sikerült beugratnom.

– Semmi lövöldözés, 'míg el nem húzzuk a csíkot, 'ké?

– Nyugi, várunk a sorunkra – veregettem meg a gépzisztolyom.

– Igazán nem szeretnék közbeszólni – vágta el a beszélgetést Biggs, – de ideje lenne elsurranunk az őrzjárt mellett.

Gond nélkül értük el a felvonókat, ahol Flash is megmutatta, mit tud – dekkjével rákapcsolódott a hálózatra, és hívott egy üres liftet. Eközben utasította a rendszert, hogy addig senkit ne engedjen kiszállni ezen az emeleten, amíg a mi felvonónk ajtaja be nem csukódott. A biztonsági rigó, aki az egész francos komplexum minden rendszerét figyeli, valószínűleg több figyelmet szentel a mozgásérzékelőknek, kameráknak, és egyéb biztonsági berendezéseknek; nagy eséllyel átsiklik az egyik lift apró működési rendellenessége felett. Biggs-szel közben folyamatosan szemmel tartottuk a folyosót. Egyetlen fegyveres biztonsági felbukkanása alaposan felboríthatna volna a terveinket.

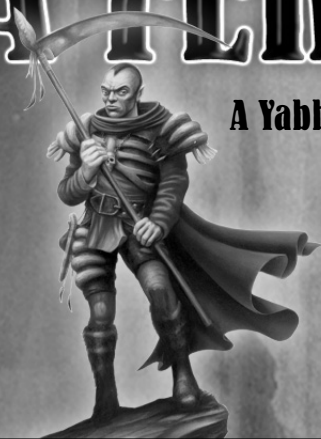
*Folytatjuk*

**DÖRNYEI KÁLMÁN**

**FANTASY**

# A FEKETE EGY

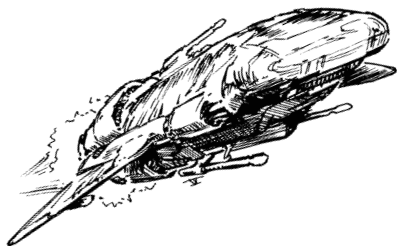
**A Yabbaqabb novellák szerzőjének új műve.**



**MEGJELENT**



***Nincs jó és gonosz, csak gonosz és gonoszabb.***



<b>Alaptípus:</b>	Mezon 5-UY
<b>Páncélzata:</b>	120
<b>Alapenergia:</b>	80 + 165/kör
<b>Panel:</b>	55
<b>Manőverezőképeség:</b>	5
<b>Méret:</b>	10
<b>Átlagos tűzerő:</b>	38

Első látásra a Plazmateknős nem tűnik veszélyes ellenfélnek. Másodikra sem. A probléma akkor kezd gondná válni, amikor elkezd lőni ránk egy ilyen hajó, mi pedig nem tudjuk megsemmisíteni. Pedig a hajó-

váz ormóttan mérete, a gyenge hajtóművekkel adódó csigalassú sebesség és a kirívóan alacsony fordulékonyság nem ezt sejtetné. A hajó páncélzata sem túl sok, egy komolyabb tűzerejű kapitány egy harc kör alatt ennek akár a kétszeresét is képes sebezni. Mindezt a mezon stratégiák is tudták, ezért rendszeren kitétek magukért amikor a hajó védelmét megtervezték. Négy multifunkciós pajzs védi a hajót a jelenleg ismert összes energiafegyver ellen. A pajzsok energiaellátását számos generátor végzi – legalábbis a hajó oldalán fellelhető gubókról ezt feltételezik. A hajó nevének második tagja ezek után már világos, akkor lássuk miért szolgált rá a plazma jelzőre! Nos, a fegyverzet kizárólag korszerű plazmaanyagokból áll, mégpedig négy darabból. A plazmafegyverek ellen még kevés a hatékony pajzs, talán ezért van az, hogy a Plazmateknős 38-as tűzerejével is félelmetes ellenfél. Azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy számos könnyen leszedhető hajó létezik ennél nagyobb tűzerővel, amik ellen közönséges pajzsok is megfelelő védelmet nyújtanak. És ha egy ilyen párossal találkozunk, automatikusan a nagyobb tűzerejűt fogjuk választani! Míg a számunka veszélytelen ellenféllel fogócskázunk, addig a nagy hatótávolságú és kínosan pontos plazmafegyverek „meghámózzák” hajónkat. Mi hát a megoldás: a rakéta! Ki tudja miért, a Plazmateknős teljesen védetlen a rakéttal szemben, valamiért elfelejtették a mezonok az antimisszilis pajzsukat felszerelni...

## E L S    K É Z B    L

F E J L E S Z T É S E K   A   J Á T É K B A N

- ❖ A nagy sikerre való tekintettel, az aukciós házakban újfent lehet licitálni népszerű tárgyakra (Hiperűr-stabilizátor, rakéta stb.). Mivel az előző licitálással kisebb problémák adódtak a licit felső határát illetően, ezért ez a limit kitolódott 99 millió fontig.
- ❖ Köztudomású, hogy a szakértelmek a felhasznált TVP mennyiségétől fejlődnek, pontosabban a felétől. Ha tehát 5 TVP-ért használsz egy terminált, a programozás szakértelme 2,5 ponttal – lekerekítve 2 ponttal – nő. A kerekítést eddig nem kezelte a program, de végre sikerült áthidalni a problémát. A változás nem tűnik túl nagy-nak, pedig mindenkit nagyon is érint. A le- és felszállás 3 TVP-je pont ebbe a kategóriába esett, ennek köszönhető, hogy eddig ilyen lassan fejlődött az ehhez tartozó képesség. Az új számítási módszernek köszönhetően a leszállás 50 százalékkal, az űrhajóvezetés nagyjából 20-30 százalékkal gyorsabban fejlődik mostantól.
- ❖ A 16-os pszé képesség hosszú időn át hibásan működött; a forduló végén a tárgyak leszerelésekor annyival megnövelte a raketer, hogy minden tárgy mindig beleférjen. Találkoztam olyan játékosal, aki Typhoon Soldier-ében 6 Emocell energiatárolót használt a ha-

gyományos reaktorok mellett és még így is jócskán akadt raktere. Nem fogok nyomozni a hasonló esetek után, de ezentúl ha ilyen „cheat”-el találkozom, minden általam feleslegesnek ítélt dolgot könyörtelenül kiszorok a hajó belsejéből a korrekta adatok beállításá érdekében. A probléma más, hasonló programhibákra is vonatkozik: aki szándékosan csal, és észrevesszük, azt szankcionálni fogjuk. Mindannyiunk érdeke, hogy mindennek meglegyen a megfelelő súlya a játékban.

- ❖ Az elmúlt krónikában már írtam róla, most megismétlem: a kolonizálást már többször is végre lehet hajtani. A kolonizálást csak azok kezdhetik újra, akik már befejezték az előzőt. Ha a kolonizációs térkép több mint 20 fordulóval ezelőtt kapták meg (ez az első fázis kezdésének pillanata), akkor újratekintődik a folyamat. Az újbóli kolonizációval nem lehet akkorá pluszt kapni mint az első alkalommal (pszé), de így is érdemes lehet egyeseknek végigcsinálni, mert fontos szerepe van a következő szektorváltásban. Arról sem szabad megfeledkezni, hogy újra itt a lehetőség a King jr. megszerzésére azok számára, akik az első alkalommal elszalasztották!

RADECKI CSONGOR

# ISMERTETŐ

## KORTEN SZEKTOR

*A sok magyarázó és leíró cikk után itt van valami igazán friss – szinte ropogós – téma; a Korten szektor. Már egy ideje szinte minden fejlesztés erre az új helyszínre korlátozódik, és lassan elérkezett az ideje, hogy a szektor előrelépjen az ismeretlenség homályából. Most pár általánosabb jellegű információt írok a rendszerről, a részletes ismertető a programrészek kiforrása után várható.*

### MIÉRT VAN SZÜKSÉG ÚJ SZEKTORRA?

Amióta átvettem a játék vezetését rengeteg megoldandó problémával szembesültem. Ezek nagy része kisebb javítás volt, de jó pár alkalommal magán a játékegyensúlyon kellett változtatni. Minden egyes alkalommal, számos negatív visszajelzést kaptam játékosoktól, nem egy közülük a játék azonnali abbahagyását helyezte kilátásba. Megértem annak az álláspontját aki épp egy jó kis tápolós folyamatot végzett, ez kitolás, de a játék egésze szempontjából, a többségre nézve egészséges. Viszont ha ezek a játékegyensúlyt korrigáló változtatások szektorváltáskor lépnek életbe – új szektor, új szabályok – akkor senki sem tiltakozik. A sok kis apró változtatás idegessé tette a játékosokat, ezért a nagyobb lélegzetvételű módosítások már nem volnának szerencsések a régi struktúrában. Mindezek alapján született a döntés: a játék nagyjából marad a régiben, az újítások és fejlesztések jelentős többsége már az új szektorban valósul meg. Rengeteg ötlet, módosító javaslat érkezett a játékosoktól az elmúlt hónapok során, amit lehet, mindent belepaszírozunk a játékba, hogy lássátok a fejlesztések nem a szemétkosárban végzik!

### MIÉRT EGY SZEKTOR, ÉS NEM TÖBB?

Azt hiszem sokak nevében beszélhetek, amikor azt állítom, hogy már az Oronikos szektor játékba kerülése a sem volt túl szerencsés. A játékosok így túlságosan szét-szóródtak a különböző helyszíneken és kevés a lehetőség az interakcióra, a játékos karakterek találkozásának száma elenyészően kevés. A játékosok zöme a mezon gyűrűk körül csoportosul, a többiek pedig magányosan csatangolnak a csillagok között. Elvileg a programban van lehetőség szektorcserére, de ez olyan körülményes, hogy szinte senki sem él vele. Egy szektor esetén mindezek a problémák egy csapásra megszűnnek, mindenki könnyen elér minden vele egy szektorszinten tartózkodót, tudnak kereskedni, harcolni stb.

### HOGYAN JUTOK ÁT?

A szektorváltás hagyományos módszerét megtörve két lehetőséget szeretnék a játékosok előtt megcsillantani. A harcossabb beállítottságúak számára marad a már megszokott : „lődd le ezt, meg azt” elv pár új feltétellel kiegészítve. A fontos az, hogy számos kritériumnak kell megfelelni, amik között nem kevés igen nehéz is van. Azok akik eddig inkább a labirintusokat „túrták”, egy új alternatívát választhatnak, számukra a kolonizálás megisméltése a kulcs a sikerhez. Természetesen itt sem ez az egyetlen szükséges esemény, például a menekült szállításban is jeleskedni kell. A részletes információkat nem árulhatom el, de mindenki a megfelelő időben értesül a szükséges feltételekről és eldöntheti, hogy melyik utat választja a kettő közül.

### MI LESZ ÚJ A SZEKTORBAN?

Az eddigi 75-el szemben itt már 90 csillag alkotja a szektort, és fekete lyuk természetesen itt is van – bár jelentősége jelenleg még kicsi a játékban. A távolságok kicsit megnöttek, a magas hiperugrás szakértelem alapkövetelmény a közlekedéshez. Az égitestek paramétereit programozással és geoszondákkal letapogathatók: nagyobb a jelentősége a karakter fajával azonos fajú bolygókon történő eseményeknek, gyártáskor nem mindegy a technológiai és ipari háttér, különböző előnyök és hátrányok érhetik a karaktereket stb.

A lehetőségek száma olyan nagy, hogy valószínűleg nem jut idő mindegyikre. Az új csillagrendszer legszembetűnőbb jellegzetessége a csillagok elhelyezkedése. Míg a korábbi rendszerekben a csillagok összevissza, véletlenszerűen szóródtak szét, a Korten szektorban három élesen elkülönülő egységre bomlanak. Két 15-15 csillagból álló gömbhalmaz fogja közre a 60 csillagos sávot – a Tejutat. A térkép kicsit egy oldalra elnyújtott százalékjelre (%) hasonlít. Az egyik gömbhalmaz a Birodalom katonai vezetésének befo-



lyása alatt áll, a másik a Napkereszt egyháza kezében van. A két szervezet között szinte már tapintható az ellentét, de a zargok és mezonok inváziója megakadályozza a nyílt konfrontációt. Az idegenek természetesen jelen vannak itt is, a zargok inkább a Napkereszt egyházát tisztelik meg jelenlétükkel, míg a mezonok a Birodalmat boldogítják. Technikai és kereskedelmi szempontból csak a két gömbhalmaz számít, minden fontosabb épület és áru gyakorlatilag csak ezeken a helyeken található meg. A szektor zömét alkotó 60 csillag a „Senkiföldje”, a totális káosz és pusztulás mementója – a korábbi űrháborúk egyik hadszíntere. Ez az a rész, ahol a játékosok alapvetően újszerű elemekkel találkozhatnak, ugyanis a Tejút az a szakasz, ahol lehet bányászni, sőt, saját bolygót vásárolni! Saját bolygója minden játékosnak egy lehet, feltéve ha megfelel a számos követelmény mindegyikének (hírnév, pénz, a bolygó lakatlan stb).

A bolygó megvásárlása egyben nevének megváltozását is jelenti: a kapitány nevéét kapja meg a bolygó. Eddig ez csak az érdekesség szintjén hír, amitől igazán izgalmas-sá válik az az, hogy egy bolygót lehet terraformálni, azaz lakhatóvá átalakítani. Ez nem jelenti azt, hogy folyamatosan ott kell tartózkodnia a karakternek, a művelet távolról is irányítható. Az irányítás nem igényel túl sok paraneshelyet, fordulónként 2-3 plusz utasítás kiadására lehet szükség. A bolygóformálás során a játékos maga dönti el, hogy a rendelkezésére álló erőforrásokat milyen irányba csoportosítja, így milyen irányt ad a fejlődés menetének. A saját égitest számos előnnyel jár (nincsenek vámosok, olcsó javítás és kórház, extra pénzszerzés stb), de a legfontosabb szempont az, hogy így lehetőség van a szektorra jellemző ritka fémek kitermelésére. Ez azért fontos, mert szinte minden jobb használati tárgy alkotóeleme valamelyik anyag a kibányászhatók közül. Összesen 10 különböző gyakoriságú anyag található a csillagcsoport égitestjeinek felszínén, ezek teszik egyedivé a szektort a többihez képest. A tíz fémtípus magával hozta azt is, hogy kibővült a bolygófelszínnek választéka

négyről tízre – a domináns bolygótípus határozza meg a domináns fém mennyiségét.

Igen, lesznek hetes agyú tárgyak és űrhajók is, de ez utóbbiak még sokáig nem időszerűek. A tárgyak azért is fontosabbak, mert a magas pszivel ki lehet majd próbálni őket.

## MI LESZ MÁS A SEKTORBAN?

A Káosz Galaktika kezdeti tervezése során a Tevékenységpont azt hivatott szimbolizálni, hogy minden cselekedetnek ára van, a nagyméretű kiírások több TVP-t követelnek. A harcrendszer teljes mértékben kimaradt ebből a vonulatból, több oldalnyi fordulót lehet például a földi harcra generálni nulla TVP használat mellett. Mindez azt hivatott elővezetni, hogy a földi harc a Korten szektorban már TVP-be fog kerülni. Nem túl sokba, csak annyiba, amennyi feltétlenül szükséges. A földi harcrendszer megváltoztatását a játékosok többsége helyeselte a szavazás során, a számos új ellenfél (zargok, mezonok) és számos új tárgy (sisakok, űruhák, fegyverek) remélhetőleg kiegyensúlyozza a hátrányokat. Az űrharc TVP témaköre jelenleg még vita forrása, de nem lehetetlen, hogy az is átesik egy kisebb módosításon. Ezekről azért nem írok többet, mert most nem ez van terítéken és a jelenleg jónak tűnő megoldások idővel értelmüket veszthetik.

## MI MARAD RÉGIBEN?

Természetesen megmarad néhány jól ismert és megszokott „helyszín” is a játékban, ilyenek például a zarg blokádok és a mezon gyűré, ami itt is megjelent a csillagterében. A kalandok és roncok továbbra is ugyanazt a sémát követik, ha tehát valaki nem kíváncsi az újdonságokra, az is ugyanúgy jól érezheti magát. A szektorban talán egy kicsit több a bolygó, mint megszokott – számtalan gázóriás körül található nyolc hold –, de mindez azzal magyarázható, hogy szükség van a több száz átalakítható bolygóra, hogy legyen miből válogatni. Mint tervező, természetesen elfoglult vagyok a szektorral kapcsolatban, de azt hiszem igazán izgalmas elfoglaltság megalkotása és tesztelése.

RADECZKI CSONGOR





# MAGÁNYOS SZÖRNYETEG ORAVETTES

*„Az elszigetelődött, de életképes civilizációk  
a kulturális sokk feldolgozása után gond nélkül  
képesek ismét beilleszkedni a galaktikus civilizációba.”*

Részlet a kozmikus antropológia kézikönyvéből

## *Peremvidék, valahol a mélyűrben*

Dascoole vezértengernagy utálkozó pillantást vetett az előtte toporgó hadnagyra.

– Mit tart fel ilyen hülyeségekkel, ember? Mutasson már egy kis önállóságot, intézze el a dolgot!

– De uram, én csak azt gondoltam...

– Maga ne gondolkodjon, hadnagy, mert hamar egy napfigyelő bázison találja magát. Nem látja, hogy vacsorázni akarok, még a hiperugrás előtt?

– A mélységi radarok nagyon halvány civilizációs jeleket fedeztek fel a pacifikált térség peremén. Lehet, hogy a lázadók egy bázisa...

A kapitányi híd ablakán kitekintve látta, ahogy a birodalmi cirkáló körül lassan ugrási alakzatba rendeződnek a csillogó hadihajók. Ez a félelmetes flotta végre a háta mögött hagyhatja a Peremvidéket, hogy a jövőben a belső rendszerek civilizáltabb világain érvényesítse a császári udvar akaratát. Vadászgépek rajai húztak el a vezérhajó mellett.

– Baromság. Valami barbár világ lehet itt a semmi közepén. Küldjön rá egy félkiborg bombázót.

– Értem, nagyuram. A bombázó a célok megsemmisítése után majd egy-két év alatt eljut valamelyik szektorbeli helyőrségbe.

– Mi meg rendet hagyunk magunk után. Na megyek enni. Az ugrástól mindig felfordul a gyomrom.

Hús perccel később egy CB Barracuda hagyta el az egyik romboló hátsó vetőkapuját. A xeno lázadást vérbe fojtó birodalmi flotta készletfelelőse törölte a hajót a Shoga rendszer felé vonuló egységek listájáról.

A művelet elvégzése után unottan elfordult a képernyőtől. Nem figyelt a felbukkanó feliratra, mely szerint a birodalmi egységek ereje 0,000000000001 százalékkal csökkent.

## *Peremvidék, Nova Tierra, Arkonium-palota*

Valaki megrázta Rogros arkon vállát. A Nép Atyja felnyögött és értetlen arccal nézett szét a teremben. Az egy-

kori Planetáris Gyűlés párák levegőjű nagytermében részeg katonatisztek fetrengtek a hányással és alkoholtócsákkal borított padlón a kábítószerektől nyáladzó félig meztelen prostituáltak között.

– Mi a fene van? – förmedt Rogros az ünneplést megzavaró szolgálra. Az Unió három hónapja számolta fel a Konfederáció utolsó ellenállási fészkeit. Rogos harcokcsioszlopai diadalmasan bevonultak a fővárosba, és azóta ő volt az egész világ ura. Az egész bolygó első embere. Ne ki sikerült az, ami addig egyetlen hadúrnak sem. Egy hónapig még tartott a tisztogatás, Novapolis éjszakáit megvilágították a petróleum máglyára vetett foglyok haláltusája, de azóta az arkon unatkozott. Már nem volt kit legyőznie.

– Dom Roshill az, uram. Azonnal beszélni akar méltósággal.

Dolgozószobájába érve Rogos egy csettintéssel bekapcsolta a falat borító hatalmas képernyőt. A fekete-fehér monitoron Prof. Dr. Dr. Roshill, az Unió legfőbb ideológusa jelent meg. Az Agy.

– Itt a bizonyíték, Rogos, itt a kezemben! Igenis van értelem a csillagok között! Igenis az űrbeli istenek leszármazottai vagyunk! – lengette diadalmasan a távirat lyukszalagját.

– Mi a fenét akarsz? Történt valami?

– Hajó az űrből, Rogos! A naprendszer peremén bukkant fel és egyre közeledik. Amit mindig is mondtam. Itt a bizonyíték. Visszatértek az istenek!

Rogos egy pillanat alatt kijózanodott. Ugyan a legkevésbé sem érdekelte Roshill vesszőparipája, de a teljes hatalomért vívott hosszú évek alatt ezerszer is hallhatta, hogy a tudós szerint a gherri nép, az Unió vezetőit adó törzs a űrhajós istenek leszármazottja. Szemben Nova Tierra összes többi, alacsonyabb rendű szolgalmepéval. Azt ugyan ő is tudta, hogy egyetlen régészeti lelet sem idősebb kétezer évnél, de a legkisebb mértékben sem érdekelte a rendszer egyetlen lakott világának múltja. Az Unió haduraként a küzdelemnek, a jelennek élt.

Most pedig egy újabb ellenfél bukkant fel! Pont a legjobbkor.

## B 417 ūrbázis, Helene bányaahold

Jonniby tálcájával a kezében megállt egy pillanatra, de egyetlen asztalnál sem akartak helyet szorítani neki. A mögötte álló megkapta adagját, elindult és vállával megtaszította a fiút. Jonniby savanyú arccal megfordult, és ahogy mindig, most is a sötét étkező falára szelert polchoz lépett, hogy magányosan egye meg a híg és bűdös szóját. Egy csinos, rövid hajú konyhás lány szedte össze a tálcákat. Úgy ment el Jonniby mellett, mintha a fiú ott sem lett volna.

A teremben nyomott hangulat uralkodott. B 411, B 412 és B 413 elpusztult, a szörnnyeteg pedig állítólag már elhagyta Poszeidon holdjait és arra készült, hogy megsemmisítse az Artemisz körüli kisebb bázisokat is. Nem lehetett neki ellenállni. Egy nap alatt akkora távolságot tett meg, amire még a Konfederációtól átvett, legkorszerűbb űrsiklóknak is hónapok kellettek volna. Olyan fegyvereket használt, amilyenekről Nova Tierra tudósai még csak álmodni sem mertek, pedig a negyven éves világháború óriási lökést adott a haditechnika fejlődésének. Igazuk lehet azoknak, akik azt hirdették, hogy a civilizációk találkozása kizárja az együttműködést. A gyengébb, a fejletlenebb pusztulni fog.

Dom Romer bázisparancsnok összefont karral állt a terem közepén. Szúrós szemét semmi sem kerülhette el.

Jonniby a legképtelenebb rémhíreket hallotta, pedig vizsgálóra készülve szinte ki sem mozdult könyvekkel telezsúfolt, koporsónyi méretű kabinjából. Nem mintha persze bármikor is kimozdult volna. A szaktudása miatt eddig még nem kivégzett konfederációs személyzet az istenek bosszújáról suttogott. Az uniós gázbányászok viszont a legyőzött ellenség titkos fegyverének tartották a váratlanul felbukkant borzalmat. Abban persze senki sem kételkedett, hogy Rogos arkon előbb-utóbb szembe száll vele.

A viharvert CB Barracuda kiemelkedett a barlang szájából. Kitérta gyűjtőhálóit, hogy feltöltse az előző cél megsemmisítése során kimerült plazmakamrákat. A félig kiborgizált legénységgel működő bombázótt nem ilyen bevetésekre tervezték, de itt is remekül megállta a helyét. A színtelen folyadékban lebegő hámló, hólyagos bőrű katonák rég nem érezték ilyen jól magukat. Annyi megaláztatás és vereség után megérezték a győzelem édes ízét. Ciivilizáltabb vidékeken nem sok esélyük lett volna a mezonok vagy a zargok ellen. Az elavult Barracudákra ott hon előbb-utóbb a leszerelés és a beolvasztás, a legénységre meg a felszíni munkanélküliség várt volna. Itt viszont istennek érezhették magukat.

A pusztítás isteneinek.

Nem volt éppen rossz érzés.

– Már megint peched volt? – kérdezte Yom fegyvermester.

– Nem, csak éppen nem akadt semmi dolgom. Gondoltam, lejövök, segíték egy kicsit – felelte Jonniby.

– Szóval nem büntetésből küldtek le? Na ilyen sem volt még! Miért nem inkább a lányoknak csapod a szelet vagy a haverokkal mulatsz?

– Azon az idegen űrhajón töröm a fejem. Micsoda szupercivilizáció lehet az, ha egyetlen hajót küldenek egy naprendszer leigázására. Egyébként még nincsenek barátaim. A lányok..., nem nagyon állnak szóba velem.

– Bolond vagy, fiú. Addig kell élni, amíg fiatal az ember – a mogorva, emberkerülő fegyvermester folytatta a szöszmötölést az egyik rakétavetővel. – Nemsokára ideér a szörnnyeteg. Azt akarom, hogy addigra működjön ez a kis drágaság. Nem egy csodafegyver, de nincs más.

– Tudok valamit segíteni?

– Persze, ha nem félsz attól, hogy mocskos leszel.

– Nagyuram? – Romer bázisparancsnok feszes vigyázban állt a parányi fekete-fehér képernyő előtt.

– Rövid leszek – Rogos arkon komor tekintettel mérlegelte alárendeltjét. *Tolvaj vagy sikkasztó, netán megbízhatatlan származású. Különben nem dugták volna el abban a kőbevéjít patkánylyukban, a nagy semmi közepén* – gondolta a hadúr.

– Nem tudunk segítséget felküldeni. Mind a nyolc űrsiklónk elpusztult. Még hónapokig eltart, amíg sikerül beindítani az uniós Brutal hordozórakéták gyártását. Úgyhogy a saját erődből kell megoldani a helyzetet. Mégpedig gyorsan.

– Engedélyezi nagyuram a tervem végrehajtását?

– Nincs más választásunk, hajtsátok végre. A csillagok közül jött hajónak el kell pusztulnia.

– Meg fogjuk semmisíteni, uram.

– Csak egy dolog, Romer. Kit akarsz a bányába küldeni?

– Roskhal hadnagy a legjobb emberem. Igazi tőkös gyerek. Száz százalékgig gherri vér.

– Akkor meg miért dobták ki az űrbe?

– Megerőszakolt néhány alacsonyabb fajhoz tartozó apácát.

– Ki nem? Csak ennyit csinált?

– A Világtévé kamerái előtt, uram. Két nappal a főérsék temetése után.

– Ki kellett volna végezni!

– Nem lehetett, uram. Dom Robald tábornok a keresztapja.

– Értem – Nova Tierra diktátora elgondolkozva dobott az ujjával. – Nem, Romer, mást kell küldeni. Ez öngyilkos küldetés és én nem akarom, hogy valamelyik nemesi család szerezzon magának egy vértanút. Keress valakit, aki leviszi a torpedót. Olyan legyen, akiért senki sem hullat könnyeket. Valami magányos patkányt. Ne legyenek barátai, szeretői, befolyásos rokonai. Egy ilyent küldj a szörnnyeteg ellen.

– Van is egy ilyen itt, uram. Igazi világtalan pöcs. Nem iszik, nem nőzik. Könyvkukac. Megváltás lesz neki a halál.

– B 415 pusztulása után a felderítők megtalálták a

szörny búvóhelyét. Ide, ebbe a bányába húzódik vissza. Ezen a ponton elkaphatjuk.

– A robbanóanyagot ezen a tárnán bejuttathatjuk. De hogyan célunk? Fémérföldnyi vastag sziklán keresztül nem működik a távirányítás – nézett Yom fegyvermester a parancsnokra.

– Nem kell távirányítás. Élő bombát küldünk.

– Ki viszi be a töltetet? Valamelyik rohamosztagos?

– Dehogy. Az a srác, aki néha le szokott jönni ide. Úgy sincs sok veszteni valója – Romer megvetően köpött egyet.

Jonnyib y térdét átölve, remegve kuporgott a padlón. Mint apyanszor, most is iszonyúan félt. Romer érte küldött, megmondta, mit kell csinálnia és otthagya. Egy pillanatig sem volt kíváncsi arra, hogy mit szól a dologhoz. Nem mintha Jonnyib y nemet mert volna mondani. Sohasem tudott semmire sem nemet mondani. A bányatelep tábori lelkesze futólag megáldotta és azt mondta, hogy mindenki megtudja, mekkora hős lett belőle. Egész éjjel álmatlanul forgolódt és ezerszer is elképzelte, milyen rettenetes módon fog meghalni. A rettegés két hulláma között megpróbált valami vidámabbra gondolni, de semmi sem jutott az eszébe. Mintha csak egyforma szűk szobákból állt volna az élete. Az árvaház, a kollégium, a laktanya, a könyvtár, az egyetem hálókamrái. Szűk, hideg, üres helységek. Sehhol egy ember. Magányos volt mindig, mintha csak leprás lett volna. Vagy egy szörnyeteg.

Kopogtak az ajtón. Összeszedte magát és kimászott. Meglepetésére nem egy rohamosztagos jött érte, hanem Yom fegyvermester.

– Na menjünk – nézett rá merev arccal az öreg.

– Nem bírok, remeg a lábam – felelte nőszörögve.

– Igyál ebből! – a fegyvermester egy fém kulacsot tartott elé. – Ez átsegít a nehezén.

Az ital majd kímarta a torkát, de előntötte a meleg és el tudott indulni.

– Húzd ki magad! – szólott rá Yom. – Mindenki téged fog nézni. Mutasd meg a lányoknak, milyen egy magányos hős!

Tényleg mindenki tudott a bevetésről. A zsúfolt folyosón ott tonglott az egész bázis. A lányok is. Jonnyib y döbentben állapította meg, hogy a nők egyértelműen észrevették, hogy létezik. Ilyen még nem történt vele azelőtt. Elpirult, de kihúzta magát és egyenes gerinccel ment a külső zsilip felé. A tömeg felmorajlott. Jonnyib y meg mert

volna esküdni, hogy senki sem nevetett rajta. Furcsa érzés volt.

Már hat órája haladtak a lánctalpassal a hold levegőtlen, sziklás felszínén. Fölöttük ezernyi csillag ragyogott. Tisztán látszott a galaktika izzó spirálja. Milliónyi csillag, milliónyi bolygó. És a végtelen űrön keresztül éppen egy gyilkos szörnyeteg jött el hozzájuk.

– Voltál már itt kint? – kérdezte Yom.

– A felszínén? Soha.

– Pedig érdemes feljönni. Ha felnézel az égre, kénytelen leszel szembe nézni magaddal. Átgondolni az életedet. Mit csináltál jól, mit rosszul. A csillagok megtisztítják a lelked.

Jonnyib y értetlenül nézett az öregre. Azelőtt sohasem beszélt ennyit.

– Félek – mondta. – Egy elavult tapadóaknát akarunk egy szupercivilizáció legyőzhetetlen harci gépére tapasztani. Semmi esélyem. Iszonyúan fejlett hajónak kell lennie, az idegenek legmodernebb fegyverének, ha csak egyet küldtek belőle egy egész naprendszer, nyolcmilliárd ember leigázására.

– Nem ilyesmire számítottál, igaz-e? A könyveid mind mérföldnyi hosszú űrhajók méltóságteljes flottáiról szóltak. Hegynyi acélkorongokról a világ nagvárosai felett. Hatalmas, fenyegető armadákról. Izzó halálsugarakról, rettenetes, csápos gépekről!

– Igen. Hatalmas ellenségről. Hősi ellenállásról. Nem egyetlen parányi hajóról, ami még egy űrsiklónál is kisebb.

– Egyedül jött, mégis elpusztíthat minket. Egy magányos szörnyeteg. A hegyekben gyerekkoromban baltával vadásztak a szürke medvére. Az ám az igazi rémség. Nem volt szabad puskát tartani. A vadászoknak csak akkor volt esélyük az életben maradásra, ha álmában lepték meg a medvét. Tudjuk, hol alszik a rém. Ott kapjuk el.

– Tudni fogja, ha jövök. Szuper érzékelői meg radarjai lehetnek. Annyival fejlettebbek nálunk.

– Csak a technológiát érzékeli. A sugárzást, a működő gépeket. Mi innen vonszolni fogjuk a torpedót. A bányába vezet egy régi, ferde tárna. Amikor jelt adok, te elindulsz lefelé. A torpedón űlve csúszol. A szörny ott lesz alattad. Ráeszel, megtapadsz, aztán három másodperc és bum!

– Tudom. Dom Romer is elmondta.

– És azt nem kérdezted meg, hogyan fogsz kijönni a robbanás előtt? – az öregnek csak a szeme látszott az ormótlan sugárvédő szkfanderben.



– Eszembe sem jutott.

Yom megállította a lánctalpast, kiszállt és egy hátizsákra emlékeztető fémdobozt emelt le a torpedó mellől.

– Ő túl nagy ember ahhoz, hogy ilyen apróságokkal foglakozzon. Ezt akkor raktam össze, amíg te a torpedót tisztogattad.

– Mi ez?

– A belépőd egy szebb világba.

A CB Barracuda kikapcsolta hajtóműveit és csupán az antiG emelőin siklott a rejtekhelyül szolgáló elhagyott bánya bejárata felé. Mögötte, messze a portenger túloldalán még mindig izzott a kráter, ott, ahol nemrég még ötezer ember élt a B 417 bázison. A félig kiborg katonák még két célponttól tudtak a holdon. Ha végeztek ezekkel, indulhattak a rendszer egyetlen lakott bolygója felé.

A navigátor előtti műszer hirtelen rádiósugárzást érzékelt a barlang bejárata mellett. Az üzenet rövid volt, talán csak egyetlen szó, de műszerek így is jelezték. A tűzér aktiválta a fedélzeti turbólézert, a képernyőn azonnal megjelent a sziklához tapadó parányi alak.

– Egy barbár felderítő?

– Megsemmisíteni.

Jonnyby hallotta a vezényszót, majd rögtön utána meglátta a sziklahát peremén felvillanó fényt.

– Yom! – üvöltötte a mikrofonba, megfélemedkezve a biztonsági előírásokról. – Mi van veled?

Nem kapott választ.

Megragadta a kioldókábelét és megrántotta. A szántalpakra szerelt torpedó siklani kezdett lefelé. A fiú erősen megmarkolta a kormányt és összeszorított foggal bámult előre. Fél tonna robbanóanyaggal a feuke alatt száguldott a sötétben.

A torpedó sebessége egyre nőtt. Még néhány pillanat és eléri a torkolatot, a helyet, ahol a szörny áthalad útban búvóhelye felé. A sötétből hirtelen egy ósrégi betongerenda csonkja bukkant elő. Jonnyby elrántotta fejét, de a csonka még így is súrolta. Aztán véget ért a siklás és a torpedó a semmiben lebegett.

Mintha megállt volna az idő.

Jonnyby mozdulatlanul nézte, ahogy alatta lassan, nagyon lassan felbukkan a szörnyeteg. Cseppet sem tűnt félelmetesnek vagy egy távoli civilizáció legkorszerűbb harci gépének. Inkább kopott, megviselt és viharvert volt.

A torpedó célba ért. Keményen megrázkódott, amint nekivágódott a hajó hátának és oldaláról elő pattantak a bányagépekből kiszereelt, gyémántfejú fogókampók. Az ütközés kirepítette a fiút az ülésből. Többször megpör-

dülve nekizuhant az űrhajó hátából kiálló valaminek. Nem vesztette el az eszméletét, de moccanni sem tudott az ütés okozta sokkától.

Egy keskeny, vastagnak tűnő ablakon mintha belátott volna az űrhajóba, ahol üveghengerekben lebegő emberek bámultak döbbenten rá. Bár arcuk egy részét fém borította és orrukból lüktető csövek vezettek ki, a meglepődésüket nem lehetett nem észrevenni.

Jonnyby elszakította pillantását a félig gép lényekről és feltápászkodott. Mögötte a hajóhoz tapadó torpedó robbanószervezetén látszott, hogy már csak néhány pillanat van a robbanásig.

A hajó lassan lebegett tovább a hatalmas csarnokban. Jonnyby a magasba nézett. A szkaifander lámpája fényében meglátta azt a szűk, függőleges tárnát, amiről Yom beszélt. Összeszorította a fogát, kihúzta magát és hátán cipelt pokolian nehéz hátizsák gombjára ütött.

A rakéták azonnal beindultak és úgy rántották a magasba, mint az ünnepi tűzijáték petárdáit. Csakhogy a tűzijáték fénye ezúttal nem a magasban, hanem mélyen alatta ragyogott fel.

– Gratulálok, ifjú hős! – Dom Rogos, a Nép Atyja joviálisan mosolygott a kamerák keresztztüzeiben. – Te még sokra viszed. Csak így tovább, fiam.

Jonnyby zavartan nézett a világ urára. Pontosabban a bolygó urára. Egyetlen emberlakta bolygó diktátorára. Mert azon a hajón emberek voltak. Nagyjából olyanok, mint ők. Előbb-utóbb újabb hajók jönnek. Kiderül, hogy Nova Tierra nem a világ, hanem csak egy sziget.

És a sziget bennszülőiteinek főnöke csak egy, a többekévébő fontos személyek között. Nem az egész világ mindenható ura. Nem az az istennek tűnő valaki, akinek eddig tartotta. Ettől a gondolattól valami megpendült benne. Mintha egy nagy kő zuhant volna le a hátról. Kihúzta magát, meghajolt és elvegyült a kivilágított csarnokban nyüzsgő ünneplők között.

Persze a világ megváltoztatása még egy kicsit várhat.

Amikor az egyik csinos, mesés szép lány az ifjú hős mellé lépett, és teljesen természetes mozdulattal belekarolt, hogy táncolni hívja, Jonnyby úgy érezte, hogy megnyílik a föld alatta. De aztán eszébe jutottak Yom szavai. Kihúzta magát és kezét a lány kezére tette.

Tánc közben összesen egyszer lépett a lábára.

Az új élet tényleg megkezdődött.





# MAGIC SHOP ÁRLISTA

## KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYÁRÓL

**Figyelem! A Beholder Kft. nem árul laponként KGK-t!**

A-2 android	r 300	De Marco	g 5	Hydra	g 10	Megegyezés	g 5
Adian man□vervezérl□	g 5	Dezdroid	r 300	Hydron	r 500	Meghibásodás	n 40
Akrag□□	n 60	Dezintegrálás	r 800	Ideggáz	g 5	Meglepetés	n 30
Aláaknázás	n 60	Dracus Delta	g 20	Id□gép	r 300	Meglep□fordulat	u 5000
Alograh	g 10	Dragonstorm	r 400	Id□járás irányítás	r 400	Meglon stratégiai agy	g 5
Anomália	n 30	Durmacél céltér□	r 800	Id□zített bomba	n 40	Megtörlás	r 700
Antimiss löveg	n 30	El Giza	r 400	Indián	g 5	Memóriab□vit□	g 20
Apokalipszis plazmakorong	u 5000	Életment□ segítség	g 10	Ins-Del Páncélat	n 150	Mercator Alfa	n 60
Archangel	r 600	Elhárító rakéta	r 600	Inszektoid munkaer□	n 40	Merénylet	n 60
Archeo technológia	n 60	Elkülönít□ kupola	r 300	Invader fókusz	g 5	Mermalior	r 300
Archeodrome	u 5000	Ellenállás	r 500	Invázios Mobil Egység	n 30	Mobin 6	n 40
Arrax hajtóm□	g 5	Eltüntetés	r 500	Irányító központ	g 5	Monokultúra	n 80
Art'hemis célradar	r 300	Energia deflektor	r 600	Járvány	n 60	Morf gömb	n 80
Assarg rakéta	r 500	Energiasíló	r 300	Javitóm□hely	n 100	Napalm bomba	g 5
Aszteroida vihar	g 5	Energizáló	r 800	Jégdarázs	n 150	Napfoggyakozás	n 30
Átcsoportosítás	r 300	Energoadsorb pajzs	g 5	Joos	g 5	Napfolttvékenység	r 800
Automata agy	r 400	Er□pajzs	r 400	Jutalom	g 5	Naphajcsár	n 60
AWRD behemót rakéta	r 600	Esélyegyenl□ség	u 7000	Kamikáze	r 900	Napvagyó	r 800
AWRD rakéta	g 20	EV-6R6	g 10	Karbantartó hangár	n 100	Nehéztüzérségi ágyúk	n 60
Bank	r 600	Extra találat	r 600	Karbantartó robot	n 80	Nostromo Star	n 150
Beazonosítás	n 40	Fagykupola	n 60	Kárdáncos	r 500	Notrox	n 100
Befektetés	r 600	Fanatizmus	r 400	Kártérítés	r 300	Odin pajzs	r 500
Bels□ vizsály	n 30	Fegyverm□hely	g 5	Karvaly XJ35	n 80	Öngyilkosság	r 1200
Big Boy lézérágyú	n 40	Fegyverzet utánpótlás	n 30	Kaszárnya	g 5	Össz□z	n 100
Bio-7 bomba	n 30	Fekete Halál	n 60	Kaszinó	r 600	Öusser leveg□szonda	g 5
Birodalmi Komplexum	n 30	Fekete lyuk	r 700	Kémháború	g 5	Óvóhely	g 5
Biztonság	g 5	Feketépiac	g 5	Kémhálózat	n 80	Pajzsér□d	n 40
Blokád felszámolása	n 40	Fels□bb parancs	r 700	Kémhold	n 40	Paxx XS 2.2 pajzs	n 60
Bolt	r 800	Felulbírálás	r 400	Keresked□	g 5	Penge	r 300
Bosszú	n 60	Flottabázis	r 300	Késeltetés	n 40	Pénzügyi manipuláció	n 40
Bosszúvagy	g 10	FullFire	r 700	Kibúvó	r 300	Peturbatogen	g 20
Bragha szimbionta	n 40	Gaia T□zgyorsító	g 10	Kihívás	g 5	Phoenix XJ60	r 400
Bróker	r 500	Galleon Gold	n 80	King jr. vontatótorony	r 200	Pokolgép	g 5
BugBon interface	n 30	Gazdasági válság	r 400	Konkurencia	n 40	Prof. Emeralida	n 30
Büntetés	r 200	Golden Warrior	r 400	Kormányzói Palota	n 40	Prometheus	g 10
Carelius Brutus bomba	r 300	Gubó	g 10	Kraptun Célkövet□ rakéta	r 600	Prototype	r 900
Carelius Ceasar bomba	n 60	Gyártelep	r 400	Kraptun Speed rakéta	g 10	Purple Darkness	u 6000
Carel-M leszorító mez□	r 200	Hadi fejlesztések	n 80	Kritikus meghibásodás	g 5	PVJ	n 80
CashCrash iránylézer	g 20	Hadtáp hálózat	n 60	Küls□ segítség	r 200	Quantum	n 60
Célnavigációs kiborg	n 40	Hajtóm□ hiba	g 10	Kvantumsárkány	r 400	Queen	r 900
Célvesztés	g 5	Hálapénz	n 60	Láncr□d	g 20	Radar	g 5
Chaby Strong	n 60	Halállándzsa	n 100	Lefegyverzés	n 60	Radarzavarás	r 300
Chazma töltet	n 60	Halálos ítélet	r 300	Légvédelmi úteg	r 500	Raktár	g 5
Cobra Flash	g 20	HAL-álsugár ágyú	g 5	Leszerelés	r 500	Recirkulációs központ	g 5
Con-Cott bombázó	g 20	Halászárnny	g 20	Letelepedés	n 60	Recirkulációs pajzs	r 300
Constard beuzemelés	g 5	Hamisított szer□dés	g 5	Leviathan	r 300	Rejtett tartályok	n 100
Cramble Leavigatha	g 5	Harci jelentés	r 300	LV-426	n 150	Restauráció	n 30
Crii-Crik	g 5	Harlequin	r 300	Magmatágító	r 500	Riadó	g 5
CRX	r 1000	Hartling pajzs	g 5	Mallory I. hajtóm□agy	n 30	Robotpilóta	g 5
Csali	n 60	Hellfire Brothers	g 20	Mamut I.	r 800	Roham	r 500
Császár megbízottja, A	u 4000	Hidro plasztik bomba	n 30	Mandra P4 ionrakéta	r 700	Ronin	r 400
Csillagkapu	n 30	Hipertér generátor	r 200	Mapstrick	g 10	Rossz man□ver	r 1200
Csupaakta	n 40	Hitel	r 500	Marduk Kurios	g 20	Ruby lézérágyú	n 60
Cyclon Spark	n 80	Hitelkártya	r 1500	Massage Club	r 600	Sasfészek	n 60
Cyclon Unario	r 700	Holdimádó	g 20	Masterdon XR12 lézer	r 300	Sasfók	n 60
Daloló Csalogany	n 40	HotFreeze	n 60	Mathrow	r 1200	Scorpion Thunder	g 5
Dark Angel	g 20	Hullámrája	n 100	Megalézer	r 600	Screamer	n 100

Seraph	r	300	Tigris II.	g	5	Vijjgó Sirály	n	40	Y-19 robothajó	g	5
Shin Ellátó központ	n	30	Tiltás	n	60	Villám	g	5	Ynqer kódárja	n	40
Sierra állványok	r	300	Tranzakció	r	1000	Virchek mátrix-akció	g	10	Ynra pajzs	g	10
Sir F. Drake Senior	r	400	Triciplita árnyharcos	r	800	Visszavonulás	n	80	Ytharos Corp.	g	10
Sleepwalker	n	100	Trox MLF pajzs	r	600	W+S Sailor lézer	r	200	Zarg bánya	n	60
Snowflex pajzs	g	5	Turtle Plus pajzs	n	100	Wang Lu manőver	n	80	Zarg helyőrség	n	30
Sokol Sierra	g	5	Tüzér	n	100	Wang Star	r	700	Zarg kémrobot	g	5
Solar piramis	n	30	Tűzball repeszrakéta	r	400	Warmhouse B-2	n	80	Zárolt számlák	r	300
Solovan Ali	r	600	Tűzszünet	r	400	Wesson Nero lézerágyú	n	40	Zavarodottság	r	400
Spontán aktivizálódás	r	500	Tűzvihar	n	150	Whiteside Lightness	n	150	Zender Vision	r	700
Spring-Y8	g	5	Tymlatos	n	80	Xeno halálsugár	n	60	Zephyr	n	80
STAG tűznavigátor	n	40	Typhoon Soldier	g	20	Xerxész a fűrkész	r	400	ZL-997 lézerágyú	n	40
Stratégiai kutatások	r	200	Typhoon Warrior	r	400	Ximoran Arkleton	n	40	Zsákmány	r	1000
Sunrise	n	100	Újrafelhasználás	n	30	Xixant polimorf	r	300	Zsilipegység	n	40
Szabotázs	n	30	Unicornis	g	20						
Számítógépes Központ	n	30	Úrrálomás	r	500						
Szamuraj	r	700	Úrcápa blokád	n	80						
Szélerő	n	80	Úrtorzító	n	80						
Személyes ügy	r	400	Úszonygyűlés	r	1200						
Széria hajók	g	5	Útcai harcok	n	40						
Szívroham	n	30	Utolsó esély	g	10						
Talajkorrodáló mérleg	n	30	Üzemzavar	g	20						
Tartalékos szállás	r	300	Üzleti menedzsment	n	30						
Technikai fejlettség	n	60	Vákuum generátor	r	300						
Technikus	r	300	Váratlan csapás	n	30						
Térgörbítés	g	5	Vasagyar	g	20						
Térhajlítás	g	5	Védőpajzs	n	40						
Tér-idő kapu	r	400	Vegyíhulladék csatorna	n	30						
Térszökőkút állomás	r	400	Vendetta	r	1200						
Térszugorítás	r	400	Veterán pilóta	r	500						
Teszt	n	30	Vice 33-A javítórobot	g	5						
Three Krynn	n	80	Victory	n	60						

## KGK VERSENY

Időpont: február 26.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: A standard versenyszabályok érvényesek.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: paklik.

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy könyvesbolt, Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. Telefon: (42) 318-477

## IV. HIVATALOS KGK VERSENY

**Időpont:** március 5. 9.30.

**Helyszín:** Láng Művelődési Központ I. emeleti galériája.

Bp. XIII. ker. Rozsnyai u. 3.

(A TF és KG találkozők törzshelye.)

**Nevezési díj:** a helyszínen 600 Ft.

**Szabályok:** Nem lehet erőforrás altípusú eseményeket rakni a pakliba.

**Előnevezés:** a Magic Shopban 500 Ft.

(Bp. 1052, Párizsi u. 1. TERRA CENTER üzletközpont, tel: 266-02-12/131.)



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## II. KGK VERSENY – BUDAPEST, 2000. JANUÁR 9.

### AZ ELSŐ HELYEZETT PAKLI:

Úrcápa-Cerebrita-  
Karnoplantusz-Ember

- 2 Megtorlás
- 3 Gubó
- 2 Sunrise
- 3 Marduk Kurios
- 2 Zsákmány
- 3 Durmacél céltérelő
- 3 Uszonygyűlés
- 2 Öngyilkosság
- 2 Rossz manőver
- 2 Hullámrája
- 1 Zender Vision
- 2 Vasagyar
- 3 Chaby Strong
- 2 Légvédelmi üteg
- 2 Fclülbírálás
- 2 Mathrow
- 3 Hitelkártya
- 3 Holdimádó
- 1 Mamut I.
- 1 Fekete lyuk

Minden KGK játékos türelmetlenül várta már a nagy megmértetést, a január 9-re meghirdetett pénzdíjas versenyt. Sajnos ehhez képest a tervezettnél jóval kevesebben jöttek el, ami valószínűleg a készülődő MÁV sztrájkoknak és a vizsgaidőszakoknak volt „köszönhető”. Az alacsony részvétel miatt a szervezők sajnos a díjat kettéosztották, de az első helyezett így is 50 000 forintot vihetett haza, a másik 50 000 forintot pedig a következő, február 6-án megrendezésre kerülő KGK versenyen lehet majd megnyerni.

De lássuk, hogy milyen paklik voltak a versenyen! Egyelőre az erőforrás paklik dominálnak leginkább, ezt bizonyította a mostani verseny is, hiszen az első két helyezett paklijában ott volt a négy legerősebb erőforrásból három-három: Hitelkártya, Uszonygyűlés, Öngyilkosság és Zsákmány. Ez viszont nagyon bekorlátozta ennek a paklikonceptciónak a variálhatóságát, hiszen ezen négy lap berakásával három fajt már ki is választottak azok a játékosok, akik ilyen típusú paklikkal játszottak: a karnoplantusz, az úrcápa és a cerebritát. A negyedik faj teljesen változó volt, az első helyezett, Debreczeni Áron az embert (Megtorlás, Chaby Strong) választotta, míg a második – Kovács Ákos – paklijában xeno (Üzemmazar, Cobra Flash) lapok voltak volt. A harmadik helyezett Littner Ákos végzett, a negyedik pedig Vonák Gábor lett. A végső küzdelemben tehát az ember győzedelmeskedni tudott a xeno faj felett, de persze a háborúnak még nincs vége...

Nagyon sok más típusú paklival is találkoztam, de ezek nem voltak elég gyorsak, ahhoz, hogy felvegyék a harcot, az erőforrás paklikkal szemben. Láttam például egy nagyon ötletes bázis paklit, amiben Gyártelepek, Légvé-

delmi ütegek és Tartalékos szállások biztosították az ellenfél többi bázisát, és azt, hogy a kolóniája is kibírja, amíg átveszi az irányítást a játék felett. Egy másik játékos egész jó helyezést ért el egy legénységekre épülő paklival, ebben a fő kombó a Xerxész a fürkész, Metamorfoz gómb és a Tüzér párosítása volt, valamint a rengeteg legénység mellett persze ott volt a pakliban három Életmentő segítség is...

Összegezve a verseny nagyon jó volt, a hangulat is a tetőfokon volt, a paklik között pedig egyelőre az erőforrás lapok dominálnak. Szerintem, az fogja megnyerni a február 6-i versenyt, aki ez ellen a pakli ellen ki tud találni egy kombót. Mindenesetre már az is biztosnak látszik, hogy érdekességképp a március 5-i versenyen nem lehet majd erőforrás altípusú eseményekkel játszani! Kíváncsi vagyok így is ezt a három fajt fogják-e majd favorizálni a játékosok... Ezek után pedig minden hivatalos KGK versenyen külön profi és amatőr kategória lesz, ahol a tesztelők és már versenyt nyert játékosok csak a profi kategóriában indulhatnak.

Addig is jó játékot kívánok mindenkinek, lehet elemezgetni a nyertes paklikat, böngészni az árlistát, és várunk szeretettel mindenkit a március 5-i versenyre, ahol nem lehet majd erőforrásokkal játszani!

SZÜCSY DÁNIEL





# VERSENYBESZÁMOLÓK

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét január 22-én rendeztük. A versenyen minden lapból csak egyet lehetett használni, és tiltott lap csak egy volt: a Mágia létsíkja. Ezúttal 29 profi és 26 amatőr jött el a nagy küzdelemre.

Természetesen a „minden jót bele” elv alapján szerveződtek elsősorban a paklik, leginkább kontroll-jellegűek voltak, de elég nagy változatossággal a színekben és a lapokban. Láttam viszont kalandozós jellegű, sőt manópaklikat is (csak néhány manóval persze, de *Manók földjével* és *Manókirálynővel*). Az új kedvenc *Sir Lonil Zomar*, a decemberi Krónikában megjelent, 14 VP-ért jövő, szinte leszedhetetlen lény. Ez a Krónika egyébként már elfogyott, ezért nem árt, ha mindenki figyeli a megjelenő Krónikákat, és időben beszerzi a jó lapokat! Viszonylag sok szabálylapot láthattunk, szinte kizárólag *Kettős erőbedobást* és *Manaforrást*. Amikor mindkettő kint volt, bizony tömérdek lehetőségből választhattak a játékosok!

A profik versenyében a mostanában remekül szereplő Korányi Tibor diadalmaskodott, pontvesztéses nélkül, 100 százalékos eredménnyel! Fairlight-Raia-Tharr-Elenios paklijának leírását oldalt olvashatjátok. A második Kis Borsó Csaba lett, Elenios-Raia-Chara-din-Tharr kontroll paklijával. A harmadik helyen Rém András végzett Sheran-Leah-Elenios-Raia horda/kontroll, főleg repülő lényekkel operáló paklival, a negyediken pedig Kahn Evarth Tharr-Chara-din-Fairlight-Elenios mesteres kontroll paklival.

Az amatőröknél Szaniszló Bálint győzött Elenios-Sheran-Leah-Dornodon, levegő síkos, manós, repülő, VP-irtó, direkt sebzésekkel támogatott hordával. A társasjáték lapjai közül használt *Sötét mágiát*, *Tüskés bolyagot* és *Asztrális polipot* is. A második helyen Puskás Attila végzett, Sheran-Raia-Elenios-Leah hasonló jellegű paklijával. Mindkét pakli Kettős erőbedobás segítségével ontotta a lényeket. A harmadik helyet Gellért Ákos szerezte meg Sheran-Leah-Fairlight-Tharr kontroll paklival, a negyediket pedig Szili Béla, Tharr-Elenios-Raia-Fairlight, szintén kontroll jellegű összeállítással. Most látom, hogy Elenios egy kivételével mindegyik pakliban szerepel, talán ez volt a legnépszerűbb szín, de a sokáig háttérbe szorult Tharr jó szereplése is kiemelendő.

A versenyen ismét szavaztunk a jó fél éve kitiltott lapokról, és a többség véleményéhez igazodva ezek továbbra is tiltottak maradnak, és további tiltást egyelőre nem tervezünk.

MÁKÓ BALÁZS

### A GYŐZTES PAKLI

(meglepő módon mindenkől egy darab):

A gyenge ereje	Mágiatörés
Piromenyét	Szakadék
Manacsapda	Griffönix
Tisztítótűz	Örök kábulat
Betonfal	Illúziósárkány
Az időrabló érintése	Fairlight állovagya
Igazságtevő	Vulkánkítörés
Múltidéző	Mösze tornádó
Arkangyal	Az erős gyengéje
Bundás csirmáz	Taposás
Végítélet	Mentális robbanás
Végképp eltörölni	Szerelemsárkány
Ekhnagorhu	Lelki kötődés
Gömbvillám	A mágia halála
Tharr harcos lovagja	Hordaparancsnok
Direkt kontaktus	Tigróslán
Agybénítás	Szepuku
Hős	Troll csatakiáltás
Sziklarepez	Tudatrombolás
Lord Fezmin	Szörnybűvölés
Ellenvarázslat	Lord Kovács József
Romboló	Manaégés
Tudati égetés	Az elme főlénye

### KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

Gigaököl	A hatalom örülete
Túlélők Földje	Influenza
Védőórna	Fegyverkovács
Az igazság pillanata	A szirének éneke
Védőmágia	Mentális csapás
Szerelmes óriás	Robbanó üstökös
Agyzavarás	Kicsinyítő lencse
Negáció	Parittyá
Türelem	Villámszimbólum
A türelem rózsája	Wycanzi szirén



# ÚJ VERSENYEK

## FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 4. 10 óra  
(nevezés 9-10).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Tornay Tamás tel.: 37-314-447.

### A SZABADSÁG ÁRA

**Időpont:** március 12. 11 óra  
(nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Nincs szinkorlát.

**Nevezési díj:** 500 Ft

(hölgyeknek 200 Ft).

**Díj:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** a Dungeonban.

### VÁRJÁTEKOK

*Kvalifikációs verseny*

**Időpont:** március 25. 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** A decemberi Krónikában leírt szabályokkal. Táblát mindenki hozzon magával!

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Marofka Máttyás

tel.: 53-363-331, marofkamatyas@usa.net.

### A MÁGIA SZABADSÁGA

**Időpont:** március 11. 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Gy.

**Szabályok:** Csak a Mágia Létsíkja a tiltott lap.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:**

Hucker Szabolcs 96-424-109.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 25. 10 óra  
(nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 350 Ft

**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy könyvesbolt, Nyíregyháza, Szechélyi u. 1.

Telefon: (42) 318-477

### HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

**Időpont:** február 26. szombat 10 óra  
(nevezés 8.30-tól).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** A szabálykönyvben leírt sok játékosos játék szerint.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Tornay Tamás tel.: 37-314-447.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** február 27. 10 óra  
(nevezés 9-10).

**Helyszín:** Kaposvár.

**Szabályok:** Kétszín verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Marics Anikó tel.: 30/906-6069.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** március 25. 10 óra  
(nevezés 9-10).

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** 06-66/325-583  
(Gomba), gomba@pluto.szikszi.hu

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** március 26. 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** *Tiltott lapok:* A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A falak ereje, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Direkt kontaktus, Fantomsárkányok, Gömbvillám, Griffnix, Haarkon duhe, Illúziósárkány, Ködmangó, Káoszmaster, Kovácscéh, Lidércúr, Manacsapada, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi-eleméntál, Pszi szakértelem, Sir Lonil Zomar, Sötét kastploom, Sötét motyogó, Szörnyvölés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó és az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 550 Ft

(Hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** február 26. 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** *Tiltott lapok:* A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A falak ereje, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Direkt kontaktus, Fantomsárkányok, Gömbvillám, Griffnix, Haarkon duhe, Illúziósárkány, Ködmangó, Káoszmaster, Manacsapada, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi-eleméntál, Pszi szakértelem, Sötét kastploom, Sötét motyogó, Szörnyvölés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Tudatrombolás, Tudatturbó és az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Marofka Máttyás

tel.: 53-363-331, marofkamatyas@usa.net.

### LEGÚJABB NEMZEDÉK

**Időpont:** március 4. 11 óra  
(nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Csak az Árnyékhold, Aranyforrás és az Inváziók lapjait lehet használni.

**Nevezési díj:** 550 Ft

(Hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

### HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 4. 10 óra  
(nevezés 9-10).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.



## ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

február 26. szombat: Star Trek  
február 27. vasárnap: HKK

március 4. szombat: Dungeon HKK  
március 5. vasárnap: Star Wars  
március 11. szombat: Dungeon KGK  
március 12. vasárnap: HKK  
március 19. vasárnap: Star Wars  
március 25. szombat: Star Trek  
március 26. vasárnap: Dungeon HKK

április 2. vasárnap: Star Wars  
április 8. szombat: HKK  
április 15. szombat: HKK  
április 16. vasárnap: Star Wars  
április 23. vasárnap: KGK  
április 29. szombat: Star Trek  
április 30. vasárnap: HKK

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

## SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

**HATALOM KORLÁTOZÁSA:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós és AK-s lapok, a Földanya amulettje, a Mirtusz koszorú, a Hatalom szövetsége és a Titánkolosszus sem.

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

## VERSENYHELYSZÍNEK

**BÉKÉSCSABA** – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.  
**CEGLÉD** – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem  
**DUNGEON** – Budapest, Erzsébet crt. 37. (az udvarban), ☎: 351-6419.  
**ELYSIUM** – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől), ☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.  
**GÖDÖLLŐ** – Next-Door Szerepjáték Klub, Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójaival szemben.  
**GYÖNGYÖS** – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.  
**GYŐR** – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.  
**HATVAN** – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ  
**KAPOSVÁR** – Tanképző kollégium, Tallián Gyula u. 14.  
**KÖRMEND** – Művelődési Központ (a városház mögötti utca)  
**MISKOLC** – Kossuth mozi, Astreia Ifjúsági Klub.  
**NAGYKANIZSA** – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.  
**PÁSZTO** – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út 102.  
**PÉCS** – Esztergár L. út 19. III.emelet 302.  
**SZEGED** – Objektum, Pulcz u. 57.  
**ZALAEGRSZEZ** – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)  
**NYÍREGYHÁZA** – Váci Mihály Művelődési Ház, Ifjúsági Centrum.  
**VALHALLA PÁHOLY** KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

# A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2000. március 18., 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** A versenyen nem lehet használni azokat a tárgyakat és épületeket, melyeknek idézési költsége egynél kisebb, és azokat az egyéb lapokat, melyeknek idézési költsége háromnál kisebb, valamint azokat a kártyákat melyek idézési költségében a ? vagy az X szerepel. *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 tesztlők és azok, akik 1999. július 1. 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.

**HA MÉG NEM VOLTÁL VERSENYEN, ITT AZ IDEJE, HISZEN AZ AMATŐR KATEGÓRIÁBAN TE IS NYERHETSZ!**

**33 000 Ft pénzdíj • 2 gyűjtődoboz kártya az amatőr kategóriában**



# LOVAGI ROHAM

*A Lovagi Roham szabályait azoknak a HKK játékosoknak írom most le, akik szeretnek minden újat kipróbálni a kártyával, akik mindig átböngészik a versenykiírásokat, csak azért, hogy újabb és még újabb ötleteket nyerjenek egy-egy parti pakli-összeállításához, és azoknak is, akik szeretik a stratégiai társasjátékokat.*

A méreggel manipuláló paklira egy példa (a felsorolás első felében az előre kirakott lapok, a kijátszás sorrendjében, a második részben a pakli összeállítása olvasható):

- 3 Sheran békélovagja
- 3 Sheran szentélye
- 1 Méregkeverés (4 VP)
- 2 Teológia (Sheran – 4 VP)
- 2 Pszi szakértelem (2 VP)
- 1 Teológia (Elenios – 2 VP)
- 3 Ködcskillag (3 SZK)

*Sheran-Fairlight-  
Elenios-Leah*

- 2 A gyenge ereje
- 2 Méregerősítés
- 2 Tudati klónozás
- 3 Méreg átadása
- 3 Mérges csipés
- 3 Leah halállovagja
- 3 Mérgezés
- 3 Mandulanektár
- 3 Leah megcsúfolása
- 3 Tudatkorbács
- 3 Pszi ernyő
- 3 Gyilkos méreg

A Lovagi Roham tulajdonképpen csak annyiban különbözik a HKK alapszabályaitól, hogy ebben a játékban, mint azt látni fogjátok, nem elegendő a jól összeválogatott pakli, alaposan fel kell készülni egy-egy összecsapásra. A játék kezdetén mindenkinek van már több-kevesebb lapja az asztalra, ezért már a parti elején igen kiélezett, heves csaták fordulhatnak elő, amúgy bele-a-közepébe stílusban.

A játékosok 20 ÉP-ről kezdenek. Senki nem használhat szabálylapot, és a Kalandozók városa kivételével tiltott az összes helyszín. Persze ha elnyerte a tetszésedet ez a játékforma később más szigorításokat is bevezethettek, más tiltásokkal, más szabályokkal. A játék tényleges elkezdése előtt mindenki kitéhet a jó előre kitervelt haditerve szerinti max. 13 db lapot az asztalra. (Az előre kitett lapokra nem vonatkozik a négy szín korlát.) Ezek között kell legyen 3 lovag (vagy lovagnő) az Árnyékhold kiegészítőben megjelölt lovagok közül. A lovagok egyből az örposztba kerülnek, bármely lovagot felhasználhatod, és természetesen nem kell kifizetni értük az 1-1 ÉP-t kijátszáskor. Az örposztban lévő lovagokat az egész játék ideje alatt megilleti a Sajátos Védelem: Nem lehet varázslattal, vagy hatással direkt a gyűjtőbe (Semmibe) küldeni őket, és sem a tulajdonosuk kezébe, sem pedig tartálékjába nem kerülhetnek vissza semmilyen módon. Azokat a lapokat, amelyeknek kijátszási feltétele, következmé-

nye, vagy használati költsége lenne a lovag áldozása, visszavétele, vagy tartalékba húzása, ki sem lehet játszani. Méregtől, ÉP-vesztéségtől természetesen a gyűjtőbe kerülhetnek. A lovagokat a gyűjtőből nem lehet „kisemmizni” azaz a semmibe átrakni. Akkor is a gyűjtőbe kerülhet egy örposztban lévő lovag, ha gyengülés hatására elfogy az ÉP-je (pl.: *Véglgyengülés*). A játék során a hagyományos módon játékba hozott lovagot is be lehet vinni az örposztba, az esetleg megüresedett helyre, ilyenkor az örposztba bevitt új lovagot is megilleti a Sajátos Védelem. Sajnos a lovagok önhitt hősök, ezért rajtuk kívül csak akkor vihetsz be más lényt az örposztodba, ha az nem foglal el ott helyet, vagy az örposztod méretét valamilyen módon megnöveltéd.

A játék elkezdése előtt kirakott további max. 10 lapra az alábbi szabályok vonatkoznak: A lapok kijátszásának sorrendjét Te határozod meg, de minden esetben a 3 lovaggal kell elkezdened a kirakást. A lapok kihozási feltételeinek teljesülnie kell. Kitehetsz egy aktív építményt (függetlenül az idézési költségtől) és további lapokat max. 15 VP, és 3 SZK felhasználásával.

(Előfordulhat, hogy az előre kirakott lapokkal valaki teljesíti egy isten kegyét, ekkor az első körben, a húzása után közvetlenül kereshet ki egy lapot a paklijá-

ból.) Az ellenfél lényei, lapjai, és az ellenfél nem lehet célpontja egyetlen ilyen előre kitett lapnak sem. Csak asztalon maradó lapot játszhat sz ki, és egy lapból legfeljebb hármat. A pakliban és az asztalon együtt sem lehet egy lapból háromnál több. (Tehát nem rakhatsz ki előre három *A mester büntetését*, és még a pakliba is további hármat.) Azok a lapok, amelyek egy vagy több játékosnak direkt sebzést okoznak, vagy tudnak okozni, (pl.: *A gépezet*, *A mester büntetése*, *Áldozat a bolnapért* stb.) valamint minden lény (a repülő lények is) passzívan kerülnek játékba, és a gazdjuk első körében semmilyen módon nem aktiválódhatnak.

Nem kötelező 13 lapot kirakni, ennél lehet kevesebb is, de több semmiképp (akkor sem, ha a már kirakott lapjaidat áldozós költségű lapnak beáldozod). A fel nem használt VP-k, és SZK-k elvesznek. A lapok kijátszása elméletileg egyszerre történik, és a játék elkezdése előtt a kirakott lapok nem hatnak az ellenfélre, vagy annak lapjaira (pl. *Aurafaló*). Azokat a lapokat, amelyeket egy-egy játékos előkészít, hogy ha rákerült a sor, majd kirakja őket. Mindenféleképpen ki kell rakja, tehát nem mondhatja például azt, hogy nem teszem ki a *Villám szimbólumot*, mert az ellenfél már kirakott egy *Nagy mágneses bigyót*. Az asztalon lévő lapok hatásai a kezdő játékos első körének elején lépnek működésbe.

Miután minden játékos felhelyezte a játéktérre a maga elképzelése szerinti lapokat, indul a tényleges játék, a hagyományos módon. A paklik pontosan 32 lapból állnak, amit négy tetszőleges szín, és a szintelen lapok felhasználásával kell megépíteni. Az első játékos húz 5+1 lapot, kap 1 VP-t stb., és elkezdődik a játék. A kezdőszabályt célszerű alkalmazni.

Mint látható, az alapszabályok szerint már az első körben „izmos” lovagjaink lehetnek az őrszobában. Érdemes figyelembe venni azt a ténylet, hogy az ellenfél akár az első körében 12-16 ÉP-s sebzést képes bevinni két lovagjával egy ellenséges lovagnak, és az sem elhanyagolható tény, hogy minden lovag meg tudja sebzni a mágikus védelmű lényeket. Létfontosságú, hogy már a kezdő játékos első köré-

ben bele tudjunk szólni a küzdelemben, tehát célszerű a pakliba 0 pontos varázslatok tenni, vagy a varázslatok idézési költségét valamilyen módon lecsökkenteni. (pl. *Teológia*, *Psziszakértelem* stb.) Jó módszer lehet még a *Varázskő*, vagy a *Varázsergia* használata, mert így az első körünk előtt tudunk egy kevés VP-hez jutni.

A lovagjainkat tulajdonképpen háromféleképpen lehet elpusztítani. Méreggel, gyengüléssel, vagy sebzéssel, persze létezik olyan taktika is, amely nem az őrszobán való átütés útján sebez.

A jó stratégia az, aki kicsit mindenre felkészül. Nem érhetik meglepetések, mert mindig van egy-két adu a tarsolyában.

A gyengülésre épített paklinál vigyázni kell arra, hogy az egekig „feltornyozott”, „feltápol” lovagokról le kell szedegetni a +ÉP-eket, és csak aztán legyengíteni őket.

Létezhet még direkt sebzó bűbáj pakli is, ahol a lovagok csak ágyútöltekeknek kellene. A láthatatlanságon alapuló taktika is működőképes lehet, és még számtalan lehetőség adott. A taktikák, és ellentaktikák harca ez. A harc nem is a játéktéren, hanem előtte, a tervezés pillanatában a térképek fölé görnyedő hadvezérek közt dől el. Kitálatni, hogy mit gondolhat a másik, mit tervezhet? Ez az igazi kihívás mindenki számára.

Mindenkinek sikeres rohamozást kívánok!

JANCSÁR JÁNOS



**Példa a gyengülésre alapozott paklira:**

- 3 Tharr harcos lovagja
- 1 A Gépezet (passzívan!)
- 2 A hósi szellemek kincstára (6 VP)
- 3 Szívkereső (a lovagokra)
- 1 Varázskő (2 SZK)
- 1 A szirének éneke (5 VP)
- 1 Caramella (4 VP)
- 1 Kristályfolyadék (1 SZK)

*Fairlight-Sheran-Raia-Leah*

- 3 Átokkő
- 3 Végelygyűlés
- 3 Kicsinyító lencse
- 3 Betakarítás
- 3 Istenek sóhaja
- 3 Végső védelem
- 3 Orgorók átka
- 3 A természet haragja
- 3 Puha ütés
- 3 Ragasztó
- 3 Fairlight állovagja

**Egy példa a sebzésen alapuló paklik ellen való felkészülésre:**

- 3 Tharr harcos lovagja
- 1 Olvasztókemence
- 2 Varázskő (2 SZK)
- 1 A hósi szellemek kincstára (3 VP)
- 1 Püspöki talár
- 2 Gormaffi gormaff (6 VP)
- 3 Feudális örökség (6 VP)

*Raia-Elenios-Tharr-Dornodon*

- 3 Szent kehely
- 3 Ködcsillag
- 2 Éteri fény
- 2 Kristályfolyadék
- 2 Gigaököl
- 2 Két kard szimbólum
- 3 Kürtzsó
- 3 Spontán égés
- 3 Utánpótlás
- 2 Láthatatlanság látása
- 2 Agytaposás
- 3 Védőmágia

# HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a hetediket. Ebben a félévben 100 tagunk és 25 pontszerző versenytünk volt. Annak külön örültem, hogy ezúttal csak négy olyan tagunk volt, akiknek nem sikerült egyetlen pontszerző versenyen sem elindulnia. A végső kiértékelésnél egy kicsit változtattunk a korábbi hatalompontszámoláshoz képest, mint ahogy azt tavaly augusztusban ígértük. Ezúttal is a legjobb öt eredményt tettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két havannás-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk e legjobb ötte, akkor is, ha voltak jobb eredményei is. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyesek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyen egy új dobogós üdvözölhetünk, a fiatal, de máris remekül játszó Jánvári András. Elsősorban az őshangyák hozták meg neki a sikert, de kedveli a kalandozópaklikat és a hordákat is. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és két gyűjtődoboz Árnýchhold vagy Ezüsthajnal. Ő, ha akar, az egyik gyűjtődoboz helyett választhat két tetszőleges ultraritka lapot. Második helyen az utóbbi időkben gyakran dobogós, a kontroll paklik koronázatlan királya, Korányi Tibor végzett. Jó szereplésének gyümölcse egy ultra ritka lap és 1 gyűjtődoboz Árnýchhold vagy Isteni Szövetség. A harmadik szinten egy olyan játékos, Rém András lett, aki nem állt még a szövetség dobogóján. Ő szinte minden versenyen más paklival bizonyította a játéktudását. Egy ultra ritka lapnak és 10 csomag Árnýchholdnak vagy Isteni Szövetségnek örülhet. Ráadásként mindhárman választhatnak egyet az Illúziósárkány, Szörnybűvölés és Temető lapok közül. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ezúttal Báder Mátýás szerezte meg, aki 18 versenyen vett részt.

Az ő nyereménye 4 csomag Árnýchhold. Jámbor András „csak” 16 versenyen indult, neki fájdalomdíjként 2 csomag Árnýchholdat adunk. A legjobb női játékos ismét, a már állandó profi játékosnak számító Lukács Erika lett, 5 csomag Árnýchhold a jutalma. A kissé már elcséppeltté vált legidősebb és legfiatalabb tag helyett ezúttal a leg-hosszabb és legrövidebb nevű díjaztuk. Leghosszabb nével Holtzinger Dániel rendelkezett, díja, két csomag Árnýchhold. A legrövidebb névvel négyes holtverseny alakult ki Rém András, Csík János, Szabó Géza és Gaál Péter között. Mindannyian egy-egy csomag Árnýchholdat nyertek. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Gál Erzsébet és Somogyi Gyula örülhet a három csomag Árnýchholdnak. Kisorsoltunk továbbá 6 Árnýchholdat, nyertesek: Fábíán Péter, Csík Attila, Liktör Gábor, Sallai László, Horváth Zoltán és Simon Dániel, valamint 3 csomag alpacklit, nyertesek: Szász Lajos, Szabó András és Suba István.

Az új, 8. félévben új lapot osztunk ki. Az eddigi hűséges tagjaink az elmúlt három félév során már összegyűjthették a három Hatalom Szövetségébe lapot, így ezúttal másikat osztunk a tagoknak. Az új kártya a Titánkolosszus. Mivel krónikás lapokkal lett lenyomva, ezért AK-s ikon van rajta, de ez ne tévesszen meg senkit, a kolosszust csak a Hatalom Szövetségének tagjai kaphatják meg. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (beholder@mail.datanet.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj továbbra is 400 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

DANI ZOLTÁN

## IV. HKK Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogarásták a IV. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (18-20.) kerül megrendezésre a nagy esemény. Így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változtak. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2000. június 30-án befejeződik 8. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezettje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 2000. március 1. és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 50 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 5 helyezett szerezhet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. 2000-ben tehát a következő városok és helyszínek rendezhetnek kvalifikációs versenyt: Békéscsaba, Debrecen, Cegléd/Abony, Gyöngyös, Győr, Kőrmend, Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pásztó, Pécs, Szarvas, Szeged és Zalaegerszeg. Lehetőséget kap még Budapesten a Dungeon és az Elysium, mivel ezek rendszeresen szerveztek versenyt 1999-ben. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 8. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezett lefelé.

Remélem a korábbiakhoz hasonló siker lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hírdetéseit.

Helyezés / Név	HSZ Versenyek pont száma	HSZ Versenyek pont száma
1 Jánvári András	97,8	11
2 Korányi Tibor	89,2	13
3 Rémm András	83	10
4 Báder Mátyás	80	18
5 Kovács Attila	79	12
6 Debreczeni Áron	78,4	12
7 Abbas Krisztián	75,8	8
8 Lampért Csaba	74,8	7
9 Szegedi Gábor	73,2	8
10 Simon Dániel	73	11
11 Kis Borsó Csaba	72,6	14
12 Szinay Péter	71,4	12
13 Jámbor András	69,8	16
14 Kovács Ákos	69,6	8
15 Kenéz András	68,8	10
16 Baross Ferenc	68,2	11
17 Kovács András	67,4	12
Szeitz Gábor	67,4	9
19 Lukács Erika	67,2	11
20 Kahn Evarth	66,6	7
21 Kovács Domonkos	62,6	7
22 Szemerényi Tibor	60,2	9
23 Panyik Zoltán	59,6	8
24 Fábrián Balázs	54	5
25 Balka László	53,4	7
26 Nagy István	52	11
27 Gellért Ákos	51	11
28 Koskár László	49,8	6
29 Szabó Csaba	49,6	13
30 Csík János	46,2	12
31 Nagy Dániel	44,8	12
32 Darabi Zoltán	44	3
33 Peterdi Réka	42	4
34 Ruzsnyák Ádám	40,4	4
35 Holtzinger Dániel	39,6	4
36 Kulcsár Mihály	39,4	4
Tóth Balogh Béla	39,4	6
38 Szabó Krisztián	38,6	3
39 Lévai Sándor	37,6	7
40 Erdey-Grúz Tibor	37	10
Marofka Mátyás	37	3
42 Kovács János	36,8	3
43 Torzsa Sándor	36,2	3
44 Fehér László	34,6	2
45 Timm Roland	33,8	4
46 Csujá László	32,8	3
Kovács Ferenc	32,8	9
48 Fekete Tibor	32,2	3
49 Húsvéti Árpád	30,2	4
50 Csujá Gergely	29,2	4

Helyezés / Név	HSZ Versenyek pont száma	HSZ Versenyek pont száma
Liktor Gábor	29,2	3
52 Bányai Péter	29	3
Szabó István	29	4
54 Szőnyi Zoltán	28,4	2
55 Szabó András	26,8	2
56 Perger Péter	25,8	3
57 Szaniszló Bálint	25,4	4
58 Szász Lajos	24,8	2
59 Reinholdz Ádám	24,6	3
60 Bagi Sándor	24,2	2
61 Bankó Gábor	23,6	8
Csirik Tamás	23,6	5
Vékony Dávid	23,6	2
64 Esztán József	23,4	5
65 Berecz Tibor	23	3
66 Dönczi Krisztián	22,4	2
Polacsek Zsolt	22,4	3
68 Mayer Szilveszter	21	3
69 Illés Bálint	19,6	2
70 Kozma Mihály	18,6	2
71 Csík Attila	18	2
72 Opra Szabó Csaba	17,2	2
73 Szabó Géza	16,6	2
Vadász András	16,6	2
75 Kómuves Péter	15,2	2
Magyari József	15,2	2
77 Pethő János	14,2	1
78 Bognár Balázs	13,4	1
79 ifj. Gulyás Gábor	12,8	3
80 Holman Gábor	12,4	2
81 Erdei Gábor	10	1
Zelenák Máté	10	1
83 Kulcsár Attila	9,6	1
84 Fenyvesi Máté	9,4	2
Pinczés Zoltán	9,4	2
86 Angyal József	8,6	1
Horváth Zoltán	8,6	1
Sallai László	8,6	1
Suba István	8,6	2
Torma Ferenc	8,6	1
91 Fábrián Péter	7,8	1
92 Gaál Péter	6,6	1
93 Nagy Gergely	4,4	1
94 Jancsár János	3,8	1
95 Gál Erzsébet	2,8	1
Somogyi Gyula	2,8	1
97 Koroknay Péter	0	0
Kosdi Péter	0	0
Négyesi Áron	0	0
Sohajda Pál	0	0

# Kérdezz... ALOM... felelek!

## Mi az Óriásféreg altípusa?

Sokan quwargnak tartják, mivel abból kell kihozni, de mint azt a neve is mutatja, a férgek közé tartozik. Az alapkiadás idején még nem volt ilyen altípus, ezért nem szerepel a lapon.

## Mi történik a Klónozással vagy Klónteknőccel másolt Elemi rinnel, ha kijátszok egy varázslatot?

A két eset teljesen más. Amikor **Klónozással** másolom a rint, akkor egy lap kerül az asztalra, tehát a varázslat kijáttszása után a rin, illetve a **Klónozás** visszajön a kezembe. Amikor viszont a **Klónteknőccel** másolom, akkor egy jelző lesz az asztalon, és a jelzők kikérik a játékból, ha valamilyen hatás visszavetné őket a kézbe.

## Mérgező lénynek számít-e az Ősbangya császár?

Nem, sőt a **Szörös pók** sem számít annak. Mérgező lény az olyan lény, amelyiknek X-es mérgezése van, vagyis harc ütési fázisában mérgezni tud.



Az asztalon egyetlen lényem van, egy **Rejtőző manó**. Kijátszok egy **Szent kulacsot**, mire a manó visszarepül a kezembe, és a kulacs, mivel nincs kire rakni, a gyűjtőbe kerül. **Kapok-e varázspontot a kulacsért?**

A kérdés levélben érkezett az egyik játékosunktól, de már maga kérdés is hibás. Ugyanis a manó csak akkor kerül vissza a kezembe, amikor a kulacs sikeresen játékba került, vagyis ekkor a kulacs már rajta van a manón. A manó ekkor visszajön a kezembe, a kulacs pedig értelem szerűen a gyűjtőbe kerül. Mivel az asztalról került a gyűjtőbe, ezért megkapom érte az öt varázspontot.

Mi történik akkor, ha az ellenfelem átadja a **Jóságos manóm** képességeit és hátrányait egy **Idegen tollakkal az Arkangyalomnak**, majd kijátszik egy fémtárgyat?

Mivel az **Arkangyal** megkapta a manó hátrányát, ezért megjied a fémtárgytól, és visszajön a kezembe.

Mi lesz az eredménye annak, ha egy **Halálpengével** vagdalkozó lényem megüti **Sir Lonil Zomar**? Fogas kérdés, mivel a **Halálpenge** azt mondja, hogy a vele megsebzett lény **mindenképpen** a gyűjtőbe kerül, míg **Sir Lonil Zomar** ugye **semmilyen** más módon nem halhat meg, csak életpont vesztéstől. Az ilyen, feloldhatatlan ellentéteket úgy orvosoljuk, hogy mindig annak a lapnak a szövege érvényes, amelyik utoljára került játékba. Vagyis, ha a **Halálpenge** jött később, akkor leöli Zomar, ha az avatárt rakták ki később, akkor nem.

Mi történik akkor, ha egy **Titkos rituálé** után **Mabomi Gólem** lesz a paklimban az első lény?

Mivel a **Mabomi gólem** semmilyen közvetlen módon nem kerülhet a pakliból játékba, azért ilyenkor el kell dobni a gyűjtőbe, és tovább dobálni a lapokat, míg egy olyan lényt nem húzok, ami a játékba kerülhet a **Titkos rituáléval**.





Mi történik akkor, ha egy *Sir Lonil Zomar* mellé kijátszom még egyet?

Az olyan lapokon, amiken a **mindenképpen, semmiképpen** stb. szöveg szerepel, kizár minden más lehetőséget, függetlenül attól, hogy esetleg a szabályok másat mondanak. Ilyen esetben az egyedi lapok felülbírálják az adott szabályt. Mivel *Sir Lonil Zomar* **semmilyen más módon** nem halhat meg, csak ha életpontja egy alá csökken, ezért sem a régi, sem az új nem kerülhet a gyűjtőbe, így két avatárom lesz. Ha azonban *Sir Lonil Zomar* mellé egy más fajta avatárt hozok ki, akkor elérkeztünk a már korábban megtárgyalt problémához: egy halhatatlan és egy újonnan kijátszott avatár. Ebben az esetben, mivel a régi nem kerülhet a gyűjtőbe, az új avatár a játékba kerülése után azonnal a gyűjtőbe kerül.

Kijátszhatok-e *Sors fintorát* akkor, ha az ellenfelem meg akar sebezni a gyűjtőjében levő *Sziklarepesszel*? Igen, a *Sors fintora* a szövege szerint akkor is használható, ha egy gyűjtőben levő lap képességét használom.

Használhatom-e a *Rombolóra a Merényletet*?

Igen, mert aktiválást igénylő képességgel van.

Hányas mérgezése lesz a *Mérges póknak*, ha két varázspontért kijátszom rá egy *Mérgezést*?

A *Mérgezés* úgy működik, mint a leheletet adó lapok (pl. *Savlebet*), vagyis összeadódik az eredeti mérgezéssel. Olyan, mintha a lénynek két mérgezése lenne, és mindegyiket leadja az ütési fázisban. A példában tehát a *Mérges póknak* gyakorlatilag hármas mérgezése lesz.



El lehet-e venni a KF-elés képességét az *Árnyéktűzzel*?

A KF-elés nem speciális képesség, ezért nem lehet elvenni.

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 garázssoron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
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. Agyvihar 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. Egri 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.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.



# HATALOM LIGÁJA

A Hatalom Ligájának 1999. második felében keveset változtak az erőviszonyok. Mint a közölt táblázatban látható, továbbra is Mező István áll az élen, Tornay Tamás visszaküzdötte magát a második helyre, és Abbas Krisztián továbbra is dobogón áll. Egyébként a listában csak azon Liga-tagok neve található meg, akik 1999. július 1. és december 31. között legalább egy meccset játszottak. A helyszínek közül továbbra is Gyöngyösön játszanak a legtöbbit, aktívak még a budapesti Dungeon, Abony és Cegléd játékosai is.

Az új belépők, szervezők kedvéért ismét leírom a változásokat: aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság továbbra is 150 Ft. Belépni az alább közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.

1. 1932	Mező István, Gyöngyös	35. 1539	Kórosi Dávid, Pécs	1300	Spisák Zoltán, Pásztó
2. 1832	Tornay Tamás, Gyöngyös	36. 1538	Süveg László, Szeged	1300	Bánszky Miklós, Gyöngyös
3. 1832	Abbas Krisztián, Budapest	37. 1534	Pálmai Zsolt, Abony	1300	Csek László, Gyöngyös
4. 1780	Szabó Krisztián, Gyöngyös	38. 1521	Söveges Péter, Budapest	1300	Trnyik Balázs, Gyöngyös
5. 1739	Galiba Péter, Szeged	39. 1504	Marofka Gergely, Abony	1300	Dugnovics Gergely, Gyöngyös
6. 1719	Mátyus Balázs, Pásztó	40. 1499	Klotz Attila, Szeged	1300	Kiss Károly, Budapest
7. 1709	Marofka Mátyás, Abony	41. 1493	Bene Lajos, Budapest	1300	Lajcsik Balázs, Gyöngyöshalász
8. 1699	Jámbor András, Budapest	42. 1492	Varga Tamás, Budapest	1300	Takács Milán, Szeged
9. 1689	Csehi Miklós, Békéscsaba	43. 1486	Torzsa Sándor, Budapest	1300	Alapi László, Pásztó
10. 1669	Fenyvesi Krisztián, Pécs	44. 1476	Bodrogi Máté, Pásztó	1300	Takács Attila, Ecséd
11. 1659	Kovács Csaba, Abony	45. 1462	Törjék Ferenc, Budapest	1300	Erdélyi Gábor, Gyöngyös
12. 1640	Mátyus Gergely, Pásztó	46. 1460	Major Péter, Dunakeszi	1300	Misi Tamás, Gyöngyös
13. 1637	Mucsi Péter, Abony	47. 1441	Tóth Krisztián, Abony	1300	Borczván Béla, Gyöngyös
14. 1616	Görgényi András, Budapest	48. 1437	Alapi Miklós, Pásztó		
15. 1613	Darankó József, Pásztó	49. 1435	Döncki Krisztián, Szeged		
16. 1612	László Gergely, Eger	50. 1433	Szabad Gábor, Gyöngyös		
17. 1612	Fodor Péter, Gyöngyös	51. 1431	Galambos Attila, Budapest		
18. 1602	Polacsek Zsolt, Göd	52. 1411	Antal Tamás, Hasznos		
19. 1600	Bankó Gábor, Budapest	53. 1403	Hegedűs Brúnó, Szeged		
	1600	1600	Mnukácsi Máté, Gyöngyösi		
	1600	1600	Szabó Richárd, Gyöngyös		
22. 1598	Basics Ákos, Szeged	56. 1396	Balla Tamás, Gyöngyös		
23. 1594	Fábián Péter, Budapest	57. 1372	Nagy Dániel, Budapest		
24. 1586	Csillag Zsolt, Budapest		1372		
25. 1583	Mucsi Tamás, Abony	59. 1371	Halász Ákos, Budapest		
26. 1580	Almási Gábor, Eger	60. 1354	Szabó Dániel, Gyöngyös		
27. 1573	Felvidéki Miklós, Budapest	61. 1349	Varga Zsolt, Budapest		
28. 1570	Kőrös Gábor, Budapest	62. 1347	Kállai László, Budapest		
29. 1569	Kovács Gábor, Budapest	63. 1334	Pusztay László Kornél, Szeged		
30. 1568	Fűrész Zoltán, Abony	64. 1330	Tóth Dávid, Szeged		
	1568	65. 1316	Pankó Csaba, Gyöngyös		
	1568	65. 1316	Misi Ádám, Gyöngyös		
32. 1561	Jánvári András, Budapest	67. 1300	Horváth Zoltán, Pásztó		
33. 1552	Földi Attila, Abony	1300	Miksi Ádám, Adács		
34. 1548	Halas Szilárd, Szederkény				

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan húsznak. Minden meccs három játszából 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 beraktál. 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. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *Teológia*, *Pszí szakértelem*, a *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Január 1-től február 29-ig a hagyományos verseny szabályai szerint zajlik a Liga, míg március 1-től április 30-ig egyszínű paklikkal kell játszani.

Az előző oldalon megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját. Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. március 13.



Decemberi feladványunk egy soklépéses, nyakatekert rejtvényre sikerült. Kiagyalása Szeitz Gábor szürke agysejtjeinek erőteljes munkájával valósult meg. Íme a helyes megoldás:

- Még az ellenfél gyógyulási fázisában kijátszom a *Mannát*, a sík miatt mindketten gyógyulunk kilenccet. Nekem 6 ÉP-m lesz, az ellennek pedig 10.
- Következik az én köröm. Kapok 6 VP-t (vagyis ötöt, mivel 20 fölé nem mehetek), a sík miatt a *Vérfolyam* csak négyet sebez rajtam (maradt 2 ÉP-m), aktivizálódnak a lényeim, és felhúzom a *Halálmadarat*.
- Kijátszom az *Olimpiai játékokat*, az ellenfél *Sir Tobias* és a *Hős* passzívan a tartalékba kerül, sajnos az én *Uwallám* is így jár, sőt a *Hadzsisákmányom* is leesik róla. (-6 = 14 VP)
- Gyorsan fordulatozom is a szegény, passzív *Uwallám*at és pótlom rajta a *Hadzsisákmányt*, amit már nagyon hiányol. (-1 -1 = 12 VP)
- Kirakom a *Halálmadarat*at, így 0 ÉP-be leszek. (-2 = 10 VP)
- Minden lényem megy ütni. A *Halálmadar* felszúrja magát az inkvizítorra, a másik két lényem az ellenfelet üti. *Uwallán* erősitek hármát a *Hadzsisákmányval*. Az ellenen pont tízet ütök, és mivel gyógyítani nem tud magán, már biztos, hogy meghal. Már csak nekem kell túlélnem. A gonosz ellenfelem ugyanis az *Asztrális kapocs* miatt kapott hét VP-t, és még egy *Haarkon dübét* is belém lőhet. Szerencsére én is kaptam 6 komponenset a *Hadzsisákmányból*, sőt gyógyultam kettőt a *Vérmező* miatt, és felhúzom a *Kockázat árát*.
- Kijátszom a *Kockázat árát*, és felhúzom a maradék három lapomat. (-2 = 8 VP)

- Kirakom a *Varázskövet* és a *Kristályfolyadékot* a „zsákmányolt” komponensekből.
- Feltöröm a *Varázskövet*, és egy jól irányzott *Gömbvillámmal* lelövöm az ellenfél lélekbúvárat. Az ellen, ha akarja, visszalőheti belém, de ennek nincs jelentősége. (+6 -4 = 10 VP)
- Lerakom a *Földanya kegyeltjét*, majd a folyadékkal leszedem róla a jelzőket, és felgyógyulok vele 20 ÉP-re. Nyertem! (-4 -2 = 4 VP)

A feladvány legnagyobb kérdése az volt, hogy a Fény szentélye és a Pozitív sík hogyan működik együtt. Ha valaki figyelmesen elolvasta a decemberi szám Kérdezz-felelek rovatát, ott megkapta a választ a problémájára. Vagyis a jelen szituációban, mivel az ellenfelemé a szentély és a sík is, ezért ő dönti el a hatások sorrendjét. Így hiába lövöm el rá a Gömbvillámot, az nem fog sebezni rajta. Felmerült még az a kérdés is, hogy ha *Uwalla* megöli az inkvizítort, köteles-e átvenni a *Raptor szabályt*. A szabálykönyv nem nyilatkozik egyértelműen a dologról, de az életszerűség kedvéért nem kötelező átvenni a legyőzött lénytől a nála levő tárgyat.

Szerencsés nyerteseink: Jancsár János Nagykorösről, Folváth Zoltán Veszprémből és Munkácsi Máté Gyöngyösről. Nyereményük két-két csomag *Árnyékhold*. Gratulálók!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 1 ÉP-d, 8 VP-d, és 2 SZK-d, az ellenfelednek pedig 12 VP-je van, és nincs komponense. Most kezdődik az első fő fázisod. A nagy kérdés az, hogy maximum mennyi ÉP-je lehet az ellenfelednek akkor, ha még ebben a körben képes vagy megölni őt.

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

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- A rettenet katonája (L)

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Szörnycsontváz (L)
- Kvazársárkány (C)
- Átkos kötődés (L)
- A holtak szelleme (L)
- Direkt kontaktus (E)
- Fordulat (F)
- Halálkapu (L)
- Tudati klónozás (E)
- Kísérteties bajnok (L)
- Nehéz harci kesztyű (T)
- Átruházás (T)

A *rettenet katonája* a tartalékoldalon van aktívban. A gyűjtőd üres.

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Bérmágus (F)
- Hatásnövelő furfang (F)
- Isteni közbeavatkozás (R)

### ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Halálsugár (L)

A *Bérmágus* az őrszobában van, a gyűjtője üres.

A cím, ahova megfejtésedet küldheted:  
**BEHOLDER KFT.**  
1680 Budapest, Pf. 134



# A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 8 VP, 2 SZK

## Kijátszott lapok

**A szentek katonája**

szönyv **Death**

2

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Szörnyosvász**

szönyv **Death**

2

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Kvarzsfalvány**

szönyv **Death**

3

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Átkos kóródás**

átlátszó **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**A holtak szelleme**

szönyv **Death**

7

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Direct kontaktus**

átlátszó **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Aruhazgatás**

szönyv **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Négyez-harci kesztyű**

szönyv **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Kisérletes bakok**

szönyv **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Tudati kómozás**

átlátszó **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Hálkapu**

szönyv **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

**Fordulat**

szönyv **Death**

☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.  
☉ +1 szöveg a kor lépés.

Forrás: © Sztálya, Inc.

## Kezdetben levő lapok

## A SZÍVFALÓ (2. RÉSZ)

A vadász eszelős pánikban sokadszor kutatta át lakóbarlangja legeldugottabb zugait is, de a gyönyörű torzszülöttet sehol nem találta. Végül lerogyott a vackára, és mancsába temette arcát. A könnyek forró árja, ami azóta nem áztatta képét, hogy elszakították szüleitől, most megállíthatatlanul patakzottak.

– Nem hagyatsz el! – motyogta a semminek. – Zong, Hortel, Fretro, Roenje... Négy halott. És most megint eltűntél. Nem ítéld meg magányra, az enyém vagy, én foglak!

A galetki zokogása visszhangot vert a barlang kőfalai között.

\* \* \*

A titokzatos gyilkosságok okozta zavar hamar elült volna, hiszen az Aréna soha nem volt veszélytelen hely, ha két nappal később nem bukkannak újabb hullára. A gyűjtögetők egyike volt az áldozat, akinek éppen úgy kitépték a szívét az Aréna egy félreeső helyén, mint a többiekét.

Kalafónia azonban nem izgatta magát túlságosan a dolog miatt. Jelentéktelen figurának tartotta magát ahhoz, hogy bármiféle szörnyeteg éppen őt akarná lemészárolni. Mivel a strázsamester valami megmagyarázhatatlan okból kedvelte Kalafóniát, a kis galetkinek nem lehetett oka panaszra a munkája miatt. A kétéfjű patkányok mellé osztották be, s feladata annyi volt, hogy a ketrecet naponta kétszer kiganajozza, valamint a vasrácsok között bedobálja a *dögök* élméletét. A kétéfjű patkányok kedvelt szereplői az Aréna küzdelmeinek, mivel rendkívül harciasak, soha nem menekülnek el, hiszen egyik fejük biztosan ölni akar a kettő közül.

A közelükbe menni azonban nem volt tanácsos, ezért Kalafónia az ürületket egy hosszú fémgereblye segítségével húzkodta ki a ketrecből. Néhány ilyen szerszám ugyan már hevert a ketrec alján, mivel a dühös patkányok kitépték a kezeiből, de ezért nem járt levonás a béréből.

A barlangcsarnokba, amit betöltött a kétéfjű patkányok büze, szokatlan alak lépett be. Miközben a nagydarab, harcias galetki komor arccal, lassan sétálgatott a ketrecek között, Kalafóniának volt alkalma alaposan megfigyelni őt.

„Bizonyára katona, esetleg vadász” – gondolta. – „Erre utalnak a végtagjai, kidolgozott, sima izomzata, és a vért, amit visel. Nem hinném, hogy kétéfjű patkányokkal akarna megküzdeni; annál sokkal erősebb, tapasztaltabb. Csak szegényt hozna magára ilyen ellenfelekkel. De akkor mit akarhat itt?”

Az idegen látszólag érdeklődve megállt az egyik ketrec előtt, de Kalafónia figyelmét nem kerülte el szemei apró villanása, amivel ellenőrizte, hogy a folyosóról nem követte-e valaki.

„Ha nem küzdeni akar, akkor csak az Aréna hivatásos vadásza lehet” – döntött magában a kis galetki. – „Talán ő fogta be ezeket a dögöket?”

A vadász váratlan elhatározással Kalafóniához lépett, csápját erősen a ganajozó karjára csavarta és a sarokba vontta őt. A kis galetki egészen megrémült ettől, de a zaklatott tekintetű vadász halk, megnyugtató hangon szólt hozzá:

– Figyelj rám, barátom! Szükségem volna valamire, amit te megszerezhetsz nekem.

Kalafónia el sem tudta képzelni, mi lehet az, amit ő *igen*, ez a tekintélyes vadász viszont *képtelen* megszerezni.

– Neked, mint a torzszülöttek gondozójának, bejárásod van a raktárakba, igaz?! – folytatta a vadász, mire Kalafónia szólni nem, csupán bólintani tudott. – Nekem szükségem van egy tucat morgordi zsákokra.

A kis galetkinek a csodálkozástól kinyílt a szája. A morgordi zsákokcskák, bár némi gyöngé mágiaival voltak átitatva, azért elég közönséges tárgyakká számítottak. A vadász nyugodtan kérhette volna néhányat a készletek felügyelőjétől, hiszen a munkájához is szükségesek lehettek. A morgordi zsákokcskák a leölt torzszülöttek valamilyen okból értékes bensőségeinek tárolására szolgáltak, mivel nem engedték azokat megrohadni.

– Uram, én... – nyögte Kalafónia, ekkor azonban a vadász tüskés mancsában két arany szépséges fénye csillant.

– Ennek a dupláját kapod a zsákokért, ha még ma a szállásomra hozod azokat, és senkinek nem jár el a szád.

A pénzdarabok valahogy a kis galetki markába vándoroltak, és a vadász máris kisurrant a barlangcsarnokból. A megbízó jogosan számított arra, hogy a ganajozó agytevékenységét leállítja a két arany, és kérdések, gondolatok nélkül teljesíti feladatát.

Csak hogy a kis galetki Atvy Morodur tisztogató mester tanítványa volt, s mint ilyen, soha nem ment volna el bambán semmiféle rejtély mellett.

\* \* \*

– Hamarosan megkapod, amit kértél. Magam nem mehettem érte, nehogy gyanút fogjon a készletek felügyelője.

A vadász elcsigázottan rogyott a vackára, és üres tekintettel bámulta barlangja plafonját. A torzszülött kejes nyögéseket hal-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉL BEN

latva, lassan hozzá búj, s a két test szinte eggyé vált a gyönyörben. Percekkel később a vadász nyugtalanul megrezdült. Fényt lobbantott milgandjából, s még éppen látta, amint a szépséges torzszülött kisseran a barlangból. A galetki visszahanyaltott vacára.

– Miért? – suttogta mélységes bánattal. – Miért kell már megint...?

\* \* \*

Kalafonia gyöngö volt, és együgyű, no meg szórakozott és gyáva is – de nem bolond! A készleteket kezelő galetkitől, aki tejjő volt, és már alig várta, hogy megfejtje a mai womathját, elkerlte a tucat morgordi zsákokskát. A vadász lakóbarlangjához vezető utat az a vázlatos térkép mutatta, amit az aranyak mellé kapott. A kis galetki olyan nagyon szerette volna, ha a különös kérés mögött nem lenne semmi borzasztó, veszedelmes rejtély, de tudta jól: ez magát a csodát jelentené. Éppen ezért Kalafonia magához vette csonttőrét, és lopózva indult a vadászhoz. A lakóbarlangot az Aréna külső körfolyosóinak egyikéről lehetett megközelíteni, ahol más, a torzszülöttek begyűjtésével foglalkozó galetkik is laktak.

Későre járt már, a közterületeken, termekben és nagyobb üregekben sorra kihunytak a milgandok. Kalafoniát nem hagyta békén a rémséges hír, amit a készletek kezelője pletykált el neki: az egyik idomárt széthasított mellkassal, szív nélkül találtak meg a goblin kobrákat fogva tartó mágikus ketrecek közelében.

„A hetedik!” – gondolta a kis galetki, miközben a félhomályos folyosókon osont tovább. – „Ki gondolta volna, hogy az Aréna ennyire veszélyes hely? Persze leszámítva a küzdőteret.” Végre megpillantotta a térkép által jelzett lakóbarlang sötét nyílását. Bár a vadász várt rá, azért nem ártott óvatosan közelednie, hiszen minden értelmes galetki csapdákkal óvta otthona nyugalalmát.

Kalafonia hamarosan fel is fedezett egy pöcök érintésére le hulló sziklatömböt, valamint néhány, a sziklarepedésekből előpattanó penge finom nyomait – csak hogy egyik sem volt aktíválva, mintha a galetkit nem érdekelné, ha hivatlan vendége érkezik.

„Nem az én bajom” – döntött végül Kalafonia. Miután meggyőződött róla, hogy a közelben nincs más, csak ő, nesztelenül bekúszott a barlangnyílásba. Hegyes, rovarevésre specializált fogai közé szorította a csonttört, egyik kezében pedig a zsákokskák zsinékeit fogta. Odabenn teljes sötétség uralkodott. A legnagyobb udvariartlanság lett volna milgandot gyűjtani az idegen barlangban, Kalafonia mégis közel állt hozzá, mikor éles, reménykedő hang harsant a sarokban:

– Te vagy az?! Visszajöttél végre?



Varázsgömb barátságos fénye lobbant, és a kis galetki megpillantotta a vadászt, aki minden bizonnyal nem ő rá várt. A harcos galetki elkínzott ábrázatán a családottságot gyorsan váltotta fel a féktelen düh.

– Nem akarok senkivel megmérkőzni! – bömbölte. – Takarodj innen, mert leszakítom a fejed!

Kalafonia megszeppenve nézett maga mögé, hogy biztos legyen benne: az iménti fenyegetés neki szólt. Majd felemelte a zsákokskákat, és kiejtette fogai közül a csonttört.

– Bocsnátodért esedezem, nagyuram! – hebegte. – Íme, a morgordi zsákokskák, amiket kértél.

Különös módon a vadász elméjében csak nagyon lassan gyúlt értelem, pedig ez a csatornaszinten egyenlő a halálos ítélettel.

– A zsákok, igen! – kapott végre észbe a nagydarab galetki. – Tedd le őket, és tűnj el innen!

Kalafonia semmi mást nem szeretett volna jobban, mint minél távolabb kerülni eme barlangtól. Csak hogy két rendkívül erős érv szólt amellett, hogy mégse kapkodja el a dolgot.

– A négy arany, uram! – suttogta szerényen, miközben azért mégis letette a zsákokat. – Azt kegyeskedett ígérni...

Négy sárgán csillogó fémdarab röppent át a barlangon. A kis galetki most jó hasznát vette örödi fürgeségének, amivel még a levegőben elcsípte mindet.

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Most aztán...! – dördült a vadász hangja, de Kalafonia megmakacsolta magát. Emlékezett mestere, Atvy Morodur tanítására, miszerint a rejtélyek mellett vakon, süketen elsétáló galetki nem érdemli meg... Hogy mit nem érdemel meg, azt a szolgáló már elfelejtette, de pillanatnyilag nem is volt fontos.

– Uram, ha megbocsátsod... Tudni szeretném, mire kellene neked ezek az ügyes kis zsákokcák? – engedett olthatatlan kíváncsiságának Kalafonia.

Arra számított, hogy a vadász mérhetetlen dühvel, őrgyöngve ront rá, és megkísérli végrehajtani rajta az imént beígért *fejfosztást*. Az óriási galetki azonban továbbra is mozdulatlanul állt, s arcán különös, révült kifejezés ömlött szét. Mintha hirtelen a kis galetki személyében megpillantotta volna a legendák gyönyörteli felszíni világát, még a Nagy Háború és Menekülés előtti időkől. Néhány lassú pislogás idejéig eltartott, amíg Kalafonia rádöbbsent: a vadász nem őt, hanem valaki mást néz úgy a háta mögött. A szorongás, mely eddig is ott lappangott minden porcikájában, most teljes erővel tört rá.

– Kedves, hát megjöttél?! – zengte gusztustalanul elvékonyodó hangon a vadász, és arca szinte szétfolyni látszott a túláradó érzelmektől. Kalafonia mély levegőt vett, s miközben lassan megfordult, egyben felkészült arra, hogy savat köpjön annak a képébe, akit meglát.

Ebből azonban nem lett semmi. A barlang bejáratában olyan gyönyörűség lény állt, hogy a kis galetki árva szíve majdnem kiugrott a helyéből, mikor rápillantott. A teremtmény karcsú volt, hamvas bőre hibátlan, sima és távolról is melegeit, lágy-ságot árasztó. Hatalmas kék szemei ártatlanságot, elesettséget sugároztak olyan erővel, hogy Kalafonia nyomban elviselhetetlen vágyat érzett megvédeni, oltalmazni a szépség eme tündérét.

Az sem csorbított semmit ezen az érzékekbe markoló csodán, hogy a lény egy még friss, vértől iszamos galetki szívet tartott kecses ujjai között. Kalafonia valahogy ezt teljesen természetesnek érezte, s csak arra tudott gondolni, miként állhatna a szépség szolgálatára.

Már éppen a zsákokért nyúlt, hiszen megértette: a vadász bizonyára eme tünemény zsákmányait szándékozta beléjük rakni, mikor a lény bánatos hangon megszólalt:

– Drágám, öld meg nekem ezt a betolakodót, hiszen láthatod, hogy halálra rémít.

Kalafonia rettenetes dühre lobbant. Először önmagára harapódott, amiért féregszerű lényével megijesztette ezt a gyönyörűt. Másodszor pedig a vadász gerjesztette a mérgét, hiszen az a bolond tudhatta volna, hogy Kalafonia látványa bánatot okozhat a tüneménynek. Ezért nyomban agyon kellett volna ütnie a kis galetkit, amint nyavalyás testét átfúrta a barlang bejáratán, zsákhordás ürügyén.

– Öld meg, édes, kell nekem a szíve! – kérte meleg, esengő hangon a lény. A vadász nem tétozódott. És Kalafonia szintén nem maradt tétlen. A kis galetki letérdelt, és önként szétépte ruháját, felkínálva meztelen mellkasát a vadász tüskés mancsának.

– Már régen meg kellett volna, hogy ölj! – kiáltott megvetően Kalafonia a hatalmas galetkire. – Meg sem érdemled, hogy ő... Ez a törekeny, kedves szépség téged válasszon.

A vadászti csöppet sem rendítette meg ez a lesújtó vélemény. Csápját Kalafonia nyaka köré csavarta, hogy el ne mozdulhasson, majd ütésre emelte mancsát.

Kalafonia azt hitte: a halála előtti utolsó pillanatban látomás van. Az eltorzult arcú vadász fölött ugyanis a semmiből óriási ököl jelent meg. Az összeszorított, vaskos ujjak kékes fényben vibráltak, majd a *látomás* megrendült, és lecsapott a vadász koponyájára. A kis galetki csalódottan hallotta a megroppanó csontok recsegését. A vadász felnyögött a gigaököl-varázslat iszonyatos csapásától. A csupa izom test összerándult, s úgy rogyott a padlóra, mintha hirtelen zöld nyálkává változott volna.

Kalafonia lerázta magáról az ernyedt csapot, és tekintetével a szépséges lényt kereste. Az, látva védelmezője vesztét, a barlang legbenső sarkába húzódott, finom kis testét összegömbölyítette és sírt. A szolgáló úgy érezte: rögtön meghasad a szíve a szájalomtól. A gyönyörűséghez rohant, át akarta ölelni, hogy vigaszt nyújtson neki, és megvédje bármitől.

– Bántani akar engem – zokogta a kicsi lény, kék szemében mélységes bánattal és rémülettel. – Öld meg, kérlek, hogy ne jöhessen a közelembé, és én örökre a kedvesed leszek.





# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

A kis galetki úgy érezte, hogy melle szétrobban az érzelmeiktől. Imádta ezt a szépséges csodát, és sajnálta is, amiért ennyire meg van rémülve. Megérintette a lény selymes bőrét, s ettől gyilkos harci kedv öntötte el. Torkában behangolta a legfélelmetesebb üvöltést, majd csontkését markába szorítva a támadó felé fordult.

A barlang közepén Atvy Morodur állt. A tisztogató hátra hajtotta csuklyáját, így jól látszott szelíd arca, amin kíváncsi mosoly ült.

– Kedves szolgám, hát megtaláltalak végre! – mondta csöndesen. – Kérlek, állj félre. Meg kell ölnöm ezt a szörnyeteget, és te útban vagy.

A kis galetki iszonyatos lelki kint érzett, mikor az ott azt mondta: meg akarja ölni a szépséges lényt, aki az övé, hozzá tartozik, őt szereti. Kalafonia vad harci üvöltést hallatott, és csonttörét előre szegezve rohamra indult. Atvy Morodur egyetlen szót mondott csupán, ajkait alig mozdítva. Ez a magányos szó azonban hegyomlásként dördült a barlangban, s hatására Kalafonia futtában eleven szoborrá merevedett.

A kicsi lény a sarokban, látva második rajongója bukását is, még keservesebb zokogásba fogott. Atvy Morodur megkerülte a dermedt Kalafoniát, s közben a szemébe nézett. A szolga tekintete izzott a tehetetlen gyűlölettől, és végső kétségbeeséstől.

A tisztogató megállt a gyönyörű torzszülöttől néhány lépésre, és már-már szánakozással tekintett le rá. A lény úgy sírt, hogy az még a sziklákat is megolvasztotta volna, ha van lelkük. A karcsú test bódító illatot kezdett árasztani, mire Atvy Morodur arca komorrá vált.

– Pusztulj, te szörnyeteget! – kiáltotta, és torkából sistingő mérges gáz csapott a lény gyönyörű arcába. A mérge gyorsan hatott, s az áldozat néhány ránkás után örök mozdulatlanságba fagyott.

Kalafonia mágiától merev arcán könnyecsek gördültek le. Atvy Morodur a szolgájához lépett, némán megcsóválta a fejét, majd karjairól hátra rázva a köpeny bő ujjait, ismét varázsolni kezdett. Ezúttal az eredmény szemmel nem volt látható. Színtelen gömb terjedt szét a barlangban, és ahová eljutott, ott kioltotta a mágiát. Kalafonia lassan megmozdult, és törővel el akarta érni mesterét, de már nem is tudta pontosan; miért. Zavart képpel bámult Morodurra, aki gyöngéden megfordította szolgáját.

– Nézd, mit védelmeztél ellenem! – mondta. Ott, ahol még néhány perce a csodaszép, keccses lény hevert, most egy bűzös rongyokba csavart, csontsovány nőstény meresztette fogatlan száját, melyből a méregtől sötétlila, duzzadt nyelv lógott ki. Közében még mindig szorosan markolta a kitépett galetki szívet.

– Egy gonosz banya?! – sikoltott Kalafonia. – De hogyan...?!



Atvy Morodur átölelte szolgája vállát, és gyöngéden kényszerítette, hogy a kijárat felé induljon.

– Néhány nappal ezelőtt az Aréna vezetője kért, hogy jöjsek el, mert különös halálesetek történtek, bár egyetlen torzszülött sem hiányzik a zárkából – mesélte a tisztogató. – Mivel tudtam, hogy ide jöttél...

– Tudtad?! – kapta föl fejét Kalafonia.

– Csak nem gondoltad, hogy hidegen hagy a sorsod, mikor már annyi bajt okoztál nekem?! – mosolygott Morodur. – Előbb

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



itt voltam, mint te, és megkértem a strázsamestert; figyeljen rád.

– Hát ezért volt annyira kedves! – bólintott értőn Kalafonia.

– A banyáról akartál hallani, nem?! – szól rá mestere. – Megnéztem az első áldozatot, és feltűnt, hogy fölé hajlva hirtelen halvány szeretetet kezdtem érezni a gyilkosa iránt.

– Mágia! – sikoltotta iszonyodva Kalafonia.

– Nem egészen – csóválta fejét Atvy Morodur. – Mint tudjuk, a torzszülöttek között a banyáknak kivételesen magas az intelligenciájuk, főleg, ha különleges főzetek, varázskotyvalékok készítéséről van szó.

– Specialitásuk, hogy megmérgezik a galetki ciszternákat – csillogtatta meg tájékozottságát a szolga.

– Nos, ez a banya sokkal többre volt képes – beszélt tovább a mester. – A hegy mélyén rábukkanhatott egy különleges gombafajra, mely úgy védekezik támadói ellen, hogy kiválaszt magából egy fantasztikus illatanyagot. Az ellenség ezt beszippantja, és nyomban leküzdhetetlen szeretetet, ragaszkodást és szánalmat érez a gomba iránt. A mi banyánk kivonta, sűrítette ezt az anyagot, s némi mágiát is alkalmazott, hogy galetkikre hasson. A halucináció olyan erős volt, hogy te, valamint a vadász és az áldozatok ráadásként gyönyörűnek láttátok ezt a förtelmet.

Kalafonia mélységes szégyenében szinte összezsugorodott. Atvy Morodur letérdelt a vadász mellé, és óvatosan megvizsgálta annak fejét.

– Rendbe fog jönni – mondta. – Fizikailag mindenképpen, de túl sokáig állt az eszencia hatása alatt, így a lelke talán örök-re...

Kalafonia csodálkozva fordult mesteréhez.

– Rád miért nem volt hatással az eszencia?

Morodur elmosolyodott, majd két karsú ujjával benyúlt orrlukaiba, és egy-egy szivacsos dugót húzott ki belőlük.

– Ezt úgy hívják: *mechanikus mágiaszűrő*. – vigyorgott a tisztogató.

– És hogyan találtál rám, mester?

Atvy Morodur felállt, ismét átölelte Kalafonia vállát, s mindketten elindultak a barlang kijáratára felé.

– Segített a tapasztalat és a logika, barátom – mondta. – Az első naptól fogva, hogy munkába álltal a kétéfüjú patkányok ketrecénél, én a nyomomban voltam.

– De miért az *én* nyomomban, mikor neked a gyilkost kellett volna...

Atvy Morodur mosolyogva leintette szolgáját.

– Mert a tapasztalatom azt súgta, hogy ha te, és egy veszedelmes gyilkos közel vagtok egymáshoz, előbb-utóbb a karjaiba fogsz rohanni.

Kalafonia nem tudta eldönteni, hogy ennek most örüljön, vagy legyen tőle bánatos. Valami azonban hirtelen elterelte a figyelmét.

– Uram, ez a tiéd! – a kis galetki hat fénylő aranypénzt tartott mestere elé. – Sajnos csak ennyit tudtam keresni, de maradok tovább, és dolgozni fogok.

– Erre semmi szükség – nyugtatta meg Atvy Morodur. – A banyáért mindketten busás jutalmat fogunk kapni az Aréna vezetőjétől.

Kalafonia szólni nem tudott, de képén széles vigyor terült szét.

\* \* \*

A kis galetki kényelmes lakóbarlangjában heverészett, és a plafonról lecsüngő cseppköveket bámulta álmodozva. Az imént alaposan belakmározott friss, kővér pukkantó bogarakból, és most nyelvével néhány, a fogai közé szorult ízelt lábat próbált kipiszkálni.

Hirtelen gondolt egyet, és titkos dobozkáját felnyitva apró kristály üvegsét vett elő. A milgard fényébe tartva zöldes folyadék sziporkázott fel, melynek pusztá látványától Kalafonia fantáziája vad iramban száguldani kezdett.

– Egyszer, ha majd én leszek minden galetki közül a legnagyobb átokszóró... – motyogta elérzékenyülve – ...utamba tereklik az Ősök Szellemei a leggyönyörűbb galetki lányt, akit csak termelt a Rível hegy mélye. És én meghintem magam ezzel a csodás eszenciával, a gonosz banya varázsfőzetével, hogy az a lány engem szeressen, senki mást! Érdemes volt vissza lopakodni, és elcsenni.

Szegény Kalafoniának csak hosszú évek múlva (mikor valóban találkozott a szépséges galetki lánnyal, és felnyitotta az üvegsét) jutott tudomására: a zöld folyadék egy orgling kutya vizelete volt, amely közismerten a legbűdösebb folyadék az ismert világon, és a banyák riasztásra használják.

Ez azonban már egy másik legenda...

# DUNGEON

## SZEREPIJÁTÉK- ÉS KÁRTYABOLT

---

- ❖ Gyűjtögetős kártyajátékok:  
HKK, KGK stb. (laponként is).
- ❖ Sci-fi- és fantasy könyvek, szerepjátékok.
- ❖ Kockák, védőfóliák, és más kiegészítők.
- ❖ Eladhatod vagy elcserélheted lapjaidat.
- ❖ Játshatsz a barátaiddal.

### FIGYELEM!

Ezen hirdetés felmutatójának  
10% kedvezményt adunk  
a Beholder Kft.  
termékeiből.

Címünk:  
Budapest, VII. ker.  
Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban),  
tel.: 351-64-19.

Nyitvatartás:  
H-P: 11-18-ig

## Nyafogó Nefelejcs levelezése 3.

### Drága Anyukám!

Nagyon-nagyon köszönöm a csomagot! Igaz, majd' kéthónapnyi késéssel érkezett meg, de azért igen jó volt. A süti egyszerűen mesés (bár az itteni „kajához” képest minden fogyasztható élelem csodálatosnak tűnik), a párna pedig némileg kényelmesebbé teszi amúgy kökemény és komor életemet.

Miközben ifjú életem napjai egyre fogynak, s helyzetem egyre reménytelenebbé válik, szüntelen szembeszállok a végzet könyörtelen karmaival: nem engedem, hogy végleg elsüllyedjek a kétségbeesés mocsarában! Miután bele kénytelenül törődtem, hogy nem tudok egykönnyen megszabadulni erről a mocskos és kultúrátlan helyről, elhatároztam, hogy a körülményekhez képest megpróbálom megfelelően berendezni az életemet. Ebredés után tornázom, majd a közeli patak zuhogójánál megfürdöm; ezután néminemű szolid illatszerrel frissítem magam. Rendszeresen járok iskolába is: az akadémián egyre újabb és újabb szakértelmekkel gazdagítom tudásomat. Szisztematikus életmódomnak és kiemelkedő tudásvágyamnak köszönhetően egyre csak növelem a szint galetkjéivel szemben amúgy is meglévő kulturális fölényemet. Igazán jellemzi a környékbeli suhancok értelmi képességeit, hogy valamelyikük megpróbált beosonni a barlangomba! Hátán bele ordította ebredtem az alvásidő közepén – majdnem meghaltam a rémületről, picit szívem a torkomban dobogott –, ám már csak egy hevesen szitkozó, enyhén sántító árnyat láttam távolodni. Fogalmam sincs, ki lehetett ez az ökör, de ami a legjobban dühít a dologban, hogy tönkretette finom kézzel elkészített, precíziós csapdát, amelyet a mindenféle kódorgó vadállatok elleni védekezésésképpen ástam a barlangom szájához. Sajnos, egyes galetkiket teljesen elálatiasít ez a légkör.

Jó hír viszont, hogy sikerült szereznem egy mandolint! Majd' száz aranyamba került (kapzsi kereskedői), de lényeg, hogy megvan! Finoman fogalmazva nem egy minőségi hangszer, de amikor barlangom homályában – a milgand gyöngécske fényénél – játszani kezdek rajta, a lelkem azonnal szárnyalni kezd! Már tudom, az íratott meg számomra, hogy a művészek nehéz, ezernyi sorcsapással kiköveztet útját járjam! A minap egy Iverot Dalaron nevű galetki zenéi versenyre hívtam. Ő mindenféle könnyű kocsmái dallamokat adott elő, míg én – természetesen – maradtam a legszínvonalasabb zeneműveknél. Mondanom sem kell, hogy a döntőbírónak felkért Takarítóknak az ő tingli-tangli muzsikája tetszett jobban... De mit várjon egy kifinomult galetki ezektől a továbbfejledésre képtelen alakoktól? Azért elkeserítő...

Nap, mint nap hatalmas küzdelmeket folytatok az életben maradásért. Alighanem a szint összes szörnyetege engem gyűlöl leginkább, mert minden sarok mögül előugrik egy, hogy véretem vegye rémséges karmaival... Egyre nyilvánvalóbb, hogy az istenek megátkoztak, hisz csupa olyan szörny kerül az utamba, amely a villamosságra tökéletesen immunis – ilyen az a fekete undormány is, amit mikropoidnak neveznek. Már úgy forgatom a késemet, mint a legendák hősei a mágikus kardjukat.

Mivel a menekülés egyetlen útjának az tűnik, ha följutok egy felsőbb szintre, rendszeresen látogattam az Ősök Csarnokát. Emlékszel? Egy cicával kellett volna versenyt futnom, rögtön a bejáratnál. Nos, elsőprő észbeli fölényem ismét bebizonyosodott: mikor legutoljára próbálkoztam, vittem magammal egy darab zsíros húst (fuj!), és elhajítottam a versenyfutással ellenkező irányba! Híába kiabált utánam az a bikafejű alak, hogy „csalás!” (meg mindenféle durvaságokat), nem álltam meg, csak szörnyülködtem mindennemű eleganciát nélkülöző káromkodásain.

Ezek után átverekedtem magam néhány rémségen – köztük a már említett mikropoidon. Nem értem ezeket a torzszülötteket: miért jó az nekik, hogy förtelmes rituáléikat pont az Ősök Csarnokában végzik? Ott, ahol a lehető legtöbb galetki jár... Sikerült kinyitnom három ládat is, jutalmam nem is maradt el: összesen találtam valami tíz aranyat, és egy csinos köpenyt, mely halványzöld színben pompázik. Azt hiszem,

tökéletesen illik kék szemeimhez! Valamivel jobban érzem magam azóta. Meg kell jegyeznem azonban (keserű szívvel), hogy mások hatalmas erejű varázstárgyakat, ősi relikviákat lelnek, de mit is várjak én, amikor tökéletesen tisztában vagyok azzal, hogy a sors mindig is a szeretetreméltó személyekre haragszik a legjobban. Mondom, el vagyok átkozva, életem csupa sorscsapás...

Ezek után nem lehet csodálni, hogy a következő szintre való följutásra egyelőre semmi esélyem. Jellemző, hogy egy Balszerencse nevű alak már rég elköltözött; ismét cáfolva ezzel az ősi közmondás igazát, miszerint nincsen rózsza tövis nélkül... A rózsáról jut eszembe: megismerkedtem egy Rózsa Alexander nevű kis manóval (bár azt állítja, hogy galetki, a kinézete alapján én nem hiszem el neki), aki viszonylag rokonszenvesnek mondható. Kicsit ugyan tüskés a teste és a modora, de viszonylag udvarias és ő is nagyon rosszul érzi magát errefelé. Lehet, hogy együtt próbálkozunk meg a felnötté válás szertartásával. Szerintem ugyan komplett örültesség szembenézni egyhatod tucatnyi vérszomjas rákkal, de nem is olyan rég még azt sem gondoltam volna, hogy képes leszek a hideg földön aludni. Hová süllyedtem, én szegény... Nyaff...

Egy másik szimpatikus galetki Lángtündér volt, egy bájos, vörös hajú lány. Sajnos, ő is csak másníni akart, s nem utasíthatom vissza... Kerestünk egy elhagyatott sziklafalat, és elkezdődött a küzdelem! Szerencsére sikerült bebizonyítanom, hogy mily férfias vagyok: én értem föl hamarabb a csúcra, de azért kicsit később Lángtündér is megérkezett. Amikor végül elment, hosszasan bámultam utána: milyen szépi! És milyen forró!

Ezután ismét fölkerestem a palotában Thunil Baltarog urat (fontos, hogy a galetki ápolja az előkelőbb kapcsolatait). Hosszas sorban állás után jutottam csak be hozzá: úgy tűnik, a szint összes galetkije szolgalelkűen lesi a helytartó parancsait. Bezzeg én. Minősíthetetlen volt a fogadóterem légköre: majd' megfulladtam fajtársaim bűzétől. Miért nem mosakodnak rendszeresen! Nyaff!

Mikor végül valóban a helytartó elé jutottam (ezúttal kék köpenyben volt, borzasztó. Én nem akarok vitatkozni vele, de valaki igazán figyelmeztethetné, hogy ilyen színű szobában legfeljebb a pasztellszínek lennének elfogadhatóak egy valóban kifinomult galetkinek...), hosszasan tárgyaltam vele. Mesélt mindenféle érdekes dolgot az előéletéről (szerintem a fele sem volt igaz, de udvariasan bólogattam... Nagyon fölvágós ám a mi helytartónk: még, hogy a katapultér komolytalan ellenfél!), és elmondta, hogy vannak olyan gyöngye ifjoncok is, akik szabályosan éheznek. És, hogy megszánhathánám őket némi pénzzel... Jó-jó, a múltkor megjutalmazott huszonöt arannyal, de amit az egyik kezével ad, a másikkal visszaveszi?! No szép, mondhatom. Elmeséltem neki, hogy mennyire drága dolog egy hangszer manapság, mire megértően bólogatott, de úgy érztem, kissé nehezzel rám. Gyorsan el is köszöntem, és elindultam hazafelé.

Útközben éppen az ingyenkonyha mellett haladtam el, s a csonttá soványodott galetkiket látva könny futott a szemembe... Ez már sok volt az én érzékeny lelkemnek! Odaadtam nekik minden vagyonomat, és gyorsan hazamentem. Mindig elkiserít, ha másokat szenvedni látok; ennél már csak az fáj jobban, ha én magam szenvedek. Így aztán mostanság olyan az életem, mintha folyvást a purgatórium tüzében égnék. Nagyon rossz nekem.

Anyyira hiányzol, drága anyukám! És persze apu és a nővérkém is... Zokogva gondolok azokra a boldog napokra, melyeket köztetek töltöttem el. Teljesen ki vagyok merülve, ennél fogva lassan álomra kell hajtanom szimpatikus fejecskémet. Már látom, hogy megint csak nehezen fogok tudni elaludni: nem elég, hogy testi s lelki sebeim szüntelen sajognak, de Fenix megint csak ordítva meséli a kalandjait. És éppen az én barlangom előtt! Bár, néha érdekes dolgokat is elkotyog: például, hogy a gyógyítalhoz liánvirág és winropu moha szükségeltetik. Nicsak... Azt mondja, ő is továbbköltözik a második szintre! No, akkor legalább nyugtom lesz. Az Ősök Csarnokának fenevadjait látva, azt hiszem, egész életemet a lárvaszinten fogom tölteni... Nyaff!

Ezernyi pusztit küld legapróbb fiacskáid:

Nefejejske

## ŐSÖK VÁROSA – GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

### NEM DURVA-E A LOPÁS?

Egy többszemélyes játékban természetesen mindenkit azok a dolgok zavarnak a leginkább, amelyekkel az egyik játékos a másiknak kárt okozhat. A lopással nagyon óvatosak voltunk, hiszen ha túl nehéz, és csak kevés dolgot lehet lopni, akkor ugye nem lesznek tolvajok. Ha viszont túl durva a lopás, akkor az annyira megkeseríti a játékosok életét, hogy elmegy a kedvük a játéktól.

Szerencsére az ŐV-ben sikerült elég jó egyensúlyt teremteni. Ha valaki lopni akar, komoly mennyiségű knot kell a lopására költeni, és nem árt, ha csapdaészleléssel rendelkezik. A lopás mindössze 5 TVP-be kerül, ad valamekkora jóllakottságot, és persze könnyen juthatsz vele tárgyakhoz. Egyrészt lophatsz aranyat, ami különösen hasznos lehet az elején, amikor még kevés pénzed van. Másrészt lophatsz küldetés tárgyakat vagy varázsital főzéshez szükséges növényeket, mindig amire épp szükség van. Szóval nem lehet azt mondani, hogy nem éri meg tolvajnak lenni. Még valami: kérdezte valaki, ha lebukik, de megveri a barlang lakóját, miért nem folytathatja a lopást? Mint tudjátok, a galetki törvények elég szigorúak. Nem ugyanahod ki a csatában legyőzött galetki ellenfelet sem. Rághányig, ha a lopásnál már lebuktál, a személyed ismertté vált, és ha elviszel valamit, a törvény keze szigorúan lesújtana rád.

Most nézzük az áldozatok oldaláról. A játék elején 10-15 arany elvesztése is jelentős, de ez egy pótolható veszteség, nem veti vissza a karakter fejlődését. Azokat a tárgyakat, amelyekből csak egy van nálad (tehát keményen megdolgoztál érte), egyáltalán nem lophatják el, így az aranyon kívül legfeljebb kevésbé értékes tárgyakat, szörnykomponenseket, füveket fogsz veszteni. Persze még így is kellemetlen, ha a küldetéshez gyűjtött tárgyaiból eltűnik, de a tolvajlás elleni védekezésre ugyanúgy lehetőség van, mint a lopás fejlesztésére. Az éberség szakértelem megfelelően ellenpontozza a lopást, a csapda felállításával pedig szintén jelentős eséllyel lehet csökkentezni a tolvajlás esélyét (nem véletlen, hogy a legtöbb karakter csapdaállítással indult). Elismerem persze, hogy az éberség passzív szakértelem, míg a lopás aktív (ha megvan, nyersz vele). Összességében, zavaró, ha valakit többször egymás után meglopnak, de legfeljebb annyira, mint

néhány szúnyogcsípés, nincs belőle nagy tragédia. És ha a tolvaj lebukik, akkor ott a lehetőség, hogy alaposan megvered, ahogy ezt már a TF-en is sokan javasolták.

Itt jegyezném meg, hogy bár nem találsz újabb őskövet, amíg az előzőt el nem használtad, és ezért mindig egy van nálad, azonban van minimális esély, hogy egyszerre kettőt talájl. Emiatt elméletileg lehetett őskövet is lopni, de ezt a lehetőséget gyorsan megszüntettem, mert ez már valóban átlépné a „szúnyogcsípés” kategóriát.

A lopással kapcsolatban többen felvetették, hogy miért nincs bank. Játékegyensúly szempontból: az ŐV-n nem kell hosszasan gyalogni, teleportálgatni stb. az épületekhez, így feltehetően mindig mindenki a bankban tartaná a pénzét. Ezzel gyakorlatilag egy olyan szabályt vezetnénk be, hogy aranyat nem lehet lopni, ez pedig túl sokat gyengítene a lopáson. Egyébként a bankkal a TF-en sem vagyok elégedett, a rengetegféle megszorítás és korlátozás ellenére is sokan visszaélnék a kölcsönfelvétel lehetőségével, nagy vagyon esetén pedig a kamatokkal túlzottan jelentős pénzgyarapítás válik lehetővé.

Szerepjáték szempontból: Mivel a bankba nem kelleme elcapatlni, innen már csak egy lépés lenne, hogy ahányszor vásárlók, automatikusan a bankból veszem ki a pénzem, és oda rakom be. Vagyis feltaláltuk a hitelkártyát. Ez nekem kissé anakronisztikus ebben a világban.

### FELTÉTELES AZONOSÍTÁS

### ÉS MÁS AUTOMATIZÁLT PARANCSON

Sokan kérdezték, miért nem azonosítja be nekik a program rögtön a talált varázstárgyakat. Egyetértünk, rengeteg dolog van a játékban, amit bizonyos fokig tovább lehetne automatizálni, pl. valószínűleg lehetne Ősök Csarnoka bejáró algoritmust is készíteni (az üres M parancs mindig a felfedezetlen mező irányába próbálna lépni, addig, amíg van ilyen). Szerintem azonban ez a játék nem arról szól, hogy a számítógép játszik helyettünk. A felfedezés öröme nem venné el, ha találnál egy tárgyat, és rögtön tudnád mi az. Jelenleg egy hétig izgulhatsz, hogy vajon mit takar a misztikus elnevezés, pl. a harcművész ében fejpántja.

Megjegyzem még, hogy feltehetően a játék későbbi szakaszában, amikor már hatalmas adatbázisok lesznek a

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

játékról, a játékkal többen foglalkozók sok tárgyról már a név alapján tudni fogják, hogy mit csinál, és eszükbe sem jutna elkölteni 2 TVP-t az automatikus AZonosításra.

### PORTYÁZÁS ÉS RABSZOLGÁZÁS

Ha felmerül a kérdés, lehet-e egyáltalán valamilyen módon rabszolgáznai az ŐV-n, mindenki rögtön a P parancson kezdi el törni a fejét. És mivel a sima P véletlenszerű célpontot választ, a P <karakterszám> az a parancs, amelyben a megoldást keresik.

Először is a kihívással kapcsolatban, egy körben csak egy kihívást adhatsz ki, és az első szinteken csak egyet is fogadhatsz el. Ezzel eleve kilőve a „tíz karakterem hív ki állandóan” felvetést, ezen ne is töprengjen senki. A „kihívom a tolvaj karakteremet, és utána ő PV 6-tal ellopja tőlem azt a tárgyat, amit át akarok neki adni” hozzáállás sem működik, kihívás elfogadásakor a program ugyanis a PV 6 paraméterét nem veszi figyelembe.

Amit még így is meg lehet csinálni, és sokan meg is teszik, hogy akinek két karaktere van, azok folyton egymást hívják ki. Azt hiszem, ez nem egy gigantikus táp, még akkor sem, ha az épp táborozó egyén pl. mindig kést vesz a kezébe, hogy vesztessen a csatában, és az aktív játékos kapja a lélekenergiát – hiszen így ha más portyázik be hozzá, az is alaposan meg fogja verni, pedig más esetben lehet, hogy nyert volna. Ha minden klappol, és a kést nem felejtet el a fordulód elején elrakni, akkor is szerintem a dolog unalmas, körülményes és nem nyersz igazán sokat ahhoz képest, mintha egy sima P parancsot adnál ki, vagy egy barátodat hívnád ki egy igazi párviadalra.

Felmerül még a kérdés, hogy mekkora előny több karakterrel játszani. Mivel képtelenség egy karakternek minden szakértelemhez érteni, minden küldetést végigcsinálni stb. nyilván lehet több karaktert indítani azért, hogy a játék minden aspektusát kipróbáld. Lesznek tárgyak, amelyek nem jók annyira a karakternek, aki találja, viszont jók a másik karakternek, így tudsz csereberélni a karaktereid között. Viszont pontosan ugyanezt megteheted, ha egy karakterrel játszol, de állandó kapcsolatban vagy több barátoddal. Persze az is számít, mennyire „üzleties” a kapcsolatotok. Ha az A karaktered talál egy tűzlehetet növelő tárgyat, szó nélkül eladod a tűzlehelő B karakterednek a boltban keresztül. A barátaiddal viszont lehet, hogy a cserét komoly üzleti tárgyalás előzi majd meg. Ez

viszont éppen hogy jó, hiszen az ŐV közösségi játék, nem szóló kalandjáték.

A többszemélyes kalandokból véletlenszerű, hogy melyiket kapod meg, így hiába van akár 3 vagy 4 karaktered, nem valószínű, hogy a többszemélyes kalandokat egyedül meg tudod csinálni, mert minden karaktered más feladatot kap.

### A FELKÖLTÖZÉS RŐL

A téveszmék eloszlatása végett, az, hogy valaki hányadik szinten tart a játékban, nem feltétlenül sikerének mutatója. Az, hogy az A karakter az 5. fordulójában költözik tovább, míg a B a 15.-ben, még nem jelenti azt, hogy A sikeresebb vagy „táposabb” B-nél. A gyors továbbköltözés eredményeképp esetleg lemaradsz egy-két tápos küldetésről, vagy nem kapsz meg egy tárgyat, amely feltétele egy magasabb szintű küldetésnek.

A játékban nem az a fontos, hogy mennyi sikeres csatád volt, vagy hogy hányadik szinten vagy – a karaktered fejlettségét talán jobban érezkelteti, hogy mennyi kno és őskó van a karakteredben. Ha pl. egy bárd vagy régész harci képzettségei nem olyan magasak, az még nem probléma, mert esetleg több pénze vagy varázstárgya van, magas egyéb szakértelemi miatt könnyebben old meg küldetéseket és szerez így kno-t stb.

Ha pl. valaki az első 5 fordulójában az összes kno-ját a leheletre rakja, nem biztos, hogy ezzel előbbre lesz, mint a többiek: igaz ugyan, hogy a szörnyeket hamar legyőzi, de a csaták kevesebb körig tartanak, lehelete kevesebbet fejlődik, és lemarad a kalandokból szerezhető kno-ról. Ha valaki legalább 2-3 szakértelemet fejleszt egyenletesen, akkor is kényelmesen le tudja győzni a legtöbb szörnyet, és még az őskövet is optimálisan tudja használni.

Forduló-optimalizátorok figyelmébe: a játék elején a fejlődési keret (ld. 2. szabálykönyv) gyakran kimerül akár a fordulód során, így a két fordulód közti látogatóktól nem vagy csak keveset fejlődsz. Mégiscsak érdemes tehát az egyéb szakértelemeket is kno-zni, hiszen ezek a fejlődési keretet növelik, és így közvetve akár a harci szakértelemeidet is. (Aki most még nem tudja, mi a misztikus humbug az fejlődési keret, egyelőre ne törődjön vele, a program úgyis számolja ezt a valamit, neked nincs semmi gondod vele.)

THOR MIKLÓS

## SEBZÉSSZÁMÍTÁS

**Sokan megkérdezték már, mitől függ, hogy lelehelek, ütök vagy löfegyvert használok az Ősök Városában? Az alábbiakban megpróbálom egyszerűen, közérthetően leírni azt a módszert, ahogya a gép dönt. Ha a cikket elolvasod, az egyébként máshol is segíthet: akár a TF-en, akár egy rpg-ben könnyen el tudod majd dönteni, hogy a 3D4 vagy a 4D3 sebzésű fegyver a jobb.**

A választás alapja a legkézenfekvőbb: a program megvizsgálja, hogyan tudnál a legtöbbet sebezni? Ehhez a sebzés ún. várható értékét számolja.

Mi is az a várható érték? Először nézzünk egy példát. Tegyük fel, hogy egy hatoldalú kockával dobunk 600 alkalommal. Előfordulhat, hogy minden dobás 1 lesz, de azért ha ez egy szép, szabályos dobókocka, akkor inkább kb. 100 db 1-es, 100 db 2-es, 100 db 3-as stb. dobásunk lesz. Tehát a dobások összege nagyjából  $100 * 1 + 100 * 2 + 100 * 3 + 100 * 4 + 100 * 5 + 100 * 6 = 2100$ . Ha nagyon sokszor megismételjük a 100-as dobássorozatot, lesz, amikor az összeg sokkal kevesebb vagy sokkal több lesz, de nagyjából 2100 körül fog mozogni. Tetszőlegesen sok dobásból tetszőlegesen sok lesz aránylag közel a 2100-hoz.

Mit jelent ez? Mondhatjuk, hogy egy dobás értéke átlagosan  $2100/600$  (mivel 600 dobás volt), ami 3,5. Persze, egy kockával lehet háromat vagy négyet dobni, de három és felet nem – mégis, a dobás átlagos értéke 3,5. Ha mondjuk egy nyolcoldalú kockával (dobótesttel, a kényesebbek kedvéért) dobálnánk, ez a szám 4,5 lesz (utána lehet számolni), azaz 28%-kal több. Ezért van az, hogy a D8 (K8) sebzésű kard a szerepjátékokban jobb, mint a D6 sebzésű. Oké, a fentieket a józan ész diktálja, de miért is van ez?

Nézzük, a fentieket hogyan lehet a valószínűségszámítás segítségével kihozni! Annak az esélye, hogy 1-es dobunk,  $1/6$ . Ugyanígy  $1/6$  az esélye a 2-es,  $1/6$  a 3-mas stb. dobásnak. Az 1-es dobás az „esemény”, az  $1/6$  az „esemény bekövetkezéének valószínűsége”. Ha összeadjuk az összes lehetséges esemény és valószínűség szorzatát, megkapjuk a kockával való dobás „várható értékét”:

$$1/6x1 + 1/6x2 + 1/6x3 + 1/6x4 + 1/6x5 + 1/6x6 = 1/6 * (1+2+3+4+5+6) = 3,5.$$

Mondjuk ezt egy 100 oldalú kocka esetén elég hosszadalmas lenne így kiszámolni, szerencsére erre van egy egyszerű képlet: egy  $n$  oldalú kocka esetén  $(1+n)/2$ . Próbáljuk ki: 6 esetén  $(1+6)/2 = 3,5$ .

Persze, téged az érdekel, hogy mire jó ez a sok okoskodás a játékokban? A program a véletlenszerűséget képzeletbeli dobókockákkal szimulálja. Például, a vétagok 3 oldalú kockákat (D3), a lehelet két oldalúakat (D2) használ. Tehát egy 6-os méretű mancsnál,

3-as erőnél  $6D3+1$  a sebzés, ami 4 és 19 között bármi lehet, de várható értékben  $6*2+1=13$  lesz. Ugyanígy, 6-os leheletnél a sebzés várható értéke  $6 * 1,5 = 9$ .

Van még egy apróság: a vétag nem mindig talál! A fentiek alapján azonban ezt is könnyű kiszámolni. Ha pl. 70% a találati esély, akkor 70% eséllyel sebzünk 13-at, 30% eséllyel nullát. Tehát  $0,7 * 13 + 0,3 * 0 = 9,1$ . Ezért ha csak 70% a találati esély, hiába tűnik hatékonyabbnak a méret első pillantásra, látszik, hogy nagyjából egyforma erős a lehelettel. A találati esély alapállapotban egyébként  $70\% + 3\% * \text{szakértelem szint} - \text{az ellenfél védettsége}$ . Magas védettség esetén a vétag sebzés várható értéke csökkenhet, és a lehelet hatékonyabb lesz.

Elképzeltető persze, hogy egy csatában sosem találjuk el az ellenfelünket, és akkor bizony jobb lett volna lehelni, mint ütni. Az is megtörténhet, hogy a lehelettel mindig minimumot sebzünk, és nem tudjuk megölni a szörnyet, hiába több a sebzés várható értéke, mint a szörny életpontja. A valószínűségszámítás nem tudja megmondani, mekkora a sebzés, csak azt tudja megmondani, hogy egy bizonyos valószínűséggel kb. mekkora lesz. Ez azonban azt is jelenti, hogy ennél okosabb választási módot nem lehet kitalálni, ha nagyon sok harcot vívsz, akkor átlagosan ezzel a módszerrel leszel a legelégedettebb.

A fenti matematikai ismereteket persze még sok dologra fel lehet használni. Pl. van egy 4-es méretű, 4-es szakértelmű mancsom, és van 4 kno-m. Mit növeljek, a méretet, vagy a szakértelmet?

Tegyük fel, hogy az ellenfelek átlagos védekezése 6%. Ekkor a találati esély  $70\% + 4 * 3\% - 6\% = 76\%$ . A sebzés várható értéke  $0,76 * 9 = 6,84$ . Mi történik, ha meg nő a méretem eggyel? Ekkor a sebzés várható értéke  $+2$  lesz, így az új sebzés:  $0,76 * 11 = 8,36$ . Ha viszont a szakértelmet növelem, az új sebzés:  $0,79 * 9 = 7,11$ . Látható, hogy az adott esetben jobban megéri a méretet növelni, és nem a szakértelmet. Más kérdés persze, hogy a szakértelmet nő magától, és ha már csak 2 kno-t kell elkölteni, hogy meg nőjön eggyel, míg a mérethez 4-gyet, akkor érdemesebb a szakértelmet felnyomni, és a méretet öskövel utána növelni.

TIHOR MIKLÓS



## JÁTÉK LEVÉLBEN

### NEMEK

Férfi	84,1 %
Nő	15,9 %

### SAKÉRTELMEK

	Összesen	1. szint	2. szint
csapdakészítés	4	4	4
csapdaészlelés	5	5	5
zárnítás	4	4	4
mászás	5	5	5
rugalmasság	1	1	1
meggyőzőkészség	4	4	3
transzformáció	1	1	1
auraészlelés	8	8	3
ékszerészet	2	2	1
kereskedelem	5	5	4
szívósság	7	7	3
varázslatfőzés	3	3	3
gyógynövények	5	5	5
nyomkeresés	6	6	4
vezetőkészség	2	2	2
lopás	8	6	8
éberség	5	3	5
átokszórás	10	8	10
álcázás	7	7	3
lopakodás	4	3	4
régészet	8	7	8
zene	8	8	7
tanulás	4	4	4

### TÁPLÁKOZÁS

	Összesen	1. szint	2. szint
zöldvérő	13,6%	14,4%	9,8%
rovareő	18,1%	17,3%	21,6%
micinista	16,1%	15,1%	20,4%
mágiafalo	13,7%	13,9%	12,9%
piromád	14,4%	14,6%	13,2%
puhány	7,3%	7,3%	7,6%
kőbő	7,3%	7,1%	8,1%
tejivő	1,7%	2,0%	0,3%
vegetáriánus	7,9%	8,3%	6,2%

### HARCI SAKÉRTELMEK

	Összesen	1. szint	2. szint
tőlehelet	11	11	10
jéglehelet	11	11	11
savlehelet	11	11	11
elektr.lehelet	11	11	11
mérg. lehelet	12	9	12
regeneráció	10	8	10
tűskés bő	9	7	9
vastag bő	8	8	8
tőzimmunitás	5	5	2
hidegimmunitás	4	4	2
savimmunitás	2	2	1
imm. elektromosságra	1	1	0
imm. mérges gázra	4	4	4
imm. kontakt mérlegre	1	1	0
rezisztencia	3	3	2
bőz/illat	10	10	9
őfegyver	8	3	8

### VÉGTAG SAKÉRTELMEK

	Összesen	1. szint	2. szint
kontaktméreg	8	8	5
bénító mérleg	5	5	2
paralizáló mérleg	7	7	7
vámpirizáció	4	4	4
manaszívás	1	0	1
rothasztás	4	4	3
energiaszívás	9	6	9
sebő mérleg	10	8	10
roncsolás	10	6	10

### STATISZTIKÁK

	Összesen	1. szint	2. szint
Galetki csaták	34	34	29
Galetki győzelmek	26	16	26
Torzsz. csaták	81	81	77
Torzsz. győzelmek	70	70	69
Leölt torzszülött	76	76	75
Ájulások száma	24	17	24

### TULAJDONSÁGOK

	Összesen	1. szint	2. szint
ő	9	8	9
IQ	10	9	10
Ügyesség	9	9	9
Egészség	8	8	7
Mágia	10	9	10
Gyorsaság	9	8	9

### ÖSSZESÍTETT STATISZTIKÁK

Galetki csaták	7703
Galetki győzelmek	2092
Torzszülött csaták	63670
Torzszülött győzelmek	50285
Leölt torzszülött	55164
Ájulások száma	2414

### Összesen 1. szint 2. szint

Max HP	65	53	65
Hősiességpont	18	16	18
Hírnév	262	262	197
Galetki ő	124	105	124
Szintmegozslás	81,5	18,5	

### KLÁNOK

	Rang
Halhatatlanok	0,4% 2
Tudósok	1,3% 4
Mágusok	0,4% 3
Pszionicisták	0,0% 0
Tisztogatók	0,0% 0
Katonák	0,4% 1
Mutánsok	0,3% 2
Tolvajok	0,3% 4
Bárdok	0,0% 0

### VÉGTAG MÉRET

	Összesen	1. szint	2. szint
1. végtag	10	10	9
2. végtag	9	0	9

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2000. MÁRCIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

Újévi katalógusunkban közel 70 könyvből válogathatsz, és már a Cherubion kiadó, valamint a Codex sorozat könyveiből is vásárolhatsz.

A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnel két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közzelmények” 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. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold pontosan, ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

### 3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

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

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
C. Kubasik: Anya meséje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Talizmán (Novellák)	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798 Ft	760 Ft	690 Ft

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Jak Koke: Idegen lelkek	689 Ft	660 Ft	590 Ft
Jak Koke: Krómba Zárva	848 Ft	810 Ft	720 Ft
Jak Koke: Üres éter	798 Ft	760 Ft	690 Ft
Mel Odum: Fejvadászok	898 Ft	850 Ft	760 Ft

<b>SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK</b>			
Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft	500 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft	350 Ft

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
Robert Thurston: A klán törvénye	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Vérnév	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Sólomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft

<b>IAN FLEMING: JAMES BOND 007</b>			
Casino Royale	629 Ft	440 Ft	350 Ft

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEK SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft	550 Ft
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft	700 Ft
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A nagy hajtóvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft

<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998 Ft	840 Ft	700 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	520 Ft	410 Ft
William Shatner: Delta Kutatás	798 Ft	670 Ft	600 Ft

€ UJ!

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589 Ft	500 Ft	470 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619 Ft	520 Ft	490 Ft
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Fényvévek (Sci-fi antológia)	690 Ft	580 Ft	550 Ft
Fényvévek II. (Sci-fi antológia)	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)	599 Ft	510 Ft	480 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft	560 Ft	530 Ft
K.W. Jeter: Szárnyas fejdadász 2.	659 Ft	560 Ft	530 Ft
Joan D. Vinge: Lost in Space	649 Ft	580 Ft	520 Ft
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II	1399 Ft	1260 Ft	1120 Ft
William Gibson: Idoru	699 Ft	630 Ft	560 Ft

<b>A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Edo van Belkom: Őrjítő éhség (Werewolf)	690 Ft	660 Ft	590 Ft
R. A. Salvatore: A démon ébredése	660 Ft	640 Ft	570 Ft
R. A. Salvatore: A sötét sereg	750 Ft	710 Ft	640 Ft
R. A. Salvatore: Démonlélek	850 Ft	810 Ft	720 Ft
P. N. Elrod: Én, Strahd (AD&D Ravenloft)	790 Ft	760 Ft	680 Ft
Robert Weinberg: A vörös halál karnevalja (Vérháború 1)	790 Ft	760 Ft	680 Ft
Robert Weinberg: Szentségtelen szövetségek (Vérháború 2.)	890 Ft	840 Ft	760 Ft

<b>Dragonlance: Margaret Weis és Tracy Hickman könyvei</b>			
A múlt és jövő ura	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Találkozások	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek hatalma	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek próbája	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Pusztulás	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Háború	590 Ft	590 Ft	500 Ft
J. Robert King: Vérszövetség (Planescape)	750 Ft	710 Ft	640 Ft
A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái	690 Ft	660 Ft	590 Ft

<b>CHERUBION KIADÓ</b>			
Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Allen Newman: Interregnum	698 Ft	660 Ft	590 Ft

<b>AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Stephen Lawhead: Végtelen fonat (Albion dala 3)	980 Ft	930 Ft	830 Ft

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>CODEX</b>			
Legendák Könyve II.	748 Ft	710 Ft	640 Ft
Dale Avery: Hollók (Legendák Könyve III)	798 Ft	760 Ft	680 Ft

<b>A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Regnum hermeticum (Ars Magica novellás kötet)	798 Ft	760 Ft	680 Ft
R. A. Salvatore: A negyedik mágia visszhangjai	798 Ft	760 Ft	680 Ft

<b>A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Atkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Hideg karok ölelése (MAGUS novelláskötet)	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Erion regék (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Jan van Boomen: Morgana könnyei (MAGUS)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Orson Scott Card: Végjáték 2	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Dale Avery: Renegát (MAGUS)	749 Ft	710 Ft	640 Ft
David Drake: A tör	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny II.	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Elf csillag I.	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Roland Morgan: Mágikus vihar	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Roland Morgan: Sárkányháború	699 Ft	660 Ft	590 Ft

<b>HATALOM KÁRTYÁI</b>	
Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft
Ezüsthajnal	650 Ft
Árnyékhold	650 Ft
Dobozos társasjáték	2490 Ft
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650 Ft

<b>HKK CSILLAGKÉPEK</b>	
Halak	200 Ft
Kos	200 Ft

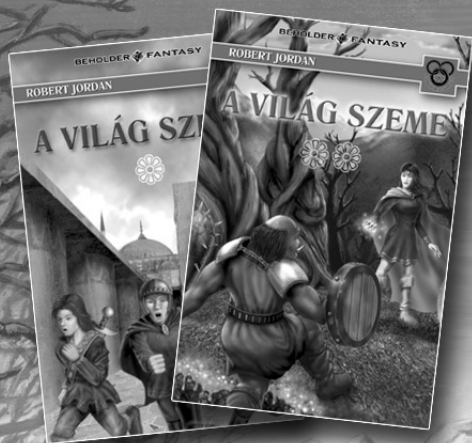
<b>HKK INVÁZIÓ</b>	
Kalandozók városa	200 Ft
A földanya paradicsoma	200 Ft
Az óriások földje	200 Ft
A mágia létsíkja	200 Ft

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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

<b>KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK</b>	
Alappaki	998 Ft

# Robert Jordan: Az újjászületett Sárkány



Perrin kiugrott az ágyból, megragadta baltáját, és nem törődve a hideggel, mezítláb, alsóneműben kirohant. A felhők fehér színben fürödtek a holdvilágban. Ennyi fény bőven elég volt a fiúnak, hogy lássa a fák között mindenfelől lopakodó árnyakat, akkora árnyalakokat, mint Loial, ám ezeknek az arcát állati pófák és csőrök torzították el, félig emberi fejüket szarvak és tollas bőbiták éktelenítették, lopakodó lábuk pedig éppoly gyakran végződött patákban vagy karmokban, mint csizmákban.

Már nyitotta a száját, hogy figyelmeztetően elkiáltta magát, amikor hirtelen kivágódott Moiraine kunyhójának az ajtaja, és Lan rontott ki rajta, karddal kezében, kiabálva:

– Trallokok! Ébredjetek, ha élni akartok! Trallokok!

Körös-körül kiáltások feleltek a szavára, ahogy a katonák, úgy ahogy aludtak, kirohantak kunyhóikból. Ez a legtöbbször nem sok ruhát jelentett, egyedül kardjaikat tartották mindig készenlétben. A trallokok állati üvöltéssel rontottak rájuk, és ők pengéik hegyével és „Shienar!”, meg „Újjászületett Sárkány!” csatakiáltásokkal várták a támadókat.

Lan, teljesen felöltözve – Perrin meg mert volna esküdni rá, hogy az őrző egyáltalán nem aludt –, a trallokok közé vetette magát, mintha gypajú ruházata legalábbis páncél lenne. Szinte táncolva haladt egyikőtől a másikig, ember és kardja hullámozott, mint a víz vagy a szél, és amerre az őrző eltáncolt, a trallokok üvöltöttek és hullottak.

Moiraine is kint járt, hogy saját táncát járja a trallokok között. Egyetlen fegyvere egy pálca volt, ám valahányszor egy trallokra suhintott vele, fénycsík szaladt végig annak dúsán. Üres kezével a semmiből formált tűzlabdákat dobált, a trallokok üvöltve vetették magukat a földre, amikor a lángok elérték őket.

Egy egész fa lángra is kapott, a gyökerétől a koronájáig, majd újabb és megint újabb. A trallokok felvisítottak a hirtelen fény hatására, de azért egy pillanatil sem hagyták abba tuskés fejszéikkel és kaszkaként görbülő kardjaikkal a csapkodást.

Perrin most meglátta, amint Moiraine kunyhójából, a mélyedés másik oldalán, Leya lép ki habozva, és ez minden egyéb gondolatot elűzött a fiú agyából. A tuatha' an asszony háttal a kunyhó fából készült falához dőlt, egyik kezét a torkára szorította. A lángoló fák fényében Perrin meglátta a nő arcán a fájdalmat és a rettenetet, az undort, ahogy a vérengzést figyelte.

– Bújjon el! – kiáltotta felé Perrin. – Vissza a kunyhóba! Rejtőzzön el! – a csata és a haldoklók egyre növekvő zaja azonban elnyomta szavait. Rohanni kezdett az asszony felé. – Bújjon el, Leya! A Fény szerelmére, bújjon el!

Egy trallok tornyosult a fiú fölé, kegyetlen, horgas csőrrel viselt, ott, ahol a szájának és az orrának kellett volna len-

44 Magyarul megjelenik két kötetben áprilisban és májusban

## Az Idő Kereke sorozat harmadik része

nie. Testét vállától a térdéig fekete, tüskés páncél takarta, vércsekarmokhoz hasonló lábakon járt, és meglehetősen jellegzetesen hajlított kardját. A teremtmény izzadságtól, kosztól és vértől búzlott.

Perrin elhajolt a csapás elől, és hangtalan üvöltéssel ütött vissza fejszéjével. Tudta, hogy félnie kellene, a kényszer azonban elnyomta félelmét. Most csak az számított, hogy elérje Leyát, és biztonságba vigye az asszonyt, a trallok pedig akadályozta ebben.

A lény üvöltve, rángatózó lábbal esett el, Perrin nem tudta, hol találta el, és azt sem, hogy haldoklik, vagy csupán megsebesült. Átugrott a fekvő fenevad fölött, és rohanni kezdett fel a lejtőn.

Az égő fák narancsos árnyakkal festették meg a kis völgyet. A Moiraine kunyhója mellett feltűnő árny hirtelen egy kecskepofájú, szarvakat viselő trallok alakját öltötte magára. A két kezével tüskés fejszét lengető szörnyeteg már éppen azon volt, hogy lerohanjon a csata zűrzavarába, amikor pillantása Leyára esett.

– Ne! – üvöltötte Perrin. – Fény, ne! – meztelen talpát kövek sértették fel, de ő nem érzett semmit. A trallok fejszéje felemelkedett. – Leyaaaaa!

A szörnyeteg az utolsó pillanatban megpördült, fegyverét Perrinre emelte. A fiú a földre vetette magát, és felüvöltött, amikor a fém eltalálta a hátát. Kétségbeesetten kinyúlt kezével, és elkapta az egyik kecskepatát, majd minden erejével megrántotta. A trallok alól kiszaladt a lába, és hatalmas csattanással a földre zuhant. Ahogy azonban gurulni kezdett a lejtőn, Perrinénél kétszer szélesebb mancsával megragadta a fiút, és magával ragadta. Búze – kecskeszag és emberi izzadság keveréke – megtöltötte a fiú orrát. A mellkasa köré kulcsolódó, vastag karok kipréselték tüdejéből a levegőt, bordái már-már eltörték. Esés közben a trallok kiejtette kezéből a fejszét, most éles kecske-fogával mart Perrin vállába, erős állkapcsát összezárva rajta. A fiú felüvöltött, amikor bal karjába fájdalom nyilallt. Tüdeje levegőért küzdött, és már majdnem hatalmába kerítette a sötétség, de halványan belévilant, hogy a másik keze szabad, és hogy fejszéjét még mindig szorongatja benne. Tüskéjével előrefordítva megfogta a tövénél, mint egy kalapácsot, és utolsó lélegzetével felüvöltve belevágta a trallok halántékába. A fenevad hangtalanul megrángzott, majd karját szélesre tárva elengedte Perrint. A fiú ösztönösen szorosabbra fogta fejszéjét, majd lazábbra engedte, amikor látta, hogy a trallok rángatózva tovább csúszik a lejtőn.

Perrin egy pillanatig csak feküdt ott, levegőért kapkodva. Hátán égett a vágás, és érezte, hogy lucskos az inge a vértől. Válla tiltakozott, ahogy felnyomta magát a földről.

– Leya?

A nő még mindig ott volt, a kunyhó előtt kuporogva,

csupán tíz lépésnyire fent, a lejtőn. Olyan tekintettel nézett le Perrinre, hogy a fiú alig mert a szemébe nézni.

– Ne sajnáljon engem! – morgott az asszonyra. – Maga csak ne...!

Az Enyész álomszerű lassúsággal ugrott le a kunyhó tetejéről, halálfelete köpenye a lassú ugrás alatt meg sem rebbent, mintha a FéléMBER már a levegőben a földön állt volna. A lény szem nélküli tekintetét Perrinre szegezte. Búzlott, mint a halál.

Perrin karját és lábát dermedtség kerítette a hatalmába, ahogy a Myrddraal ránézett. Mellkasa szinte jéggé fagyott.

– Leya – sutottgta. Csak ez tartotta vissza attól, hogy futásnak eredjen. – Leya, kérem, rejtőzzön el! Kérem!

A FéléMBER lassan felé indult, biztos tudatában annak, hogy a félelem fogva tartja a fiút. Mozgása kígyóéhoz hasonlított, ahogy kivonta éjfelete kardját, amelyet csak az égő fák tettek láthatóvá.

– Vágd le a háromlábú szék egyik lábát és az egész összeomlik – mondta a lény halkán, elszáradt levél recsegéséhez hasonló hangon.

Leya hirtelen megmozdult, előrevetette magát, karjait megpróbálta a Myrddraal lába köré fonni. A lény most kardjával hátraühintott, mintegy mellékesen, oda sem pillantva, mire az asszony összeesett.

Perrin szemében könnyek gyűltek. *Segítenem kellett volna rajta... meg kellett volna mentenem. Valamit... tennem kellett volna!* Amíg azonban a Myrddraal pillantása fogva tartotta, addig a gondolkodás is nehezebbre esett.

*Jövünk, testvér. Jövünk, Ifjú Bika.*

Agyában megkondult a hang, mint egy harang, visszhangja átjárta az egész testét. A szavakkal együtt a farkasok is jöttek, rengetegen áramlottak az elméjébe, és a fiú tudta, hogy elárasztják a teknő alakú völgyet. Az éjszakából hegyi farkasok rontottak elő, mind fehér-szürke, olyan magasak, hogy egy ember derekáig értek. Tudatában voltak a kétlábúak meglepetésének, amikor beözönlöttek, hogy Elferdülteket ölhessenek. Perrin elméjét megtöltötték a farkasok, olyannyira, hogy már alig emlékezett arra, hogy ember. Szemével összegyűjtötte a fényt, és most aranyárgán ragyogott. A FéléMBER megállt, mintha hirtelen elbizonytalanodott volna.

– Enyész – mondta Perrin reszelős hangon, de ekkor egy másik név jutott eszébe – a farkasok emlékeztették rá. A trallokok, az Elferdültek, akiket emberek és állatok összeolvasztásával hoztak létre az Árnyék Háborúja idején, épp elég rosszak voltak, de a Myrddraal...

– Sosem Született! – mordult fel Ifjú Bika. Ajka vicsorogásra húzódtott, és rávetette magát a Myrddraalra.

Az úgy mozgott, mint a vipera, halálos tekergéssel, feketé kardja gyorsan vágott, mint a villám, a fiú azonban

# Robert Jordan: Az újjászületett Sárkány

most Ifjú Bika volt. A farkasok adták neki ezt a nevet. Ifjú Bika, fémszarvakkal, amelyeket a kezében hord. Egygyé vált a farkasokkal. Közülük való volt, és bármelyik farkas százszor meghal azért, ha egy Sosem Született halálát láthassa. Az Enyész hátrálni kezdett elől, pengéjével Perrin üteseit próbálta kivédeni.

A farkasok a térdínt, majd a torkot támadják, így ölnék. Ifjú Bika hirtelen oldalra vetette magát, az Enyész egyik térdéhez, és fejszéjével a Félelber térdínára csapott. A lény felülvöltött – csontig hatoló hangjától máskor felállt volna Perrin hátán a szőr –, és elesett, csupán fél kézzel tartotta magát. Az Enyész – a Sosem Született – még mindig erősen fogta kardját, de mielőtt összeszedhette volna magát, Ifjú Bika fejszéje ismét lecsapott. A Myrddraal félig levágott feje hátracsuklott a hátára; a Sosem Született mégis vadul csapkodott a kardjával. A Sosem Születettek mindig sokáig haldokolnak.

Ifjú Bika a saját és a farkasok szemével is látta, hogy néhány trallok sikoltozza a földre zuhan, anélkül, hogy bárki, akár farkas, akár ember megérintette volna őket. Ezek biztosan a Myrddraalhoz voltak kötve, és meghalnak, amikor az kimúlik, már ha előtte nem öli meg őket más.

Perrinben ott izzott a sürgető érzés, hogy lemenjen a lejtőn, és csatlakozzon testvéreihez, hogy Elferdülteket ölhessen, vagy leavadássa a maradék Sosem Születetteket, ám egy eltemetett részecske, amely továbbra is emberi maradt, azt súgta neki: *Leya*.

Eldobta fejszéjét, és gyengéden a nőhöz hajolt. Az asszony arcát vér borította, üres, halálbénította szemével a fiúra mered.

– Megpróbáltam – mondta neki Perrin. – Megpróbáltalak megmenteni – *Leya* tekintete ugyanolyan maradt. – Mi más tehettem volna? Megölt volna, ha nem én ölöm meg!

*Gyere, Ifjú Bika! Gyerek, öljünk Elferdülteket!*

A farkasok eláraztották az elméjét. Otthagya *Leyát*, Perrin felkapta a fejszéjét, amelynek pengéje vértől csillogott. Szeme felragyogott, ahogy lerohant a köves lejtőn. Most Ifjú Bika volt.

A teknő-völgyben szétszórta a növények fátylaként égtek. Épp egy magas fenyő lobbant lángra, amikor Ifjú Bika a csatába ért. Az éjjeli égbolt sötétkének ragyogott, mint az ívfény, amikor Lan egy újabb Myrddraallal szállt szembe, ősi, aes sedai-készítette penge csapott össze a Thakan'darban, Shayol Ghul árnyékában kovácsolt, fekete acéllal. Loial örvényként forgott, kezében egy embernél jóval hosszabb vívóbottal. Nem jöhetett a közelébe egyetlen trallok sem, mert lekasálta őket lábukról. A katonák elkeseredetten küzdöttek a táncoló árnyékok között, Ifjú Bika – Perrin – azonban valamilyen módon tudta, hogy túl sok shienari kétlábú esett el.

A farkasfivérek és nővérek hármas vagy négyes csapatokban küzdöttek, kitérve a kasza alakú kardok és tuskés fejszék csapásai elől. Fogakkal a térdínakba martak, hogy amikor áldozatuk elesik, rájuk ugorva elharapják a torkukat. Harcmódorukban nem szerepelt a büszkeség, a dicsőség, vagy a kegyelem. Nem csatába, hanem ölni jöttek. Ifjú Bika beállt az egyik kis csapatba, fog helyett fejszéje pengéjét használta.

Többé már nem gondolt a csata távolabbi értelmére. Csak a trallokok és a farkasok – a testvérei – álltak egymással szemben, ellenségeiket előbb elszigetelték a többiekől, majd megölték őket. Újabbakat, és újabbakat, és újabbakat, míg egy sem maradt. Sem itt, sem másutt. Késztetést érzett, hogy eldobja fejszéjét, és a fogait használja helyette, hogy négy lábon szaladjon, ahogy fivérei tették. Hogy a hágók között rohanjon, marig erő hóban szarvasokat üldözzön, miközben hideg szél borzolja a szőrét. Fivéreiével együtt vicsorgott, a trallokok pedig vonyítottak félelmükben, amikor meglátták sárga szemét. Sokkal jobban félték tőle, mint a többi farkastól.

Hirtelen rájött, hogy egy szálíg elfogytak a trallokok a teknőben, bár érezte, ahogy egyes testvérei tovább üldözik az elmenekülőket. Egy hétfőnyi csoport más préda után vetette magát, valahol kint, a sötétben. Az egyik Sosem Született keménypatájú négy lábujján próbált elmenekülni – a lován, súgta egy távoli hang az elméjében –, testvérei azonban követték, orrukát megtöltötte a lény szaga, a halál kivonata. Gondolatban velük tartott, az ő szemükkel látott mindent. Amikor bekerítették, a Sosem Született szitkozódva megfordult, fekete kardja és köpenye szinte része volt az éjszakának. Csakhogy a farkasfivérei és nővérei is éjszaka vadásztak.

Ifjú Bika elvicsorodott, amikor első fivére elpusztult, haláltusája őt is hatalmába kerítette, a többiek azonban felzárkóztak, és bár egyre több fivér és nővér halt meg, erős állkapcsukkal a földre rántották a Sosem Születettet. A lény most fogával védekezett, torkokat hasított fel, és körmeivel felmetszette a farkasok bőrét és húsát, olyan mélyen, mint a kemény karmok, amiket a kétlábúak hordtak maguknál, a testvérek azonban még haldokolva is visszaharaptak. A végén egy magányos nővér verekedte magát elő a rángatózó holttestek közül, és az egyik oldalra tántorgott. Reggeli Kőd, így hívták, de neve, akár a többieké, ennél jóval többet jelentett: deres reggel, a hamarosan megérkező hó csípős illatával a levegőben, a völgyben sűrűn gomolygó köd, jeges fuvallat, amelynek illata a jó vadászat ígéretét hozta magával. Reggeli Kőd felemelte a fejét, és a felhőtakarta holdra vonyítva saját halálát siratta.

Ifjú Bika hátravetette fejét, és vele üvöltött, gyászolt a nővérével együtt.

# Ghalla News

74

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. február

## Statisztika

a 2000. január 24-i  
adatok alapján

Olvasói kérésre ezúttal olyan statisztikát közlünk, ami egy bizonyos fordulósám között levő karakterek átlagértékeit mutatja meg. Értelemszerűen azokat a karaktereket, akiknek nincs meg egy adott szakértelem, nem számoltuk bele az átlagba, mert akkor ezek az adatok értelmetlenek lennének. A meglepően alacsony számok így is annak a következményei, hogy az adott szakértelmet sokan nem fejlesztik (pl. szűrőfegyvert a karaktereknek csak kb. az egyharmada fejleszt), így a sok egyes lehúzza az átlagot. A táblázat első sorában a 181-200., a másodikban a 201-220., a harmadikban pedig a 221-240. fordulások adatai láthatóak.

Ember	22%	17%	22%	Leah:	9,6%	10%	9%	Férfi	85%	82%	87%
Elf	11%	13%	10%	Dornodon:	19%	13%	11%	Nő	15%	18%	13%
Törp	9%	12%	9%	Raia:	16%	20%	23%	Rejtőzködés	19	19	22
Árnymanó	9%	6%	6%	Elenios:	4%	6%	7%	Nyomkövetés	48	54	58
Troll	6%	10%	11%	Sheran:	12%	12%	14%	Lopás	8	7	10
Gnóm	6%	6%	6%	Tharr:	23%	23%	20%	Mászás	5	6	6
Alakváltó	12%	14%	15%	Fairlight:	10%	13%	12%	Csapdakészítés	13	14	15
Kobudera	21%	16%	19%	Chara-din:	4,8%	1,9%	3,5%	Csapdaészlelés	5	6	6
Mutáns	3,7%	5,6%	1,3%	Erő:	30	32	33	Gyógyítás	37	42	42
Viziharc	5	4	5	IQ:	26	27	28	Titkosírás	5	4	6
Ökölvívás	9	8	9	Ügyesség:	27	27	28	Felderítés	11	13	17
Szűrőfegyver	16	17	17	Egészség:	20	21	22	Szörnyidomítás	4	5	5
Vágófegyver	7	8	9	Szerencse:	24	26	28	Teológia	19	20	23
Ütőfegyver	10	14	15	Átlag jószág	279	348	390	Taumaturgia	20	21	25
Lőfegyver	15	16	17	Átlag gonosz	319	335	360	Szerencsejáték	2	1	2
Dobófegyver	13	14	15					Harcművészetek	14	12	16
Összes scalp	53	49	58					Szkanderozás	13	16	18
Átlag szörny	921	1062	1246					Zene	5	8	9
Átlag TP	324965	398048	513997					Szörnyismeret	9	10	10
Átlag varázspont	324	348	382					Pszí	15	12	9
Átlag tudatpont	13	14	15					Zárnyítás	2	2	2
Átlag pszípont	95	82	68					Vadászat	11	12	14
Jó	21%	26%	29%					Bányászat	12	14	15
Semleges	46%	49%	46%					Testépítés	38	27	32
Gonosz	33%	25%	24%					Úszás	4	5	6
								Ordítás	16	14	21

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

# TF-VARÁZSLATOK

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 vagy a kör eleji gyógyulásáé.

színiúleg senki sem fogja ezt a varázslatot használni, még úgy sem, hogy TVP és VP költsége alaposan le lett csökkentve. Majd ha kifogynak a boltokból a DEM-ek...

## VÁROSI TELEPORT (96. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatóidő:** azonnali

**Min. taumurgia:** 8 **Költség:** 110 arany

**TVP:** 10 **VP:** 50

**Használata:** V 96 <x> <y>

Egyértelműen a TF legnépszerűbb nem harci varázslata, hiszen rengeteg időt és fáradságot takaríthatunk meg azal, hogy beteleportálunk a városba, és eladjuk a boltban a felgyülemlett szemeket, esetleg beugrunk a bankba pénz berakni vagy kivenni, és végül megpihenünk a fogadóban, az arénában vagy a fény szentélyében.

A varázslat max. taumurgia x 2 mezőre visz, tehát pl. 16-os taumurgia mellett a (94,53)-as mezőre a (126,21)-től egészen a (126,85)-ig bárholnan beteleportálhatunk.

Vigyázat! Bár az enciklopédia szerint a városi teleport odafelé nem számít a mozgáskorlátba, mégsem hajtódik végre, ha többet léptél már, mint a megengedett lehetséges. Ez úgy fordulhat elő, hogy lépsz 10-et, majd leöled a hátat, ami lehetővé tette a 10 lépést. A városi teleport ezután nem fog működni!

Hogyan működik együtt a demezés és a városi teleport? Ha valaki városi teleport hatása alatt hal meg, a DEM normálisan elrepi valahova, majd legközelebb, amikor nem város mezőre lép, visszateleportál az eredeti mezőre. Ez azért működik így, hogy se városi, sem másmilyen teleporttal ne lehessen a DEMezést arra használni, hogy permanens óriási távolságot tegyen meg a karakter.

A városi teleporttal kapcsolatban ne felejtse el, hogy kelet felé és a csatornán át nem teleportálhatsz vele, csak lakott mezőre visz, és széksztáns kell hozzá. A városi teleportot mágiatöréssel és feloldással nem lehet megszüntetni, és bármilyen teleport hatása alatt vagy, nem adhatsz ki újabbat.

## AGYKORBÁCS (97. pszi képesség)

**Típus:** pszi, támadó

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** D3 sebzés/szint

**Max. hatásfok:** 25D3

**TVP:** - **PP:** 18

**Használata:** automatikus

Egy aránylag költséges pszi támadó képesség, akkor érdemes használni, ha nem vagy nagyon eleresztve varázsponttal, viszont van annyi pszi pontod, hogy körönként el tudj lőni 2-3 agykorbácsot. Költsége miatt a pszi szakértelmet optimálisan fejleszti, nincs anyagi komponense, és semmilyen védekező varázslat nem véd ellene.

Figyelem: az agykorbácsot csak akkor kapod meg, ha már megkaptad a TV varázslatokról szóló enciklopédiát (azaz van már valamilyen támadó varázslatod).

## RÚNAPUKKASZTÁS (94. varázslat)

**Típus:** papi

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** - **VP:** változó

**Használata:** automatikus

A rúnapukkasztás papi varázslatnak számít abból a szempontból, hogy a teológiát fejleszti, azonban nem az istenedtől kapod meg, küldetés teljesítéséért, hanem más, speciális módon tanulható meg (pl. labirintusban).

A keményebb labirintusokban vannak ajtók, amelyeket mágikus csapdák, rúnák védenek. Amikor egy ilyen ajtón átmész, vesztes egy bizonyos életpont mennyiséget. Ha ismered a rúnapukkasztást, automatikusan semlegesíted ezt a varázslatot, annyi vp-ért, amennyit a rúna sebezne.

A varázslatról lehetne vitatkozni, miszerint valaki szívesebben sebződik 100 ép-t, mint veszít 100 vp-t, de felhívom a figyelmedet, hogy a mágikus csapdák nem figyelik sem az életpontodat, sem a menekülés százalékkodat, csak robbannak, és ha demezel, hát demezel. Sok rúna csapdák után van, amikor a karakter amúgy is alaposan le van gyengülve, és nem bír ki egy 100-as sebzést. Aki mégis inkább vállalja a kockázatot, az felejtse el a varázslatot, és kész.

## DEUS EX MACHINA KREÁLÁSA (95. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESTFC

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 10 **VP:** 50

**Használata:** V 95 <mennyiség>

Mit mondhatnék? Amíg a DEM-et 50 aranyért a boltban meg lehet vásárolni, illetve mindenhol lehet találni, való-



**PSZI ACÉLTORONY** (98. pszi képesség)**Típus:** pszi, védekező**Hatódó:** csata**TVP:** - **PP:** 14**Használata:** automatikus

Mivel a pszi támadás aránylag ritka, egy ezek ellen védő képesség sem gyakran használt. Talán célszerű direkt FTV paranccsal beállítani bizonyos pszionikus lények ellen, mint pl. pszi elementál vagy pszi őselementál. A pszi-acéltorony az agykorbács, tudatrombolás, agybénítás és teljes örület támadások ellen nyújt védelmet.

**TUDATKUTATÁS** (99. pszi képesség)**Típus:** pszi**Hatódó:** azonnali**TVP:** 10 **PP:** 20**Használata:** V 99

Ezzel a képességgel a környéken táborozó kalandozókról kapsz listát, faj, vallás és KT ismertetésével. Nagyon praktikus képesség, de a városokban használva, oldalas listát kaphatsz 10 TVP-ért, és ez a tömény infó nem biztos, hogy annyira hasznos lesz.

**VARÁZSITAL FŐZÉS** (100. varázslat)**Típus:** rúna**Hatódó:** azonnali**Min. taumurgia:** 9 **Költség:** 150 arany**TVP:** változó **VP:** 30**Használata:** KT <tárgy> <menyiség>

A varázsital főzés hasznosságát gondolom, nem kell ecsetelnem, rengeteg hatékony főzetet lehet kikotyvasztani, a gyógykenőcsőtől a kristályfolyadékot keresztül egészen a sötét itelig. A V 100 parancsot sosem kell használni, az a fontos, hogy a varázsital elkészítésekor a varázslatot ismerd, és persze legyen 30 vp-d. Bár a varázsitalokat a KT paranccsal készíted, de ez természetesen ugyanúgy fejleszti a taumurgiádat, mint az egyéb V parancsok, A varázsital főzéshez is természetesen először a varázsitalt fel kell találni, vagy máshonnan meg kell szerezned a tárgy infóját.

**TÜKÖRPAJZS** (101. varázslat)**Típus:** rúna, védekező**Hatódó:** csata**Min. taumurgia:** 9 **Költség:** 155 arany**TVP:** - **VP:** 26**Használata:** automatikus

Egy praktikus varázslat, amely tökéletesen megfelel egy bizonyos célra: nem fog többé TVP elúszni az orgoró vagy a kőkorszaki szakki kacsinása nyomán. Ami különösen jó, hogy a két komponens közül a nehezebben beszerezhető, a kőszemet úgyszólván mindig kinyerjük, amikor a varázslatot használjuk, tehát csak a tükörről kell gondoskodni. A tükörpajzst nem kell külön FTV-zni, a program kiválasztja a TV listából, ha szükséges.

**SORVASZTÁS** (102. varázslat)**Típus:** papi, támadó**Isten:** LC**Hatódó:** 1 kör/sorvasztás**TVP:** - **VP:** 20**Használata:** automatikus

A sorvasztás tipikus szivató varázslat, a harc során semmilyen jelentősége nincs. Az áldozat minden lépésnél (labirintusban is!) sebződik, és ez néha elég kellemetlen lehet. A varázslat persze legoptimálisabb egy labirintus mélyén üldögélő farkaodar varázslónak, játékos helyzetben valami durvább szivatást használnék (ha van). A varázslatnak nincs anyagi komponense, és nagyon nehéz a mentődobást megdobni ellene.

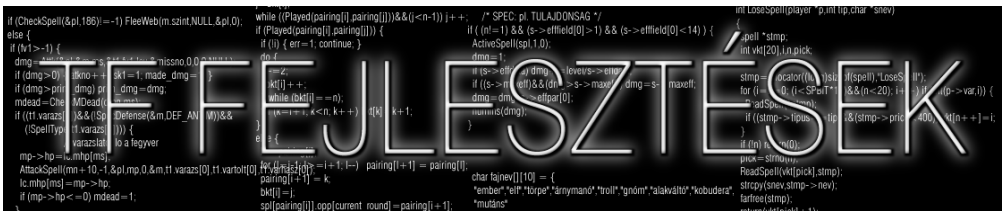
**ENERGIAPAJZS** (103. varázslat)**Típus:** papi, védekező**Isten:** LD**Hatódó:** csata**TVP:** - **VP:** 20**Használata:** automatikus

Az energiapajzs tökéletes védelmet nyújt az energiátámadások (tisztítótűz, energiafolyam és energiátűske) ellen. Vigyázat, a tűz és villám nem számít elektromosságnak! Mielőtt a jók felhőrdülnének a varázslat miatt, felhívom a figyelmet a varázslat idézési költségére, anyagi komponensére (trikornis szarv), és arra, hogy a varázslatot a gonoszok csak nagyon sokára kapják meg. És akkor még mindig ott lesz a varázsszem... Mindezek mellett lehet arról vitatkozni, hogy mennyire durva az energiapajzs az olimpián, de szerintem van olyan védekező varázslat, amelyet ennél érdemesebb ott alkalmazni.

**TÉRKÉPELEMZÉS I.** (104. pszi képesség)**Típus:** pszi**Hatódó:** azonnali**TVP:** 30 **PP:** 50**Használata:** P 104 <labirintus>

Rengeteg időt és fáradságot spórolhatunk meg, ha egy labirintusról a térkép mellett azt is tudjuk, hogy az ajtóik közül melyiket hogyan lehet kinyitni, még akkor is, ha ez 30 TVP-be és 50 PP-be kerül. A varázslat enciklopédiájában egyébként részletesen le van írva, hogy milyen információk szerezhetők meg a labirintusba levő ajtókról. Más kérdés persze, hogy az interneten már rengeteg labirintus teljes leírásához hozzá lehet férni, így a térképelemzésnek legfeljebb egy-egy újonnan felfedezett labirintusnál van jelentősége, illetve ha nem akarsz a felfedezés örömét elrontani, és nem használod fel a máshonnan megszerezhető információkat.

TIHOR MIKLÓS



## ÚJ TÁRGYAK ÉS SZÖRNYEK

Nemrégiben néhány új, kvazárból és mithrilből készíthető tárgy került a programba. Ezenkívül alkottam néhány új szörnyet is, de ezek nem felsőligás fiúk, inkább középszintűek. Azon kívül, hogy a grok-képződménynél táposabb másznilalókban, ha a minimális szükségesnél legalább 4-gyel több a mászásod, plusz egy szörny jön, beraktam azt is, hogy ilyen esetben mindig jön szörny (egyéb esetben ez 2/3 esély volt). Ez mély kutakra és grok-képződményekre is igaz, amellet, hogy ott továbbra is csak egy szörny jön.

## QUWARG INVÁZIÓ

Megindult végre a quwarg invázió. Összesen 7 fészekből (ebből kettő a csatorna keleti oldalán van) özönlenek elő az ocsmány férgek. A megfigyelések szerint a quwargok ún. irdatlan mélységű quwarg gödrökből jönnek elő, ezek a támadó csapatok gócpontjai. Ezek körül négy me-

ző sugarú körben mindenhol quwargok nyüzsögnek. A terület legszélén a quwargok normális méretűek vagy gyengébbek, de ahogy egyre közelebb haladunk a gödörhöz, úgy bukkannak elő az egyre nagyobb quwargok: a gödör közelében nem ritka a normálisnál négyszer erősebb quwarg lény!

Nyilvánvaló, hogy aki félti az irháját, az a veszélyeztetett terület peremén kezd a quwargok irtását. Ha elég sok rovar elhullik, akkor a perem beljebb tolódik, azaz a rajzás csak négy, három stb. sugarú körre szorul vissza, és persze a peremen mindig gyenge quwargok lesznek.

Mint az invázióban résztvevők észrevették, a program kategóriánként számolja, hogy ki milyen quwargból hányat győzött le. Ide csakis az invázió területén leölt quwargok számítanak. Nyilvánvalóan, ha esetleg :) sikerül a quwarg inváziót megállítani, a városok jutalmat fizetnek a kalandozóknak, teljesítményük arányában. Természetesen a quwargok öldöése önmagában nem elegendő a gödör mélyén folyó sötét dolgok megállításához, feltehetően van más teendő is...

Itt jegyezném meg, hogy a program igyekszik mindenkinek neki megfelelő ellenfelet generálni, tehát a 15. szintű karaktereknek nem kell ősquwargokkal szembenézniük.

Azt is bizonyára észrevettétek, hogy az inváziós területeken a különösen ellenálló phua és mίνosz kúpok kivételével minden tereptárgy eltűnt, növények, épületek és még szörnyfészkek is. Az invázió végével az eltűnt dolgok visszajönnek illetve visszaépülnek, úgyhogy nem kell aggódni.

## KT KÉPESÉGEKRŐL ÉS A LOPÁSRÓL

Mint bizonyára sokan tudják, nemrégiben egy tolvaj KT kifejlesztett egy képességet, amely segítségével épületekben (pl. fény szentélye, aréna) is tud lopni. Több játékos rettenetesen felháborodott ezen, ezért szeretném velük megosztani a véleményemet.

Lopás a kezdetek kezdete óta van a játékban, és ez ellen számos módon lehet védekezni, illetve sikerének az esélyét csökkenteni. Az utóbbi években több olyan épület is bekerült a játékba, amelyekben a tolvajoktól tőkéletes biztonságban vannak a kalandozók. Nem csoda, hogy aki már réges-régóta mindig ilyen helyen táborozik, az el is felejtette, milyen az, ha meglopják. A tolvajok azokon a kevésbé tápos karaktereken élőködnek, akiknek nincs energiájuk és erőforrásuk arra, hogy minden forduló végén biztonságos helyre vonuljanak.

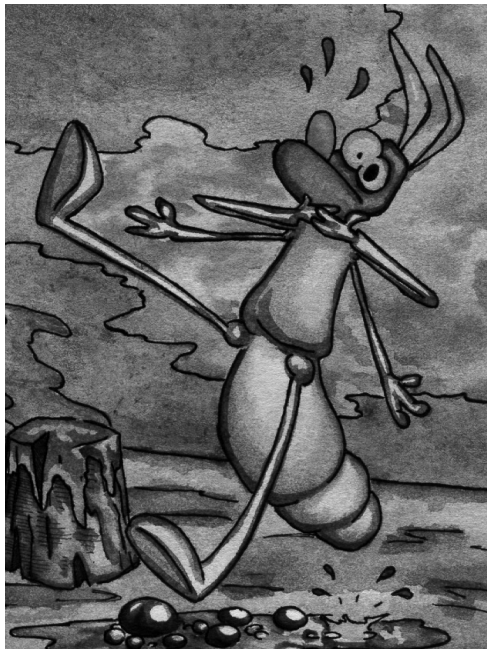


Ezt a rendszert mindenki elfogadta, nem volt vele semmi probléma (bár ha 8 mezőnként lenne egy fény szentélye, akkor feltehetően már nagyon sok petícióz kap-  
tam volna a tolvajoktól). A csatorna túlóldalat ez már problémásabb volt, hiszen ott mindenki az arénában tá-  
borozott, tehát gyakorlatilag képtelenség volt lopni, hiába  
ölt valaki rengeteg energiát a lopás szakértelmének fej-  
lesztésébe. Az egyetlen logikus dolgot tette a tolvaj KT,  
amit tehetett: kifejlesztett egy képességet, amellyel az aré-  
na problémája megoldódik.

Sajnálom, hogy sokakat megloptak a képesség kifej-  
lesztése után, olyan helyen, ahol biztonságban érezték  
magukat, de ezért csakis a tolvajokat okolhatják. A közbiz-  
tonság romlásába vagy bele kell törődni, vagy tenni kell  
ellene a számos, rendelkezésre álló eszközzel (pl. saját vé-  
dekező KT képesség kifejlesztése), a játékvezetőnek való  
panaszkodás helyett.

Amit jogosnak érzek és ezért engedélyezni is fogom:  
ha egy épületből lehet lopni, akkor csapdát is lehessen  
ott állítani. Ezen kívül megfontolom bizonyos lopás mí-  
nusz bevezetését egyes nehezen megközelíthető épüle-  
teknél (fogadó, templom) de a fény szentélyénél és az  
arénánál, amelyek nagy, nyitott térségek, ez nem lenne re-  
ális.

THOR MIKLÓS



# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatsz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
  - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
  - ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
  - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
  - ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
  - ♦ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
  - ♦ TF-es és KG-s infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
  - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
  - ♦ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
  - ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
  - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ERDEMÉS BENEZNI.**

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



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

Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00



Az alábbiakban egy igen érdekes táblázatot olvashattok. A lista az internet-es licit alapján készült (aki nem tudná, ez egy olyan árverésszerű aukció, ahova a karakterek tehetik fel tárgyaikat, hogy aztán más karakterek licitáljanak rájuk), és egy egyszerű képlet alapján azt mutatja, hogy jelen pillanatban (február 2-án) az egyes tárgyakat milyen értékesnek tartják a kalandozók (aranyban kifejezve). Az első oszlopban az Alanori csatornától nyugatra kialakult árat láthatjátok, míg a második oszlopban a csatorna keleti partján használatos. A harmadik oszlopban láthatjátok, hogy hány alkalommal szerepelt az adott tárgy a liciten (ez nem egyezik meg az eladott darabszámmal, mert egy tételben akár több ugyanolyan tárgy is szerepelhet). A listában csak olyan tárgyak szerepelnek, amelyeket legalább tíz alkalommal adtak-vettek a kalandozók. Ahol nem szerepel ár, ott az adott tárgyat az adott helyszínen még senki nem adta el illetve vette meg.

Agyartór (#420)	1878	10	Ketrec (#216)	126	37	Ragasztó (#83)	7.6	2.0	20		
Álompor (#396)	6.1	5.6	85	Kis vaspajzs (#159)	49	46	Regeneráló gyűrű (#254)	341	122	32	
Arany masszariasztó (#437)	353	108	24	Kristályfolyadék (#449)	90	50	28	Rejtőköpeny (#277)	29	30	
Arany papi karkötő (#309)	426	56	109	Kristálygömb (#265)	18.4	22	Remákszív (#264)	161	59	182	
Aranytű (#272)	22	10	Kvazár (#244)	53	37	26	Roxati zárfaló (#314)	801	183	19	
Arx formázó minta (#298)	314	204	40	Kvazár kard (#297)	7800	303	14	Roxati üvegszem (#443)	355	116	12
Bey formázó minta (#299)	100	47	29	Kvazár kesztyű (#445)	751	125	34	Rughar gyűrűje (#518)	3103	1765	17
Bogyógránát (#430)	93	31	22	Kvazár pajzs (#296)	234	28	28	Réz masszariasztó (#436)	52	14	
Borkonyó hibe (#312)	24	32	32	Kvazárszak (#266)	396	164	71	Réz papi karkötő (#307)	18.6	103	
Bronzhegy nyíl (#94)	9.8	2.2	Kőosz szimbólum (#361)	269	11	19	Rövid kard (#171)	64	24		
Bronzpáncél (#90)	42	13	Láncing (#222)	91	32	32	Rókarok (#124)	28	73		
Bumeráng (#249)	14.5	45	Láncesztyű (#230)	144	40	77	Sallank karom (#128)	7.7	19		
Bíbor erőű (#291)	271	70	98	Madártoll (#112)	1.7	33	33	Shinai gömb (#348)	148	84	132
Cru formázó minta (#300)	141	106	28	Mandibulakasz (#127)	55	25	65	Smaragd védőgyűrű (#223)	802	631	50
Csontpálya (#329)	61	29	95	Manifeszt.nyilván (#214)	23	23	Spiritusz (#170)	3.6	21		
Csuklyavirág (#133)	3.5	1.4	14	Mithril (#352)	87	95	35	Szent jogar (#150)	38	38	123
Cápaölő tör (#480)	169	80	38	Moa burát (#384)	141	35	33	Szent kulacs (#285)	1007	114	21
Deus ex machina (#1)	49	24	Moa gyémánt (#385)	737	788	47	Szinyon (#389)	156	48	94	
Din formázó minta (#301)	140	74	23	Moa gyöngy (#378)	67	46	34	Szürke bőrkesztyű (#271)	59	19	
Drótször (#37)	2.1	83	Moa jádeók (#382)	105	151	42	Szmaryshermény (#69)	7.0	25		
Eldaran karkötője (#373)	179	70	96	Moa sztalizátor (#386)	705	622	44	Sáfrányor (#211)	38	32	158
Eldereth szilánk (#512)	255	16	Moa obszidián (#380)	51	41	30	Sárga erőű (#276)	42	86		
Era formázó minta (#418)	1500	354	33	Moa rubin (#379)	794	731	59	Súlyzó (#347)	121	83	41
Ezüst papi karkötő (#308)	64	158	Moa smaragd (#377)	623	624	76	Tharodon esszencia (#328)	117	18.2	127	
Ezüsthegy nyíl (#323)	23	7.7	13	Moa zafir (#381)	207	178	44	Tharr keresztje (#287)	827	184	57
Ezüsthegy lánzsza (#324)	56	19	Moa üveggyömb (#383)	16.1	7.9	19	Tharr pajzsa (#459)	1325	11		
Ezüsthurken (#327)	23	10.7	22	Morgan sipkája (#466)	1826	15	15	Tolmokov koktél (#351)	24	14.4	30
Ezüsttoll nyíl (#363)	244	184	83	Mérg. ubuk dobónyíl (#188)	10.6	11	11	Tüske (#22)	1.2	22	
Ezüsttör (#322)	36	20	Mérg. vas dobónyíl (#190)	22	12.6	13	Téfece-agy (#172)	18.4	16.1	12	
Fairlight köpenye (#303)	684	74	20	Mágikus koponya (#279)	558	58	26	Ubuk dobónyíl (#138)	9.2	13	
Fekete büröcszma (#247)	47	14	Mágusölő (#422)	930	17	17	Ugh méreg (#166)	2.8	2.2	15	
Fekete kehely (#283)	579	164	36	Mászkamó (#165)	60	15	Umbatari karkötő (#278)	48	59	102	
Fokhagyma (#403)	47	17	Nagy vaspajzs (#161)	123	54	54	Varkaudar szablya (#516)	67	14		
Fpi formázó minta (#419)	1900	974	30	Obszidián karkötő (#229)	43	148	148	Varkaudar csizma (#317)	127	21	
Galachmit (#310)	443	394	175	Obszidián tüske (#481)	38	11	11	Vas dobónyíl (#189)	20	20	
Grifftojás (#179)	16.8	30	Óndarab (#85)	4.1	14	14	Vasalt bunkó (#181)	94	45	30	
Gromak bőr (#268)	14.1	14	Ónix masszavadtó (#438)	225	151	17	Vashegyű lánzsza (#182)	53	75		
Gromak páncél (#270)	98	83	Optiri agyúsisak (#315)	718	77	36	Vassisak (#160)	65	76		
Gyöngymangó (#135)	11.0	12.2	164	Pengepajzs (#425)	3072	974	15	Vasvert (#164)	185	63	
Gyógykenőcs (#313)	141	31	39	Pirkít (#153)	4.3	64	64	Vaserc (#152)	4.1	82	
Gór formázó minta (#444)	185	113	15	Praglonc hártya (#215)	402	390	31	Vámpirtör (#364)	1850	864	32
Harci kalapács (#174)	97	25	25	Pszí-kő (#248)	1914	164	168	Ximox szív (#213)	71	25	84
Hosszú íj (#111)	50	20	Pukkanó tücsapda (#336)	32	14.4	11	Zafir erőű (#397)	887	287	32	
Kaja (#2)	1.0	0.5	229	Putar kristály (#239)	34	32	131	Zangrozsi csizma (#451)	598	160	80
Kaktusztüske (#114)	1.1	0.2	53	Purifikátor hajú (#269)	35	50	131				

## ÁTADÓ

☐ Átadó egy 17. forduló kobudera férfi, 5. szintű pár forduló lemaradással. Ugyanitt átadó egy 7. forduló alakváltó férfi, 3. szintű, semmi extrával és sok lemaradással. Átadó még egy elf férfi, 2. szintű, 8. forduló, és neki is sok lemaradása van. Ezen a telefonszámon érdeklődhetsz: 99-320-230, vagy írhatysz levelet is, a címem: 9400 Sopron, Mátyas király u. 34.

### Zsoldoskatoná (#3230)

☐ Átadó egy 17. szintű, 151. forduló (sok lemaradással) troll. Értékei: 35, 24, 24, 16, 18, 9, magas max. VP, EP, útj 23, dobó 17, tau 17, testépítés 11 (támadás 19), majdnem az összes alapvarázslat. Thrar hívó. Cuccok: rejtőköpeny, vasalt bunkó, harci kalapács, ezüst papai és obsidián karkötő, ezüst surikenek + kacsatok. Érdeklődni lehet: 27-317-652.

### Géza

☐ Játékosok! Anyagi okok miatt meg kell válnom a következő karaktertől: kb. 100. forduló alakváltó, 170. játékhéttel és 17 extrával. Alapfelszereléssel és fegyverzettel van ellátva. Sheran pap, de nem jutott még elég magasra a papi ranglétrán, kezdő varázsló és jó harcos. Ministráns, 2-es tau, 19\* szürő. Van 7 KNO-ja, 2 TNO-ja és 14 MXTU-ja. Még sok mindent tudnék írni róla, de ha érdekel keress meg a 66-259-025-ös telefonon a hétvégék folyamán! Ferit kér! Ja, és megvan az összes fordulója, amit vele adok.

### Király Ferenc

# APRÓK

☐ Átadó egy 123. forduló alakváltó, a Változás Gyermekei KI tagja. Kb. 10 forduló lemaradása van. Érdeklődni lehet: 30-201-9163.

### Feicht Szabolcs

☐ Bármilyen karaktert átvennék Shaddartól keletre. Az átvételt én fizetem. Csak a csatorna nyugati oldalán lévő karakter érdekel. Cím: Németh Balázs, 3765 Komját, Malom u. 11.

### Fénylő Isir (#2937)

## KAPCSOLAT, KONTAKT

☐ Karakterem december közepétől nem lépett, és nem is fog lépni, ezért mentális leveleket nem tudok fogadni egészen március 25-ig, valamint nem tudok AK-t vásárolni. Addig kérem, használjátok az alábbi címet: 1044 Budapest, Székesűlő sor 25., vagy benjoyce@egon.gyaloglo.hu. Ez nem csak a TF-es, hanem az ÖV-s karakteremre is vonatkozik: Artus ben Joyce (#2626), a kedvenc és Char-ton Therapyt Duceum (#7646), a puhány.

### Makai Péter Kristóf

☐ Szívesen leveleznék kobuderákkal. Acélöklő szeretnék lenni, ezért az ő leveleiket különösen várom. A vallás nem számít. Bárki írhat. Egyébként én még Leah hívó vagyok, de hamarosan semleges leszek. Köszönöm hozzá a segítséget az aranypikelynek.

### Kan-Ho Shang-Xen (#4110)

## SZERELEM

☐ Kedves alakváltó férfiak! Egy társtalán leány keresi a párját, hiszen már oly sok ideje itt él, hogy elunta a magányt. Valaki kell neki, aki segíti, hisz eddig még senki sem támogatta, pedig rászorulna. Azok jelentkezését várja, akik már legalább 20. szintűek, és jellemük semleges. Részletes kapcsolattartás is feltétele a találkozásnak. Nem futó kalandra vagyuk. Ha az kellene neki, akkor nem e módon keresné azt, akizhe jó lenne kicsit tartozni. Leveleket a mentális szférára várók!

### Szürke Csillag (#1201)

☐ Sürgősen kerestetik Elenios pap Libertan környékén, házasságkötés céljából. Tel.: 365-8550 (Haidegger Tamás).

### D. D. R. (#2801)

## SEGÍTSÉG

☐ Helló! Most az olyan árnymanó fajtársaimhoz szólok, akik tudnának segíteni egy kezdő tolvajt (TF térkép, beajánlás tolvaj KI-ba stb.) Aki tud segíteni, annak előre is köszönöm.

### Garbic Junior (#1477), a kezdő tolvaj

# APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF, KG vagy ÖV játékos ingyen adhat fel apróhirdetéseket, melyeket az újság végén, fajtánként csoportosítva olvashattok. A hirdetés feladásának módja: egy külön papíron küldd be a hirdetést az 1680 Budapest, Pf. 134 címre, vagy add fel a fordulóddal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF, ÖV vagy KG hirdetésről van szó! Hirdetéseket e-mailben is elfogadunk, de csak olyan formában, amiben windows-os ékezetek vannak, és a word 7.0-ba gond nélkül átmásolható. Legjobb, ha winworddel írod meg, futtatsz rá egy helyesírás ellenőrzőt, majd csatolod egy mail-hez. A hirdetések megjelenésének feltételei:

- A hirdetés legyen rövid! (maximum 1/2 gépelt vagy 3/4 kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-több azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűvel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

□ Kedves kalandozók! Köszönöm a sok levelet, melyekkel elhalmoztatok. Továbbra is várom információis leveleteiket, melyekre szívesen és legjobb tudásom szerint válaszolok. Tehát kedves kalandozótárs, ha elvi vagy gyakorlati kérdésed van, vagy néhol tapasztalatlannak érzed magad, akkor fordulj egy immár négy éve játszó játékoshoz, aki biztosan válaszol neked. E-mail: ige@freemail.hu.

#### Sirrus D'Laibo (#331)

□ Két kisebb fajta segítséget szeretnék kérni. Ha valaki Qvill környékén jár, megköszönném, ha adna egy INFót a vasról. Szeretném megismerni (F) a vastárgyakat, de csak pirkétem van. Szóval IN 4110 x vas (az x tetszőleges lény, ha lehet akkor fémbontó szőjér legyen). 2. Nem tudok szörnyidomást szeretni, vagyis a FOM parancsot sem sikerül megismernem. Van kötelem és a dobóháló is ismerem. Szeretném, ha segítene valaki egy kobudérának, hogy szörnyet foghasson. Előre is köszönöm.

#### Kan-Ho Shang-Xen (#4110), a tudásgyújtó

□ Kezdő kalandozók! Én itt az 1-4. fordulósokra gondolok. Ha kellene néhány tárgy infója, szívesen segítek. Igaz, én is kezdő vagyok (legjobb karakterem 10. fordulás), de szeretnék segíteni. Van egy kikötés: akinek segíték, az ad egy botot (remélem ez nem okoz gondot) az A parancsnak. Na, ha érdekel a dolog, akkor írd a mentális számomra. Üdvözlettel, és mindenkinek jó kalandozást kívánok.

#### Dertenk Winzar (#2961)

□ Üdv kalandozók! Ha tud valaki, kérem segítsen a következőkben. 1. Kellene griffjások (csere, megvétel) vagy griff-fészkek abszolút koordinátái. 2. Keresek egy kezdő, meglapható áldozatot, akitől lophatnék aranyat. Jutalmul adnék neki valami apróságot, és persze az aranyat is visszaadnám neki. 3. Infók kellene ragyás burástyárról, igaz nekem még erős, de nem árt felkészülni. Aki tud még segíteni Fairlight küldetéseiben, annak megköszönném. Üdv mindenkinek! A Fairlight hívó alakváltó:

#### Krontel (#4153)

□ Üdvözelem minden kalandozónak! Új vagyok köztetek itt a Türlélők Földjén. Ezért lenne szükségem infókra, tárgyakról és elkészítéstükről, szörnyekről, épületekről... Egyszóval minden érdekel. Aki tud és akar segíteni, az írjon a 1174 Budapest, Ady E. u. 78. címre, vagy a (#2839)-es mentális számra. Előre is köszönöm!

#### Trickster (#2839)

□ Várom olyan kalandozókat, akik jelentkezését, akik elküldenek nekem Sheran illetve Elenios beáldozásához szükséges tárgyak listáját, valamint térképeket és bármilyen információt tárgyak elkészítéséről! A nyíl és íj készítésének módja is érdekel. Címem: 9900 Körömd, Rákóczi F. út 23. 3/7.

#### Kucs Már Zolt

### SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ A Változás Gyermeketi KT felvételre keres öt fő mentalista kutatót. A kutatókkal szemben elvárt követelmények: erkölcsi bizonyítvány (a jelölt nem CHD hívó), alakváltó faj, elkötelezettség a KT céljai iránt, aktív életforma (rendszeres, minimum havi egy lépés, megjelenés az olimpiai gyűlésen). A kutatók jövedelme és más juttatások: jövedelem megegyezés szerint, sportolás lehetőség (kivívás),

várászpont (csak aktív fejlesztőknek), tudatpont (a fejlesztés arányában), mentális főlény (a fejlesztés arányában). Jelentkezni lehet az (#5545)-ös mentális számon. A Változás Gyermeketi KT ügyvezető igazgatója: **Harvestor Agenor (#5545)**

□ „A dal a bárd legbatalmasabb fegyvere. A dal ott van mindenütt, a mindennapi életünkben vagy akár a legvéresebb csatában is fellelhetjük. Ha kell szerelemről szól, ha kell mély gyászról, életről vagy szörnyű halálról. A dalnak saját érzésével rubázza fel a dalt, ami így még a legkeményebb szívet is megtöri, a beveny érdeklődésből szerelmet kovácsol, vagy a kardnál is mélyebb sebet ejt...” részlet Öngyilkos Álom A dal c. munkájából. Az Összhangzat KT nevében:

#### Öngyilkos Álom (#3297)

□ A lant még egy utolsó pendül, hangja sokáig táncolt a híron, majd elhal az is. A bárd befejezte énekét, ajkait nem hagyja el újabb szó, dalának varázsa azonban még hosszan nyújtózik a közönség felett. Egyszer aztán megmozdul valaki, megtöri a harmóniát. Valami véget ért... Az Összhangzat KT nevében:

#### Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Dragonball KT? Ne! Már semmi sem szent? Üzenet: ne alkuljatok meg! És itt most nem csak arról van szó, hogy nem bírom ezt a sorozatot, hanem arról, hogy felborítaná a játék légkörét, azt pedig már megtette az alpesi tehén (Milka). Ez kb. olyan szintű, mint amit az egyik barátom csinált a M.A.G.U.S.-ban: Yneven, Conan nevű barbárjával, oldalán Atlantis kardjával, köhögve lánzsával gyakorolt. Úgy undorító? De az még elmeig, futó elmezavar. De ez maradandó, és 3000 játékos érint. I. 12.

#### Seron (#4517)

□ Gonoszok! Elsősorban azokhoz szölok, akik még nem tagjai egyetlen Közös Tudatnak sem. Miért van ez? Még nem talált meg a neked való közösséget? Akkor ajánlanám figyelmetekbe az Invíziót. Bár szépen gyarapszunk, de akad még hely sokak számára. Célunk, hogy segítünk és egygő kovácsoljuk Erdauin sötét lelki kalandorait, felvegyük a harcot a fehér aurájú kalandozókkal. Ha hasonló elképzeléseid vannak, gyere lépj közeink, a Sötét Invízió Apostolai (#9148) Közös Tudatba! Érdeklődni lehet bármely tagunknál, vagy a legfőbb Invíziótornál, Acid el Sinistrénel (#4706).

#### Lord Raver (#5726), invíziótöri érek

□ Ha a jelenlegi Tharr hívókat, akik még nem léptek be KT-ba, és a leendő Tharr hívókat érdekelne egy új Tharr, vallási KT gondolata, úgy üzenjenek mentálisan, vagy írjátok meg véleményeteket, gondolataitokat a következő címre: Bálint András, 4501 Kemece, Táncsics M. út 21.

#### Bruce Lee (#1911)

□ Olyan kalandozók jelentkezését várjuk, akiket érdekel a Végítélet Várói. Bővebb infó: Eliner Thanatos (#1102), Jander S. Mcload (#2683), vagy nálam.

#### Daniel Mcload (#5519)

□ Troll fajtársam! Ha még nem talált magadnak megfelelő KT-t, akkor ne habozz, írd nekem, és küldök infót újonnan alakuló faji tudatunkról. Várom minden érdeklődő levelét. Címem: Kovács Norbert, 1118 Budapest, Brassó u. 169-179. D/1.

#### Moloh (#1300)

□ Tudatom dallama hozzáfónódott az Összhangzathoz. Mostantól az én szólomatom is tartalmazza eme tudati szímfóna. Szeretnél részt venni a dallam tökéletesítésében? Akkor fond össze tudatod a miénkkel!

#### Gilgarat (#2615), a troll poeta

□ Úgy láttam, szép dolog védőörizetet fogadni egy frissen alakult KT-nak. Na most, a női KT-nak ott vannak a fajtársaim, ezért én úgy döntöttem, a Sárkánysem KT-t nevezem ki védecemnek. (Lehet, hogy nincs rá szükségük, de mindegy.) Szóval, ha valamelyik csúnya Elenios hívó bántana titeket, csak küldjétek karakterszámot (dotyo@freemail.hu-ra), a hatás garantált... Egy „átközöds kedvű Múmia”

#### „puhatestű” Luke

□ Üdvözlét kalandozók! Ezzel tudatom mindenkivel (aki még nem tudja), hogy földi időszámítás szerint 1999. november végén szövetségünk, A Technika Ördögei Közös Tudati szintre emelkedt. Célunk a múlt, a moa birodalom valamelyikének újbóli megismerése és megértése. Mindenki, aki úgy gondolja, hogy magavágyó tudná tenni ezt a célt, és érdekelne KT-nk, az írjon vagy telefonáljon vezetőinknek, Dicső Lovagnak (#1613) (Kiss Viktor, 8105 Pétfürdő, Mikes Kelemen út 39., tel.: 88-478-648), esetleg nekem (Kis Ferenc, 6400 Kis-kunhalas, Felsőregészölök 250/b, tel.: 77-428-651)!

#### Oref al Kismet (#2026)

### VERS

□ CHARA-DIN PAPJA  
Chara-din te bős te bajnok,  
Sosem látom én az arcod,  
De ba úgy kívánod én érted megalok,  
Mert nem vagyok más mint a te papod.

Sokunkban megvilágosult a tudat,  
Hogy te vagy az ősi pszéltel,  
Körültött minden szót bold,  
Élő melletted régen volt.

Szavaidat sokan lesik,  
S parancsaid bűn teljesítik,  
Ha szavad balált akar,  
Akkor a Sötétség mindent eltakar.

A sötét földön tbargodanak bada pszúit,  
Miközben ők téged dicsőiteneik,  
Eme földön a Káosz Lordjai követnek,  
Cselekedeteikért én téged el nem itélhetlek.

E földön sokan érik,  
Életüket lábad előtt végzik,  
Ezért választalak én téged,  
Végzetét minden fénynek.

S ba egyszer ékkövet kapok,  
Rúnakövebezb robanok,  
A beáldozásb minden bész  
Remeg a kéz, agyam téged igéz.

Hirtelen óriási szél, támad,  
Hatalmas fellegekben száll a por,  
Gyorsan közeleg a vibar,  
S majdnem magával sodor

*De azért a tervemért kiállok,  
Nem érdekelnek az átkok;  
Melyekkel kalandozók, megbobálotk  
Tudom már, hogy Chara-Din papjává válok.*

A versemhez szeretnék annyit hozzá fűzni, hogy nem akarok éh a hústömeg papja lenni. Csak mivel folyton CHD ellen támadások olvasok, és egy picit unom. Úgy gondoltam írrok néhány új sort is. A másik ilyen dolog a GN színvonal: „a GN színvonal a mélypontot van” – most főleg hisz én is írtam bele. (#4332)

## ÜZLET

☐ Beáldozáshoz rókafarkat vennék Qvillben. Aranyban fizetek, sürgős lenne. Tel.: 82-446-277 (Akos)

**Mordax (#4291)**

☐ Kalandozók! Vásárolnék vashegyű lándzsát, bronzpáncélt, bronzpengét, griffotjást, réz papi karkötőt. Bizonyos ékszeres is érdekelnek. Shaddartól keletre keressetek! **Bruce Lee (#1911)**

☐ Qvill környékén keresek: egy zöld üveget ragasztóval és nagy szükségem lenne egy obsidián karkötőre. Továbbá a következő tárgyakról megválnék: 4 ezüst nyaklánc és egy furulya. Egyébként vennék még vasat és pár cepp spirítust is. Előre is köszönöm! **Kan-Ho Shang-Xen (#4110)**

☐ Sötét tekerestet vásárolnék! Fontos! Shaddartól keletre. Irányár: 70 aranypénc. Cím: Németh Balázs, 3765 Komjáti, Malom u. 11.

**Fénylő Isír (#2937)**

☐ Sziasztok! Először is szeretnék kalandozókban gazdag boldog új évet kívánni mindenkinek! Gatín körül vagok. Érdekel vashegyű vagy vas+pírkít, esetleg bumeráng vagy lajhárcsont. Mentálsi Teknős (#4109)! Te nem tudsz erre jönni? Na hal!

**Daniel Mcload (#5519)**

## EGYEB

☐ Tisztelt kalandozók (ha nem vagtok, akkor is)! Én még csak két hónapja vagok a Türlélok Földjén kalandozó (8. fordulás), azaz ennyi ideje kalandozom, de lenne hozzászólásom a dolgokhoz. 1. Az AK-ban jó páran azt írják, hogy a tápolás milyen hűlyeség. Nos, szerintem egyáltalán nincs közőtök hozzá, hogy ki mit fejleszt a kataraktén. Először is az ő pénze. Ha pedig csak azért bead be egy istenhez, hogy tápolhassa a karakterét, és ezt az isten megengedi, akkor meg annyi közőtök sincs hozzá, mint tyúknak az abc-hez. 2. Ilyen hűlye tápolás duma helyett inkább infókat írjatok. 3. Hagyjátok békén az árnymanókat (és minden más fajt)! A 7. és 8. fordulás között megpróbált lógni egy árnymanó. Engem nem zavart volna az sem, ha sikerült neki, de hát így főleg nem zavar. De az már idegesített, hogy egy elf lopott meg majdnem. A lopást hagyjátok az árnymanókra. 4. A gonosz istenek híveinek kihívását is unom már olvasni. Adj ki rá egy T-t, aztán jól van! Mindezt csak egy kezdő véleménye. Béke veletek! Üdvözléssel, Raia leendő papja:

**Arkszin Hakt (#2284)**, az alakváltó

☐ Tharr templom építésében szeretnék részt venni. Ha lehet, minél közelebb a csatornához. Üzenjetelek!

**Attília 99-311-319**

☐ Kedves kalandozótársaink! Köszönjük mindenkinek, aki részt vett a „zanpusztítási” akcióban. Eddig nagyjából húsz kalandozó írta meg, hogy végzett a nála lévő kártevőkkel: az ő adataik alapján decemberben legalább 102 kisebb zand elűnt Gallárról. De nyilván sokkal többen voltak olyanok, akik csendben cselekedtek. Tehát a szkeptikusok véleménye ellenére az akció igenis értékes eredményeket hozott; mindazonáltal hiba lenne azt hinni, hogy már nem fogunk találkozni ezzel az élősködővel. Természetesen a továbbiakban is igyekszünk a lehető leggyorsabban terjeszteni a főnixotlat, ám, hogy ez mennyire fog sikerülni, az már Rajtakot is múlik! Szaporítsátok, terjesszék a pelyheket, és a későbbiekben is ajánljuk a H 544 100 parancsot azoknak, akiknél elszaporodott a kártevő. Ami sokak számára nem volt világos: 100 VP árán nemcsak egy, hanem az összes kisebb zand megsemmisül (ez változott az eredetiehez képest). Végezetül egy ötlet Elenios azon vállalkozó kedvű híveinek, akik már őt-hat főnixotlat rendelkeznek. Ők nyugodtan bővíthetnek egy-két kisebb zant (pl. V 20 544 2), hiszen ez semmiféle kárt nem okoz nekik (a forduló végén megsemmisül), és az „áldozat” minden bizonnyal örüljön fog-ezzel a bővülés rossz hírére is lehetne javítani valamiképp. Szép álmokat kívánunk mindenkinek!

I. 6. **Álomörzök (#9101)**

☐ Már egy éve annak, hogy utóljára jelent meg saját nevemmel fémjelzett cikk eme lap hasábjain. Akkor és ott kifejtettem valamelyest, hogy miért vonulok vissza a nyilvánosságtól. És most mégis itt vagyok, de csak azért, hogy újabb bejelentést tegyek. Az utóbbi idők történései, istennőm hite, és sok egyéb olyan dolog, amit még én sem értek igazán, arra ösztönöz, hogy meg tegyem a következő lépést. Én, Nardaal, a Róka, ezenel bejelentem, hogy a jövőben radikálisan lecsökkentem a mentálsi üzenetek küldését a túlélok felé. Egyúttal bocsánatot kérek mindazoktól, akik már most is hosszú holdhónapok óta várják válaszomat. (Nevüket nem írok, mert nagyon sokan vannak.) Kedves ismerősök, ismeretlenek! Tudnotok kell, hogy ezen döntésem nem azért születik meg, mert értelmetlennek tartanálak benneteket a válaszimra. Egyszerűen eljutottam a hitemben egy olyan szintre, ahonnan tovább lépni csak úgy tud egy igazhitű druida, ha rálep a remeték kitaposatlan ösvényére, és azon megy tovább. Hiszen a cél: minél közelebb jutni a szépséges Földanyához, Sheran istennőhöz. Természetesen a jövőben is megpróbálok kapcsolatban maradni minél több KT-társammal, a saját szellemi és fizikai erőmhöz mérten. Problémát átadni nekik a bennem felhalmozódott tudást, bár az is igaz, hogy Sheran kegyéből oly sok mindenben nagyobb bölcsességgel rendelkeznek ezen Fekete Druidák, mint jómagam. Csak ennyit akartam mondani. Sheran legyen veletek, túlélok! Tisztelettel:

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

☐ Ti, kik a Halál Istenén vitatkoztok, nem gondoltátok, hogy a háború és harc ura is részese a vitának? Én Tharr híve vagyok, de támogatom a pusztítást és rombolást: **A Brazíliai Fiúk (#5340)**

☐ Helló kalandozók! Ismét jelentkeznem kellett, mert egyen többen köztetek elvették a sulyokot a beszélősaikkal. (Ákinek nem inge...) Egyen többször olvashni olyat, hogy ez + az miért nem állítja már le magát, miért ír annyit, és miért a GN-be. Eddig túrtem, de Zelmor a GN72-ben megadta az utolsó lökést, hogy beteljen a pohár. A kérséddel ellentétben „drága” kalandozótárs, mégis csak lopom a sorokat, mert ha senki nem írna a GN-be, miért is létezne? Amúgy én hiszem, hogy a műz-zel írt levelem színvonalas fórumra lenne a kezében... Szóval szépen leoszlsz mindenkit, aztán meg el-tűnsz a ködbe, mi? Nem-nem, ezúttal nem úszod meg! Milyen jogon szólsz le valakit Erdaunon, aki szeret játszani? Ahogy én ismerem a fekete druidákat? Nem hiszem, hogy csak csépelnek a szavakat. Szerintem inkább a KT élethez tartozik az írás eme mennyisége. (Megfigyelted, hogy nem csak egy emberke írogat tőlük?) Ami pedig a Dragonballos KT-t illeti, hadd játszanak. Elvégre az övéké is Erdaun, nem? Amúgy ki vagy te, hogy szabályokat diktálj valakinek is? Van valami rád bízva ezzel kapcsolatban? Ja, megint az üres szavak? De ne aggódj Zelmor, ez a kritika nem csupán rajtakot, TP-orientált optimalizálókon múlna az újság jövője, csupán három rovat lenne: Átadó, Segítség, Üzlet. Ez miért lenne jó? Írja csak mindenki a gondját-baját, hiszen ha magában tartja, senki sem hallja meg. Szabadságot a hangnak! Szabadságot az szónak! Szabadságot az írásnak! (Ne keressetek, majd én jelentkezem! **Levendulaszem, a kritikus**

☐ Ütem a tüz mellett, s elmékedtem. Mondjuk, ebből kifolyólag megváltam a kezem, de sebar. Szóval: már mégje éjárom ezen kicső földrész posz újait, s rájöttem, hogy még mindig egyedül vagyok. S bár fiatal vagyok (alig múltam 150), nem tudom, érdemes-e párt keresnem. Hisz ki vállalna egy gyereket ebben az erőszakos világban. Meg milyen fajú lenne a nagy Ő? Egyik rémálomom, hogy megerőszkol egy undorító, hájas troll perszóna. Látom kis testem eltűnni a troll mászai alatt... Brrr! Olyankor mindig rettegve ébredek. Meg hát ki válaszolna! Mikor a nők csak a polozni valót látják bennünk! Pedig hát örülnek egy kis lurkónak, s jó apaként egyengetném újját. Bár, ha belegondolok mi minden lehetne belőle: rabszolga valaki más kezében, vagy elnyomott alonori polgár, vagy akár thargodan desszert. Minő kilátások! Szóval az élet szép és biztató, de azt hiszem én mégis család alapítanék. Legalább más puhitán meg a bört a páncélmohoz, s néha meleg étellel várna „othon”. Hmm, az álmodzós az élet megrontója. Így hát inkább élezem tovább a pengém, s készülőök az újabb zúrke, magányos, s enyhén véres napra. Irány a sörstator!

**Ezüstnyílhegy (#5755)**

☐ Dornodon templom építéséhez keresek társakat, lehetőleg Xantroxtól keletre. Címem: Horváth Zsolt, 1181 Budapest, Havanna u. 46. 1/6., tel.: 295-3007.

**Jim Beam (#4128)**

☐ Mindenkinek, akivel küzdöttem az olimpián! Örülök, ha el tudnátok küldeni nekem a karakterlapotokat és az olimpia fordulótokat. Kösz! A címem: Fűrész Zoltán, Abony, Jókai út 10.

**Daniel Mcload (#5519)**

□ „... és akkor megjelenik az első csapás, mely a változások egész sorát bozza. Furcsa lények bújnak elő a föld alól, és csak az összefogás menthet meg mindannyunkat. Később ez is bevérs lesz. Végül mindenkinek el kell döntenie, hogy az egészre vagy a szívére hallgat...”

**Ahnaam (#3536)**, a változás predikátora

□ A legendák szerint, ha valakinek elvágatlan dolga van, az visszatér a túlvilágról is, hogy bevégezte azt. Én visszatérem.

**Sepp „Panzer” Dietrich (#5340)** L. A. H.

□ Hé emberek és egyebek! A minap találtam egy phua-kúpot. Az egész büzlött a bomlófélnen levő massa-maradványoktól, igazolva, hogy már jó páran jártak ott előttem. Mivel nem szeretek kódoakat, titkosításokat fejtegetni, megkérek minden kalandozót, hogy az általa bejárt phua-kúpok aajtájt ékelje ki mielőtt bezáródik. Köszönöm.

**Anastasijs Focht (#1253)**

□ Nemrég láttam egy azonosítatlan repülő tárgyat, aminek az oldalán valamilyen név volt látható. Én nagyon megijedtem, ezért az összes pénzemet bekaroltam a bankba (készi Fairlight!). Gondolom, ez csak annak a Vécépumpának lehet a műve. Fogjunk össze, testvérek!

**Dewloküx, a milliomo**

□ Tiszelt kalandozók! Ezennel meguntam, hogy újjában mindenki Leahot gyalázza. Mostantól Leah pusztító csontkezelék tekintem magam, és bármit, bárhol lerombolok, kiirtok, ha úgy tartja kedvem. Majd elgondolkodhattok Istenem hatalmán, ha nem lesz növény, amiről „szüretelhettek”, vagy vaskohó, ahol páncélt, fegyvert kalapálhattok. Mellesleg ez az, ami engem egyáltalán nem zavar, ugyanis nincs bánásvázom. Sőt, majd ha nem lesz más Isten rúnaköve, csak a miénk, akkor jön el csak igazán a mi védőnk. Proféták, társaim, védjütek meg Istenünk becsületét. A Pusztítás egyik profétája: **Swapo Ric (#2258)**, Leah felszentelt papja

## ŐSÖK VÁROSA

□ Miért az étkezésből ítélték meg a galetkiket, fajtársaim? Mi lenne, ha egyszer végre étkezésmodólt függetlenül próbálnátok létrehozni valamit? Egy faj vagyunk, nem ellenségek! Gondolkozzatok el ezen!

**Slom Al Manir’wa Calen (#8864)**

□ Üdv mindenkinek! Szívesen megismerkednék olyan galetkikkel, akik ismerik a varázsfalfőzés titkait. Hasznos lehet, ha nem próbáljuk végig ugyanazon kombinációkat. Ha érdekel, keresd Fürkészt a (#2306)-os számon, vagy küldj e-mailt a poz@freemail.hu címre!

**Fürkész (#2306)**, a zöldvérű

□ Üdv fajtársaim! Üdv rokonlelkű tudós barátain! Ha valaki túrt már elő valami érdekeset (tehát nem relikviát), megírná nekem mi az? Előre is köszöm! **Slom Al Manir’wa Calen (#8864)**, a tudós palánta

□ Galetkiket keresek kapcsolattartás és infócserre céljából. Ugyanitt keresem azt, aki a TF-en Zorn Yanhornak hívnak.

I. 3.

**Proteus (#8037)**

□ Tiszelt galetkik! FC-hez partnert keres egy 10. forduló környékén járó piromád.

**Frid con TiAdlas (#8013)**

□ Üdvözlét galetki fajtársaim! Engedjétek meg, hogy bemutatkozzam: a nevem Razio. A közelmúltban egy szövetség alakításába kezdtem, annak ellenére, hogy mindzet csak a 3. szinten lehet. Am úgy gondoltam, hogy már most érdemes „megalapítani” és mire a 3. szintre érünk, már csak hitelesíteni kell. A szövetség fő jellemzője, hogy harcos szövetség lesz, főként a torzszülöttekkel és egyéb teremtményekkel áll majd szemben. Persze a szövetségben belül igyekszünk minél nagyobb összetartó erőt kialakítani, hisz anélkül nem ér semmit az egész. A játékosoknak: 2-3 havonta gyűlést tartunk majd (először ha meg lesz a kellő létszám), melyek alatt elszórával kialakítjuk a szövetség arculatát (pl. név). Szóval ha valakinek felkeltettem az érdeklődését, az jelezze! Jelenleg öten vagyunk, hely van még bőven. A tagok: Fedra, Lord Apacuka, Razis és Zeik Alhazard. Ahol jelentkezni lehet: Razio (#2706), vagy Gyarmati János, 1214 Budapest, Völgy u. 33. 1/4. Üdvözlettel: **Razio (#2706)**

## KÁOSZ GALAKTIKA

□ IDEGENEK KÖZTÜNK, AVAGY A MEZON IS EMBER (VAGY NEM).

Nagyon érdekes ötleteket kaptam az októberi AK-ban megjelent hírdetésre, megpróbálom lezárni a lényeket, és közreadni. Az első kérdés az volt, vajon hogyan javítják a járműveiket. Abban mindenki egyetértett, hogy javító bázisuk nincs, hanem inkább valamiféle öngeneráló rendszerük, vagy hatékony javító robotjai vannak. A kommunikáció osztotta meg leginkább a válaszokat. Igen szélsőséges álláspontok voltak a mi általunk használt technikához hasonló rendszerektől kezdve a psi-kommunikáción át a másik végletig, hogy valamilyen öton módon a fekete lyukakat használják fel. A téma lényegét a következő idézet közeliíti meg – szerintem – a legjobbban, amelyet az egyik levélben olvastam: „Amikor a bennszülött kijött az erdőből, és meglátott egy villanyoslopot, azt gondolta, biztos valami távközlő szerkezet. Odatette a fülét az oszlopra, de nem hallott dobzót.” Hasonlóképpen vázlatos volt a kép azt illetően is, hogy milyen is egy mezon vagy zarg. Sajnos, minden kétséget kizáróan nem lehet egyik verziót sem elfogadni vagy cáfolni. Volt olyan, aki úgy gondolta, hogy – kocsmái pletykái alapján – valamiféle humanoidok, a hajók pedig, amiket látunk, robotgépek. Egy másik elképzelés szerint maguk a hajók azok, mintegy félig bionikus, félig gép lények. Így vagy úgy, mindenestre az kiderült, hogy igen keveset tudunk, de annál többet gondolunk, vagy sejtünk róluk. Egészen addig, amíg valaki el nem fog egy idegen hajót – bár a hajó nem biztos, hogy a legjobb szó –, és meg nem tudjuk őket vizsgálni. Nem értem, hogy a Birodalom miért nem teszi meg ezt az apró dolgot, vagy bízza a jól bevált „katonákra”, a szabadkapitányokra... Szeretném megköszönni azoknak, akik megírták nekem válaszukat. További jó kalandozást mindenkinek! Üdvözlettel:

**Lex (#1468)**

□ Csáó mindenkinek! Johny Rico vagyok a Formató II-ből. Ez a helyzet, röviden, hogy elég kevés infóval rendelkezem a tárgyakról, meg minden másról is. Ezért ha van valakinek egy kis felesleges ideje, és küld pár infót (főleg olyan tárgyak érdekelnek, amiket a boltokba nem lehet venni), az ugyanúgy számíthat az én segítségemre is bármikor. Köszönet és örök hálám.

I. 19.

**Johny Rico**

és legénység a Insecticidőről (#2065)

□ Sarakk Bodwell! Teljesen egyet értek a Yaria névü triclipitálával. Nem tudom, hogy jutott eszedbe az egész, de biztosan nem gondoltad át. Én úgy gondolom, hogy az idegenek közt (most nem a zargokra és a mezonokra gondolok) ugyanolyan jó barátokra lehet lenni (ha nem jobbakra), mint az emberek közt. Akárhogy is eszelepsz a közeljövőben, jobb ha tudod, szerintem nem az idegeneket, hanem téged és a hozzád hasonló gondolkodókat kéne minél hamarabb likvidálni. Más. Lord Judge! Nem tudom, mi bajod van Royal, de mielőtt belekötne inkább tanul meg leírni a melet. Éljen a Császár és pusztuljanak a kalózok!

**Guy az ász**

□ Hölgyeim, uraim, miegyebek! Az Albion Oleában vennék két darab drkvátot és két darab jamun-tiazolt, darabját 250 000 LG-ért. Várom a lelkes eladót. Más. A Balck Hole Corp. tárt karokkal vár minden kedves érdeklődőt. Laza erőlköcsűek előnyben. Ha valakit érdekel a dolog, ragadjon tólhard, 7056 Szedres, Garay u. 2.

**Haraoth Aldaer (#4173)**

□ Átadó Exterior kapitány a birodalom bárója. 44. fordulás eno, hármas agyú Sparkkal. Az V. Galaktikus Légiparádén a „kezdők” flottaversenyében a győztes csapat kapitánya volt. Érdeklődni lehet: Kovács Norbert, 1118 Budapest, Brassó u. 169-179. D/1., tel.: 319-4182.

**Kovács Norbert**

□ Caution! A prédám vagy!

I. 10.

**Nightblade (#3647)**

□ Ostobák! Ha öltök, ha haltok, Őt szolgáljátok. A sértéseitekkel pedig csak azt érteik el, hogy prédák leszetek, nem vadászok.

I. 10.

**Nightblade (#3647)**

□ Hé emberek és egyebek! Elegem van! Nincs egy kocsmá, ahol nyugodtan lehetne iszogatni, kényelmesen be lehetne rúgni. Hiszen amint belépek, a környék összes éhenkórász orgazdája a nyakamra jár LPS-füvet, Y-I-et, LG-anymákníjat kínálgatva. A kaszinóban meg még rosszabb. Nem lehet egy Holopirospacsit végéjgázszáni, mert menni kell a göré irodájába. Mindig akad valami, szerinte fontos, engem meg csöppet sem érdeklő mondanivalója. Nem értik meg, hogy én játszani járok a kaszinóba, nem csiészakzni valami felkapaszokodott, kis piti hamiskártyásnak. Más. Én nem vagyok túl rutinos flottázó, de úgy vettem észre, a vezető ott szokott lenni a flottában. Szóval ha valaki meghirdeti, hogy flottát vezet a bázis bombázására (ugye Spawnt?), nem ártana ott lennie. Megint más. Nem rég kínáltam eladásra három konténer titánt, darabját hűszezérért. Ne jelentkezzetek vevőnek, mert már elkelt! Na üdv: **Anastasijs Focht (#1519)**