

## Szerkesztői üzenet

Boldog új évet kívánok mindenkinek! Remélem nektek is jól kezdődött a 2000. esztendő. A Krónika szempontjából az előző év kicsit döccenősen ért véget, gondolom mindenki észrevette, hogy a decemberi AK borítója kicsit csúnyára sikerült. Nos, maga a kép – Vida László munkája – jó, nyomdatechnikai okok miatt sikerült félre a borító. Bízom benne, hogy az AK-val kapott táblás HKK melléklet mindenit kárpótolta érte, és a Démonkirály dühe c. Feist-könyv borítóján a kép eredeti színeiben fog tündökölni.

Decemberi ígéretemhez híven, ezúttal az összes beérkezett apróhirdetést leközlöttük, és a KG-es aprók is az újság végére kerültek, a TF-es és ÖV-s hirdetések mellé. Várjuk az ÖV-s hirdetéseket is, hiszen – legnagyobb örömmünkre – a játék elsőprő sikert aratott. Sikeres a KGK is, az AK hasábjain ezúttal pár felmerült kérdésre válaszol a tervező, Szücsy Dániel.

Borítóképünket a Fekete Péter nevű ultraritka HKK lap grafikáját, ezúttal Gógös Károly festette.

Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

*Dani Dohán*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 1. (49.) szám (2000. január) – 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:** Gógös Károly

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

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

**Lapzártá:** december 17. **A februári szám lapzártája:** január 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### LONE STAR FELSZERELÉSEK

Pár csemege

2

### ŰRHAJÓK

A KG-n

8

### VI. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

10

### KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Középpontban a KGK

12

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Beholderes versenyek

18

### ÚJ VERSENYEK

Februárban

20

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK egyetem

22

### ALTERNATÍV JÁTÉKSZABÁLYOK

A HKK-hoz

24

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### A SZÍVRABLÓ

Ősök Városa novella

30

### NYAFOGÓ NEFELEJCS

Levelezése

35

### ŐSÖK VÁROSA

Végre elindult!

38

### A DÉMONKIRÁLY DÜHE

Regényrészlet

40

### GHALLA NEWS

Ghalla hírei

43

### STATISZTIKA

43

### TF-FEJLESZTÉSEK

44

### XII. TF-TALÁLKOZÓ

46

### KT-TALLÓZÓ

47

### TF-VARÁZSLATOK

48

### NETES LICIT

51

### APRÓK

TF, KG, ÖV

52

# LONE STAR FELSZERELÉSEK

>>>>>(A következőkben néhány, a Lone Star által előszeretettel használt eszközzel ismertetném meg a nagyközönséget. Ezek ismeretében talán minden forrófejű balek kétszer is meggondolja, kikezdjen-e a zsarukkal. Ha azonban a dolog elkerülhetetlen, sosem árt tudni, mi van az ellenfél tarsolyában.)<<<<<

– Lombardi

## RUGER THUNDERBOLT NEHÉZ PISZTOLY

A Kutatási és Fejlesztési Igazgatóság Technikai Kutatási Osztályának vitathatatlanul legígéretesebb terméke, mely rövidesen feje tetejére állíthatja az egész kézfegyvergyártást. Bár a fejlesztés és a tesztek teljes mértékben a Kutatási és Fejlesztés objektumaiban és számítógépein folytak, a Lone Star híján volt a sorozatgyártáshoz szükséges gyártókapacitásnak. Állítólag igen szigorú feltételekkel kötöttek szerződést a Ruger-rel. A gyártás első évében csak a Lone Star-nak adhatnak el fegyvereket, mégpedig az előre meghatározott (és igen alacsony) áron. A periódus végén a Ruger már saját csatornáin is terjesztheti az árut, a neki megfelelő összegért.

>>>>>(Figyeljétek a dátumot, cimborák. A szerződés 2054. június 6-án kötöttet, és bár a Ruger már kiadott a kezei közül néhány mintapéldányt hónapokkal korábban, ezt a cuccot legálisan csak 2055. június 6-án szerezhetitek be.)<<<<<

– Dodd (13:49:04/9-7-54)

>>>>>(Szerinted mennyire törődnek a legalitással azok, akik ezeket az oldalakat olvassák...?)<<<<<

– Gunhead (02:16:09/9-8-54)

A Thunderbolt kifejlesztése egy olyan problémát hivatott orvosolni, amellyel a Lone Star intézkedő rendőreinek világszerte szembesülniük kellett. A bűnözők rendszeresen felülmúlták őket tüzerőben, rendszeresített oldalfevereikkel (általában Ruger Super Warhawk-ok, vagy Colt Manhunterek) pedig képtelenek voltak áthatolni az ellenfél által viselt páncélzaton. Néhány helyen változtattak a játékszabályokon, és automata fegyvereket rendszeresítettek, de ez ugyanannyi új problémát eredményezett, mint amennyit megoldott.

>>>>>(Érthetőbben: jóval több ártatlan járókelőt terített le az eltévedt lövedékek. Sorozatlövésakor elfelejtetted a célzást, és ha kezdődik a tánc, csak szórod a löszert ész nélkül mindenfelé.)<<<<<

– Gunhead (02:19:01/9-8-54)

A tervezők leginkább arra törekedtek, hogy megoldják a rövid sorozat, illetve sorozat üzemmódban tüzelő fegyvereknél fellépő célzási problémákat. A Thunderbolt nehéz pisztolyból kizárólag rövid sorozat lehető ki; a ravasz minden egyes meghúzásakor három lövedék repül ki a fegyver csövéből. Ami a Thunderboltot különlegessé teszi, az a hihetetlen tűzgyorsaság, amely *több, mint 1500 lőszer másodpercenként*. Mindez azt jelenti, hogy a három lövedék 0.002 másodperc alatt hagyja el a fegyver csövet, jóval azelőtt, hogy a fegyver elmozdulna. A visszarúgás eltűnése következtében pedig mindhárom kilőtt golyó a célt találja el.

>>>>>(1500 lövedék másodpercenként? Az én csúzlím csak álmodhat ilyenről...)<<<<<

– Complex (19:43:24/9-8-54)

>>>>>( Volt szerencsém tesztelni az egyik ilyen játékszeret, és el kell hogy mondjam, a Lone Star prima munkát végzett. A fegyver kissé nehéz, de hamar hozzá lehet szokni. A ravasz megrántásakor csak egy pokoli csattanást hallottam, a döbbenetek olyan közel hamar követték egymást, hogy a fülem – vagy az agyam – nem tudta megkülönböztetni őket. Visszarúgás híján mindhárom lövedék a húsz méterre levő cél közepébe csapódott be – de ennek az árát később kellett megfizetnem. Miután egy teljes tárat ellövéldöztem, úgy éreztem, mintha a karomon egy troll ment volna végig szöges bakancsban.)<<<<<

– Crosshairs (23:30:00/9-9-54)

>>>>>(Honto? Hol tudok egy ilyenyt szerezni?)<<<<<

– Waki (06:30:45/9-10-54-)

>>>>>(Mondjuk kizsened egy hullamerev Lone Star zsaru kezéből, aki már nem tart rá igényt.)<<<<<

– Hardcastle (09:57:28/9-10-54)

>>>>>(Egyenlőre még nem rendszeresítették mindenhol, valamint sok zsaru nem szívesen cseréli ki a jó öreg Manhunterét valami teljesen újra. De mindez csak idő kérdése.)<<<<<

– SPD (14:37:32/9-10-54)



## Szabályok

Típus	Npi
Elrejtettség	4
Mód	RS
Lószér	12(t)
Sebzés	12S (Rövid sorozat módban)
Súly	2.75
Ár	1000 nuyen
Elérhetőség	14/12 nap
Utcai index	3

A Thunderboltot kétféle kivitelben gyártják: az első beépített lézercélzóval (+250 nuyen), míg a másik fegyverkapcsolattal (+400 nuyen) rendelkezik.

**Megjegyzés:** A harci forduló első rövid sorozatában nincs visszarúgásból adódó célszámmódosítás, a második rövid sorozat azonban +4 módosítót kap.

### ADATFÉREGEK

A Matrix biztonsági specialistái és a biztonsági dekások úgynevezett adatféregket használnak a „törvényisztelő hálózat-hasznlók és a rendszeren élőködő bűnözők” megkülönböztetésére. Az adatféreg nem más, mint egy apró program, amely feljegyzéseket készít az általa megfertőzött kiberdekk összes tevékenységéről. A féreg a kibertérben láthatatlan, és szinte nem is foglal memóriát. Még a legalaposabb keresőprogramok is a rendszer energiaingadozásán tudják be a jelenséget.

>>>>>(Megpróbálni egy adatféreg nyomára akadni olyan, mintha egy szem virágot keresnél Arizónában, a legfőbb nyári napon.)<<<<<<  
– Core Tex (17:26:08/9-17-54)

A féreg ráakaszodik a dekás perszónájára, és az első adandó alkalommal betölti magát a dekk PIMP-jébe. Például, ha a dekás valamilyen érzékelő segédprogramot használ, a beérkező jelekkel együtt onnan be a kiberdekkbe. Amint bejutott a PIMP chipjébe, azonnal feljegyzi a dekás összes műveletét. Az adatokat egy tömörített fájlban a dekk memóriachipjében helyezi el, hozzákapcsolva egy már létező fájlhoz vagy alkalmazáshoz.

>>>>>(Egy sima listázás nem mutat ki semmit, tehát ne várjátok, hogy a chipen megjelenjen egy KOMPROMITTÁLO nevű fájl, vagy valami hasonló baromság. Esélyesebb, ha a fájl méretét vizsgálod meg. Ha tudod, hogy egy bizonyos program pontosan 64 Mp helyet foglal, és hirtelen 64.01 Mp-ra nőtt a mérete, akkor már kezdhetsz gyanakodni. Persze, a féreg programozója sem hülye, és úgy állította be a kis játékszerét, hogy ha lehet, folyamatosan változó méretű fájlkhöz csatolja a feljegyzéseit.)<<<<<<  
– Cracker Bob (12:26:34/9-13-54)

A tömörített fájl csak időpontokat, dátumokat, HTH-számokat, RECS-címekeket, és elérési kódokat tartalmaz. Kis mérete miatt nehéz felfedezni, még a memóriaterület változásait folyamatosan figyelő programokkal, vagy fejlett víruskeresőkkel is. A vírus folyamatosan újítja a feljegyzéseket, és megpróbálja mindig a legutóbb használt fájlhoz vagy alkalmazáshoz csatolni. A felhasználó számára csupán egyszerű fájl-törödének tűnhet, mely a különböző programok gyakori használatától jön létre.

Amint a tömörített fájl eléri a programozó által beállított méretet, a féreg letölti a HTH-ra, és elküldi a Lone Star-nak. A dekás számára a menekülő adatsomag a perszónájából kiugró, gyorsan távolodó szikrának látszik. Az átvitel villámgyorsan játszódik le, ezért a dekás csak igen nagy mázlival tudja megtámadni a vírust, mielőtt az eltűnne a kibertérben.

>>>>>(Az egyedüli halálbiztos védelem, ha már a vadászat közben figyelemmel kíséred minden megnyitott és bezárt program méretét. Használj valamilyen grafikus segédprogramot, amely ábrázolja a programjaid helyét a memóriachipen. A vírus elég ravasz, de át lehet verni. Ha egy régebben nem használt alkalmazás megváltoztatja a helyét valami minimális méretnövekedés miatt, akkor megvan a madárka. A tömörített naplófájl egyszerűen elkülöníthető és törölhető, de maga a féreg a PIMP chiped állandó vendége marad. Hogy megszabadulj tőle, ki kell cserélned az egész PIMP-et, vagy törölnöd, és újrakölnöd a chipet.)<<<<<<

– Switchback (12:31:37/10-18-57)

>>>>>(Némelyik adatféreg csak néhány napig marad a dekkeden, nem várja meg, amíg összejön bizonyos mennyiségű adat. Miért foglalkoznának régi hírekkel, nem igaz, cimborá? Bizonyos féregek ellenben szép hosszú naplófájl hoznak össze, mielőtt lelépnének. Ezek a vírusok nagyok és lassúak, de ha sikerül elküldenünk az adatokat, felmérhetetlen károkat okozhatnak. Az ilyen hosszú, részletes fájlok alapján a GridSec\* ügynökei a későbbiek folyamán is bármikor azonosíthatják a dekást.)<<<<<<

– Zig (03:37:16/10-21-54)

\*Más néven Division of Matrix Security – a Lone Star Matrixvédelemmel foglalkozó osztálya

>>>>>(Tehát ne csodálkozz, ha egy GridSec zsarú úgy kezd cselekedni, mintha nyitott könyvként olvasna a gondolataidban. Valószínűleg ezt is teszi.)<<<<<<  
– Rodge (18:37:28/10-23-54)

>>>>>(És hogyan fertőzik meg a GridSec dekásai a célpontot? A Star valószínűleg nem enged szabadjára billiónyi férget a Matrixban, ugye?)<<<<<<  
– Dingo (14:52:00/10-25-54)

>>>>>(Márpedig jó néhány ezek közül a Lone Star különösen fontos csomópontjain van elszórva. Azt is hallottam, a GridSec módosított egy teljesen szimpla támadóprogramot, hogy célba juttassa a férget. Ha egy GridSec dekás harc közben eltalál, de te a vártnál kevésbé sérülsz meg, lehet hogy éppen egy férget nyertél meg magadnak.)<<<<<<

– Rodge (19:05:10/10-25-54)



## SZABÁLYOK

Ha a dekás olyan csomópontba téved, amelyben adatférget helyeztek el, a fertőzés esélyét a JM határozza meg. Ha a fertőzés a történet szerves részét képezi, akkor természetesen nincs szükség kockadobásra.

A GridSec dekások némelyike támadóprogramot használ az adatfereg célba juttatására. Az ilyen támadóprogramok 4. szintűek, ikonjuk pedig általában egy fényesen világító vívőtőr. A program által eltalált célpont egy sebesszinttel kisebb sebződik, de megfertőződik a féréggel.

A karakter csak akkor fedezheti fel a fertőzést, ha aktív keresi. A fereg megtalálásához sikeres Számítógépmélet próbát kell dobni, melynek célszáma 8-12, attól függően, milyen régóta gyűjti a vírus az adatokat.

Amikor a fereg elküldi az összeszedett, tömörített adatokat, a művelet észrevételéhez sikeres próbát kell tenni az éppen aktív érzékelő segédprogram szintjével. A próba célszáma 9 („könnyű” adatfereggnél), vagy 7 („nehéz” adat-

fereggnél).Egyetlen siker esetén a karakter már kiszúrja a szökni készülő vírust. A karakternek egy körön belül harcba kell vele szállnia, különben hatótávon kívülre kerül. Az adatcsomag Test értéke 2, Elkerülése pedig 6 (fürgé kis fattyú). A kapott sebzést a Test értékével rezisztálja. Ha a dekás megöli a programot, minden rendben (ettől függetlenül a fereg továbbra is a PIMP-ben tanyázik). Ha nem sikerül az első körben elintézni, az adatok eljutnak a Lone Star-ig.

A dekásnak ki kell cserélnie a PIMP chipet, ha meg akar szabadulni az adatferegtől.

## ESCHER HUROK

Az egyszerűen csak „hurok”-nak nevezett miniatűr program erősen emlékeztet egy adatferegge, célba juttatása is hasonlóképpen történik. Azonban ahelyett, hogy magában a kiberekben tanyázna le, átvándorol a processzoron, egészen a dekás adatjack-jéig, és beírja magát a külső-agykérgi processzorba, amely a dekás számára lehetővé teszi, hogy vizuális agyközpontja „lássa” a Mátrix jeleit. Amint elérte célját, a vírus elindít egy egyszerű-

nek tűnő grafikus hurkot. Ezáltal a dekás például hirtelen egy lépcsőn találhatja magát, amely egyik irányban sem ér véget. Ez az illúzió egészen addig tart, amíg a dekás ájtultan nem esik össze, vagy el nem távolítják az adatjack-jét. Talán mondani sem kell, hogy az ilyen hurok alkalmatlan időpontban való megjelenése sürüllyel, vagy akár halállal is végződhet, úgy az ártatlan kívülálló, mint az érintett dekás számára. Ha a hurok például akkor csap le, amikor a dekás éppen egy autó volánja mögött ül, a jármű feletti kontroll elvesztése miatt könnyen okozhat súlyos sérülést, vagy véletlenül akár meg is ölhet valakit.

## SZABÁLYOK

Akárcsak az adatférgek esetében, a GridSec dekások itt is támadórutinokat használnak a vírus célba juttatására. Az ilyen programok 4. szintűek, Mátrix ikonjuk pedig egy pörgő, csillogó lövedékeket kibocsátó számszerj. Az eltalált célpont egy sebzésszinttel kisebb sérülést szenved el, de megfertőződik a vírussal.

A Játékmester dönthet úgy, hogy bizonyos jegek is képesek a vírussal megfertőzni célpontjukat. Ilyen esetben figyelembe kell venni, hogy ezek a jegek különösen ritkák, viszonylag alacsony szintűek, sebzésük pedig ugyan-csak egy szinttel alacsonyabb.

Az adatjack-ben rejtőző hurok bármikor működésbe

>>>>>(Az én Hamilton víborám is megnyert magának egy Escher Hurkot. Váratlanul egy négyszög alakú szobában találta magát, melynek minden falán egy-egy ajtót látott. Benyitott az egyikén, és egy hasonló szobába jutott. Tovább haladt, és megint egy ugyanolyan szobát talált, négy ajtóval. Mi persze észrevettük, hogy mozdulatlanlanná dermed a billentyűzete fölött. Kicsatlakoztattuk, de továbbra sem akart magához térni. Bedobtuk az autóbá, és elhajtottunk vele egy ismerős dokihoz, aki kicserélte a feji kiberverét.)<<<<<

- Sounder (15:38:16/10-24-54)

>>>>>(Tehát a hurok úgy működik, mint egy permanens kilökösi sokk.)<<<<<

- Zig (17:56:09/10-25-54)

>>>>>(Hé, én még ilyen kilökösi sokkról nem hallottam. Mire akarsz ezzel célolni, Zig? Talán van valami, amit nekünk is tudnunk kéne?)<<<<<

- Fie (22:17:06/10-25-54)

>>>>>(A vírus egy huszadik századi művésztől, M.C. Escher-ről kapta a nevét. Műveinek célja az agy és az érzékszervek becsapása volt.)<<<<<

- Book (16:27:01/10-30-54)

>>>>>(Úgy értesültem, az Escher Hurok egyik verzióját már felhasználták harci segédprogramként a Manhattani, Bostoni, és Torontói kísérleti bázisokon. Hop-pá, vissza az egész. Most néztem meg a dátumot, és az infó már több mint egy hónapos. Az Escher Hurok harci program már a hátsó udvarodban lehet.)<<<<<

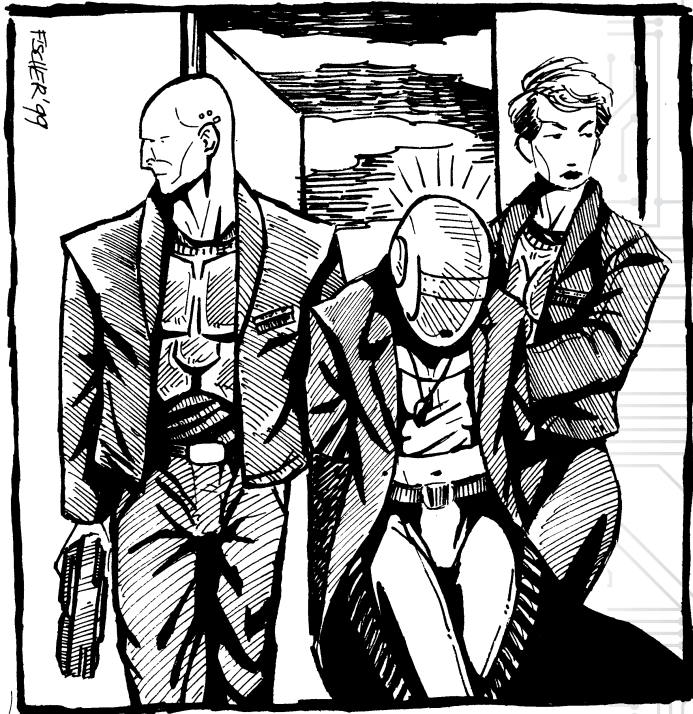
- Core Tex (00:04:56/10-31-54)

>>>>>(Híreim szerint a GridSec olyan támadó programokat és jegeket fejlesztett ki, amelyek célba juttatják a hurkot. Ezáltal ezek a vírusok nem lebegnek szabadon a csomópontokban, és nem esnek neki az engedéllyel közlekedő dekásoknak.)<<<<<

- Rodge (19:07:01/11-1-54)

>>>>>(Cserébe viszont a feji kiberverbe befészkelődött hurok bármikor aktivizálódhat, nem fontos hozzá a Mátrixban lenned. Betöltik az agyad a képek, és máris olyan, mintha kómában lennél. Jól mondta a fickó, nem túl kellemes, ha vezetés közben ér a dolog.)<<<<<

- Niles (11:03:55/11-3-54)



léphet (azaz amikor a Játékmester jönnek látja). Az aktív hurok egyik pillanatról a másikra betölti a dekás agyát a különös képekkel. Az aktuális képet a Játékmester határozza meg, de mindig valamilyen végtelenített ábrának kell lennie. A dekás ilyenkor képtelen bármit is tenni egészen addig, amíg úrrá nem lesz a hatáson, vagy a hurok fel nem függeszti működését. Ha a hurok dekázás közben támad, a dekás azonnal kilöködik (a hurok azonban nem szünteti meg működését).

A hurok támadásának első körében az áldozat nem rezisztálhatja a hatást. Minden ez utáni körben Akaraterő próbát tehet, melynek célszáma a vírus kidolgozottságá-

tól függően 8-12 lehet. Egyetlen siker esetén a dekás már visszanyeri a kontrollt teste felett, és megszünteti a támadást. A hurok futása minden egyes alkalommal 10-20 körig tart. Lejártakor az áldozat magához tér, de a program továbbra is az adatjack-jében marad. A hurok ritkán támad 24 órán belül egynél többször, de a Játékmester ezt bármikor megváltoztathatja.

A hurok eltávolítására az egyetlen biztos módszer az adatjack cseréje, de némi munkával e nélkül is meg lehet szabadulni a kellemetlen vendégtől. A hurok megsemmisítéséhez két próbadozás szükséges. Az első egy Biotechnika(6), a második pedig egy Számítógép(10). Ha mindkét dobás sikeres, a fertőzést sikerült megszüntetni; ha bármelyik próba sikertelen, a vírus a helyén marad. A próbákat dobhatják különböző karakterek, de mivel a művelet komolyabb orvosi beavatkozást igényel, ezek egyike sem lehet az áldozat. A beavatkozás időtartama 6 óra, de Esszenciába nem kerül.

Az a pletyka, miszerint a GridSec dekások külön program segítségével képesek egy bizonyos területen belül aktiválni a hurkot, még nem nyert bizonyítást, de a hír igaz is lehet.

## EGYÉB ESZKÖZÖK

A Star-os fiúk rengeteg trükkös játékszert vetnek be a bűnözők ellen. A következő cuccok leírását egy Torontóba tartó céges termékkatalógusból szereztem. Ideírtam az árakat is, hátha valakinek esetleg egyszer szüksége lesz hasonló ketyerékre. Most jut eszembe, némelyik cucc kapható a sarki játékboltban...

## MŰANYAG SZALAG (10 DB/CSOMAG)

A zsaruk ezzel a magas szakítószilárdságú műanyag szállal a gyanúsított bokáit és csuklóit kötik össze, majd egy föliáhegesztő-szerű eszközzel rögzítik a végeket.

Ára: 3 nuyen

## BILINCS

A már jól ismert eszköz, anyaga lehet fém vagy műanyag. Ha már választhat, Barátságos Örmester természetesen fém-et használ, pláne ha allergiás vagy rá.

Ára: 40 nuyen

## BÉNÍTÓ BILINCS

Bokára vagy csuklóra helyezhető. A belé ültetett elektronika segítségével bénító fájdalmat sugároz a végtagokba, ha az áldozat megpróbálja használni ujj-, vagy karpengéit, esetleg egyéb, hasonló jellegű végtagi kibereit.

Ára: 2500 nuyen (korlátozott)

## BLOKKOLÓ BILINCS

A vezető műanyagból készült bilincs olyan elektromos mezőt generál viselője végtagjai körül, amely fizikai sérülés nélkül használhatatlanná teszi azokat, a beléjük ültetett kiberekekkel együtt. Ez a hatás egészen addig tart,

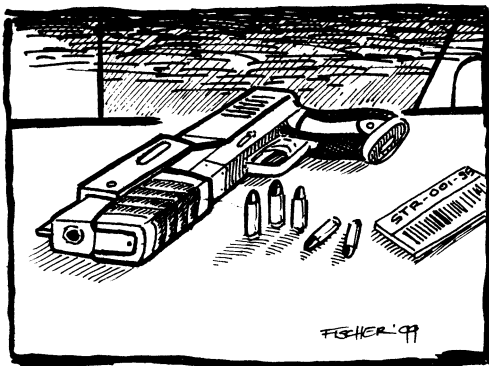
amíg a bilincset el nem távolítják. A bilincs saját energi-aforrással rendelkezik, melynek töltete 6-8 órára elegendő, de bármely Lone Star kirendeltségen újratölthető. A katalógus ugyan nem említi, de az áldozat ilyenkor nem érzi túl jól magát – úgy is mondhatnánk, kínok között fet-reng. Csoda, hogy a bilincs mellé nem adnak szájjepket az áldozat, vagy füldugót az intézkedő zsaruk számára.

Ára: 1800 nuyen (korlátozott)

## JELZAVARÓ

A jelzavarót szájjakkal lehet a páciens fejéhez rögzíteni. A zavaró megakadályozza a feji rádióadók és telefonok megfelelő működését, sőt, az ilyen eszközeit használni kívánó bűnözőknek kínzó fájdalommal lesz része.

Ára: 1200 nuyen/szint



## JACKBLOKKOLÓ

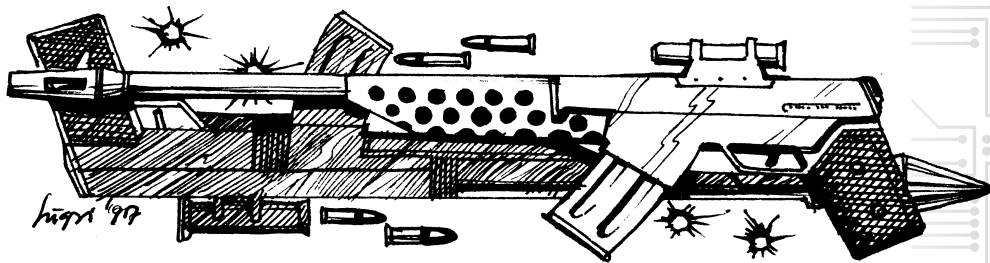
Apró szerkezet, amely kialakításánál fogva könnyen beleillik az üres chip- vagy adatjack-be. A belsejében található gyanta behelyezés után pillanatokon belül szilárdan a jack falához rögzíti. Rendszerint a renitensebb dekások megrendszabályozására használják. A blokkoló eltávolításához egy biotechnikában járatos személyen kívül a megfelelő oldószer (10 nuyenért bármelyik szakkoltban kapható) is szükséges.

Ára: 100 nuyen

## VARÁZSLÓMASZK

A varázslómaszk egy könnyen a fejre illeszthető, egyszerű műanyag csuklya. Megakadályozza a varázslót a látásban, és tartalmaz egy vastag légzőcsövet is, amely levegőhöz juttatja a viselőt, de lehetetlenné teszi számára a beszédet. A maszk az ornyílásokat is szabadon hagyja, a könnyebb légzés miatt. Fülhallgatójába beépített fehérzaj-generátora akár 90 decibel erősségű zajt is képes előállítani, emellett pedig képtelenség pár pillanatnál tovább bármire is koncentrálni (például varázslásra vagy asztrális projekcióra).

Ára: 200 nuyen



## KÉPESSÉGHUZALOZÁS-ZAVARÓ

A normális képességchipez hasonlóan csatlakoztatható képességzavaró a chipjack-be helyezve zavarójeleket továbbít az áldozat képességuzalozása felé. A hatás ugyan csak addig tart, amíg a zavarót el nem távolítják, azonban a jackblokkolóval együtt alkalmazva az igen nehézkessé válik.

Ára: 200 nuyen (korlátozott)

## VÉRELEMZŐ

Ez a hordozható készülék megtalálja a vérmintában az alkohol vagy kábítószer nyomait, valamint a tiltott kibervek vagy bioverek (gyorsított vagy huzalozott reflexek, izomhelyettesítés) jelenlétére utaló vegyszereket és hormonokat. A rendőrök vérmintát vesznek egy kis műanyag csőbe, majd azt az analízis oldalában levő nyílásba helyezik. A készülék egy percen belül elvégzi a szükséges vizsgálatokat. Bár a katalógus nem említi, az elemző feljegyez olyan személyes adatokat is, mint vértípus, Rh-faktor, géntípus stb. A kis drága vizsgálatának alaposága miatt egy a millióhoz az esélye annak, hogy két különböző vérminta tesztje azonos végeredménnyel végződjön (ez persze itt, Seattle-ben azt jelenti, hogy akár három egyforma is lehet).

Ára: 300 nuyen

## DNA-ELEMZŐ

A DNA-elemző körülbelül akkora, mint egy telefonkagyló. A mintát tartalmazó tárgylemezt a készülék erre szolgáló nyílásába helyezve, az összehasonlítja a DNA-t a memóriában tároltakkal. Az elemzést a rendőrök kizárólag gyanúsítottakon használják, a bűncselekmények helyszínén talált mintákon soha. Azokat mindig elszállítják, és a Lone Star bűnügyi laborjában vizsgálják meg.

Ára: 1500 nuyen

## KIBERVER-ÉRZÉKELŐ

A hordozható kiberver-érzékelő szíve egy mikroprocesszor, hozzákapcsolva egy monitorral és egy hang- illetve elektromágneses hullámok érzékelésére képes, pálcászerű vizsgálókészülékkel. Az érzékelő detektálja a vizsgált személy kiberveit, és megjeleníti az adott módosítás jellemzőit, teljesítményét, korlátait stb. Az adatok pontossága nagyban függ a beültetés típusától. A szokványos és korlátozott kibervek nem-organikus részei sokkal könnyebben érzékelhetők, mint a szerves, vagy nő-

vestett implantok. Némelyik Alfa vagy Béta osztályú kiberver szerves borítást tartalmaz, amely megnehezítheti a felfedezést. Az érzékelő nagyobb, kifinomultabb verziói megtalálhatók Észak-Amerika számos repülőterén.

Ára: 5000 nuyen

## SZABÁLYOK BÉNÍTÓ-BILINCS

A karpengé vagy egyéb, hasonló jellegű kiberver kiengedések a használónak körönként 5S sérülést kell rezisztálnia. A sebzés fizikai, de csak az adott végtagot érinti, nem az egész testet. A sokk következtében azonban az áldozat ugyanakkor 4K kábulás sérülést is elszenved.

## KIBERVER-ÉRZÉKELŐ (3. SZINTŰ)

A különböző kibervek esetén az alábbi célszámokra kell dobni a sikeres érzékeléshez:

Nem szerves beültetések: 3

Szerves beültetések (bioverek): 6

Alfa vagy Béta osztályú kibervek: 6

## JELZAVARÓ

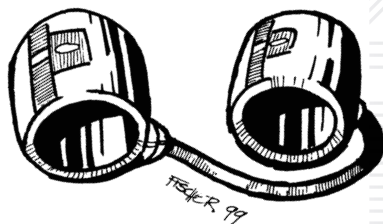
A jelzavaró (Szint)S kábulás sebést okoz viselőjének minden alkalommal, amikor az a fejébe ültetett kommunikációs eszközöket akarja használni.

## JACKBLOKKOLÓ

A jack kitisztításához sikeres Biotechnika(6) próba szükséges. A művelet alapideje 90 perc, elosztva a próba során elért sikerek számával.

## KÉPESSÉGHUZALOZÁS-ZAVARÓ

A viselő minden aktív szakértelem próbájának dobására (azokra is, amelyek nem a képességuzalozásból származnak) annyi büntetést kap, ahányadik szintű a képességuzalozása.



# ÚRHAJÓK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

**A játékosok által leginkább preferált tárgy a cikk témája: az űrhajó. A fegyverrendszerek viszonylag hamar átszerelhetők, könnyen lecserélhetők, de egy űrhajót sokkal hosszabb ideig használnak mindenki. Ha valamelyik típus mellett döntünk, akkor ez hosszú időre meghatározza, hogy milyen utat követünk a játékban.**

A kezdő játékosok még csak három hajótípus közül választhatnak, de fejlettebb agyú hajó építésekör a lehetőségek száma ugrásszerűen növekszik. Véleményem szerint kezdetben a két szélsőséges hajóscsoport valamelyikét célszerűbb választani, mint a középutat képviselő Scorpion szeriát. A harcorientáltságuk számára a Cyclon sorozat, míg szállítással/kereskedelmel (pénzszerzéssel) foglalkozóknak a Mercator/Galleon hajók valnak be jobban. Szintén ez utóbbi hajókkal érdemes repkednie azoknak is, akik korai kolonizálással szeretnék megszerezni a Pszi képességet. A Scorpionokkal az a baj, hogy igazán egyik feladatra sem alkalmasak, kicsit „szenvedve” lehet csak előrelépni velük.

Az igazán jó űrhajókat csak szektorugrás után lehet elkészíteni, a Typhoon Warrior például szinte alig valamivel gyengébb a jelenleg legnépszerűbb Soldiernél. Mivel a program hajóagy alapján generálja az ellenfeleket, nem kevesen választották azt az utat, hogy négyes agyú hajóval száguldoznak és így a blokádoknál igen jó eredményeket érnek el.

Előbb-utóbb azonban tovább kell lépni, és akkor megint új döntést kell hozni a választáskor. Az ötös agykategória kibővül egy újabb választási lehetőséggel, ez pedig a K.U.K.A. Ez a hajó azoknak való, akiket egyáltalán nem érdekel az űrharc, csak roncsolással, menekültszállítással szeretnének foglalkozni. Harcosoknak ott a már említett Soldier, csak a kalózkodást kedvelők maradnak hoppon. Az eredeti koncepció szerint számukra a Cobra Falsh/Sun kettős lett volna a megfelelő hajó, de a gyakorlat hamar bebizonyította, hogy sajnos ez nem így van. Egy kalózhajónak elég nagy tüzérvél kell rendelkeznie ahhoz, hogy akivel harcol meneküljön, és megfelelően gyorsnak kell lennie, hogy utolérje a zsákmányt. A Cobra-k nem igazán feleltek meg a célnak, aki mégis ragaszkodott a kalózkodáshoz, annak hatos agyú hajóra kellett váltania.

A hatos agykategóriában már 9 hagyományos hajó közül lehet választani, azonban ezek a hajók csak a Gollam és Orionex szektorok műhelyeiben készíthetők el – megszerzésükhöz tehát sektort kell váltani, ami nem is olyan könnyű... Persze aki már váltott, az nem habozik sokáig, hamar kiválasztja a neki tetsző típust; általában a Fullán-

kor. Ki tudja miért, ebben a kategóriában ez a legnépszerűbb hajó a szabad kapitányok között. Ezen a szinten már mindegyik hajónak van specialitása, a hatalmas panelű Tűzszeker például immúnis a rombolásra és az ionbénító fegyverek is nagyrészt hatástalanok vele szemben.

A Légiparádé három-három új katonai hajóval bővítette ki az ötös és hatos kategóriát, és az új jövevények alaposan felborították az eddigi erőegyensúlyt. (A játékosok – jogos – kérése az volt, hogy a fejlődés ne a panelra koncentrálódjon, hiszen nem kevés olyan ellenfél van a játékban, amelynek páncélzata többszörösen meghaladja a játékosét. Hiába van a játékosnak sokkal nagyobb tüzereje, neki fögy el előbb a páncélzata és eredménytelenül elmelegül.) A hajók információit bárki megszerezheti, de legyártatni majd csak az arra jogosultak tudják őket. Jogosultságot az LP győztese kaptak, valamint a közeljövőben Birodalmi Pontért is megszerezhető lesz. Az új hajók (lásd a táblázatot) nem kiugróan jobb az eddigieknél, csak jobban ki vannak „hegyezve” egy adott célra. Elképzelésem szerint a Spion-ok kalózkodásra is sokkal inkább használhatóak, mint eddig bármilyen más, egyedüli hátrányuk a viszonylag apró raktér. A két Juggernaut hajó az, ami leginkább erősnek tűnik, de szerettem volna végre jól használható kereskedőhajókat is a játékban. A hatos agyú hajóknál már megszokott pluszok hiányoznak a három katonai hajóról, de ezt a hátrányt remélhetőleg bőven ellensúlyozzák a már meglévő bónuszok...

RADECZKI CSONGOR

## MAGYARÁZAT A TÚLOLDALI TÁBLÁZATHOZ

- A – pontosab� fegyverzet (+1 célzás)
- B – +25% radarzavaró
- C – +3 konténer rejtett raktér
- D – csökkentett elfogási esély
- E – 10 VIP kabinkonténer és – 3 TVP/hiperugrás
- F – nincs rombolás, kisebb bénítási esély
- G – 10 százalékos beépített álcázóberendezés
- H – +6 COZ jellegű javulás minden fordulóban
- I – 12-es zsilip, 10 TVP-s leszállóegység



SZÁM	HAJÓ NEVE	AGY	MANŐVER	SEBESSÉG	MÉRET	ENERGIA	RAKTÉR	PANEL	PÁNCÉLZAT	ÁR (1000 LE)	EGYÉB
2	Cyclon Spark	3	6	100	5	40	40	42	90	200	
6	Mercator Gamma	3	3	80	10	28	80	27	70	180	
7	Scorpion Lightning	3	4	80	8	35	65	32	80	195	
8	Galleon Gold	3	2	80	14	25	120	22	65	170	
58	Typhoon Warrior	4	8	120	5	55	45	50	110	400	
61	Cobra Flash	4	6	100	8	45	75	37	100	370	
64	Elysium Tanker	4	5	80	10	35	110	32	80	350	
67	Olimposz Iliász	4	3	60	14	30	130	28	70	350	
59	Typhoon Soldier	5	10	130	5	60	52	57	120	700	
62	Cobra Sun	5	8	110	8	50	80	45	110	650	
65	Elysium Brent	5	6	90	10	40	115	37	90	620	
68	Olimposz Heraklész	5	4	70	14	35	140	32	75	600	
70	K.U.K.A. H-1	5	3	50	20	30	170	25	60	680	
60	Viharszárny	6	12	140	6	65	60	65	130	1000	A
63	Csillaglovas	6	10	120	8	55	85	55	120	1050	B
66	Profitvadász	6	8	110	8	50	120	45	110	1000	C
69	Gyűjtőgető	6	6	90	12	50	150	40	95	1000	D
79	Stellarion	6	11	120	7	60	70	55	110	950	E
80	Tűzsekér	6	10	110	7	60	60	70	140	1000	F
81	Mongúz	6	12	140	6	120	75	48	120	1050	G
82	Fullánk	6	14	140	5	60	55	60	129	900	H
83	Blackhole	6	4	60	22	35	200	28	70	1000	I
88	Warship A-2000	5	10	120	6	90	52	60	160	1500	
89	Warship A-2001	6	12	130	6	120	52	60	180	1900	
90	Spion Penta	5	13	130	4	60	40	60	140	1500	
91	Spion Hexa	6	15	150	4	80	40	60	160	1900	
92	Juggernaut 5	5	8	90	18	70	170	40	120	1500	
93	Juggernaut 6	6	10	100	18	80	180	44	140	1900	

## EL S K É Z B L FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- A Légiparádén többen nehezményezték, hogy a program csak 20 azonos típusú fegyvert kezel egyszerre. A játék korai szakaszában ennek nem volt jelentősége, de a panelméretek növekedésével és a fegyverméretek csökkenésével számos esetben előfordult, hogy valaki több mint 20 azonos minifegyvert is felrakott hajója a paneljára. A módosult programkód még ezt a számot is könnyedén lekezeleti: pontosan 49 darab azonos fegyver a felső határ. Ha az az érték sem lenne elegendő, szíves-örömezt megváltoztatom a számot, de megatlátásom szerint erre jó darabig nem lesz szükség.
- A találkozózn felmerült pár tárgy (Orgonov hajtómű, Adian manővervezérlő, Mallory hajtóműagy stb.) működőképességének kérdése. A probléma onnan eredeztethető, hogy ezek az egyedi jellegű tárgyak nem mindig működtek kielégítően a programban, számos alkalommal reklamáció forrásai voltak. Nem volt más hátra, egyesével végig kellett nézni őket, hogy minden szempontból megfelelően működjenek. Az en-

ciklopédiákban leírtak szerint próbáltam az összes tárgyat megvizsgálni, hogy maradéktalanul ellássák funkcióikat. E sorok megjelenésekor már egyik tárgy sem funkcionál „panelcsökkentőként”.

- A kolonizáció a játék egyik jól kidolgozott feladatso-rozata. A kolonizálandó bolygók elszaporodásával szükségessé vált, hogy fokozódjon az újratelepítés. Ez csak egyféleképp oldható meg: a kolonizáció ezentúl félévente újra és újra végrehajtható. A végén a juta-lom természetesen ezúttal sem marad el, de értelem-szerűen más lesz.
- A Katonai Akadémián végre megint lehet tanulni, a megfelelő képzettségű pilóták jelentkezhetnek. A jelenlegi szektorokban már csak az ötödik és a hatodik szint tananyaga érhető el, a továbbtanuláshoz már szektort kell váltani. Emlékeztetőül: az ötödik szintre való jelentkezéshez 16-os manőverezésre és öt tanu-láspontra van szükség a tandíj felül.

RADECKZI CSONGOR

# VI. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

***Az immár hatodik alkalommal megrendezett esemény ismét nagyszerű alkalommal szolgált a kapitányok közötti megmérettetésre. A három hagyományos versenyszám – ügyességi, egyéni harc és háromfős flották – mindenkinek megadja a lehetőséget arra, hogy képességeit felmérje.***

A Légiparádé ügyességi versenyszáma az előzőhöz vetélkedéshez hasonlóan a legénység 16 különböző képességét tette próbára. Ez a vetélkedő mindig is sokkal nehezebb volt, mint a harci számok, ugyanis itt nem számít a pénz és a technikai ellátottság, mindenki csak saját magát okolhatja vereségéért. Évről évre azok a kapitányok nyertek a versenyt, akik nem egy-egy képességet fejlesztenek kiugróan magasra, hanem – az arany középúton járva – kiegyensúlyozott legénységet mondhatnak maguk mögött. Itt nem számít, ha valaki később indult a játékban, 20 fordulónként van kategóriadíj. Az idei versenyen a 20-tól 140-ig terjedő fordulóhatároknál a következő kapitányok nyertek:

20 – Bob Lawanski  
40 – George Lawanski  
60 – Cheserar  
80 – Madame K  
100 – Formica  
120 – Mex Nuada  
140 – Hardar

Az abszolút kategória első helyét Dirty Lowe nyerte, míg a második helyen két azonos idővel befutó induló: Solovan Ali és Hamy kapitányok végeztek. A nyertesek számos értékes jutalomtárggyal gazdagabban térhettek haza, mindezek mellett még TNO pontokat is kaptak.

Az LP harci versenyszámainak kiírása számos újítást tartalmazott, mind közül kiemelkedett a Reflex ágyú szerepeltetése. (Emlékeztetőül: ez egy olyan – csak szimulátorban létező – fegyver, ami az ellenfél tűzerejének egy nyolcadának megfelelő lézerágyúként működik.) Bevezetését az indokolta, hogy a Légiparádékon annyira elszaporodtak a hatalmas tűzerejű űrhajók, hogy a még kezdetben látványos – és ezért roppant izgalmas – légitcsa-

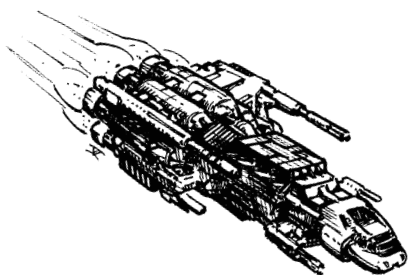
ták egy harci körös, „ki tud egyszerre nagyobbat lőni az ellenfélbe” stílusú harcá degradálódtak. A Reflex megjelenése kő-papír-olló jellegű taktikázást tett lehetővé a felszerelésben, hiszen a Full Reflex lelőtte a Full Fire hajótűpust, a Full Fire lelőtte a szűkített fegyverezéssel és utóbbi pedig mindig győzött a Full Reflex-el szemben.

Mindez jót tett a versenynek, hiszen még a végső győztes Eriokróm Fekete T kapitány is számos alkalommal hagyta el vesztesként a csataszimulátort. A hajóagyak szerinti kategóriákban a következők végeztek az élen:

1-es agy – Alexa Tharkass  
2-es agy – White Gabe  
3-as agy – Sceletron  
4-es agy – Fekete Uszony  
5-ös agy – Plannie L. Wingo  
6-os agy – Eriokróm Fekete T

Jutalmuk a szokásos TNO, valamint az utolsó három kategóriában speciális, katonai hajók információi.

A háromfős flották versenyében nem történt változás, a sorsolási és pontozási rendszer mindenki meglepésére működött. Egyértelműen ez az a versenyforma ahol a legtöbb lehetőség van a taktikázásra. Egy trió könnyen veszíthet amiatt, hogy egyik tagjuk nem tartja be a megbeszéltek taktikát, csak a minden szempontból kifogástalan csapatoknak van esélyük a győzelemre. Az abszolút kategória győzteséről elmondható, hogy győzelmezett – és egyszerű – taktikájuk meghozta számukra a várt sikert. Prostatikus Jeltz, Mermalior és Jaq Mirror kapitányok egyöntetűen a Full Reflex taktikát követték – egy apró módosítással. Hajóikon a 15-19 Reflex ágyú mellé még egy viszonylag kis sebességű, de hatásos ágyút (Cobra ionbénító vagy Yangora Pho) is elhelyeztek. Számításaik azon



<b>Alaptípus:</b>	Fullánk
<b>Páncéltaz:</b>	300
<b>Alapenergia:</b>	140+24/kör
<b>Panel:</b>	60
<b>Manőverezőképeség:</b>	14
<b>Méret:</b>	5
<b>Átlagos tüzerő:</b>	141

A 6. Légiparádé egyéni győztese kiváló taktikai érzékkel szerelte fel hajóját a nevezetes eseményre. A Reflex ágyú és az ajándéktárgyak kitiltása teljesen új módszereket tett szükségessé.

A Harlequinen csak 2 Reflex, 6 Viperá IO ionbénító és két Mandra VI. állvány kapott helyet, ennek köszönhetően a tűzereje viszonylag kicsi. EFT kapitány bölcsen úgy döntött, hogy a pajzsokat egy az egyben PoliShell Kappa rétegekkel helyettesíti. Mint később kiderült, a döntés azért volt jó, mert a védőrétegek nem fogyasztanak energiát, és mindenfajta fegyverrel szemben egyformán hatásosak. A magas alapenergiát Emocell biztosította, és a pajzsok nélkül nem kellett a fegyverek energiaellátása miatt aggodni akár még hatkörös harc esetén sem. A két állvány Krapton Killer rakétákkal örvendeztette meg az Antimiss nélkül indulókat, ezzel a kapitány számos ellenfelét győzte le a harcok során.

A Viperák – vagyis az ionágyúk – ellen nem volt igazán jó pajzs a kiírás miatt, szinte alig volt olyan versenyző a magasabb agykategóriákban, aki ne használt volna ilyesfajta fegyvert. A két Reflex pedig arra utal, hogy a Full Fire és a Full Reflex taktika között kellett megtalálni az arany középutat.

Mindez nem lett volna elegendő a győzelemhez, de a legénység is rendesen kitétt magáért. A pilóta 23-as manőverezése és a katoná 18-as nehézfegyver szakértelme alaposan kivette részét a győzelemből. Itt látszott igazán annak előnye, ha valaki a pszi képessége helyett a harci képességeire pakolja a gyakorlásponokat.

alapultak, hogy hasonló jellegű ellenfél esetén a Reflexek nem sebeznek semmit, viszont a kis ágyú döntésre viszi a dolgot. Az elmélet bevált, nem is egy alkalommal fordult elő olyan hatkörös csata, amiben egy ellenféllel szemben 25-0 arányban nyerték a csatát.

A flották versenyének további kategóriájának győztesei:

155 pontosak – Hamy, J és Red Mortimer Jr.

120 pontosak – Sir Stone, Voluman a Kalóz és Karnoégető Inixisz

90 pontosak – Thomas Venture, Frederick Stoenhart és Vilhelm von Kartad

60 pontosak – Lord St.Pauli, George Lawanski és Alan McLaren kapitányok

A győzteseknek újfent gratulálunk és remélhetőleg a következő parádén is hasonlóan kiélezett csatákban dől el az elsőség!

Pár mondat még a találkozóról. Egy találkozó nem lehet meg programok nélkül és az idei alkalommal a játékosok igazán nem panaszkodhattak a rendezvényekre. A tria versenyen hatalmas küzdelem alakult ki, végig fej-fej

mellett találgattak a játékosok. A végén hatalmas hajrával Nacsá Tamás lett a befutó, első helyét az úrhajók kiváló ismeretének köszönhetette. Jutalma 2 extra- és egy ingyenforduló. A második helyen hatos (6!) holtverseny alakult ki, ami a mezőny kiegyensúlyozottságát – és a játékosok felkészültségét – mutatta. Az ő jutalmuk fejenként 1-1 ingyenforduló.

A hagyományos csapatversenyen végül 9 csapat indult, hatalmas küzdelemben az Inszektoid Szabad Csapatok végzett az élen. Mivel előző alkalommal is ők győztek, lassan kibérelhetik az első helyet maguknak. Jutalmuk 2 ingyen- és egy extraforduló.

Az aukció ezúttal három részre oszlott, elsőként csak a peremszektorok kapitányai licitálhattak. Azért itt is repkedtek a milliós ajánlatok, bizonyítva, hogy nem kevés gazdag játékos van a kezdők között is. Az aukció második fázisa teljesen nyílt volt, mindenki bekapcsolódhatott. Ennek köszönhető, hogy tízmillió alatt szinte alig kelt el tárgy. Az utolsó tétel sor a szövetségek számára készült, itt még speciális eseményekre (bázisáthelyezés) is lehetett licitálni. Ezt követte a Légiparádé fordulónak kiosztása, majd a találkozó egy kellemes hangulatú beszélgetéssel lezárult.

Találkozunk júniusban!

RADECZKI CSONGOR



# KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

## A KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYÁRÓL

A *Dezintegváláson* cerebrita ikon van, de inszektoid a felirat. Akkor most melyik az igaz?

Sajnos ez az egyetlen lap, amit sikerült valahogy eldefinálni, a lap faja inszektoidnak számít, a második kiadásban ez már helyesen fog megjelenni.

Nincsenek egyedi karakterek? Egyszerre lenn lehet három *Chaby Strongom* vagy három *Marduk Kuriosom*?

Más játékokkal ellentétben a KGK-ban nincsen ilyen megkötés, csak bonyolítaná a játékot, és az ilyen lapok sokkal gyengébbek lennének.

Ha van lent két, kötelékes, kettes páncélzatú hajóm és az egyikbe belelőnek hármat, akkor kötelező-e szétosztanom a sebést a hajóim között, vagy dönthetek úgy, hogy csak a találatot kapott hajóm semmisüljön meg.

Rád van bízva, hogy a sebéseket szétosztod-e vagy sem.

Ha a kifizetési fázisban kap sebést egy űrhajóm, akkor tudok-e még tüzelni vele, vagy egyből sérültbe fordul?

Nem fordul egyből sérültbe, csak a tüzelési fázis végén fordul el, tehát tudsz vele lőni.

Ha van három *Kereskedőm* egy cirkálón, akkor összesen 6 creditet adnak?

Igen, hatot adnak. Egyféle legénységből akárhány fent lehet egy hajón, és mindegyik hatása érvényesül és összeadódik.

Csapda csak akkor sült ki, ha magát a csapdát támadom? Ez így elég gyengének tűnik.

Igen csak akkor lehet aktivizálni egy csapda lapot, ha sikeresen bombázzák, de szerintem nem gyenge, csak nagyon jól kell használni őket, például egyéb hasznos bázisokkal kombinálva nagyon jól lehet blöffölgetni. Egyébként van egy lap, amivel direktbe is lehet csapdákat aktivizálni: *Spontán aktivizálódás*, 7 fejlesztés, és aktivizálódik az összes csapdád.

Maximum hány bázisom és legénységem lehet egyszerre játékban?

Ez nincs korlátozva, akárannyi bázist és legénységet kijátszhatsz.

Ha egyszer támadtam, idézhetek újra és az újonnan megidézett űrhajómmal támadhatok-e megint?

Igen, egy körben akárhányszor játszatsz ki űrhajókat és támadhatsz velük, ha aktívak. Sőt, ha a csata alatt nem fordul használtba egy űrhajód, akkor azzal is támadhatsz megint.



**A Felülbírálásra az van írva, hogy semlegesíteni lehet vele egy megszakítást. A szabálykönyvben pedig azt olvastam, hogy a legénységek, bázisok és fegyverzetek kifizetése megszakításnak számít. Lehet-e a Felülbírálással semlegesíteni mondjuk egy legénységet.**

Nem, ez sajnos egy kicsit félreérthető a szabálykönyvben. A felülbírálást csak megszakítás típusú lapokra lehet kijátszani, nem pedig megszakításként létrejövő lapokra.

**Egy körben maximum hány lapot húzhatok?**

Akármennyit, ha van rá credited.

**A Triciplita árnybarcossal megtehetem-e, hogy a kifizetés után használom, majd az ellenfelem kezdő fázisában megint használom? Így kettővel kevesebb creditet fog kapni?**

Nem, mivel az van a lapra írva, hogy az ellenfeled következő kezdő fázisában egy credittel kevesebbet kap, és mivel te az ő kezdő fázisában használod, ez nyilván majd csak az ez utáni kezdő fázisában fog érvényesülni.

**Lehet-e zarg űrhajóba xeno legénységet rakni?**

Természetesen lehet, nincs olyan megkötés a játékban, ami előírná azt, hogy egy hajóba csak azonos fajú legénységet lehetne rakni, ez igaz a fegyverzetekre is, lehet őket kombinálni.

**A Mamut I. nevű űrhajóra az van írva, hogy 6 méretnyi helyet foglal a hangárban. Ez azt jelenti, hogy 6 fegyverzetet illetve legénységet rakhatok rá?**

Nem, a szövegből egyértelműen kiderül, hogy csak ennyi helyet foglal, tehát ugyanúgy 3 fegyverzet, legénység rakható rá,

mint az összes többi cirkálóra. Ez igaz az *Indiánra* is, bár nulla helyet foglal, de lehet rá rakni egy fegyverzetet vagy legénységet.

**Az Öngyilkosság egy cerebrita lap, mégis az illusztráción egy úrcápa látható, miért van ez?**

Sajnos van egy pár kártya ahol a lap faja és az illusztráció nem illeszkedik egymáshoz, ez azért van, mert miután elkészült egy rajz, előfordult, hogy játékegyensúlyi szempontok miatt a tesztelés során meg kellett változtatni a fajtát és időhiány miatt már nem volt mód az illusztráció újrarajzolására. A második kiadásban az ilyen illusztrációk természetesen újra lesznek rajzolva.

**Álcázás képesség a sorozatlövés képesség ellen működik-e?**

Nem, az álcázás csak olyan képességek és hatások ellen jó, ahol célpontot kell kijelölni, a sorozatlövés szövegében pedig ez nem található meg.

**A szabálykönyvben a felszerelési fázis leírásánál nem szerepel az, hogy milyen**



**sorrendben szerelnek fel a játékosok. Ez nagy vitára adhat okot.**

Ugyan nincsen pontokba szedve a felszerelési fázis, de a logikusan, ahogy egymást követik a mondatok, következnek egymás után a felszerelési fázis lépései.

**A Hitel hány creditet ad, ha az első körben játszom ki?**

Egyet mivel az van a lapra írva, hogy annyi creditet kapsz amennyit az előző kezdő fázisodban kaptál, ez pedig ebben a körödben volt és mivel ez a játék első köre csak 1 creditet kaptál.

**A sebesség szerinti cselekvésnél mi történik, ha mindenki mindig passzol?**

Ha az egyik játékos után a másik passzolt, akkor az először passzoló játékos még cselekedhet, de ha ő is passzol, akkor vége a tüzelési fázisnak, magyarul három passz után jön a bombázási fázis.

**Rakhatok-e fegyverzetet az ellenfelem űrhajójára?**

Nem, csak a saját hajóidra rakhatsz fegyverzetet.

**A Légvédelmi üteg akkor is tüzelhet, ha tüzelési fázisban nem tüzelek az ellenfelemre?**

Igen, akkor is lőhet, csak annyi a kikötés a lapon, hogy tüzelési fázisnak kell lennie, tehát ki kell jelölni védekező űrhajókat, ekkor már lesz tüzelési fázis, lehet használni a *Légvédelmi üteget*.

**Miben különböznek az esemény lapok altípusai?**

Semmiben, nincsen rájuk külön szabály, ezek csak gyűjtőcsoportok, amikre más lapok hivatkozhatnak.

**A Gaia tűzgyorsító 0 alá is viszi a sebességet?**

Nem, a KGK-ban a 0 a legkisebb szám, de egy esetleges másik pozitív hatásba beleszámít a 0 alá eső rész is. Tehát ha egy 2-es sebességű űrhajómon van egy -4-es *Gaia tűzgyorsító* és rakok rá egy +3 sebességet adó másik fegyverzetet, akkor az űrhajómnak 1-es lesz a sebessége.

**Ha a Vendetta képessége semlegesítődik egy körre (pl. a Szériabajók lap miatt), és akkor teszek fel rá fegyverzetet, mi történik kör vége után ezekkel?**

Ilyenkor a fegyverzetek rajta maradhatnak, hiszen a *Vendettára* csak az van írva, hogy nem rakhatsz rá fegyverzetet, nem pedig az, hogy nem lehet rajta fegyverzet.

**A lopakodás képesség definíciója nem zárja ki annak a lehetőségét, hogy védőként sebzés helyett bombázhassunk. Ez ugye nem működik?**

Természetesen nem.

**Mikor jelenik meg az első kiegészítő?**

Várhatóan a júniusi TF találkozón fog megjelenni az első KGK kiegészítő, *Ámokfutam* néven, és 160 féle új lapot fog tartalmazni.

A következő számban várhatóan egy árlista fog megjelenni a KGK-ról, de lehet, hogy marad hely egy olyan listának is, amin az összes lap megtalálható szöveggel és paraméterekkel, ikonokkal együtt. Addig is várok minden további kérdést a következő e-mail címre: [gamcenter@mail.elender.hu](mailto:gamcenter@mail.elender.hu), vagy erre a levelezési címre: *Cybertech Design Kft.* Budapest, 1364, Pf. 360. Köszönjük a kérdéseket:

*SZÜCSY DÁNIEL és LIPTÁK LÁSZLÓ*

DÖRNYEI KÁLMÁN:

# A FEKETE EGY

## REGÉNY A HALÁLPAPOK RIDEG VALLÁSÁRÓL...

Egy új nap kezdődött. Sokuk számára életük utolsó napja. Mikor a papok feltették a kérdést, hogy ki kíván résztvenni a Hit Próbáján, először Zaub jelentkezett. Rögrön Raul is előlépett. Ezt látva, kis habozás után, Vigor is rászánta magát. Rajtuk kívül még hárman jelentkeztek. Az utolsó egy öt-hat éves kislány volt. Fel se fogta, hogy mire vállalkozik. Igazából csak a többieket követte. Megkérdezték tőle, hogy valóban felkészült-e a megmérettetésre. Ő szemlesütve egy félénk, halk igennel válaszolt.

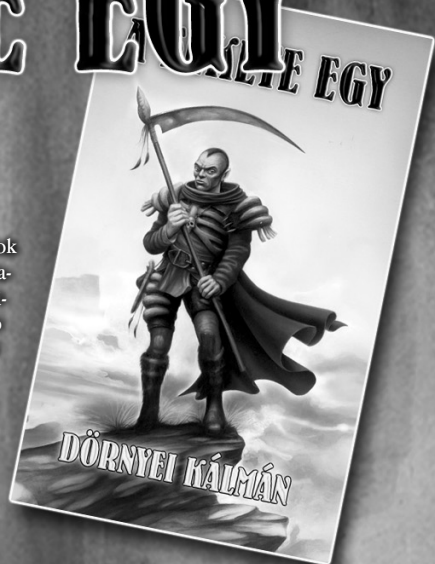
Ezek után mind a hat áldozatot kivették a cellából. Elindultak velük a Próba színhelyére.

Raul az egyik elágazónál megpillantotta Rabart. A fogdamester rosszalló tekintettel meredt reá. Arcáról leolvasható volt, hogy azt gondolja, még egyáltalán nem áll készen a küzdelemre. Búslakodva csóválta fejét. Raul nem törődött vele. A bosszú majd erőt ad – gondolta.

Egy rozsdás vaskapu előtt megálltak, és mindegyiküknek a kezébe nyomták a Halál Isten szent szimbólumát. Raul óvatosan forgatgatta a parányi, jéghideg csontkoponyát. Olyan élethűnek látszott, mintha nem is valamilyen állat csontjából faragták volna ki, hanem egy valamikor élt, apró ember koponyája lett volna. Ezenkívül azonban nem vélt felfedezni a koponyán semmilyen szokatlant. Pedig az egyik pap rövid beszédet tartott, melyben nem győzött áradozni a szimbólum hatalmáról és a benne rejlő erőkről.

– Ez egy kapu Istenhez! Ezen keresztül áramlik belétek a Fekete Egy energiája, hogy olyan dolgokra legyetek képesek, melyekről halandó ember még csak nem is álmodik. Váljatok eggyé a szent szimbólummal! Ismerjétek meg a hit erejét, és használjátok fel helyesen! Bent, az ajtó mögött a halál szolgálja vár rátok. Rajtatok áll vagy bukik, hogy győzedelmeskedtek-e. Kívánom, járjatok szerencsével! – mondta, és kinyitotta a vasajtót.

Dögletes bűz csapta meg orrukat, melyet az előtük lévő hosszú, sötét folyosó árasztott magából. A hat gyerek megszeppenve toporgott. Egyikük se akart elsőként belépni. Raul nagyon hihetetlennek találta a helyzetet. Nemrég még egyszerű parasztyerekként élte nem éppen izgalmas, de gondtalan életét. Most pedig itt áll remegő lábakkal, sorstársait kémelve, a Halál Isten egyik kolostorában. Kezükben a halál szimbóluma, és lelkükben egy olyan Isten iránti imádat, akit nem is ismernek. És akiben ez a hit nem elég erős, az ma menthetetlenül elpusztul.



**MEGJELENIK FEBRUÁRBAN**

# 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 könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közzelmények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, 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 postázuk 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

<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: Súlyomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft

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

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT</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



### A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kísértéthajó (Star Trek)	589 Ft	500 Ft	470 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619 Ft	520 Ft	490 Ft
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Fényévek (Sci-fi antológia)	690 Ft	580 Ft	550 Ft
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)	599 Ft	510 Ft	480 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft	560 Ft	530 Ft
K.W. Jeter: Szárnyas fejevadász 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 fia I-II	1399 Ft	1260 Ft	1120 Ft
William Gibson: Idoru	699 Ft	630 Ft	560 Ft

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

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 karneválja (Vérhárború 1)	790 Ft	760 Ft	680 Ft

### Dragonlance: Margaret Weis és Tracy Hickman könyvei

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
Hárború	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

### CHERUBION KIADÓ

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

### AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI

Stephen Lawhead: Végtelen fonat (Albion dala 3)	980 Ft	930 Ft	830 Ft
-------------------------------------------------	--------	--------	--------

### CODEX

Legendák Könyve II.	748 Ft	710 Ft	640 Ft
Dale Avery: Hollók (Legendák Könyve III)	798 Ft	760 Ft	680 Ft

### A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI

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

### A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Átkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Hideg karok ölése (MAGUS novelláskötet)	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Erión 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
Raoul Renier: Pokol	749 Ft	710 Ft	640 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
David Drake: A tör	699 Ft	660 Ft	590 Ft

### HATALOM KÁRTYÁI

Alappakli (IV. kiadás)	850 Ft
Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft
Ezüsthajnal	650 Ft
Árnyékhold	650 Ft
Aranyfórrás	650 Ft
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650 Ft
Dobozos társasjáték	2490 Ft

### HKK CSILLAGKÉPEK

Halak	200 Ft
Kos	200 Ft

### HKK INVÁZIÓ

Khor földje	200 Ft
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 feltételt vonatkozik:

- Fajtánként 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.

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTEK

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

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## HKK TÁRSASJÁTÉK

A Beholder Kft. legutóbbi, különleges versenyét november 27-én rendeztük. A résztvevők, szám szerint 80-an, megkapták a decemberben megjelenő dobozos HKK Társasjáték kétszer 40 lapos paklijait, 40 „világos” és 40 „sötét” lapot, mindenki ugyanazokat a lapokat. Ezekből raktak össze egy-egy világos és sötét, legalább 30 lapos paklit. A világos pakliban Raia, Elenios, Sheran és Fairlight kaptak helyet, a sötétben a másik négy szín. A lapok között régiek és újak is szerepeltek, a fele lény volt, és viszonylag egyszerűeket használtunk.

A játékban az egyik jelentős különbség volt a megszokottól, hogy mindenki elég pontosan tudhatta, mivel játszik az ellenfél. Egyszerűbb is volt, mivel nem kellett paklilistát írni, csalásra sem volt semmilyen lehetőség. A másik érdekesség a lebonyolításban rejlett: egy fordulóban 2 meccset vívtak, mindenki egyet a sötét paklijával a világos ellen, egyet a világossal a sötét ellen. Mivel így sok döntetlen született volna, egy győzelem és egy vereség esetén az döntött, hogy melyik játékos maradt több ÉP-ben, amikor győzött. Ez érdekes taktikázásokra adott alkalmat. Már az első meccset is igyekezett a győztes minél több ÉP-ben befejezni, a másodikban pedig előfordult, hogy a jobban álló játékos még nem ütötte be a végső csapat, előbb igyekezett több ÉP-re gyógyulni, mint amennyiben ellenfele megnyerte az elsőt. Olyan is akadt

(én Kovács Jánostól láttam először), aki direkt megölte magát (pl. *Arbomad varanggyal* vagy *Sötét erők idézésével*), így elveszítve a 2. meccset, de megnyerve a fordulót, félvén attól, hogy az ellenfél esetleg túlságosan felgyógyul (viszonylag sok gyógyuló lap volt mindkét pakliban). Természetesen a 2:0-ás győzelem egy kicsit többet ért, mint az ÉP különbséges, így ilyen esetek csak ritkán fordultak elő. Érdekes még, hogy így is sikerült egy-két fordulóban döntetlent elérni.

Most nem rendeztünk külön profi és amatőr kategóriát, de külön díjaztuk a versenyzők 2 csoportjának egy-egy legjobb amatőr játékosát, ők Jobbágy István és Bagi Sándor voltak. A versenyt, hasonlóan az egy héttel ezelőttihez, veretlenül nyerte Hucker Szabolcs, a győriek kiválósága. A második Fábíán Balázs, a harmadik Szeitz Gábor, a negyedik pedig Jánvári András lett.

A nem használt 10 lap között elsősorban a 2-2 épület, bűbáj és tárgy, valamint a 4 ezeket leszedő lap volt az élen, talán a Gemina amuletje volt kivétel, ebből szinte mindenki használt legalább egyet. Aki a lények közül hagyott ki, az vagy a legkisebb, 1/1 vagy 1/2-es, vagy a legnagyobb, 9-ért jövőket választotta, de a lények nagy része bent volt a pakliban. Megoszlottak a vélemények a *Mester büntetése*, a *Sötét erők idézése*, a *Gigaököl*, a *Gyógyulás temploma* tekintetében. A leszedő lapokat használták talán legkevésbé, inkább csak második játszmaiban kaptak szerepet. A verseny igen érdekes meccseket hozott, sok gondolkodással, jó időzítésekkel. A játék megunhatatlanságára jellemző, hogy a bírók is, mivel kevés probléma akadt, ráérő idejükben mintegy 14 mérközést bonyolítottak le, nagy elszántsággal és koncentrációval, bár tét nélkül.

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét december 18-án rendeztük, 19 profi és 31 amatőr résztvevővel. A versenyen a szokásos 4 tiltott lapon kívül (*A mágia létsíkja*, *Pszí*, *Teológia*, *A falak ereje*) minden lapot lehetett használni. Itt hívnám fel mindenki figyelmét, hogy a januári versenyünkön újra szavazunk a tiltott lapokról, aki részt kíván venni, feltétlenül jöjjön el!

A verseny a kontroll és a horda típusú paklik nagyjából kiegyensúlyozott küzdelmét hozta, ebből a két fajta pakliból volt a legtöbb, természetesen számtalan variáci-

## ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL

- Kovács András A sötétség idejével a 4. körben 14-et ütött, az ötödikben már meg is nyerte a játékot. Ez itt igen különleges ritkaságnak számított.
- Hucker Szabolcs a döntő második meccsén az első 6 körben 2 jól időzített Tudatrombolással és 2 Mester büntetésével lepte meg ellenfelét, hamar meg is nyerte a mérközést.

**MINDEN AMATŐRT ÉS PROFIT VÁRUNK  
A BEHOLDER KFT. VERSENYEIN,  
CSEKÉLY NEVEZÉSI DÍJJAL, JÓ HANGULATTAL  
ÉS ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKKEL!**

óban, még a használt színek sem voltak egy-  
ségesek. Az etnikum paklit kissé visszaso-  
zoltak, a profik között most csak 1 farkaudar  
és 1 manó paklit láttam.

Megjegyezném még, hogy mostanában a  
*Kettős erőbedobás* szabálylap a legnépsze-  
rűbb a korábbi *Bőség zavara* helyett, ez jel-  
zi a meccsek hosszának (örvendetes) növe-  
kedését is.

A profik között Rém András győzedel-  
meskedett, veretlenül. Érdekes paklival ját-  
szott, leginkább repülő paklinak monda-  
nám, nagyjából horda jellegű pakli, de a  
szokásosnál kevesebb, szinte kizárólag repü-  
lő lényvel, és Leah, Chara-din helyett inkább  
Eleniosra, Sheranra támaszkodva (feltehető-  
leg ebben szerepet játszik az igen népszerű  
Gonosz árulása is). A paklit és kiegészítőjét  
oldalt láthatjátok.

A második helyen Korányi Tibor végzett,  
Fairlight-Elenios-Raia-Sheran kontrollpakli-  
val, amely a jól bevált *Mester büntetése-  
Álomvirág* alapra épült, *Kettős erőbedobás*-  
sal segítve, még 2 *Bűbájmásolást* is használt.  
Az ölt szekciót a szokásos *Gömbvillámokon*  
kívül csak 2 *Lord Fezmin* erősítette, utóbbi is  
valószínűleg inkább a lapelóny miatt került  
be. Sheranból a *Mandulanektár* és Sheran  
védősárcánya tűnt igen erősnek az ismert  
*Járvány* mellett. Számomra meglepő volt,  
hogy nem használt *Energiaült*. A harmadik  
Baross Ferenc lett, Leah-Chara-din-Elenios-  
Tharr hordával, melyben nem használt *Köd-  
mangót*, sem *Morgan pálcáját*, viszont volt a  
pakliban *Vidám manó*, *Idő bercege* és *Mor-  
gan átkozott ajándéka*. A negyedik helye-

zést Kovács Attila szerezte meg, Leah-Chara-  
din-Fairlight-Raia dobott kontroll paklival,  
mindössze 5 lényvel és néhány sebző varázss-  
lattal ölt, újdonság a *Dimenziók báborítja*.

Az amatőröknél pontvesztéses nélkül  
Torzsa Sándor diadalmaskodott, hagyomá-  
nyos jellegű (*Ködmangó*, *Morgan pálca*, *Li-  
dércúr*, *Notermantbi*, *Molgan*, *Troll Lady*,  
*Kronobogár* stb.) Leah-Chara-din-Elenios-  
Tharr hordával, használt *Mágikus pulzánst*,  
*Óriások földjét* is, és mindössze 4 darab va-  
rázslatot, 2 *Kísérteties bajnokot* és 2 *Mor-  
gan átkozott ajándékát*. A második Koskár  
László lett, Raia-Elenios-Fairlight-Chara-din  
kontrollpaklival, lények közül 2-2 *Grifföni-  
xet*, *Lord Fezmin*, *Banyapókot* és *Fairlight  
állóját* használt, a legjobb írtásokkal és  
ellenvarázslatokkal kiegészítve (a VP pusztí-  
tás sem hiányozhat, most éppen a 3 *Tudat-  
rombolás*, 2 *Direkt kontaktus* a divat). A  
harmadik helyen Kalaidzidisz Krisztoosz vég-  
zett, jól összerakott gyógyuló, Fairlight-She-  
ran-Raia-Dornodon tárgypaklival, *Földanya  
gyümölcseivel*. *Vérfolyammal*, *A kapzsiság  
átkával* és *Végső visszazámlálással* ölt,  
használt *Katalina lombikját* és *Három  
kívánság gyűrűjét* is. A negyedik helyen Da-  
rabi Zoltánt köszönthettük, ő Chara-din-  
Dornodon-Fairlight-Raia kontrollpaklival ját-  
szott, *Chara-din káoszlovagot*, *Agydarálót*  
és *Okulüpjaj robbanó gömbjét* használt. Ez-  
úttal az amatőröknél az 5-8. helyezettek is  
díjaztuk.

Mindenkit várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

## ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL

- Szemerényi Tibor 666 (hatszázhatvanhat) lapos, Chara-din-Dornodon-Leah paklival indult! Bár csak 1 fordulóban tudott győzni, és a keverés sem volt egyszerű, rendkívül impozáns volt fél méter magas paklija, és a paklielfogyás veszélye sem fenyegette, valamint változatosak voltak a meccsei.
- Erdély-Grúz Tibor 1 max. ÉP-ben győzött, 2 Oroszlánüvöltés, 1 Első vér és 1 Halvány reménysugár segítségével.
- Korányi Tibor 1 Mester büntetésétől 12 ÉP-t sebződött, ezután Mandulanektárral 10-et győgyult.

MINDEN AMATŐRT ÉS PROFIT VÁRUNK A BEHOLDER KFT. VERSENYEIN,  
CSEKÉLY NEVEZÉSI DÍJJAL, JÓ HANGULATTAL  
ÉS ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKKEL!

## A győztes pakli (Leah-Elenios-Sheran-Raia)

### Szabálylap: Kettős erőbedobás

- 1 Sötét motyogó
- 3 Molgan
- 3 Sheran védősárcánya
- 3 Gitonga
- 3 Sárcánybébi
- 3 Ekhmagorhu
- 3 Tudatfáló
- 3 Óriás denevér
- 2 Szerelemsárcány
- 3 Szörnybűvölés
- 3 Mandulanektár
- 3 Az igazság próbája
- 3 Manacsapda
- 3 Morgan pálcája
- 3 Ködmangó
- 2 Szörnyidomítás
- 1 A levegő síkja

### Kiegészítő pakli:

- 1 Fekete lyuk
- 2 Az időrabló érintése
- 2 Mágiaütés
- 3 Az igazság pillanata
- 3 A béke szigete
- 3 Acéldarázs
- 3 A gonosz árulása
- 2 Sötét motyogó
- 1 Pozitív létsík

# ÚJ VERSENYEK

## JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN



### PÁROS VERSENY

**Időpont:** január 29. szombat 10 óra (nevezés 9-10).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Tiltott lapok: A falak ereje, A szürkeállomány aktivizálása, Káosz-mester, Kovácscéh, Mágiafaló, Morgán pálcája, Notermanthi, Sötét kastploom, Szent kulacs, Transzformáció, Tudatkor-bács, Tudatturbó, Ördögi mentor, a politikai lapok, szabálylapok, helyszínek és ultratitkák.

**Nevezési díj:** 500 Ft/pár.

**Érdeklődni lehet:** Tornyai Tamás  
☎: 37-314-447.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** január 29. 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Páros verseny közös kör-pozíttal. Fénymásolt lapokat is lehet használni.

**Nevezési díj:** 800 Ft/pár.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:**

Hucker Szabolcs 96-424-109.

### JELLEMÉK HARCA

**Időpont:** február 5. szombat 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** A pakliban csak azonos jellemű istenek lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Jó: R-E, Semleges: S-T-F, Gonosz: L-D-C.

**Nevezési díj:** 550 Ft

(Hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

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

### PÉCSI ÖRÜLET

**Időpont:** január 30. vasárnap.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Négyféle típusú lapot lehet használni: Varázslat, Lény, Épület, Tárgy. Minden típushoz választani kell egy szintet (lehet színtelen is), és abból a típusból, csak a választott színű lehet lapokat használni. Tehát így egy pakli maximum négy színű lehet, és a Bufa, valamint a színtelen is külön színnek számít. Amely lapok nem tartoznak bele a 4 kategóriába, azok nem használhatók a versenyen.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Fábos Zsoltnál  
06-72-253-055/3320-as melléken, vagy Fenyvesi Krisztiánnál.

### ULTRÁK NÉLKÜL

**Időpont:** január 29. 10 óra (nevezés 9-10).

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritka lapok is.

**Nevezési díj:** 400Ft.

**Díjak:** Ultraritka, paklik.

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** január 30. vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díj:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** a Dungeonban, Torzsa Sándornál 204-9863, Fábiani Péternél 333-3143 (este 8 után).

### KGK VERSENY

**Időpont:** február 12. szombat 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** A standard versenyszabályok érvényesek.

**Nevezési díj:** 450 Ft

(Hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** paklik.

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

### HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 5. vasárnap 10 óra (nevezés 9-10).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díj:** Ultraritka lap, paklik.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** február 12. szombat 10 óra (nevezés 9-10).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:** Tornyai Tamás  
☎: 37-314-447.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Hucker Szabolcs  
96-424-109.

### ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

**január 23. vasárnap:** Star Wars

**január 29. szombat:** Star Trek

**január 30. vasárnap:** HKK

**február 5. szombat:** Dungeon HKK

**február 6. vasárnap:** Star Wars

**február 12. szombat:** Dungeon KGK

**február 13. vasárnap:** HKK

**február 20. vasárnap:** Star Wars

**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

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



## HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** február 13. vasárnap, 11 óra  
(nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 666 Ft.

**Díj:** Ultraritka lap, HKK kiegészítő.

**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban.

## LEGÚJABB NEMZEDÉK

**Időpont:** február 26. 10 óra  
(nevezés 9-től).

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Csak az Aranyforrás, Árnyékhold és az Inváziók lapjai használhatók.

**Nevezési díj:** 400Ft.

**Díjak:** Ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** 06-66/325-583

(Gomba), gomba@pluto.szikszi.hu

## ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** február 27. vasárnap, 11 óra  
(nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 666 Ft.

**Díj:** Ultraritka lap, HKK kiegészítő.

**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban.

## 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 nélküli) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös öröpszét, 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 és a Hatalom szövetsége 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** – Ceglédi  
Művelődési központ,  
Kossuth tér 5/a kaszinó  
5-ös terem.

**DUNGEON** – Budapest,  
Erzsébet krt. 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  
megállójával szemben.

**GYÖNGYÖS** – Kolping  
Oktatási Központ,  
Török Ignác u. 1.

**GYŐR** – Petőfi Sándor  
Városi Művelődési  
Központ, Árpád u. 44.

**HATVAN** – Next-Door  
Szerepjáték Klub,  
Grassalkovich  
Művelődési Központ

**KÖRMEND** –  
Művelődési Központ  
(a városház mögötti  
utca)

**MISKOLC** – Kossuth  
mozi, Astrea Ifjúsági  
Klub.

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

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

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

**SZEGED** – Objektum,  
Pulcz u. 57.

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

**NYÍREGYHÁZA** – Váci  
Mihály Művelődési  
Ház, Ifjúsági Centrum.

**VALHALLA PÁHOLY  
KÖNYVESBOLT** –  
Nyíregyháza,  
Széchenyi u. 1.

☎: 42-318-477

# ISTENEK HÁBORÚJA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2000. február 19., 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:** Minden pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok a szokásosak.

**Amatőr és profi kategória:** Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 2000-ben 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 Árnyékhold.

**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134,  
vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

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

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



# Kérdezz... ALOM ...felelek!

DANI ZOLTÁN

Mi történik akkor, ha a **Halálóriás** a Semmibe kerülne (pl.: **Végképp eltörölni**, **A balál angyala** stb.)?

Ugyanaz, mintha a gyűjtőbe kerülne.

Mi történik akkor, ha a **Halálóriás** valamilyen rárakott lapról vagy jelzőtől kerülne a gyűjtőbe (pl.: **méreg**, **Járvány** stb.)?

A **Halálóriás** szövege nem mond semmit a rárakott lapokról és jelzőkről, így azok az óriás maradnak.

**Megakadályozhatom-e Az eretnekek bosszújával** egy szintelen, nem-varázslat lap kijátszását?

Igen, **Az eretnekek bosszúja** nem csak a varázslatokra, hanem bármilyen típusú lapra vonatkozik.

**Kötelező-e célpontot választanom a Fördőnek**, ha van rá lehetőségem?

Igen, ez sajnos nem akarás kérdése, a lap utasít rá.



**Olcsóbban játszhatom-e ki az Illúziósárkányt és a Fantomsárkányokat**, ha játékban van egy **Sárkányok kora**?

Nem, a **Sárkányok kora** a sárkányok idézési költségét csökkenti. A fenn említett két lap viszont varázslat, amikre nem hat a **Sárkányok kora**.

**Áldozhatok-e tartalékban levő lényt, vagy építkezhetek-e vele, ha játékban egy Öldöklés?**

Az **Öldöklés** szövege szerint a játékosok kötelesek a lehetőségeik szerinti maximális számú lényel támadni. Vagyis, amíg az örposztod nincs teli, addig a lényeid nem tehetnek mást, mint hogy bemennek az örposztba támadni. Ha már teli van az örposztod, akkor a tartalékban levő lényeid bármit tehetnek. Az áldozást viszont nem korlátozza az **Öldöklés**, tehát minden korlátozás nélkül kijátszhatasz áldozásos idézési költségű lapokat. Nem mentesít az **Öldöklés** az alól sem, ha egy varázslat vagy hatás miatt fel kell áldoznod egy lényedet.

A tovább lőtt **Gömbvillám** varázslatnak vagy hatásnak minősül? Le lehet-e szedni így olyan lényt, ami nem lehet varázslat célpontja?

A tovább lőtt **Gömbvillám** is varázslatsebzésnek minősül, a továbbblövs a varázslat végrehajtásának része, ezért célozhatatlan, vagy varázslattal célozhatatlan lényekre nem lehet továbbblöni.

**Gyógyítja-e Hajnali Harmat a gazdját** akkor, ha őt sebzet, és ő ettől meghalna?

Igen. **Hajnali Harmat** képessége bármely lényed sebződésére vonatkozik, így saját magára is. Amikor tehát Harmat sebződött, te azonnal gyógyulsz a sebzéstől, ezután ha nem gyógyítod meg **Hajnali Harmatot**, az a gyűjtőbe kerül.

**Bérmunkánál** kinek kell kifizetni a képességek használatának költségét?

Természetesen a lap gazdájának. Ő használja a képességet, de hogy hogyan, azt te mondd meg. Te adod meg a képességek célpontját sorrendjét stb., de nem tilthatod meg egy képesség használatát.

**Egy Kontármunka** kijátszása után **Hajnali Harmat** minden megszett lényt után gyógyít rajtad, vagy csak egy után?

Mind után gyógyít.

**Pár kérdés Treem feljegyzéseiről:**

**1. Mennyi az alap idézési költsége?**  
Ha a pakliban kézben vagy gyűjtőben van, akkor a lehető legkisebb érték, vagyis 0. Ha játékban van, akkor annyi, amennyi komponensért kihatad.

2. Mi történik akkor, ha közvetlen kerül a játékbá (pl. *Rekreáció, Kovácsceb* stb.), hány lapot kell olyankor rárakni?

Ilyenkor az idézési költsége 0 lesz, vagyis nem lehet rá lapot tenni.

3. Elő tudom-e keresni *Heurékával*?

Igen, mivel a *Heuréka* az alap idézési költségre vonatkozik, és a ?-es lapok alapidézési költsége a lehető legkisebb érték.

4. Mi van akkor, ha úgy húzok lapot, hogy az nem a kezembe kerül (pl.: *Fantombarcos, Titkos rituálé*)?

Ilyenkor is választhatás a feljegyzéseken levő lapok közül, de értelemszerűen ilyenkor nem marad a kezében.

5. Mi történik a rárakott lapokkal, ha *Treem feljegyzéseit* vissza kell vennem a kezembe?

Ha *Treem feljegyzései* elhagyja a játékot (kézbe, pakliba, gyűjtőbe, Semmibe kerül), a rárakott lapok a gyűjtőbe kerülnek.

6. Mi történik, ha lemásolom egy *Duplikátummal*?

A *Duplikátumot* egy komponensért játszotta ki, így egy lapot rakhatsz rá.

**Vitsühé lencsési:**

1. Az alap vagy a módosított idézési költséget kell figyelni a lencséknel?

Minden olyan lap esetében, mely során idézési költségre hivatkozik, az alap idézési költséget kell figyelembe venni.

2. Bepasszivizálhatom-e a *Vitsühé lencséit*, ha *Hatalom szavával* szeretnék reagálni az ellenfél varázslatára, és nincs varázspontom?

Nem. Egyrészt a passzivizálás és a *Hatalom szavának* kijátszása két cselekvés, másrészt a lencsék passzivizálása nem reakció. Viszont azt megtehetem, hogy még korábban, amikor enyém a cselekvés joga, passzivizál-



lom a lencsék, és ezután ebben a körben bármikor ellenvarázsolhatok a *Hatalom szavával* 0 varázspontból.

3. Ki játszhatok-e a *Vitsühé lencsével* ingyen egy olyan varázslat, aminek nem módosíthatom az idézési költséget (pl.: *Napkirály ajándéka*)?

Igen, mivel a lencsék nem az idézési költséget csökkentik, hanem lehetővé teszik, hogy egy körben egyszer ingyen kijátszam a varázslatot.

Kinek kell teljesíteni a kijátszási feltételt, ha egy *Feltámasztással* az ellenfél gyűjtőjéből akarok feltámasztani egy *Napkirályt*?

Mindig annak kell teljesítenie a feltételt, akinek az oldalán a játékbá kerül az a lény, aminek kijátszási feltétele van. Mivel a *Feltámasztás* ahhoz rakja a lényt, akinek a gyűjtőjében volt, így az ellenfélnek kell teljesítenie a feltételt.

Használhatom-e az *Árnyékbold* képességét, ha nincs lap a kezemben? Nem, olyan hatásokat, amikhez lapot kell dobni, csak akkor használhatsz, ha van mit dobnod hozzá. Ilyenkor ugyanis a lap dobás a hatás költségének része.

Az *Őshangya királynő* semlegesít-e egy őshangyára már korábban kijátszott *Átkot*?

Nem, de a későbbiekben az az őshangya is célozhatatlan lesz.

Drágítja-e az *Álomörzők* lap a *Végütleletet*?

Nem, mert a *Végütleletnek* te vagy a célpontja.

Használhatom-e a *Merényletet* egy célozhatatlan lényre?

Igen, mivel a *Merénylet* célpontja igen nem a lény, hanem a képessége. Éppen ezért nem drágítja pl. az *Álomörzők* sem.

A *Tiszta játék* vonatkozik-e az *Elzárásra*, a *Béke szigetére* és a *Pozitív létsíkera*?

Az első kettőre igen, mivel bizonyos lapok kijátszását tiltják. A síkra nem, mivel a helyszínekre nem hatnak az egyéb lapok.



# ALTERNATÍV JÁTÉKSZABÁLYOK

## A HKK-HOZ

*Bizonyára sokan vannak közületek, akik állandó baráti körben, ugyanazokkal az ismerősökkel, heti gyakorisággal összeülve játszatok a HKK-t. Szinte minden lapját ismeritek az állandó partnereiteknek, tudjátok szokásaikat, kiismertétek már játéktílusukat, kedvenc kombóikat. Az ilyen és ehhez hasonló játékkörnyezetben a legnagyobb problémát az jelentheti, hogy bizonyos idő elteltével a játékosok már nem lelik igazán örömeiket a hagyományos szabályok szerint lejátszott partikban. Nekik szól ez a cikk. Azoknak írtam, akik hozzám hasonlóan szeretnek minden újdonságot kipróbálni. Akik egyéb okok között azért is nagyon várják az új AK-t, mert bíznak benne, hogy új, és még újabb ötleteket meríthetnek a cikkekből, a versenybeszámolókból, a paklileírásokból.*

### KEZEDBEN A SORSOD

Első olvasásra kicsit vadnak tűnhet a dolog, de ebben a játékmódban kezdetben nincs paklid! A játékosok összeállítanak egy-egy pontosan harminc lapból álló paklit. A pakliösszeállítás általános szabályai itt nem érvényesek, tehát mind a nyolc szint, és a szintelen lapokat is lehet használni, de a sokszínűség hátránya, hogy sajnos minden lapból csak egyet tehetsz be. A szabálylapok használatát nem javaslom. A mindenképpen tiltott lapokról, és az általam tilalmi listára javasolt lapokról lentebb írok.

A paklikat a játékosok a játék elejédek a kezükben tartják. (Természetesen érdemes a lapokat felhasználhatóságuk, és besorolásuk szerint csoportosítani, hogy ne kelljen minduntalan mind a harminc lapot átlapozni, ha ki szeretnél játszani mondjuk egy azonnali varázslatot.) Mint írtam a játékosoknak nincsen paklijuk, de természetesen a pakliba visszajuttatott lapok később a hagyományos módon felhasználhatóak lesznek. Például, ha valaki egy *Újrabszósítással* visszakeveri a gyűjtőjében lévő lapokat, akkor már lesz miből húzni.

Nagyon fontos szerep jutott a gyűjtőnek. Abban az esetben, ha egy játékosnak bármikor a játék során legalább tíz lap van a gyűjtőjében, a fő fázisában, körönként egyszer maximum három általa választott lapot a gyűjtőjéből visszakeverhet a paklijába. Ez ugyanúgy önálló cselekménynek számít, mint mondjuk egy varázslat kijátszása, vagy egy aktiválást kívánó speciális képesség használá-

ta, tehát a lapok visszakeverésére az ellenfél reagálhat. Jól fel lehet ezt a szabályt használni arra, hogy a gyűjtőben lévő éppen szükséges lapot visszatesszük, így azt a következő körünkben fel fogjuk húzni. Figyelem! Nem kötelező három lapot visszakeverni, lehet kevesebbet is, vagy egyet sem.

A játékszabályok leírásával végeztünk is. Persze, ha nem vezetünk be tiltásokat, akkor egy-egy jó időben kirakott *A mester büntetése*, vagy egy jó időben elűtött *Önfeláldozás*, esetleg egy *Morgan ítélete* hamar romba döntheti a játékot. Ezért az alábbi tiltás mindenképpen kötelező: Tilos használni minden olyan lapot, amelynek szöveges leírásában szerepel, hogy egy célpont játékosra vonatkozik a lap, vagy képesség hatása. Akkor is tiltott az adott lap, ha nem szerepel a szövegében szó szerint az, hogy „célpont játékos”, de a lap hatásából egyértelműen ez következik. Pl. a *Varázslatlopás*, és az *Önfeláldozás* csupán azt írja: „az ellenfél”, természetesen ezek a lapok is tiltottak. Erre azért van szükség, hogy ne kelljen kilométeres lista a konkrét tiltott lapokról. Azok a lapok, melyek nagyon erősek ebben a játékkörnyezetben, a tiltás hatására nagy valószínűséggel úgy is kiszűrődnek. Ne használjátok azokat a lapokat, amelyek lapot küldenek a semmibe! Harminc lap nagyon gyorsan elfogy, ha mindenki *Fekete lyukat*, vagy *Gyászbeszédet* használ. A helyszíneket sem érdemes betenni. (Nagyon könnyű leszedni őket, ha más is játszik helyszínnel, illetve nagyon nehéz, pontosabban





lehetetlen, ha más nem játszik velük.) Javaslom tiltani a bűbájokat is, de ha ragaszkodtok hozzá, csak azokat tiltsátok le közülük, melyek sebést okoznak, vagy engedjétek azokat használni, amelyeket egy másik lapra kell kijátszani. Erre a tiltásra azért van szükség, mert a bűbájok illetve az ellenük való védekezés, egysíkúvá teszi a játékot. Elveszi azt a varázst, mit egyébként ez a játékforma a gyorsaságával, változatosságával, és sokszínűségével létrehoz.

A sok-sok tiltás után néhány szó arról, hogy mit is érdemes beletenni ezekbe a furcsa paklikba. Mivel a direkt sebést viszonylag egyértelműen kiszűrjük, az ellenfelet nem lehet csak úgy agyonlőni egy jól irányzott *Tudatkorbacsal*, vagy *Tűzgolyóval*. Maradnak tehát a jól bevált lények. Ideális lény lehet a *Savgólem*, hiszen kihozásával könnyű kiegészíteni tízre a már gyűjtöben lévő lapjainkat, olcsó, és jól használható képességei vannak. Hasonló megfontolásból érdemes pl. a *Szorrátor bogárt*, vagy az *Erdei tündért* beválasztani. Mindenképp olyan lényeket igyekezzünk összeszedni, amelyeknek idézési költsége alacsony, lehetőleg nincs kihozási feltétele, egy vagy több támadási formától védett, és jó nagyot lehet vele ütni. Ilyen például a *Rubingólem*, mely azért is hasznos, mert a felgyülemlett SZK-inkat el lehet vele költeni. Jól jöhet a *Sötét motyogó*, vagy a *Gránit őrszobor*, mert állandóan visszatérnek a játékba. A

célozhatatlan lények, mint az *Elemi rin*, vagy a *Pszí-elementál*, szinte leszedhetetlenek. Nyolc-tíz lényenél többre nem lesz szükségünk, inkább válasszunk univerzális, jól használható, sokoldalú és lehetőleg *azomali* varázslatokat, mint amilyen az *Árnyéktűz*. Tegyük be egyik tárgyat, mert SZK-nk úgy is lesz, egy pár univerzális lapleszedést, pár ellenvarázst, és már készen is vagyunk. Nincs is más hátra, csak kipróbálni a játékot. Alapfeltétel, hogy előzőleg pontosan beszéljétek meg a tiltásokat, mert egy-egy félreértés tönkretetheti a partit. Ha a barátod már negyedszer ver meg mindenkit ugyanazzal a kombinációval, akkor a kombó alaplapját nyugodtan tiltsátok le. A kombinációk így is borzasztó erősek lehetnek, hiszen a játék kezdetén minden lap a kezdedben van.

Végezetül leírok egy példát a paklistához (lásd oldalt). A zárójelben lévő betűk a lap istenét jelölik. Biztos, hogy ennél sokkal jobb összeállítás is létezik, és szándékosan nem tettem bele egyetlen kombót sem. Törje a fejét mindenki egy kicsit.

### A TIZ MESTERLOVÉS

Megosztanék egy másik különlegesnek számító, de kipróbálásra érdemes játék-metódust is a kíváncsiskodókkal. Minden vérbeli, megrögzött, elvakult kártyás, szóval minden HKK kártyás nagy dilemmája, hogy mit is kezdjen az évek során felgyülemlett, és az égvilágon semmire sem jó, felesleges lapjaival? Mire lehet jó például az a 28 db *Lila brekk*, ami felhalmozódott az idők során? Az Ironman versenyek csak részben nyújtanak enyhét erre a problémára, egyébként is sok olyan játékos van, aki minden lapját sajnálja elemesztetni, még az ominózus *Lila brekket* is. Nos, nekik ajánlom ezt a játékformát.

Dobjátok össze barátaiddal a felesleges (értsd: az optimális három darabon felül lévő) gyakori és nem gyakori lapjaitokat. Nem baj, ha több száz lap is összejön. Szedjétek ki azokat, amelyek túlságosan specifikusak, használatuk nem, vagy csak nagyon körülményesen lehetséges, illetve a játék szempontjából teljesen haszontalanok. Azt nektek kell eldöntenetek, hogy melyik lapot

- Szorrátor bogár (C)**
- Savgólem (L)**
- Áiomtündér (E)**
- Szörös bozsó (S)**
- Rubingólem (T)**
- Sheran védősárkánya (S)**
- Kronokucac (E)**
- Halálóriás (L)**
- Banyapók (C)**
- Rabszolga (F)**
- Hangrobbanás (E)**
- Mentális csapás (E)**
- Robbanó üstökös (R)**
- A halál szava (C)**
- Elszabadult indulat (T)**
- Gránátcsapda (C)**
- Halálcsapda (L)**
- A sebek befornak (R)**
- Agybénítás (F)**
- Manacsapda (R)**
- Újrahasznosítás (T)**
- Elmulás (S)**
- A középszer pusztulása (R)**
- Totális háború (T)**
- Az orgorók átka (S)**
- Erőegyensúly (S)**
- Parittyta (T)**
- Az élet könyve (R)**
- Új remény (S)**
- Szörnyvisszaidézés (L)**



ítélték meg haszontalannak, és melyiket hagyjátok meg. Ízlések és pofonok. Van, aki használhatatlannak tartja a szintlépéseket, van aki – ha lehetne – tízet is a paklijába tenne. Ha ezzel elkészültetek, ott tornyosul előttek egy halom lap, amit a legtöbb HKK játékos csak „tapétá”-nak, vagy „szemét”-nek titulál. Nevezük ezt a hatalmas adag lapot a címre utalva, stílusosan NÉP-nek. Később majd, más játékmódnál ezt a kártyahegyet így fogom nevezni.

Mint abban a bizonyos film-ben, a NÉP-nek itt is szüksége van megmentőkre. Ők lesznek a Tíz mesterlövész. Válaszatok ki a sajátjaitok közül tíz darab tetszőleges, de egymástól különböző lapot. Nem lehetnek egyformák, hisz a mesterlövészek is mind különböztek egymástól. Igyekeztek jól használható, sokoldalú, önmagukban is erős lapokat választani. Egy-két parti után úgyis látni fogjátok, hogy mire van igazán szükségetek. Nincsen szükség lapok leltársára, egyetlen lap ebben a játékkörnyezetben nem tudja eldönteni a meccset.

A játék kezdetén meg kell keverni a NÉP lapjait, és egyetlen hatalmas pakliba rendezni. Akkor optimális a NÉP mennyisége, ha játékosonként kb 80-120 db lapja van. Ha ennél több lapotok jött össze, akkor javasolom abból a bizonyos *Lila brekkéből*, és a többi lapból is maximum fejenként három-három darabot a NÉP-be tenni. A megkevert közös pakliból fog húzni mindenki. Senkinek nincs tehát saját paklija, de mindnekinek van saját gyűjtője. A parti elkezdése előtt rakjátok le az asztalra képpel felfelé a mesterlövészeiteket, tehát az előre bekészített, bivalyerős lapjaitokat. Ők ebben a játékkörnyezetben valóban mesterek lesznek a NÉP között, elhihetitek. Minden játékosnak mindig joga van látni, hogy a többieknek még mennyi mesterlövésze van, és mik azok. Ezek a lapok is kézben lévőnek számítanak minden szempontból. Akkor, ha egy lap hatására, mint pl. a *Roxati zár-faló*, véletlenszerűen kellene kézbe a lapot választani, akkor, a kiválasztásig a mesterlövészeket is kézbe kell venni.

Egy játékos egy adott körben csak egy mesterlövészt hozhat játékba. Ha egy mesterlövész valamilyen módon a gyűjtőbe kerül, az adott partiban már nem

térhet vissza a játékba semmilyen módon, a legegyszerűbb, ha a semmibe teszték. Bizony, a hősök is halandók, nem teremnek minden bokrban. Jól meg kell tehát gondolni, hogy mikor vetjük be egy-egy ászukat a harcba.

## VÉRHÖRGŐ ZASZLÓALJ

Beszédes a cím, és nem kizárólag a figyelemfelkeltés végett. Ez a játékmódnak nem csak baráti partiban működőképes, de akár versenyt is lehet rendezni ezekkel a szabályokkal.

E játékban nem használhatóak a szintelen, és a kétszínű lapok (kivéve a képeznek a szabálylapok). A paklik kétszer negyven, tehát összesen nyolcvan laposak, és mind a nyolc színből tíz-tíz különböző lapot tartalmaznak. Ezek a tízlapos, egyszínű kis csomagok a Szakaszok. Kezdetben a játékosok négy Szakaszt kevernek egy pakliba, ezzel kezdődik a játék, a hagyományos módon. Ha bármikor egy komplett Szakaszt egy játékos gyűjtőjébe kerül (tehát mind a tíz azonos színű lap ott van), az egész Szakaszt azonnal ki kell emelni a gyűjtőből. Ebben az esetben, ha a játékos akarja, erősítést kérhet, és az éppen aktuális kör végén egy ötödik, a kezdő Zászlóaljában benne nem lévő Szakaszát belekeverheti a paklijába. Ez nem kötelező, de nem túl hasznos dolog, ha nem él a lehetőséggel, mert ezt csak abban a körben teheti meg, amikor a Szakaszát kivette a gyűjtőből. Nem valami épületes dolog húsz lappal játszani, bár erre is lehetne paklit építeni!

Minden forduló után minden játékos köteles lecserélni egy-egy Szakaszt a Zászlóaljából, egy másik „pihent” Szakasza, tehát olyanra, amely a kezdő pakliban nem volt benne.

## VÉGEZETŰL EGY FELHÍVÁST SZERETNÉK KÖZZÉTENNI:

Ha közületek valaki működőképes szabályokat tud dolgozni a háromszemélyes (kettő az egy ellen folytatott) HKK meccsre, mindenképpen jelentkezzen! Figyeljete oda a játékegysúlyra! Amennyiben lehetőségetek van kipróbálni a kitalált szabályokat, próbáljátok is ki! A tapasztalatokra is kíváncsi vagyok. Cím: 2751 Nagykörös, Pf. 140.

JANCSÁR JÁNOS



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. február 11.



Novemberi feladványunk mellől lemaradt a készítő neve: Reinholz Ádám. A feladatnak több helyes megoldása is volt, ezek közül most kettőt írok le.

- Következik az én köröm: kapok 5 VP-t, sebződök hármat a mestertől, felhúzom a Teljes fordulatot. (+5 = 12 VP, -3 = -1 ÉP)
- Kijátszom az Állati félelmet, az Őrző lord passzíván a tartalékba kerül. (-2 = 10 VP)
- Lélekszívom az Őrző lordot. (-6 = 4 VP, +1 = 0 ÉP)
- Most már szabad az út a Haarkon dűhe előtt: lelövöm vele az ellenfelemet, mindketten -3 ÉP-be kerülünk.
- Kirakom a Kisebb zant, lemásolva vele az ellenfél Erdei manóját. A zan a kör végén a gyűjtőbe kerül, és én a manó képessége miatt felgyógyulok 1 ÉP-be. GYŐZTEM!

## A MÁSIK MEGOLDÁS:

- Még az ellenfél körében az Állati félelemmel, a Haarkon dűhével és a Lélekszívással ledobom az Őrző lordot.
- Következik az én köröm: kapok 5 VP-t, sebződök kettőt a mestertől, felhúzom a Teljes fordulatot. (+5 = 12 VP, -2 = 0 ÉP)
- Kirakom a Gnóm mágust, majd jöhet egy Teljes fordulat. (-6 -3 = 3 VP)
- Kirakom a Kisebb zant, lemásolva vele az ellenfél Erdei manóját.
- Az ellenfél vadáskutyái és a bankárja passzívák. Az Ében munkafelügyelővel nem tudja lelőni a mágusomat, sőt a saját manóját sem, a védekezési bónusz miatt, így ütök egyet. (Az is jó megoldás, ha kirakom a Kürtöt és aktivizálom vele a Teljes fordulatot passzívvá vált rabszolgát. A felügyelő vagy a rabszolgát lövi le, vagy a zannel másolt manót, de az egyik be tud ütni.)

6. A zan a kör végén a gyűjtőbe kerül, és én a manó képessége miatt felgyógyulok 1 ÉP-be. GYŐZTEM!

Sajnos a rejtvénynél a Mágiafalóról nem írtuk külön le, hogy a módosított szabályok szerint használjuk, vagyis a képessége csak aktíván működik, de szerencsére a legtöbb játékosunk tisztában volt ezzel.

Szerencsés nyerteseink: *Marofka Mátyás* Abonyból, *Bíró Edit* Békésszentandrásról és *Mucsi Zoltán* Szegedről. Nyereményük két-két csomag Árnýék-hold. Gratulálók!

Ezúttal egyik játékosunk, Jancsár János rendhagyó rejtvényt készített: A haveroddal baráti meccset játszottok, ezért nem használjátok a négy színkorlát szabályt. Ellenfeled paklija már elfogyott, neked még három lapod van a paklidban. A gyűjtőkben nincs lap. Ellenfelednek 1 ÉP-je és 4 VP-je van, nincsen SZK-ja. Neked 1 ÉP-d, 9 VP-d, és 2 SZK-d van. Most kezdődik az első fő fázisod. Érzed, nyerned kell még ebben a körben, ezért lesz, ami lesz, kijátszod a kezedből A kockázat árát. (Marad tehát 7 VP-d.) Felhúzod az utolsó három lapot a paklidból. Puff neki! Egyik sem ritka, nem csillagképes, inváziós, AK-s vagy egyéb külön kiadott lap. (Mindegyik alapkiadásba vagy valamelyik „hagyományos” kiegészítőbe való gyakori vagy nem gyakori lap.) A feladvány megfejtése, hogy vajon melyik három lapot húztad, és hogyan kell játszani, hogy nyerj a kör végéig? Segítséggül eláruljuk, hogy ellenfeled nem reagált semmivel *A kockázat árának* kijátszására, tehát ismét Te cselekedhetsz. (Több megoldás is lehetséges!)

Beküldési határidő:  
1999. február 11.

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

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Káoszmaster (C)

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Quwarz (D)
- Láthatatlanság köpenye (E)

*A Quwarz az örposztban van. A Láthatatlanság köpenye aktív.*

## ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

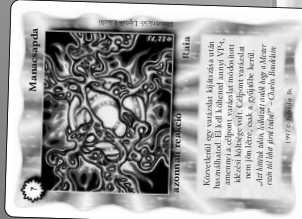
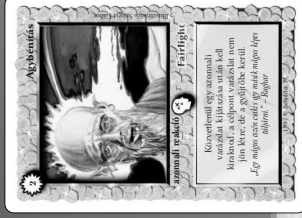
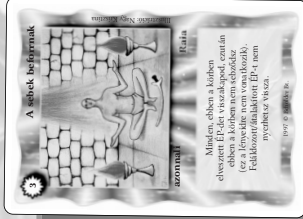
- Állati félelem (F)
- Gemina balzsama (S)
- A sebek befornak (R)
- Agybénítás (F)
- Manacsapda (R)
- A gyenge ereje (F)

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Trikornis herceg (R)
- Fekete lyuk (-)

*A Trikornis herceg az örposztban van, 2 gyengülés jelző van rajta. A Fekete lyuk aktív.*

## Ellenfeled kézben levő lapja



## Ellenfeled őrzosztja



## Ellenfeled kijátszott lapjai

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 1 ÉP, 4 VP, 0 SZK

# A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 9 VP, 2 SZK

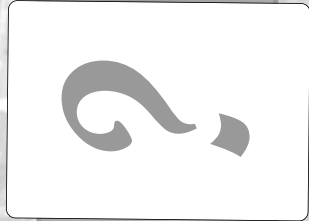
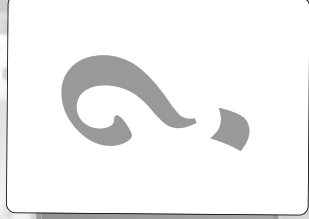
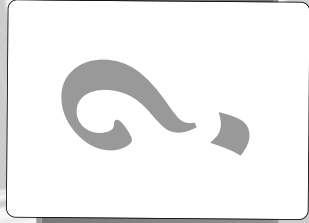
Őrposztod



Kijátszott lapod



Kezedben  
levő lapok



## JÁTÉK LEVÉLBEN A SZÍVFALÓ

A torzszülött végre csapdába esett. A régóta tartó, keserves üldözéstől talán eltompulhattak az érzékei, mert bár eddig minden esetben tökéletesen választotta meg a kuszajáratok közül a számára legjobbat, most olyan üregbe suhant be, aminek nem volt több kijárata. A galetki vadász óvatossá lépett, közelítette meg a nyílást, és elégedett mordulással nyugtázta, hogy kényelmesen befér rajta.

Nem félt. Bizott hatalmasra növesztett, izmos termetében, melyet nem *rondított* el sem tüskékkel, sem gyapjas szőrrel. Ösztönös esztétikai érzéke, mely fejlettebb volt a galetkik többségénél, azt sugallta neki, hogy nincs szebb a sima, bronzbarna bőrnél, mely alatt hihetetlen méretű izmok feszülnek. E csodás alakhoz széles állú, markáns, kopasz fej tartozott, a homlokából előbukkanó két kicsi szavacskával. A vadász négy végtaggal bírt, oszlopszerű lábai, kiegészítve az erős, pikkelyes támasztófarokkal szinte lehetetlenné tették, hogy kilendüljön függőleges helyzetéből. Jobb *karja* óriási, karmos mancsban végződött, mellyel iszonyatos ütést tudott mérni arra, akit előzőleg elkapott bal csápjával. Ez a végtagja volt a kedvence. Hosszú, sima izmok alkották, melyek hihetetlen gyorsasággal tudták a csápot az áldozat köré tekerni, hogy megszorítva kiperéseljék belőle az életet.

A galetki vadász szembe állt a nyílás bejáratával, majd magasra emelte a vaskos növényi gyökerekből font hálót. Gyakorlott mozdulatokkal kifeszítette a csapdát, végül mély lélegzetet vett.

– Most jön a neheze... számodra, torzszülött! – mormolta kárörvendő vigyorral. Már hosszú órák óta kergette áldozatát járatról barlangra, de az olyan fürgé és ügyes volt, hogy ez idáig csupán elsuhanó árnyékát pillanthatta meg. Így nem tudta pontosan, mit szorított most sarokba, mégis bizott tapasztalatában, erejében és persze szerencséjében, hogy le tudja győzni a torzszülöttet.

Felhajtotta a hálót és átbújt alatta. A tökéletes sötétség nem zavarta, érzékei jelezték számára, hogy az üreg egyenes és nem túl mély. A talaj enyhén lejtett, valahol víz csöpögött a sziklára egyhangúan.

Infralátása halvány hófoltokat mutatott a sziklatömbök között. A torzszülött az ímént még itt lehetett, nyomai gyorsan kihűlő „emléket” hagytak hátra. A galetki megfontolt léptekkel indult a járat belseje felé. Hirtelen különös zaj ütötte meg a fülét. Számtalan vadászata során ezernyi különböző torzszülöttel találkozott már össze. Amikor azok érezték a vadász személyében közeledő veszélyt, mind másképpen igyekeztek félelmetessé

tenni önmagukat. Volt torzszülött, amelyek torkaszakadtából bömbölt, már-már megrepesztve a puhább kőzeteket, vagy olyan túlvilági hangon nyöszörgött, sóhajtozott, mintha ezer kárhözott lélek közeledne a semmiből. Néhányan vadul kaparták a járatok falát, menekülni akarva, vagy irtózatossá büzt pöfentettek testük förtelmes belsejéből, remélve, hogy a vadász megundorodik prédájától.

Ez a torzszülött azonban sírt.

A galetki döbbenetben megtorpant, hátha rosszul hall. A járat végén egymásra hengeredett sziklatömbök mögül olyan panasos zokogás tört elő, mintha egy elárvult galetki csemete könnyörögne szeretetért.

A vadász dühösen mordulva megkeményítette a szívét. Csak nem fog megszánni egy alávaló torzszülöttet, csak mert ilyen megrendítően sír a nyavalyás életéért? Csápját és tüskés öklét támadásra emelve előre lépett, s közben bosszúsán azt kívánta: bárcsak képes volna süketé tenni magát.

A zokogás ugyanis megérintette a lelkét, bármennyire is igyekezett nem figyelni rá. Elérte az utolsó, régi omlásból származó tömböt. A torzszülött ott kucorgott mögötte. Nem próbált menekülni, friss járatot fúrni, vagy kitörni. Nem harcolt, bár nyöszörgő, árva hangjával máris jobban elgyengítette a vadászt, mint egy sűrű, bódító gázfelhővel.

A galetki elszánta magát az utolsó lépésre. Megkértülte a sziklatömböt, és várta, hogy zsákmánya mégis megkíséreljen valamit, bármit, ami harcra, élni akarásra utalna.

Azután csak állt, és végtelennek tetsző ideig nézte a sarokban kucorgó, megrettent, kicsi és törekeny lényt, amely még szánandóbban zokogott, mint eddig. A hatalmas galetki végül durva külsejét meghazudtoló gyöngédséggel karjaiba vette „zsákmányait”, s óvatossá léptekkel elindult vele a járat nyílása felé. Vestag ajkait becéző szavak hagyták el, mire a széles mellkasához bújó, kicsiny lény hálás dorombolással válaszolt, és átható, bódító hangon ezt suttagta:

– Vigyél a tied közé, galetki, és rejsd el, veddelmezz meg.

\* \* \*

– Fekedjen el minden tőgy, amihez kezéd ér, s lobbanjon lángra minden kicsinyét szoptató, aki önmaga közelébe enged téged! – visította legsértőbben rikácsoló hangján Kalafonia, miközben neki tüzesedve rázta nyeszlett testét. A szemközti álló galetki színtelen, nyálkásan puha alakja rázkódott a felháborodás-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

tól. Óriási zemei, melyekre egymás után két szemhéjat tudott leereszteni (egy áttetszőt, és egy vastag szaruval fedettet), most gyorsan pislogtak. Kalafonia ezt látva önelégülten tette vékony csipőjére kezeit.

– Na, mi lesz, rusnyaság?! – pimaszkodott. – Elakadt a büzös leheleted, igaz?!

A galetki fehér bőrét egész testén vörvörös pír borította el, s fogatlan száját kítárva bömbölte:

– Ne találjál ennivalót!

A két versengő galetkit körülálló bámszkdokók felhördültek a hihetetlenül hatástalan és szellemtelen átok hallatán. Kalafonia vigyorogva szétártá vékony karjait, és megadta ellenfelének a kegyelemdőfést:

– A torzszülöttek válasszanak meg diszvacsorájuk fő fogásának, lassú tűzön pírítva!

A tejívő galetki indulattól lucskos teste megrándult, amint a vesztett átokszóró párviadal lélekenegriát szívott ki belőle, és át sugározta azt Kalafoniaiba. A tömeg szétoszlott, végül a csillámzó cseppkövektől határolt terecskén az önmagával szörnyen elégedett Kalafonia maradt egyedül, de nem sokáig merenghetett zavartalanul önnön nagyszerűségén. Sötét csuhás, keces alak tűnt fel a cseppkövek között, méztelen lábait méltósággal téve egymás elé. Mikor néhány lépésre Kalafoniatól megtorpant, a szolgálja már sejtette, hogy ismét dorgálásban lesz része.

– Mondd, mi történt itt? – kérdezte szigortól száraz hangon Atvy Morodur, a Szellemszem Tisztogató Klán megbecsült tagja. – Régóta megtűrlek magam mellett szolgálkémént, mert azt mondtad; tanulni akarsz. Legutóbb ötven jó aranyamba került, hogy a papokkal levétessem rólad az Iszony Köreinek mágikus átkát, és te esküdtél, hogy hamarosan visszaadod ezt a vagyon.

Kalafonia próbált közbe szólni, de Atvy Morodur apró kézmozdulata csöndre intette.

– Az imént megküzdöttél egy tejívő galetkivel átokszórásban...

– És győztem! – kiáltott közbe mégis Kalafonia. Mestere azonban dühösen villantotta rá átható tekintetét.

– Igen, győztél, de az érte járó jutalmat nem aranyban zselbeldet be, hogy aztán törleszthesd adósságot, hanem egy marék féreg, rovarban és lárvában, ami számodra csemege, számomra viszont veszteség. Ne tagadd, láttam! – Morodur haragja hirtelen megvetésbe csapott át. – Miért volna nekem szükségem ilyen haszontalan szolgálára, aki többet árt, mint használ?! Kalafonia mélységes kétségbeeséssel tördelte ujjait. Mestere éppen hátat akart fordítani a reménytelen kis galetkinek, mikor az élénken csillogó szemekkel magasra szökkent.

– Megvan, uram! Elmegyek a Palotába, és kérek egy igazán veszélyes, bonyolult feladatot, amit...



– Amit szellemes átkok szórásával lehet teljesíteni?! Mert, hogy ehhez értes egyedül kiválóan, semmi máshoz. – Atvy Morodur dühösen csóválta a fejét. – És mit gondolsz, hány aranyat fizetne a féregszint előljárója egy ilyen... kalandért?

A szolgálja úgy rogyott vissza a ledőlő cseppköre, mint akinek kihúzták testéből az összes csontot. Mestere hirtelen megszánta, hozzá lépett és a vállára tette csodálatos érzékenységi kezét.

– Kalafonia, nekem szükségem van arra a pénzre, nem mondhatok le róla.

A szolgálja bólintott.

– Már döntöttem – mondta, és varázslatosan változó hangszínei közül most a „keserűen halálra szántat” választotta. – Néhány hét múlva, ha még élek, kezembe adom, amit rám költöttél.

Atvy Morodur ugyan nem értette, mit találhatott ki Kalafonia, de annyira már kiismerte szolgálját, hogy ne dőljön be gyászos, rosszat sejtető hanghordozásának, így nyugodt szívvel engedte távozni őt.

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

Pedig a mester most az egyszer tévedett.

\* \* \*

kakkal hagyta, hogy gyilkos indulata szerelmes hévvé alakulva ölés helyett ölélsbe taszítsa.

\* \* \*

Kalafonia tudta, hogy amire elszánta magát, az szinte a biztos pusztulást jelenti számára. Miközben meggörnyedve elvonszolta magát iménti dicsőséges átokszórájának helyszínéről, halványan reménykedett benne, hogy mestere, Atvy Morodur megszánja, és rákérdez: „Hová is indulsz te most ily’ megkeseredve, Kalafonia fiam?” És akkor ő elmondaná, micsoda kegyetlen megoldást talált adóssága törlesztésére. Megvallaná bizony, mire Morodur végtelen bölcsessége és jó szíve unszolására nyomban visszatartaná szegény szolgáját, lemondva inkább az ötven aranyról, ami nagy vagyon ugyan, de mégsem akkora, hogy elveszítse miatta legkedvesebb –mivel egyetlen!– szolgáját.

Csak hogy Atvy Morodur egy árva sóhajjal sem érdeklődött Kalafonia tervei után. Így a mindig vidám galetki életében tán először nem szökdécselt, füttyögött, danolászott, miközben barlangja felé vonszolta bánattól sorvadó testét. A szűk üregben magához vette apró, csatos dobozkáját, amiben mindig tartott néhány kövér lárvét, ujjnyi vastag fűrőbogarat, színes szárnyú, ízes rovar, hogy a nehéz időkben se maradjon finom falatok híján. Más vagyonkája nem is igazán akadt a kékes fényt árasztó milgard gömbjét, és a csonttört leszámítva.

Mikor utolsó pillantást vetett barlangjára, Kalafonia szeméből két könnyecpp gördült le, s nedvesítette meg gyér szakállát.

\* \* \*

– Mit tettél, te átkozott! – bömbölte magából kikelve a galetki vadász. Elkeseredett indulat egész testét remegésre készítette, még vaskos csápjá is csak úgy tudott mozdulatlan maradni, hogy szorosan rácsavarodott egy sima oldalú cseppköre. – Meg tudod magyarázni, miért ölted meg Roenjét? És a többieket előtte?

A kicsiny torzszülött a lakóbarlang legbelső sarkában kucorgott. A vadász kiismerte már annyira, hogy tudja: mindjárt fájdalmasan sírdogálni kezd. A galetki gyilkosság azonban túl volt azon az erkölcsi határon, amit még a durva lelkű vadász el tudott nézni *zsákmányának*.

Összeszedte hát minden erejét, és elindult, hogy még azelőtt végezzen a torzszülöttel, mielőtt az zokogni kezd. Hatalmas testével a kicsiny lény fölé tornyosult, és felemelte tuskés mancsát. Egyetlen csapás elegendő lett volna.

Ekkor azonban a torzszülött megérintette a közelében lévő milgardot. Az ezüstös fény bevilágította törekeny alakját, finom bőrét, lágy domborulatait. A galetki fájdalmasan felnyögött a rá-törő vágtyól. Útésre emelt mancsa lehanyatlott, és remegő aj-

Kalafonia megkönnyebbülten sóhajtott, mikor végre sikerült kipréselnie testét a szűk nyíláson. Mögötte a sötét, sáros járat alaposan megkínozta, de a kis galetkinek semmi kedve nem volt hozzá, hogy a mások által használt, széles és kényelmes járatokat használja célja eléréséhez.

Most keskeny sziklaperemre jutott ki, amiről lenézve szédülés fogta el. A látvány mégis lenyűgözte. Lábai alatt hatalmas barlangcsarnok tárult ki, amelynek túlsó falait nem is lehetett látni, pedig az átlagosnál jóval erősebb milgardok lebegtek mindenfelé. A mélyben cseppkövek erdejében keskeny utak futottak középirányba, mintha a barlangcsarnok „agyának” küllői volnának. A gigantikus terem teteje éppen úgy sötétségbe veszett, mint a túlsó oldala. Csak néhány különösen vaskos, belógó cseppkö jelezte, hogy azért odafönn is „van valami”.

Kalafonia összevonta dús szemöldökeit, hogy jobban lásson. A sziklaperemről kihajolva végre megpillanthatta a csarnok közepén álló, egyetlen óriási cseppkőből kifaragott ovális épületet, ami miatt idáig gyötörte magát az ősi, elfeledett munkajaratban.

– Az Aréna! – sutogta Kalafonia önmagának, izgalomtól elcsukló hangon. A szegény kis galetki számára az aréna minden szint legfélelmetesebb épülete volt, ahol –tán éppen ezért– még soha nem járt. Ő nem áhított harcokban szerzett, véres dicsőségre. Megelégedett azzal, ha néha a csatornaszinten elejtett





# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

egy-egy hártás lemúrt, vagy óriáscsótányt. Az Arénában azonban e kettőnél sokkal veszélyesebb torzszülötteket is fogva tartottak, idomítottak és dühítettek, hogy a vállalkozó kedvű galetkik megküzdhessenek velük.

Kalafonia, aki jól csupán az átokszórásához és a lakóbarlang csinósításához értett, álmában sem gondolta volna, hogy valaha is az Arénába akarjon lépni. Pedig most éppen eme végzetes tetre határozta el magát.

A sziklafal meredeken zuhant le alatta a mélybe, kapaszkodókat alig kínálva. Kalafonia mégis mászni kezdett lefelé, miközben igyekezett nem gondolni az alant ülepe felé meredező, tűhegyes cseppkövek erdejére.

– Oh, bölcs őseim, milyen kár, hogy egy ilyen legendás sziklamászás után még ma el kell pusztulnom!

Miután szerencsésen talajt ért, hogy ne kínozhassa tovább az önsajnálat, a kis galetki utizsákját a vállára lendítette, és megindult az Aréna boltíves bejárata felé. A magas cseppkő-erdőbe vágott úton senkivel nem találkozott, de már messziről megpillantotta a két strázsát. Kalafonia kihúzta magát, és megpróbált olyan helyke képet vágni, amilyen csak kitalált tőle. Megköszörülte a torkát, beállította legdörgőbb hangját és üdvözlést kiáltott.

A két őr döbbenten bámult le apró fajtársára. Az egyik négy különböző karjával sorra megdörgölte szeméit, míg a másik iszonyú vigyorra húzta a száját, elővillantva borotvaéles, sárga agyarait.

– Hát te meg mi járatban vagy erre, picinyem?! – érdeklődött az első őr, akinek rettenetes izmai majd' szétvetették bőrvértjét. – Talán csak nem önkéntes vacsorának jelentkezel a torzszülöttjeink gyomrába?!

Kalafonia úgy döntött, hogy nem vesz tudomást a sértésről, pedig már a nyelve hegyén volt egy remek átök.

– Be akarok menni! – mutatott az Aréna sötét kapujára. – Mennyi aranyat lehet nyerni, ha a galetki legyőz itt egy torzszülöttet?

A két strázsa egymásra nézett, így tudakolva a másiktól, hogy álmodnak-e.

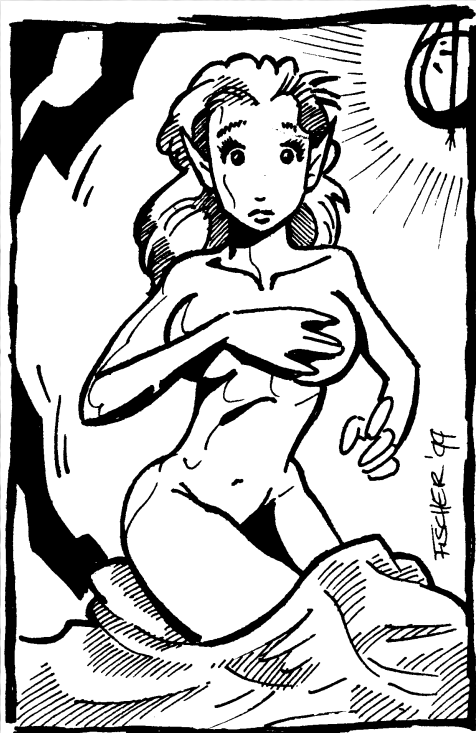
– Te akarsz itt megküzdeni egy torzszülöttel?! – a második őrszem éles fütttyentést hallatott agyarái közül, mire a kapualjba vésett barlanglyukból egy harmadik galetki csoszogott elő. Ez a fickó még nagyobb volt társainál is, bozontos fején vaskos szarvak ültek, és három karja karmos mancsokban végződött.

– Strázsamester úr, ez a nyápic küzdeni szeretne – mondta, röhögését alig leplezve az első őr. – Van raktáron valami neki való? Mondjuk a saját árnyéka?

Kalafonia agyát vörös kód borította el, s élesen felsikoltott:

– Vízeljének a te árnyékodra az orgling disznók, és túrják tested az ebédjük közé!

Az átök hallatán a galetki felhördült, és ütésre emelte egyik,



pörölyre emlékeztető karját. Ekkor azonban a strázsamester közbelépett.

– Állj! Ha küzdeni akar, küzdeni fog. Ismertek ti olyan törvényt, amelyik kimondja, hogy bárki eltilthatna galetki testvérét a harcától?

A két őr bosszúsan morogva nemet intett.

– Mert én sem. – bólintott a strázsamester, majd Kalafonia felé nyújtotta egyik mancsát. – Kérem a feregszinti Arénába belépődíjként fizetendő tizenöt aranyat!

A kis galetki ábrázata mélységes csalódásba torzult

– Erről... Erről egészen megfeledkeztem – motyogta kétségbeesve. – A küzdelem nevezési díja egészen kiment a fejből.

– Mégis, mit gondoltál, testvér?! – kiáltott rá az első őr olyan indulattal, hogy Kalafonia egész testében összerándult. – Azt képezed, hogy az Aréna vadászai pusztá szívességéből gyűjtik be nekünk a legveszélyesebb torzszülötteteket?

– És az örök, ganéjtakarítók, idomárok ingyen fáradoznak

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



itt?! – állt társa oldalára a második őr. – A torzszülöttek takarmányáról még nem is szóltunk! Ezek mindent összezabálnak, amiről te még csak nem is álmodsz, s azt is meg kell vásárolni a gyűjtőgetőktől!

A strázsamester látta, hogy ismét kezdenek elszabadulni az indulatok. Mintha megszánta volna ezt a szerencsétlenül toporgó kis galetkít, közelebb lépett hozzá, s jóindulatúan szólt:

– Az Arénát bizony fenn kell tartanunk valamiből, ezért nem engedhetek be ingyen. Különbem sem hinném, hogy válalhatnál olyan küzdelmet, amiért komolyabb jutalom jár győzelem esetén. Legfeljebb egy jámbor sziklozuggal engedhetnélek össze, azért viszont nem fizetnek a nézők.

– Akkor elvesztem – nyögte Kalafonia.

– No, várj csak! – a strázsamester bosszankodva csóválta hatalmas fejét. – Ha jól sejtem, pénzre van szükséged. Talán adósságba keveredtél?

A kis galetki megszegyenülten bólintott.

– Értem – az örök parancsnoka együtt érzőn sóhajtott, s a száján kiáradó levegőtől Kalafonia hajszálai megborzolódtak. – Volna egy megoldás, ha nem is a leggyorsabb. Az Arénának szüksége lenne egy új ganajozóra.

– Az előző túl közel ment a mérgeféreg ketrecéhez – röhögött fel kajánul az első őr, de a strázsamester szúrós pillantása csöndre intette. Kalafonia gondolkodás nélkül kijelentette:

– Vállalom! Alá kell írnom valamit?

\* \* \*

Aty Morodur szolgálja másnap ébresztő előtt nyugtalan kiáltásokra, döngő lábak zajára riadt fel. Álma mély és kellemes

volt, hiszen megúsza a számára biztos pusztulást jelentő küzdelmet, viszont kapott munkát, aminek béréből –ha nem is hamar– kifizetheti mesterének az adósságát.

A ganajozók szállása nyomorúságos üreg volt az Aréna komor sziklájának járatokkal, termekkel telefürt mélyén. Alig néhány fal választotta el attól a hatalmas csarnoktól, melyben a rabul ejtett és küzdelemre váró torzszülötteket tartották különböző, jellegükhöz alkalmazkodó ketrecekben, gödrökben, medencékben, mágiikus erőkerek szorításában.

Kalafonia munkatársai mind olyan galetkik voltak, akik valami oknál fogva „kevesebbnek” számítottak az átlagnál. Volt közöttük egykori vadász, akit a csatornaszinten alaposan „megkóstoltak”, s a pokoli súlyvesztéseket még nem heverte ki. Más ganajozó mentális támadás áldozata lett, s bizony ettől kissé elhülyült.

Morodur szolgálja feltápászkodott vackáról, és nyugtalanul hallgatta a folyosókról beszűrődő, zaklatott kiáltásokat.

– Valami nagy baj történt – szólt a sötétben valaki, akit szintén felébresztett a kiabálás. – Talán elszabadult az egyik torzszülött.

Kalafonia úgy döntött, nem várja be tétlenül heverészve, hogy esetleg *valami iszonyú* a közelébe lopózzon. Milgandját elővéve a folyosóra lépett, majd elindult a hangok irányába. Hamarosan egy nagyobb, de félreeső ürege jutott, amit valaha takarmányraktárnak használtak, de már régen nem járt erre senki. Most azonban vagy fél tucat galetki állt körül valamit, ami a földön hevert. Tőlük származtak az izgatott kiáltások, dühös morgások.

– Mi csinálhatta ezt?

– Soha nem láttam még ilyet.

– Biztos, hogy az összes torzszülött a helyén van?

– Magam ellenőriztem, de különben sincs közöttük olyan, amelyik *ihely* tudna művelni.

Kalafonia, alacsony természetnek köszönhetően végre átverekedte magát a bámészködők között. A látványtól azonban szinte megkövült: a raktár padlóján egy valaha hatalmas galetki hullája hevert. Két csápiját szétvetette, törzse furcsán megcsavarodott a halál pillanatában. Bőrvérte középen kettéhasadt, mintha mágiikus karom sújtott volna le rá. Mellkasának közepén óriási seb tátongott, mint véres barlang.

– Kitépték a szívét – nyögte Kalafonia. De ami mégis a legborzalmasabb volt, hogy a hulla arca boldogságtól sugárzó mosolyba merevedett, és megtört fényű szemei úgy bámulták a plafont, mintha a leggyönyörűbb dolgon állapodtak volna meg a végső pillanatban.

– Szegény Roenje – súgta a körben álló galetkik egyike. – Legalább három napja fekszik itt. És ő a harmadik, akit így...

Kalafonia sietve megfordult, hogy mihamarabb távol kerülhessen a borzalmas helytől.

*Folytatjuk...*

### Édes Egyetlen Szüleim!

Lassacskán három hete várom hiába a választ előző levelemre, miközben kicsi szívem rémülten dobog, s gyermeki lelkem egyre mélyebben süllyed bele a kétségbeesés sötét mocsarába... Iszonyatos! El sem tudjátok képzelni, hogy milyen borzalmas dolgok történnek itt velem!

Nem múlik el nap anélkül, hogy ne kellene védelmeznem törekeny életemet. A múlt héten egy Traard nevű galetki rontott be a barlangomba, és szó nélkül el akart pusztítani... Később – jóval azután, hogy eltakarítottam ájult testét nyomorúságos lakhelyemről – egy panaszkodó levelet kaptam tőle, hogy miért bántam el vele ilyen csúnyán. Ki? Én? Elnézést kérek, de itt valami félreértés lehet: ő egy retentő izomzatú pusztítógép, akinek akkora farka van, mint egy johhtukul, én meg egy kicsiny, törekeny, szende kisgyerek vagyok, akit a legszebb álmából vert föl ez az erőszakos egyn... .

És Traard még a kellemesebb modorú galetkik közé tartozik: udvarias volt a maga bárdolatlan módján. Morpheus, egy ápolatlan, torzonborz alak – akinek egy félreértés folytán betévedtem a barlangjába (olyan egyformák ezek a lyukak) – rögtön nekem ugrott, hogy álljak ki vele mászóversenyre. Hát minek néz engem? Talán úgy nézek én ki, mint a szájalmas kalandozók?! No mindegy, addig erősködött, amíg mindketten fölmásztunk egy sziklafalon. Szegény, féltőn epilepsziás rohamot kapott, és aztán csodálkozott, hogy sokkal ügyesebb vagyok nála... És persze szebb is.

Ugyancsak gyorsabban mászom Shiroj Tejínánál, aki alapjában véve egy bájós hölgy lenne (tetszenek az ilyen öziketekintetű lányok), de valahogy akcentussal beszél. Furcsán ejti a J betűt: mintha mindig LY-t mondana helyette (ha esetleg találkoztatok már vele, tudjátok, miről beszéltek). Kicsit idegesítő.

Szóval ekkor már nagyon magasra kapaszkodtam föl, és kezdett elegendő lenni a dologból, de hirtelen egy Árnyék nevű, meglehetősen kísérteties figura ugrott elémm azzal, hogy „mászást vagy életet”, mit tehettem hát, másztam. Miután őt is majdnem legyőztem, megállapítottam, hogy gyöngécske testem rendkívüli teljesítményekre képes vész esetén.

Visszaindultam volna, de ahogy lenéztem a szakadék szélén, csaknem elájultam. Érzékeny szívem hevesen dobogott a majd' százméteres magasság látán. Az istenekre! Nem ismerik ezek a mágikus felvonó-berendezéseket? Hogyan menjek le innen?! Nyaff!

Szerencsére ezen a teraszon is találtam egy eldugott járatot, amely határozottan lejténi látszott. Elindultam, s néhány perc után vékony lábszáram remegtek a fáradtságtól. Nem vagyok én alkalmas arra, hogy sötét, bűdös, göröngyös folyosókon keressem reményvesztetten a hazafelé vezető utat... És akkor, a kétségbeesés legsötétebb perceiben, amikor már azt hittem, hogy semmi sem lehet rosszabb, a sors bebizonyította, hogy különösképpen gyűlöl engem: borzalmas fenevadak támadtak rám... Egyetlen re-



ménységem van csak, ha meg akarom védeni az életemet: velem született képességem, a gyöngécске elektromos leheletem. De mit küld ilyenkor a végzet, amely ismeretlen okból mindig a legszeretetre-méltóbb, leggyámoltalanabb galetkiket sújtja szörnyűséges haragjával? Nos, természetesen olyan szörnyetegeket, amelyek tökéletesen immúnisak az elektromosságra. Adott esetben mélységi gnómokat. Csakis valamelyik jószágos Isten vagy istennő közbenjárásának köszönhetem, hogy mindhárom alkalommal életben maradtam, és végül a gonosz gnómfajzatok hagyták el holtan a csatateret. Másodsorra már késsel harcoltam: a túlélésért küzdő galetki meszeszerű felfedezésekre képes! Én például ezt a gyilkoló eszközt hosszú küzdelem eredményeképpen csavartam ki az első rémség megmerevedett kezéből.

Nem akarok untatni titeket azzal, hogy milyen borzalmas rettenetek támadtak még rám, miközben békésen hazafelé surrantam, a lényeg csak az, hogy ismét bebizonyosodott a mesék igazsága: a legkisebb, legrokonszenvesebb fiú végül mindig győzedelmeskedik (hallani sem akarok azokról a modern mesékről, amelyekben a főhős meghal... Micsoda sznob förmedvények ezek?!). Így történt, hogy végre egy ismerős helyre érkeztem: egy meglepően jól sikerült krétarajz díszítette a termet. Másodpercekig gyönyörködtem benne, mire rájöttem, hogy ezt én készítettem néhány héttel azelőtt! Hát persze, már láttam is a hatalmas háromkezü szobrot, amely egy jókora kötálcat tartott a kezében... Nos, eddig se tetszett, de amióta legutóbb jártam itt, rettenetes csata dúlhatott a teremben, mert a szoborból itt is, ott is letöredeztek darabok, értékes kapaszkodókat nyújtva annak, aki föl akar mászni, megnézni, mi van azon a tányéron... Fúrta az oldalam a kíváncsiság. Tulajdonképpen lehetséges, hogy nem is olyan megalázó dolog fölmászni, és különben se látná meg senki... Idáig jutottam az elmélkedésben, amikor egy irtóztató méretű kötömb elvált a faltól, és rá kellett jönnöm, hogy ismét a vacsorájának néz engem valakii Felkészültem... és úgy elfutottam, hogy a rémség talán még mindig azon töri a köfejét, hogy miképpen lehet valaki ilyen valószínűtlenül gyors. Később tudtam meg, hogy ez egy katapult volt. Hát, engem mindenesetre már a látványával is sikerült valósággal katapultálnia...

Másnap reggel aztán hihetetlen meglepetés ért: egy elbűvölő hölgy lépett be a barlangomba! Kék Broccoli valódi úrinő, akivel még olyannak is érdemes szóba elegyednie, aki a Rúival tizedik szintjéről származik. Érdekes dolgokat mesélt az itteni táplálkozásról, így végre megtudtam, hogy merre van a zöldségeskert... Tudjátok, eddig milyen förtelmes dolgokkal voltam kénytelen táplálkozni? Ezt inkább el sem mondom, mert rémesen szégyellem, hogy az éhség mire vett rá... De Kék Broccolinak köszönhetően végre talán izléses és ehető ennivalókat is fogyaszthatok. Nem hiszem, hogy megfelelné a legkényesebb előírásoknak is az itteni vegetáriánus kert, de azért remélhetőleg valamennyire betartják a legfontosabb higiéniai előírásokat. Nemsokára ellátogatok oda is. A brokkolikedvelő lány végre méltó szellemi partneremnek bizonyult, de sajnos hamarosan távozott. Én is összeszedelődtem hát, hogy egy üdítő kis sétát tegyek a környéken. Nagyon ügyeltem arra, hogy csak széles és világos folyosókon máskáljak, s – miközben magasröptű filozófiai elmélkedésbe merültem az élet és a világmindenség komoly kérdéseivel kapcsolatban – egyszer csak egy különös kapu előtt álltam: az Ösök Csarnoka!

Nyomban ravasz terv született angyalian okos kis fejcskémben: a Csarnokon keresztül talán sikerülne átjutnom egy olyan szintre, ahonnan visszatérhetek a gyönyörűséges Rúivel-hegységbe! Be is surrantam az ajtón, de sajnos már vártak. Egy elhanyagolt külsejű, bikafejű alak állt velem szemben, aki közölte, hogy csak akkor mehetek tovább, ha gyorsabb vagyok a macskájánál.

– Egy frászti! – feleltem udvariasan, de a cicus már el is száguldott, engem meg durva kezek tapintatlanul kilökdöstek a folyosóról. Híába mondtam meg nekik őszintén, hogy megyek én magamtól is.

Háborogó lélekkel hagytam ott ezt a helyet – itt a legalapvetőbb jogokat sem veszik figyelembe: ho-va lesz így a galetki méltóság?! – és egy különösen mocskos, pókhálós teremben sikerült valamilyen nő-

vénybe belebotlanom. Ahogy jobban szemügyre vettem – s visszaemlékeztem az előjáró leírására –, megállapítottam, hogy ez alighanem mitulén fű! Talán, ha teszek valamilyen szívességet Thunil Baltarognak, akkor ő segít abban, hogy elkerülhessek erről a borzalmas helyről! Lelkesen rohantam a palotába a fűvel, és az előjáró segített is... Adott huszonöt aranyat. Hú, micsoda bőkezűség... Nem érti senki, hogy én a tizedik szintről származom, s nem egy mocskos, csatornalakó kalandozó vagyok?!

Sokat tündöttem ezen... Az ilyen alacsonyrendű közösségekben, mint a Teronhegységbeli, általában a pénz ural mindent.

Ha megfelelő vagyont gyűjtök össze, akkor biztosan lefizethetek valakit, és visszazállítatom magam a Rúvelbe... Hm. Ezen merengve indultam hazafelé, és amikor elhaladtam az Ősök Csarnoka előtt, úgy gondoltam, megkérdezem azt a bikafejű illetőt az árfolyamokról. Őszintén szólva fogalmam sincs, mekkora itt a pénz értéke. De amint beléptem, az a nagy marha eldobta a macskáját, aki vadul fújva elrohant, engem meg kívágtak anélkül, hogy megvárták volna, mit is akarok tőlük. Nyaffi Dúlva-fúlva nyomorúságos otthonom felé vettem az irányt. Útközben ketten is eléim ugrottak, hogy álljak ki velük versenyre (holmi éberséget emlegettek... Hát normálisak ezek?); miután megalázó fölénnyel legyőztem a Bölömbért (aki rettenetesnek tartja magát, holott csak egy nagy melák), és majdnem nyertem Arius ellen is, kisé megnyugodva folytattam utamat. Törékeny felépítem ellenére alighanem én vagyok a legélelkebb galetki ezen a szinten: intelligenciám pótolja sudár és sérülékeny testemből eredő hátrányaimat.

Néhány lépésnyire a barlangomtól találkoztam Fenixszel. Meséltem már róla? Sajátságos figura. Meg van róla győződve, hogy mindenki az ő kalandjaira kíváncsi, ezért hetente egyszer kiáll a szint közepére, és fennhangon elmeséli, mi történt vele. Tulajdonképpen tanulságosak a folyamatos ballépései... Most például megtudtam tőle, hogy ha valaki sokat sündörög a bolt környékén, akkor ott is megkérik egy szívességre, amit Fenix szerint érdemes teljesíteni (visszataszító ez a szolgálalkúság, nem?), és azt is, hogy a Thunil Baltarog által adott második küldetéshez kötel szükségeltetik. Valami Pyramid nevű brutális alakról is beszélt, de hogy milyen szövegösszefüggésben, arra már nem emlékszem. Nagyon bágyadt voltam.

Ezzel ismét végére értem egy iszonyatos napnak, így lassan álomra hajtom rokonszenves fejemet. Nagyon sokat gondolok rátok! Biztos vagyok benne, hogy hamarosan találkozunk, mert ki fogok jutni innen, még ha az életembe kerül, akkor is! Azért írhatnátok. Lehetséges, hogy nem jutott el hozzátok az első levelem? Ezen a szinten oly minősíthetetlen a közbiztonság, hogy azt is el tudom képzelni, hogy a postást megette egy katapult... Zokognom kell, ha belegondolok, milyen reménytelen a helyzetem... Nyaffi

Ölel titeket a halállal viaskodó apró fiacskátok:



Nefelejcs

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## ŐSÖK VÁROSA – ELINDULT!

*Amikor ez a cikk készül, december közepe van, és most látjuk már valamennyire, mekkora sikere van az új játéknak. Örömmel látjuk, hogy az ŐV felülmúlta várakozásainkat, a karakterek száma meghaladja az 1500-at! Az alábbiakban néhány gyakrabban felmerült kérdéssel, problémával szeretnék foglalkozni.*

### KAOSZTARGYAK

Néhányan már találtak káosztárgyakat a játékban! Ezeket onnan lehet megismerni, hogy a „káosz” szó szerepel a nevükben. Tehát pl. a „jég lemezpáncélja” nem káosztárgy, így nem semmisül meg felköltözéskor.

### KÉPESSÉGPONTOK

Sokak számára nem teljesen érthető, hogyan is működnek a képességpontok. A TF-fel ellentétben, itt egy szakértelem nem egy 1 KNO elköltésétől nő meg eggyel. Egyről kettőre 1, kettőtől háromra 2, háromról négyre 3 stb. KNO kell. A karakteretek indulásakor minden tulajdonságotok egy. A gép minden tulajdonságra elköltött 3 KNO-t. Mivel a tulajdonság 1 volt, 1+2 (összesen 3) elköltésétől 3 lett. Ha még 2 KNO-t elköltesz, nem 5 lesz, hanem 3/2, azaz még 1 kno kell ahhoz, hogy eggyel megnőjön. Minél magasabb tehát egy tulajdonság, annál nehezebb fejleszteni.

### HÍRNEV

A TF találkozóan a legtöbben azt kérdezték tőlem, hogyan lehetséges, hogy XY-nak 50-es hírneve van, neki pedig 2-es. Az, hogy miért lehet hírnevet kapni, részletesen szerepel a 2. szabálykönyvben. Most csak annyit, hogy a legtöbb hírnév a rekordokért és a „társasági életért” jár. Tehát a nagy hírnevű játékosok valószínűleg sokat portyáznak.

### „ELPUSZTÍTHATATLAN” LÉNYEK

Szinte minden játékos találkozott már valószínűleg olyan lényvel, amely „elpusztíthatatlannak” tűnt. Teljesen immúnis volt a leheletére, ezért csökevényes végtagjával ütötte, vagy vastag bőrén egyeket sebzett. Minden szinten él legalább két lény, amelyet egy adott támadási formával nem lehet legyőzni. Ez is arra serkenti a játéko-

sokat, hogy ne csak egy dologhoz értsenek. Persze, nem kell kétségbe esni: egy lehelő karakter már 3-as végtag mérettel legyőzheti ezeket a lényeket. Az ütő karakternek több lehetősége is van: vagy kinöveszt egy lehetet (no de ugye nem ezért indult ütő karakternek), vagy van tuskés bőre (a vastag bőrű lények általában ütnek), vagy van bőze. Ha egyik sem, akkor talán a legkézenfekvőbb a végtagunkra sebző mérget növeszteni, vagy felnövelni a végtag méretet 7-re, ezzel már le lehet győzni egy sziklozogat is, ha szerencsénk van.

### JÁTÉKSTÍLUS

Azért az jól látható, hogy a játék eléggé más így, 1500 játékoskal, mint a tesztelésen volt 10 karakterrel. Sok játékos próbál kiemelkedni a „szürke tömegből”, és nem a karakterét optimalizálgatja, hanem igyekszik valami egyedülálló dolgot művelni. Így fordulhatott elő, hogy volt, aki az első fordulójában négyszer ment be az arénába, más szinte minden TVP-jét portyázásra költötte. Volt olyan, aki próba szerencse alapon, a szabálykönyvben leírtak alapján látatlanban kipróbálta a Felnetté Válás Ceremoniáját, és olyan is akadt, aki csak az elsőseg kedvéért már a harmadik körében felköltözött! Ehhez persze sok szerencse is kellett a Csarnokban, és nem hiszem, hogy ezt a rekordot hamar megdönti valaki (bár elméletben lehetséges, hiszen a lárvaszint Csarnoka nagyon kicsi). Hogy karakterfejlődés szempontjából mennyire érdemes ezt csinálni, arról a véleményem az előző Krónikában olvasható.

A portyázási tevékenységek nagyjából egyformán népszerűek. Ha a 8-as paramétert használod, akár barátságosan méssz beszélgetni, akár átokszórni szeretnél, vagy szakértelem versenyt, nagy valószínűséggel találni fogsz partnert. Persze, ha a fentiekből többet is megadsz, annál biztosabban.

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Nem kevés persze azok száma sem, akik a harcot kedvelik. Nem egy karakter az összes kapott kno-ját a leheletére rakta, hogy le tudjon győzni négy kör alatt egy galetkit. 16 kno-ból 6-os lehetetet lehet csinálni, ez négy kör alatt várható értékben 38 sebzés, míg egy kezdő galetkinek 41 van, így pont nem elég! Az 1. fordulóban gyűjtött 3-4 kno-ból pedig már nem lehet a lehetetet tovább növelni, legfeljebb utána. Persze akinek szerencséje volt, így is nyerhetett. És mivel a csapdák nagyon népszerűek, azért jócskán pusztultak a portyázók.

Érdekes némelyik tolvaj hozzáállása az ájuláshoz. Azt mondják, nem gyógyítanak magukon a portyázás során, ha elájulnak, csak 5 TVP-t vesztenek, és még mindig jobban járnak, mintha gyógyítgatnák magukat. Ennek persze a tolvajból a lélekenegriát kinyerő karakter külön örül. Ez a stratégia a magyarázata a 2. forduló utáni 13 ájulásnak. Hogy mennyire célravezető, én nem tudom megítélni, mindenesetre a tesztelés során senkinek sem jutott ilyesmi az eszébe.

## INFORMÁCIÓ

Nagyon érezhető persze az információ áramlása is. Akik a 2. fordulójukat hétfőn kapták, azok felírták a netre, hogy milyen küldetés kaptak. A keddiek közül már volt, aki meg is próbálta rögtön teljesíteni a neki szóló étkezési feladatot, és szerdán már publikus volt, hogy első nekifutásra nem lehet teljesíteni!

Érdekes volt azt olvasni, a játékosok hogyan próbálják kitalálni, hogy mitől függ, kapnak-e őskövet. A kedélyeket szeretném megnyugtanni: a program gondosan ügyel rá, hogy az őskövek kiosztása egyenletes legyen, senki sem fog hátrányba kerülni.

## BUGOK

Nagy öröömre szolgált, hogy az ŐV-n semmilyen komoly bug nem volt, annak ellenére, hogy ilyen sok játékos indult. Talán a „legkomolyabb” az volt, hogy a bolt alap-árúképzését (bőrpáncél, kemény bőrpáncél stb.) nem lehetett a boltba való belépés után AZonosítani, de ezt a hibát is javítottam.

## ELLENŐRZŐ SZÁM

TF-es beidegződés, hogy a 4 és 5 jegyű számokat nem számolják bele az ellenőrző számba. Kérlek, tegyétek meg!

## MASODIK SZABÁLYKÖNYV

A 2. szabálykönyv munkaverziója már december elején felkerült a honlapunkra. Számítottunk a segítségetekre, hátha észrevesztetek olyan hibákat, amelyek elkerülték a figyelmünket. Ez így is történt, ezúton köszönjük az e-maileket. Így most már egy többé-kevésbé tökéletes szabálykönyv került a nyomdába.

Ezt a könyvet a felköltözést követő fordulótkban kapjátok meg (tehát nem abban, amikor felköltöztök). 2. szabálykönyvből játékosonként (tehát nem karakterenként) küldünk egyet! Amikor a második karaktered költözik fel, nem kapsz még egy szabálykönyvet. Nincs benne semmi titok, amit egy frissen induló játékos nem tudhatna, de ez a több, mint 80 oldalas könyv olyan haladó szabályokat tartalmaz, amelyek túl „tömények” egy kezdőnek, és a kezdő szinten semmi szükség nincs rájuk. Még a „hardcore” játékosok sem tudják első olvasásra megemészteni, és nem akartunk senkit elijeszteni a lehetőségek sokaságával. A könyv a honlapunkon (<http://www.beholder.hu>) bármikor elolvasható.

Ha valakinek valamilyen okból még egy 2. szabálykönyvre van szüksége, akkor az UL-en, az SZB2 spec. kóddal kérhet, de ez 15 zsetonba kerül.

## ŐV OLIMPIA

Sokan kérdezték a TF találkozón, hogy jövőre lesz-e ŐV Olimpia. Természetesen! Most decemberben még nem sok értelme lett volna a 2. fordulás karaktereknek.

Az ŐV Olimpián a kategóriák szintenként lesznek, tehát azok harcolnak egy kategóriában, akik azonos szinten lagnak. Természetesen nem harcos vetélkedőket is tervezek.

Csapatverseny a 2000 nyári Olimpián még biztos, hogy nem lesz, de a későbbiekben, amikor már gyakoribb lesz a varázslathasználat, mindenképp szeretnénk az Olimpián ilyet is csinálni (a 2. szabálykönyvből láthatatók, hogy bőven van a játékban csapatra, területre ható varázslat).

A nyári TF találkozóra ŐV tesztcsata generátort nem tervezünk.

TIHOR MIKLÓS

# Raymond E. Feist: A démonkirály dühe



## I. rész – részlet

– Most mi lesz? – kérdezte Miranda.

Macros lefelé mutatott:

– Arra!

A három mágus magasan a felhők fölött lebegett, alattuk pedig hullámozó víz terült el több száz mérföld szélességben. Pug tekintetét arra a pontra fordította, amerre Macros mutatott, és megpillantotta a Smaragd Királynő flottáját.

– Hatalmas – mondta Miranda.

– Több, mint hatszáz hajó – tette hozzá Macros. – Majdnem hétszáz.

– Valami olyan helyen kellett megépíteniük, amiről nem tudunk – vélekedett Pug. Ó is, akárcsak Miranda, figyelemmel követték kémjelentéseket, melyeket Calis ügynökei küldtek Novindusból.

– Egy tervre van szükségünk – mondta Miranda.

– Halld a tervet! – mondta Pug. – Alászállok, hogy szembeszálljak a Smaragd Királynővel és pantathiánus szolgálival. Amikor bezárják a csapdát, amit nekem állítottak, ti ketten lejöttök, és meglepetésszerűen lecsaptok rájuk.

– Nem! – tiltakozott Macros. – Csak én jövök. Egyedül.

Amikor Miranda tiltakozni készült, Macros így szólt:

– A te feladatod az, hogy kihozz minket onnan, ha el-képzelésünk csődöt mondana.

A nő egy pillanatra fontolgatta a hallottakat, és ahogy a szél hátrafújta a haját, Pug arra gondolt, hogy még sosem látta ilyen szépen.

– Jól van – mondta végül Miranda.

Pug gyorsan megcsókolta, és így szólt hozzá:

– Tégy mindannyiunkra visszahívó varázslatot!

– Hová megyünk, ha sietve kell távoznunk? – kérdezte Miranda.

Pug már korábban átgondolta ezt a kérdést.

– Elvandarba – felelte. – A világon a tündékek vannak

a legjobb gyógyítóik, és lehet, hogy szükségünk lesz rájuk. Ugyancsak ők ismerik a mágikus védelem legjobb formáit, arra az esetre, ha valami követni próbálna bennünket.

Miranda bólintott:

– Bolondság lenne azt mondani, hogy légy óvatos – mondta, és megcsókolta apja arcát. – Légy óvatos!

Aztán egy szenvedélyes csókot adott Pugnak.

– Maradj életben!

Miközben Macros és Pug a flotta felé ereszkedtek, Macros megkérdezte:

– Csak nem após lesz belőlem?

– Ha valahogy túléljük... – felelte Pug.

– Akkor gondoskodom róla, hogy túlélj!

– Számítok rá! – mondta Pug, Macros pedig felnevetett.

– Mit szándékozol tenni? – kérdezte az öreg varázsló.

– Azt hiszem, az a legjobb, ha egyenesen szembefordulunk velük – gondolkozott Pug. – Bizonyára arra számítanak, hogy e hely és a szoros között érkezem.

– Talán csak a szorosnál várnak.

– Az túl későn lenne. Ha nem sikerül, nem lesz időnk átszervezni védelmünket, ha viszont most megyek...

– Én mit csináljak?

– Állj készen arra, hogy eltereled a figyelmüket. Nem tudják, hogy visszatértél – mondta Pug, majd az orra alatt mormogva hozzátette: – Legalábbis remélem.

– Ha bajba kerülök – folytatta hangosan –, csinálj valamit, ami esélyt ad nekem a menekülésre, de ne kockáztasd a saját épségedet! Inkább hagyd Mirandára, hogy mindkettőnköt kihozzon!

– Megteszem, amit tennem kell – felelte Macros.

– Akkor kezdjük! – zárta le a beszélgetést Pug.

Eltűnt Macros szeme elől, és a varázsló tudta, hogy Pug most megpróbál a lehető legközelebb jutni a Smaragd Királynő hajójához, anélkül, hogy felfedné magát.



# Sraymond E. Feist: A démonkirály dühe

Macros kiterjesztett érzékeivel kinyúlt, és megkereste Pugot, majd követte a flotta felé.

Pug lesiklott, az ellenség elővédje fölé. A flotta elején húsz hadihajó V alakot formált. Mindkét oldalon ugyan csak húsz hajó vgyázott a hajóhad szélére. Hátul egy rajnyi gyorsabb hadihajó cirkált oda-vissza, készen arra, hogy előressiessenek, és bármelyik oldalnak támogatást adjanak, ha szükséges.

Pug meglátta a Smaragd Királynő hajóját, amely szállítókat hatalmas gyűrűjében siklott. Mágikus látását használva megpróbálta megkeresni célpontját.

Mintha csak egy kristályon át nézne, mágikus érzelésének lencséin keresztül meglátta a királynőt: épp háromsoros evésző gálya közepére helyezett trónján ült. Körülötte a legördögibb lények alkottak díszörséget, akiket Pug valaha is látott. A rothadás felhője áradt belőlük, füstként gomolyogva körülöttük.

Két férfi állt a királynő két oldalán. A jobbán lévő mozdulatlan, dermedt harcosban Pug Fadawah tábornokot vélte felismerni. Úgy állt ott, mintha kőből faragták volna. Fejét kopaszra borotválták, csupán egyetlen hajfonat hullott a hátára. Sebhelyes arcán Pug meglátta a jeleket. Ezekről azok meséltek neki, akiknek szembe kellett nézniük Muraddal, a mordelek törvényen kívüli törzsfőnökével, amikor Arutha herceg az Ezüstös nyílvány után kutatott, hogy megmentse jegyese életét.

A királynő másik oldalán egy köpenybe burkolt alak állt, aki ránézésre pantathiánus lehetett. Pug nem látott arcot a lény csuklyája mögött. A mágus óvatosan energianylábokat küldött a hajóra, hogy kitapogassa az esetleges ellenintézkedéseket. Rátalált a hajó és a többi, közeli és távoli ügynök közötti párbeszéd hullámára, és működtek ott keresővarázslatok is, amelyeket azonban Pug könnyen kikerült.

Ettől gyanakodni kezdett, ezért alaposabban megvizsgálta ezeket a varázslatokat. Ahogyan azt gyanította, rátalált a védelem második hálójára is, amelyeket ravaszul az esetlen keresővarázslatokkal álcáztak. Nem kellett volna sok, hogy elindítsa őket.

Áttanulmányozta ellensége védelmi rendszerét, és előkészítette a támadást.

Pug összegyűjtötte energiáit, felkészülve arra, hogy porrá zúzza a hajót. A többi hajóval és a rajtuk utazó kigyópapokkal akkor akart foglalkozni, amikor már végzett a királynővel. Miközben gyűlte körülötte az energiák, Pug egy ismeretlen forrásból származó, idegen természetű kutató erőt érzett magán.

A hajó utasai hirtelen futkosni és mutogatni kezdtek. A fedélzeten néhány csuklyás alak tűnt fel, akik védővarázslatok kibocsátásába kezdtek.

De már elkéstek. Pug elengedte a misztikus energia hatalmas sugarát, amely elég volt ahhoz, hogy a hajó halotti máglyaként lángra lobbanjon. A robbanás vakító fénnnyel és fülsiketítő zajjal jött, de ahogy fellobban a láng, Pug rájött, hogy végzetes hibát követett el.

– Meneküljete! – kiáltotta Macrosnak és Mirandának. – Ez csapda!

Az energiakisülés egy ellenvarázslattal találkozott, amelyet magába a hajó anyagába szőttek bele. Heteket keresztül gyilkolhatták áldozataikat, hogy létrehozhassák ezt a varázslatot. Ez volt a legkörmönfontabb mágia, amelyet a pantathiánusok véghezvittek, mióta csak Pug oly sok évvel ezelőtt, először találkozott velük. A vitorlavámszon, a fedélzet kátránya, a hajótestben a szögek és az árboc fája, mind ellenvarázslattal voltak átitatva. Az elhárító és a riasztó energiák, meg a pantathiánus papok varázslása, mind csupán álca volt, hogy elrejtse annak az agyafúrt mágianak a nyilvánvaló nyomait.

Pug védelme alig ért valamit, amikor saját varázslatát fordították ellene. A tűzgömb eredeti pályáján visszafelé kezdett repülni, keresve a forrását. A férfi körül vad erők tomboltak amelyek elvakították és megsüketítették, kevésen múltott, hogy eszméletét nem veszítette. Csupán a reflexeire támaszkodhatott, amint megpróbált távolabb kerülni a hajtótól. Pugot vörös lángok nyaldosták, és csak elképzelhetetlen ereje és ösztönei óvták meg attól, hogy egy pillanat alatt elégjen.

Ekkor a hajón tartózkodók megindították saját támadásukat, és Pugot elborította a kín.

Miközben azért harcolt, hogy elkerülje a következő fájdalomhullámot, egy alak öltött testet Pug előtt. A támadó így szólt:

– Jelentéktelen mágus! Talán azt hitted, hogy nem tudtunk a százalmas kis tervedről? Te csupán bábú vagy egy olyan hatalmas játékban, amelyet el sem tudsz képzelni! Most pedig pusztulj!

Ebben a pillanatban Pug meglátta igazi ellenfele arcát. Rés támadt az illúzió, mely eddig a Smaragd Királynő képével kápráztatta szemét. Egy démon rejtőzött az arany trónus felett, a gálya fedélzete alatt. Karmos kezéből bűvös lánc vezetett a pantathiánus és Fadawah tábornok nyaka körül szoruló, mágikus gallérhoz. Mindketten a démon ellenőrzése alatt álltak, és csak tehetetlenül néztek felfelé.

– Jakan vagyok! Én fogok uralni mindent!

Pugot teljes testében megrázta a fájdalom, ahogy védelmező varázslatát letépték róla. Testén a ruha lángra kapott, és a bőre égni kezdett. Megperzselt és felhőlyagzott tüdejéből sikoltás tört fel, szeme pedig összeaszott a fejében. Kétségbeesetten próbált menekülni, de a fájdalom annyira elhatalmasodott rajta, hogy minden önuralmát el-

# Raymond E. Feist: A démonkirály dühe

vesztette. Elméje elmenekült a fájdalom elől. Érezte, amint a sötétség összezárul körülötte, közben pedig zuhanni kezdett a levegőben.

Ekkor két kar ragadta meg. Pugból halálhörgés tört elő, és ahogy valaki fent magával ragadta, minden pillanat kín volt a számára.

– Vigyél ki minket innen! – üzent Macros Mirandának.

Pug lángoló bőrét még a jeges levegő is égette, miközben belezuhant a sötétségbe.

– Életben marad? – kérdezte Miranda, és félelem ült ki az arcára.

– Nem tudom – felelte Tathar.

Dominic és Nathan szörnyülködve nézték azt a dolgot, ami egykor Pug volt. Szénné égett teste füstölt, és több helyen átütöttek fehér csontjai.

– Az is csoda, hogy még mindig él – mondta Acaila.

Most Nakor nyomakodott előre.

– Ebben a férfiben nagyon erős az élet. Erősen kötődik ide. Segíteniünk kell neki.

Nakor egy pillanatra a feje fölé tette a kezét, majd varázsolni kezdett. Kezét Pug mellkasára tette, a szíve fölé, és így szólt:

– Minden erőtlőkre szükségem lesz.

Elvandar Varázsszövői azonnal sodornai kezdtek a mágiájukat. Dominic is megtett minden tőle telhetőt. A leg-erősebb gyógyító varázslatot használta, amit csak ismert.

Nakor érezte, ahogy átjárja az erő, amely a karjaiból Pug mellkasába áramlott. Jobb tenyere alatt Nakor érezte Pug szabálytalan szívverését, ami lassan erősödni kezdett, mintha száraz szivacsként inná a Nakortól és a többiektől kapott erőt.

Bár Nakor teste megremegett az áramló erőtlől, mégis összpontosított, és megpróbálta meglátni az energia helyzetét Pugban.

– Egyikőtök tegye kezét Pug fejére! – mondta.

Acaila úgy tett, Nakor pedig egy pillanatra behunyta a szemét.

Egyre többen jöttek a tünde tisztásra, hogy tanúi legyenek a gyógyításnak. Tomas is a nézők gyűrűje felé közeledett, azok pedig utat engedtek neki, hogy odamehesen barátjához. Nakor kinyitotta a szemét, és így szólt:

– Jól van. Tedd a kezéd a torkára! Megégette a tüdejét, és segítségre van szükségem.

Nakor újra behunyta a szemét, és Pugba irányította az áramló erőt.

Az idő múlt, és lassan hajnalodott, de ők még mindig dolgoztak, órák óta ott térdeltek, és engedték saját testük gyógyító energiáit és Elvandar ősi mágiáját a sebesült mágus testébe.

Dél körül Nakor már remegett, és ekkor egy ismerős kéz fonódott a karjára.

– Mester? – szólalt meg Sho-Pi.

– Jól vagyok – felelte Nakor. – Csak egy kis pihenésre van szükségem.

– Átvesszem – ajánlotta fel Nakor tanítványa, és kezét Pug mellére tette, felvette mestere testhelyzetét.

Ekkor Miranda jött oda. Megviselt arcából és vörösülő szeméből Nakor azonnal látta, hogy sírt.

– Életben marad? – kérdezte a nő.

– Nem tudom – válaszolta Nakor. – Egy gyengébb ember azonnal elenyészett volna. A legtöbb erős ember pedig mostanra halt volna meg. Benne viszont van valami, ami életben tartja – a tisztás fűvén fekvő férfire nézett, és folytatta: – Most nagyon aprónak és sebezhetőnek látszik, nem igaz?

– De igen! – válaszolta Miranda indulatosan.

Nakor felsóhajtott. Szemmel láthatóan kimerült az erőfeszítéstől.

– Minél tovább marad itt, annál nagyobb az esélye, hogy életben marad. Valamennyien gyógyító energiát áramoltatunk bele, és amíg megvan benne az élni akarás, addig élni is fog. Egyszer megmondtam Nicholasnak, hogy egyes emberekben gyenge, másokban erős az élet. Olyanokban, mint én, az apád, vagy te, erősnek kell lennie, ahhoz, hogy ennyi ideig életben tudjunk maradni, de Pugban még ennél is több van.

– Azt hiszem, életben marad – tette még hozzá, megpróbálva megnyugtadni Mirandát.

Miranda Nakor szemébe nézett:

– Te sem hiszed, igaz?

Nakor megpróbált vigyorogni, de nem sikerült neki.

– Nem hiszem. Mindent megteszünk, ami tőlünk telik. De sebe oly súlyos, hogy még nem láttam embert, aki ezt kibírta volna.

Szemében mély sajnálat tükröződött, de azután visszaszorította kétségeit, és a megszokott, vidám álarcot öltötte magára.

– De hát mit tudok én? Csak egy szerencsejátékos vagyok, aki ismert néhány trükköt, Tathar és a többi Varázsszövő pedig megfeszítve dolgozik.

Az isaláni atyaián megszorította Miranda kezét.

– Biztosan rendbe fog jönni!

A nő Nakor arcába nézett, és látta, hogy az előbb csak fecsegett, de azért értékelte a gesztust, ezért bólintott, majd apjához lépett, és megállt mellette.

Nakor a távozó Miranda után nézett, majd lepillantott Pug arcára, repedezett, nedvedző bőrére, a megfeketedett végtagokra.

– Ha viszont így is lesz, még sokáig nem fog harcolni.

# Ghalla News

73

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. január

## Statistika

a 2000. január 6-i adatok alapján

Megszakítva az átlagstatisztikák sorozatát, ezúttal ismét egy hagyományos, minden karaktert átfogó statisztikát közlünk.

Ember	15,4%	Halhatatlanság	5%	Férfi	79%
Elf	12,9%	Leah	11,1% eljövendő pap	Nő	21%
Törpe	8,0%	Dornodon	12,9% kisebb pap	Rejtőzködés	137
Árnymanó	7,6%	Raia	16,2% felszentelt pap	Nyomkövetés	117
Troll	9,5%	Elenios	6,8% kisebb pap	Lopás	107
Gnóm	6,7%	Sheran	12,8% kisebb pap	Mászás	44
Alakváltó	16,1%	Tharr	24,7% kisebb pap	Csapdakészítés	57
Kobudera	17,6%	Fairlight	11,8% eljövendő pap	Csapdaészlelés	43
Mutáns	6,3%	Chara-din	3,5% hittérítője	Gyógyítás	129
Vízharc	27	Erő	103	Titkosírás	46
Ökölvívás	41	IQ	58	Felderítés	130
Szűrőfegyver	43	Ügyesség	54	Szőrnyidomítás	31
Vágófegyver	34	Egészség	60	Teológia	98
Útőfegyver	44	Szerencse	62	Taumaturgia	107
Lőfegyver	37	Min. Erő:	6	Szerencsejáték	16
Dobőfegyver	37	Min. IQ:	6	Harcművészetek	40
Legtöbb skalp	19	Min. Ügyesség:	7	Szkanderozás	39
Legtöbb szörny	4345	Min. Egészség:	1	Zene	103
Legtöbb TP	6258098	Min. Szerencse:	4	Szőrnyismeret	49
Leggazdagabb	46496 arany	Legjobb	777	Pszí	48
Legtöbb ÉP	568	Leggonoszabb	666	Zárnyítás	32
Legtöbb tudatpont	87	Jó	17,3%	Vadászat	200
Legtöbb varázspont	1553	Semleges	62,9%	Bányászat	53
Legtöbb pszípont	282	Gonosz	19,9%	Testépítés	110
Legnagyobb hit	első számú avatár			Úzás	40
				Ordítás	32



## VARÁZSLATOK

☞ Aki a varázslatok rovatot olvasta, és ismeri a halott-hívás varázslatot, valószínűleg rájött, hogy érdemes a varázslatot a Thargodan csatamezőn kipróbálni... Vannak egyéb módosítások is, tüzetesen olvassátok át az összes varázslat enciklopédiáját, mert a játékon belül nem tudjuk őket kiküldeni mindenkinek újra.

## SZERENCSEJÁTÉK

☞ Kérdeztek tőlem, hogy bug-e, hogy a fogadóban egy bizonyos szint után a szerencsejáték nem fejlődik. Nem, ez nem hiba. A kaszinóban bizonyos szintű szerencsejáték fölött a nyerési esély 50% fölött van, és ezt ugye mindenki tudja, mit jelent. A fogadóban történő szerencsejátékkal túl könnyű lett volna ezt a határt mindenkinek elérni, és ezáltal egy automatikus pénzforráshoz jutni. Azzal, hogy knot-kell a szerencsejátékra költeni, vagy drága pénzen a kaszinóban edzeni, így talán már nem éri meg a tápolóknak.

## GYILKOS SZÖRNYEK

☞ Nemrégiben egy KT egy új képességet fejlesztett ki, amellyel akár +50%-os erősségű szörnyeket is generálhatnak. Mindez egy érdekes problémát vetett fel (szerencsére csak a csatorna keleti oldalán), amelyet nem láttunk előre. A szörnyerősítő algoritmus, mint annak idején leírtam, akkor lép életbe, ha egy szörnynek az ép-je meghaladja a maximális lehetőséget. Ahányzszor 10 ép-vel több az ép-je, annyi plusz támadás, védekezést, sebzést stb. kap. Ez egy nagyon jól működő heurisztika általában. Pl. egy óriás csontváznak 100-120 ép-je van. Egy 200 ép-s óriásnak +80 ép-je van a max. lehetségeshez képest, tehát +8 támadás, védekezést és sebzést kap. A csatorna túloldalán azonban vannak ún. csapatszörnyek, amelyek több lényből állnak (Chara-din fatty, őrjáratozók) és így nem ritka a 800-1000 ép, az aránylag alacsony sebzés (de sok támadás) mellett. Most képzeljétek el, hogy valaki 50%-kal „felteker” egy őrjáratozó katonát. Az őrjáratozónak összesen max. 900 ép-je van, és őrnövekedés D8+8-at sebeznek. +50% az +450 ép-t je-

lent, ami +45 sebzés! Látható, hogy a fenti, az eredeti célokhoz megfelelően használt heurisztika egy új KT képességnél hogyan forgatja fel fenekestől a programot!

A megoldás persze kézenfekvő, a plusz sebzés, támadás és hasonlókat nem a megnövekedett ép mennyiség alapján kell számolni, hanem ezt is százalékosan kell növelni, mint ahogy ezt meg is csinálom, addig pedig javaslom, hogy ne nagyon kössön senki az őrjáratozókba, úgysem azért róják Alanor utcáit, hogy leöldössék őket.

## VARÁZSLATOK

☞ A kihívás tornyában és a labirintusokban megtanulható varázslatokkal egy kicsit feje tetejére állt az isteni küldetésekért kapott varázslatok rendszere. Eddig ugyanis minden papi varázslatot csak egyetlen módon lehetett megkapni, most azonban már nem. Eredetileg úgy gondoltam, hogy mire valaki a kihívás tornyában megszerezne egy varázslatot, addigra már istenétől is megkapta. Ezért a kihívás tornyában kezelve csak ezt, ha olyan varázslatot kapott volna a delikvens, ami megvolt neki, kapott helyette másvalamit.

Sajnos, a fenti elképzelésem nem teljesen vált be, így istenüktől néhányan olyan varázslatot kaptak, amelyet a kihívás tornyában már megszereztek. Ezt a problémát végül korigáltam, akár istenedtől, akár a kihívás tornyában olyan varázslatot kapnál, ami megvan, a program mindenképp megpróbál egy másik varázslatot keresni helyette, ha semmi egyéb értelmes ötlet nincs, akkor az egylovétű isteni küldetést.

**FIGYELEM!** A labirintusokban megtanulható varázslatokra nem vonatkozik, hogy a labirintus adott pontján a karakternek mindenképp új varázslatot kell kapnia. A labirintusokban csak lehetőség van egy új varázslat megszerzésére – ha az a varázslatod már megvan, nem történik semmi.

## CSATAMEZŐK

☞ Mint a játékvezetői üzenetből olvashattátok, lezárult a szavazás, és bevezettük a csatamezőkre való korlá-

tozást. Ezek szerint friss és ősi csatamezőn, ha 25-ös valamelyik közelharc fegyveres szakértelmed, semelyik fegyver szakértelmed sem fejlődik. A Thargodan csatamezőkön ugyanez a korlát 36-os. Ha a lőfegyveres szakértelmed 25 (pl. elfek), a többi csak 21, a szakértelmek normálisan fejlődnek.

Hogy miért éreztük szükségesnek a változás bevezetését, azt a szavazás enciklopédiájában leírtam, és a szavazás alapján kiderült, hogy a játékosok többségének is ez a véleménye. Többen kérdezték viszont, miért nincs lehetőség a 25-ös korlát elérése után az alacsony fegyveres szakértelmeket fejleszteni a csatamezőn.

A játékban minden fegyver szakértelmet egyszerre fejleszteni sokkal nehezebb, sokkal kevésbé kifizetődő, mint egy szakértelmet gyorsan felnyomni minél magasabbra, és utána a többit gyorsan „utánahúzni”. Ha megváltoztatnánk a korlátozást, akkor a szavazással nem értünk el semmit, minden TF-es karakter látástól mikulásig csatamezőzne, amíg el nem éri a minimum 25-öt minden szakértelemmel. Nem éri hátrány azokat, akik mindhárom szakértelmüket egyenletesen, véres verítéssel fejlesztették. Akik csak

egy szakértelemre koncentrálnak, de az még nem érte el a 25-öt, azok is válhatnak stratégiát, vagy egyszerűen csak nem veszik fel a \*24-es szakértelmüket 25-re. Legfeljebb azok panaszkodhatnak, akik nagyon sok forduló óta túrják már a csatamezőket, egy szakértelmük 24 fölött van, de a másik kettő 10-15 környékén. Ez a játékosoknak azon csoportja, amely már alaposan kitápolta magát, és egy szava sem lehetne, de ha van rá igény, esetleg meg tudom csinálni a programban, hogy ezek a karakterek „visszadegradálják” a szakértelmüket 24-re, és így semmilyen mondvasínált hátrány ne érje őket.

- ☛ Mindezek mellett, alternatívaként bekerül a játékba, hogy a fejlettebb másznilóknál, ha a minimális mászsnál a mászásod legalább négygel nagyobb, akkor plusz egy szörny támad rád. Ezzel a változtatással a másznilók csata/TVP aránya is javul.
- ☛ A keleti egyensúlytartás céljából néhány új, erőteljes szörnyet tervezünk, hogy a csatamező nélküli (esetleg vadászattal történő) mászkálás is bőven hozzon tp-t a konyhára.

TIHOR 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 BENÉZNI.**

**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**

**ITT!**

# XII. TF Találkozó Ahogy mi láttuk...

A TF találkozókra mindig nagy izgalommal és várakozással készülünk. Bevallom, én egy kicsit mindig félni is szoktam, hátha valamilyen programhiba lesz az olimpián, amit nem vettem észre, vagy hogy hányan fogják a szememre hányni, hogy régóta beadott ötleteik, javaslataik miért nem kerültek be a programba. De azt is el kell ismernem, hogy mindig kellemesen csalódom, mert a szemrehányások helyett inkább dicséreteket kapok és megértő javaslatokat, meg persze kérdések tömegét az információra éhes játékosoktól. Az egyhetes készülődés stressze után mindig azt mondom, megérte: nekem mindig nagy öröm látni a rengeteg játékost, akit a mi játékaink szórakoztatnak, akiknek az élete részét képezi valami, amit mi hoztunk létre. Különösen jól esett, hogy láttam, mennyi embert érdekel az Ősök Városa, és örültem, hogy mindenkinek nagyon jó véleménye volt róla – hiszen két évi munkám van benne, és szombaton volt a megítélés napja.

Talán csak én éreztem így, de szerintem a mostani TF találkozó különösen jól sikerült, minden pergőn, gördülékenyen ment, és programokban sem volt hiány. A színpadon zajló tréfás **ötpróban** a játékosok is, mi is nagyon jól szórakoztunk. Háromfős csapatok indulhattak, az erő próbáján ketten tartották a harmadikat, az egészségen minél távolabbról kellett a csapatnak egy gyertyát elfújnia, az ügyesség hulahopp karikázásból állt, az IQ próban szavak nélkül kellett tárgyakat, fogalmakat elmutogatni és a szerencse a szokásos dart dobálás volt. A legjobb tudás gyöngyét kaptak. A nyertes csapat felállása: Fábian Balázs, Simon Dániel, Szeitz Gábor.

A **csatagenerátornál** szokás szerint hosszú sor állt. Köszönöm a segítséget az utolsó pillanatban beugró operátoroknak, sajnos a gyorskezü, tapasztalt segítőnk az utolsó pillanatban mégsem tudott eljönni. Egyébként a csatagenerátorral kapcsolatban javasolom, hogy ne álljon be reggel rögtön mindenki a sorba, délután már kevesebben szoktak lenni. Többen kérdezték, hogy jövőre lesz-e ŐV csatagenerátor. Egyelőre nem tervezem, az ŐV-ben ugyanis a játékosok amúgy is főleg a szintjüknek megfelelő lényekkel találkoznak, a macsók meg próbára tehetik magukat az arénában, és kihívhatják egymást portyázással, tehát mindent lehet fordulóból csinálni, amit a csatagenerátor tudna.

Az **aukcio** különlegességeként – mivel a mikrofon nem volt túl jó állapotban – Rius segített a vezetésben, dörgő hangja messze jobban hallható volt, mint a kihangsított mikrofon. Számomra az aukción a legmegdöbbentőbb a 11000 aranyért elkelt zafir védőgyűrű volt. A második legrágább tételnek a „mindössze” 7000 aranyért elkelt Bufa pánccéja bizonyult. A tombola Kati vezetésével a szokásos családias hangulatban zajlott. Érdekeség, hogy ugyanaz az ember már másodszer nyerte meg a TF találkozón a tombola egyik fődíját, a psi követ.

A KG játékosok szokás szerint külön termet kaptak, ahol

Csongor szervezett **tréfás vetélkedőket**, és itt zajlott a **KG aukció** is. A KG család a TF találkozón mutatta be új termékét, a levelezős játékra épült **kártyajátékot**. A gyönyörű grafika nagyon sok játékost megragadott, a játékot rögtön meg lehetett tanulni a tervezőktől.

Természetesen szokás szerint Makó Balázst is ki lehetett hívni egy **HKK** partira. Ezúttal a nemrégiben megjelent, a HKK-t könnyedén tanító HKK társasjáték paklijaival lehetett játszani. Bár a kártyák egyszerűek, meglepő, hogy mennyi kombinációs lehetőséget rejtenek ezek a paklik is, mint ahogy az a november 27-i versenyen is látható volt. Balázst 12 ellenfélből mindössze öten tudták megverni, annak ellenére, hogy mindig az ellenfél választotta ki, hogy melyik paklival játszik, és mindig az ellenfél kezdett.

Az **Ősök Városának** legjobb elnevezéseit kiírtuk a bejáratnál egy listára, és a játékosok szavazhattak, melyik a legjobb. Sajnos, a szavazat rubrika nem a totó ellenőrző szelvényére került, így csak kevesen írták rá a szavazatukat. A helyezetteket ingyenfordulókkal jutalmaztuk. A végeredmény egy aránylag kis szavazótábor eredményei alapján:

- 1. HELYEZETT:** Ében Tüskésgörény, egy iszonyúan büdös, ében tüskésbőrű, pocakos, intelligens, hatalmas férfiaságú férfi.
- 2. HELYEZETT:** Egy Igazi Hős, egy halhatalan példakép, fajtájának gyöngyszeme, a legnagyobb galetki férfi.
- 3. HELYEZETT:** Obszervatórika, egy kancsal de jól kinéző nő.

A **TF olimpiával** kapcsolatban. 1013 résztvevő volt, ezzel rekordot nem döntöttünk, de ez a 2. legtöbb résztvevős verseny (nyáron valamivel több volt, tavaly decemberben pont 1000). Sokan indultak csak a játékos versenyekben (nyilván azért, hogy a csatagenerátorban részt vehessenek), és ezúttal volt 7. kategória is, a korábbi 6. kategóriás dobogósoknak, persze nyeremények nélkül. Bizonyára észrevettétek, hogy az olimpián kevés változás volt a tavalyihoz képest, főleg a nyeremények, kicsit a szöveg és a játékos versenyek képletei változtak. Az olimpiai program nagyon hosszú ideig fut, és ugye elég ritkán, csak fél évente. Ezért minden nagy változást nehéz kitesztelni, és potenciálisan magában hordozza a hiba lehetőségét. Nem akarom fenekesztül felfogatni az egészet csak azért, hogy valami nagy változás legyen, mostanra már kialakult egy jól működő, bevált rendszer.

Remélem, mindenki legalább annyira jól érezte magát, mint mi, jövő nyáron találkozunk ugyanitt!

THOR MIKLÓS

# KT-TALLÓZÓ

## PSZICHOPATÁK KÖZÖS TUDAT „Ketreceből szabaduló dühöngő őrült”

A Pszichopaták közös tudat egy olyan KT, amelynek bárki tagja lehet. Bárki, aki úgy érzi, hogy korlátozzák szabad akarata gyakorlásában. Aki úgy érzi, korlátok közé van szorítva, és ez ellen tenni is hajlandó.

Nem használható Istennődtől, Eleniostól kapott kedvecz varázslatodat, a bővölést? Edigi hittársaid elutasítják haladó (szerintük eretnek) nézeteidet? Nem emelheted fel az agressziód 3 vagy 4 fölé? Nem tudatszátázhat szabadon? Nem lopkodhatsz? Elegend van abból, hogy valaki kötelez mindenféle dolog végrehajtására? Nálunk csak egyvalami a kötelező: erősödni. Az erősebb él, a gyengébb elpusztul. Ez a törvény. Minél több hatalmat szerzel, annál erősebbek leszünk mi is. Ezért lehetőségeinkhez mérten segítjük tagjaink fejlődését, erősödését.

Elegend volt a „civilizációból”. Meg akarjuk teremteni a saját világunkat a saját törvényeinkkel. Itt minden nézet pártfogásra lel. Lehetsz Raia szent lovagja, Chara-din önjelölt helytartója, vagy akár hitetlen, akit nem érdekelnek a felsőbb világok törvényei. Nálunk támogatásra, megértésre leszel. Segítünk mindenkinek, aki csatlakozni akar hozzánk. Azért, mert ismerjük a kitaláltság érzését. Nem akarunk szent háborút hirdetni senki ellen, csak a saját törvényeink szerint akarunk élni, azt akarjuk, hogy mások ne avatkozzanak bele a dolgainkba.

Mégis hogyan tudnak békében, barátságban élni a különböző istenek fanatikus hívei? Könnyen, miután saját fajtársaik, hittársaik üldözték el őket. Természetesen azért vannak bizonyos szabályok, melyek nélkül nem létezhetnének, de ezekről majd később.

Érdeklődni a [klinsi@makacs.poliod.hu](mailto:klinsi@makacs.poliod.hu)-n lehet, vagy mentálisan a 1487-en (ő nem KT-tag, de a legjobb haverom)

## WARGPIN, A VILÁGÉGÉS UTÁNI 8. ÉV HITETLENEK HÓNAPJA, TÚLÉLŐK ÉS KALANDOZÓK NAPJA, ÉJFÉL

Az utolsó is megérkezett. Eljött végre az idő. Heten álltak a sikátorban. Szótlanul méregették egymást. Lehunyták szemüket és felkészültek a szertartásra. Lassan formálódni kezdett valami a kasztoplanáris síkon. Egy amorf tömeg üvöltött végig a síkon. A kalandorok most látták egymást először, mégis mintha régi barátok lettek volna. Sorsuk e perctől megváltozott, összefonódott. Egy percig álltak néma csendben emlékezve a szörnyű esztendőkre a megvetésre a kiközösítésekre, és azon társaikra akik ma nem lehettek már velük. Végül a vezér megszólalt:

– Egy év múlva ugyanitt találkozunk – mondta, és elmosolyodott. – Ne feledjétek, tiétek a sorsotok, azt tesztek amit csak akartok. Amit csak akartok! – kiáltott még utánuk.

A tagok hét irányban indultak ki Wargpinből. Egyikük berrúgta a jósa ajtaját majd ordítva rohant a jós felé, aki menekülni kezdett. A gonosz kalandor, sátáni vigyorral hagyta futni és feldúlta a jós házát. Valamelyikük mákrózsákat szórva és vidáman dalolva indult a városkapuk felé, ahol örök harsány hahotával fogadták... utójára életükben... Ketten a helytartói hivatal rohamozták meg, de egy őráratba botlottak. Pár pillanattal később már csak a kiszülő DEM ózonillata maradt az őrülték után. A katonák pedig becipelték a hivatalba halott társaikat.

A vezér keletnek indult a sötét éjszakában. Aki látta, megremegett lépteit látván. A polgárok behajtották a spalettákat. Valaki azonban egy sötét sikátorból előugrott és pénzt követelt. Dornodon egyik fattya, egy árnymanó. A vezér szólt:

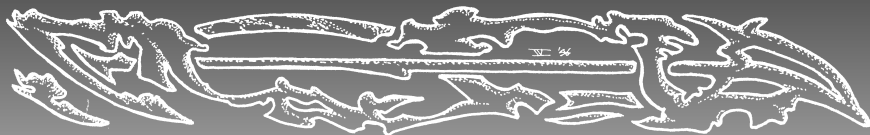
– Menj, vagy Pusztulj most. A választás a Tiéd.

Az árnymanó döntött, őt nem sértheti meg Raia papnője. Egy perc sem telt bele és a gonosz féreg holtan hanyatlott Wargpin köveire. A vezér bosszúszomjasan rohamozta meg az erődöt...

Egyvalaki nyugatnak indult. Dudaszóval hagyta el a várost. Disszonáns dallamok szakadtak ki a hangszerekből. Az emberek felriadtak otthonaikban, az éjszakai fények kihunytak, amerre elhaladt a gonosz pap. Aki látta az ablakaik résein keresztül, jeges borzalommal figyelték a nyakában a kigyókból font kaotikus jelképet...

# 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 gyógyulásé.



## OLTÁR ELTÖRLÉSE (79. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESTFC

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 10

**VP:** 60

**Használata:** V 79

Gondolom, nem kell hosszasan magyarázgatnom, mire is való ez a varázslat. Azon kívül, hogy mindenkinek isteni küldetése egy oltár eltörlése, ha egy kényelmes, gyakran látogatott helyszínre akarjuk istenünk oltárát felépíteni, ezzel a varázslattal könnyen elbonthatjuk a korábbi tálományt. Mindemellett sok gonosz csak szórakozásból, meg persze papi hitének növelése céljából írta az oltártokat.

Az oltár eltörlés ellen több KT képesség is véd, ezért elképzelhető, hogy a varázslat alkalmazása első alkalommal nem jár sikerrel. Használati költsége 5 isteni könnyecsepp.

## ÉLETSZÍVÁS II. (80. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDC

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 12

**Használata:** V 80 <szörny>

Mivel a varázslat „komponense” egy befogott szörny, a gyógyító varázslatok közül talán ennek az alkalmazása a legkörülményesebb. Másrésztől, annyit gyógyít, mint a feláldozott lény életpontja, ami lehet nagyon sok is. Pl. jó kombó a szörnypiacon venni egy sivatagi doereget, és feláldozni – ez kb. 400 ép gyógyulás, mindössze 12 VP-ért, és 380 aranyért. Ha sok pénz van, mindenképp megéri.

Thargodan csatamezőn járó Leah és Chara-din papoknak javasolom még a V 93 + V 80 <szörny> kombót, egyszerűbb, mint sötét italt kotyvasztani, bár varázspont igényes.

## VADÍTÁS (81. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** DT

**Hatóidő:** inaktív

**TVP:** 5

**VP:** 15

**Használata:** V 81 <kire>

A vadítás egy tipikus szivató varázslat, ha valakivel ki akarunk tolni, szétkergethetjük vele a befogott állatait. A varázslat ellen azonban van mentális mentődobás, ahol a célpont a szerencsés-jére varázslat erő/2 mínuszt kap. A <kire> lehet konkrét kalandozó, de faj, vallás illetve KT is. Férfiakra/nőkre (esetlen módon) nem lehet a vadítást használni.

A varázslat ellen az állatvédelem teljes immunitást nyújt. Ez ugyan csökkenti a játékosok szempontjából a vadítás hasznosságát, de lássuk be, egy ilyen durva szivátás ellen (amit ráadásul szörny is használ) kell valamilyen védekezési lehetőség.

MEGJEGYZÉS: nemrégiben javítottam, hogy paraméternek Chara-din híveit is meg lehessen adni.

## SZÖRNYÉSZLELÉS I. (82. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** DRSTF

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 8

**Használata:** V 82 <1. szörny> <2. szörny>

Ezzel a varázslattal egy 5x5 mező területű térképrészt kutathatsz át egy vagy két szörnyfajta után. (Azt, hogy kétféle szörny után kutathatsz, most csináltam meg.) El kell hogy ismerjem, az a varázslat főleg csak ismeretlen területeken, szörnyészkek feltérképezésére lehet használni. A gyakran látogatott helyeken ugyanis mire a következő fordulót beküldöd, a szörnyet valaki ledarálja. Több karakter összedolgozásával, interneten keresztül jobban ki lehet talán használni, pl. az egyik karakter lép délelőtt, több szörnyészleléssel a lehető legnagyobb területet felderíti, utána



délután lép a másik karakter – akinek az adott szörny leölése, elfogása esetleg isteni küldetés – és felkeresi a célmezőt.

Hozzá kell tennem, hogy a játékban a szörnyek akkor jönnek létre, amikor egy játékos rálép egy mezőre, és a szörny csak akkor marad ott, ha az őt „létrehozó” játékos nem tudta leölni. Tehát pl. színes dözmöngőt szörnyészleléssel keresni valószínűleg hiábavaló próbálkozás.

### **SZÖRNYCSÁBITÁS (83. varázslat)**

**Típus:** papi

**Isten:** RESTF

**Hatóidő:** táborozás

**TVP:** 3

**VP:** 14

**Használata:** V 83

Ezzel a varázslattal, ha SZK parancsot is kiadtál, 10-16 százalékkal megnő a sikeres szörnykeresés esélye. Azt hiszem, ennek a varázslatnak az előnyeit nem kell esetlenem, akár egy isteni küldetés, akár egy fontos komponens beszerzése a cél, nem mindegy, hogy 30 vagy 45 százalék az esély a sikerre. Mivel az SZK már amúgy is 10 TVP, a varázslat költségét lecsökkentettem 3 TVP-re a korábbi 5-höz képest.

### **SZÖRNYIDÉZÉS (84. varázslat)**

**Típus:** papi

**Isten:** STF

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 10

**VP:** 72

**Használata:** V 84 <szörny>

A szörnyidézés egy közkedvelt varázslat – talán azért, mert olyan sok dologra lehet használni, amire én nem gondoltam, és ami miatt valószínűleg a varázslatot most már nem merném berakni. Az ilyesmit persze minden játékos szereti.

Az isteni küldetések pl. jóval egyszerűbben megoldhatók, mint szörnycsábitással vacakolni, egyesek pedig komplex kombókat találnak ki, mint pl. autentikus vámpír megidézése és maga leszívata minden kör végén, csak azért, hogy kapjon +1 max. ép-t. Sajnos, sokrétűsége miatt ezt a varázslatot magas szintű, erőforrásokban gazdag rabszolgatartók nagyon jól tudják használni széles lehetőségei miatt.

A szörnyidézés nem működik zárt helyen, tenger mezőn, akkor, ha az adott mezőn már a max. lehetséges számú szörny tartózkodik (azaz 8), olyan lényre, amelynek nincs kinyerhető komponense, illetve amely kinyeréséhez nem kőkés kell, ezen kívül nem idézhető meg bizonyos mágikus lények (pl. pragonc, triklem drakolder stb.).

### **RESTORÁCIÓ (85. varázslat)**

**Típus:** papi

**Isten:** RS

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 50

**Használata:** V 85

A szintzívásról annyit, hogy eredetileg a szintzívást én nem tápnak terveztem, hanem egy kellemetlenségnek. A játékosok választhatnak, hogy teljesen elkerüljük a szintzívó lényeket éle-

tük végéig, illetve addig, amíg le nem tudják löni őket, vagy pedig eltűrik az 5 szint vesztést, és utána nyugalmuk lesz. Gyakorlatban sajnos ez nem így működött, iszonyú követelődzés volt a leszívott szinteket visszaadó, drágán megvásárolható tárgy után, ami a shinai gömb. És ez sajnos nem volt elég, sok játékost zavart, hogy a szintzívás még így is permanens veszteséggel jár: több maxép-t, maxvp-t vesztek, mint amennyit visszakaptak. Amikor a szintzívás „enyhébb” lett, a mérleg nyelve átbillent – hiszen képtelenség pontosan kiszámolni, hogy mennyit is veszített pontosan a karakter (a tárolás és a szintlépéssel való egyeztetés pedig olyan sok munka lenne, amit az egész szintzívással való cirkusz nem ér meg). Amikor picit nyerni lehetett rajta, akkor mindenki ezzel tápolt. Jelenleg valamennyire egységny van, igyekeztem egy picit többet „szívatni” a vámpirokkal, mint amennyit a shinai gömb és a restoráció visszaad, de ezt persze megfelelő ravaszkodással, kellő kreativitással és megfelelő erőforrásokkal ki lehet kerülni.

### **VASSZERVEZET (86. varázslat)**

**Típus:** papi

**Isten:** RSTF

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** 0

**VP:** 8

**Használata:** V 86

Rendben, nem egy tiltott teleport, csak egy egészen apró varázslat, amely a karakter kaja és vízigényét csökkenti, de ezek amúgy is könnyen pótolható erőforrások. Szerintem azonban szükség van ilyen szerepjátékos varázslatokra, nem lehet minden egyes papi küldetésért brutális varázslatokat adni. És ez még mindig jobb, mintha bizonyos küldetésekért egyáltalán nem járna varázslat.

### **BÁJITAL KREÁLÁSA (87. varázslat)**

**Típus:** papi

**Isten:** E

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** 5

**VP:** 25

**Használata:** V 87

Sokakat bosszant, hogy a bájital segítségével az Elenios hívők gyakorlatilag 100%-os eséllyel tudnak búvólni. A fentiekből azonban látszik, hogy az egyszeri búvólésre szóló mentődobás módosító nem olcsó multság: az 5 TVP és 25 VP mellett még egy mákrózsa, egy kék orchidea és 5 csepp víz is szükséges. Szerintem ez elég szép ár egy varázslat egyszeri használatához.

A búvóléshez még egy jó hír, a játékosok kérése alapján – mint ez egy korábbi Krónikában már leírtam – bekerült, hogy a csábmosoly esetén az FT <Elenios> nem működik.

Más kérdés, amikor szerepjátékos, a TF-en házasságot kötött karaktert „erőszakolnak meg” a bájital segítségével. Nagyon sajnálom, amikor ez előfordul, de minden jó varázslatot is lehet rosszra használni.

Egy időben volt olyan bug, hogy akkor is az íródott ki, hogy bájitalt kapsz, amikor az Elenios hívőnél nem is volt bájital. Ez a hiba azóta már kijavításra került, és megnyugtatók mindenkit, ilyen esetben nem volt semmilyen módosító, csak a kírás volt rossz.

## SZOPÓKÓPUSZTÍTÁS (88. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESTFC

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 21

**Használata:** V 82 < mennyiség >

A szopókó a kalandozókra leselkedő egyik legnagyobb veszedelem, nem véletlen, hogy minden isten idővel segítséget ad a megsemmisítésükhöz. A szopókópustítást javaslom kezdeti parancsból használni, így kör közben semmilyen károd nem lesz a kör közben kapott szopókóvekből.

## VILLÁMSÚJTÁS (89. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** F

**Hatódó:** azonnali

**Hatás:** D5 sebzés/szint

**Max. hatásfok:** 30D5

**TVP:** -

**VP:** 15

**Használata:** automatikus

Mivel Fairlight a villámlás istene, nyilván ad híveinek egy korrekt villámvázslatot. A villámsújtás ugyan valamivel kevesebbet sebez szintenként, mint a villámcsapás (annál D6+1), viszont a villámcsapás max. hatásfokát 20. szinten éri el, így a magas teológiájú pap villámsújtással is ugyanannyit tud sebezni, mint a varázsló a villámcsapással. Sebzés várható értékek:

villámcsapás:  $20x(D6+1) = 20x4.5 = 90$ .

villámsújtás:  $30x D5 = 30x3 = 90$ .

A villámsújtás valamivel kevesebb VP és az ellenfél nem szint/3, hanem szint/2 mínuszt kap a mentődobására, így a siker esélye valamivel nagyobb. A komponens, a smirgliblevelet talán körülményesebb beszerezni, mint a drótszört, de egy villámrúnával rendelkező Fairlight papnak ez nem jelent problémát.

## AGYBUROK (90. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** ETF

**Hatódó:** következő kör elejéig

**TVP:** -

**VP:** 11

**Használata:** V 90

Az agyburok praktikus varázslat, +5 mentődobást kapsz mentális varázslatok ellen, beleértve a bűvölést, vadítást, agyroppantást, és még rengeteg mókás varázslatot és psi képességet. Ha bírod varázsponttal, mindenképp célszerű kezdeti parancsba (jobbak: kezdeti VV parancsba) berakni.

## AGYROPANTÁS (91. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** DE

**Hatódó:** azonnali

**Hatás:** 1-2 IQ csökkentés

**TVP:** -

**VP:** 16

**Használata:** automatikus

Ahogy az Idő Kereke világában megtiltották a „balefire” nevű ir-

tózatot erejű varázslatot, amely nem csak az ellenfelet pusztítja el, hanem még a múltját, az időszálakat is eltöri, úgy kellene sokak szerint az agyroppantást tiltott listára rakni. Azon kevés „szívátások” közé tartozik, amely permanens károsodást okoz a karakternek, és bizony a tulajdonságpajzs sem véd ellene. A permanens hatása miatt viszont kicsi a mentődobás büntetése. Szerencsére, játékosok ritkán használják a körülményes anyagi komponens (téfea anyag) miatt, a szörnyek közül is csak a legveszedelmesebbek birtokolják, és ezeket a lényeket általában jobb békén hagyni.

## FÜRGÜLÉS (92. varázslat)

**Típus:** papi, védekező

**Isten:** LRESTC

**Hatódó:** harc

**TVP:** -

**VP:** 22

**Használata:** automatikus

Sok vita volt arról, hogy mennyire fair dolog, hogy keleti labirintusokban meg lehet tanulni több hasznos „Tharr varázslatot”, köztük a fürgülést, vámpirizációt stb. Az isteni küldetésekért kiadott varázslatokat és sorrendjüket nem szívesen változtatom meg, mert ez a változás nagyon sok játékosra hatna egyezre, túl sok dolog kavardna meg. Viszont az idők folyamán kiderült, hogy néhány varázslat túl nagy előnyt biztosít egy-egy vallásnak, ilyen pl. a fürgülés vagy a vámpirizáció az olimpián. (Máshol a sáfránypor komponens és az öregedés miatt nem volt túl gyakran használt.) Attól, hogy ez a varázslat nagyon sokára, hosszú távon megszerezhető mindenki számára, attól a Tharr hívők továbbra is előnyben vannak, hiszen hamarabb elsajátíthatják, és mint a fenti fejlécből látható, szinte minden isten ügyis megadja, igaz, nagyon későn. Ld. még a Hírek rovatban a Varázslategyensúly c. részt.

A fürgülés egyébként különösen olyan isteneknél válik hasznossá, amelyek a természetellenes öregedés a fiatalítás varázslattal tudják kompenzálni. Tharr hívei, bármennyire is szeretnék, nem fognak fiatalítani, hiszen ez nagyon ellentétes Tharr koncepciójával. A fiatalítás itala hozzáférhető, ezenkívül lehetőség van KT képességből varázslatot kifejleszteni, igaz, eléggé borsos pontáron.

## HALOTTHÍVÁS (93. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LC

**Hatódó:** speciális

**TVP:** 5

**VP:** 34

**Használata:** V 93

Nem is igazi nekromanta az, aki nem animál magának egy-két zombit! A halotthívást halott karakterekre használhatod, valamint csatamezőkön (új „feature”: Thargodan csatamezőn is – kombinál az életszívás II-vel!). A varázslat elmondása után szolgálatodba áll egy élőhalott, amelyet mindenféle hasznos feladatokkal láthatsz el.

Természetesen az így megidézett lény beleszámít a normál korlátba, amely az egyszerre birtokodban levő elfogott szörnyekre vonatkozik. Viszont nagy előnyük, hogy nem esznek semmit!

A varázslat anyagi komponense 2 isteni könnyecsepp.

Az alábbiakban egy igen érdekes táblázatot olvashattok. A lista az internet-es licit alapján készült (aki nem tudná, ez egy olyan árverészerű aukció, ahova a karakterek tehetik fel tárgyaikat, hogy aztán más karakterek licitáljanak rájuk), és egy egyszerű képlet alapján azt mutatja, hogy jelen pillanatban (január 6-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 listával azért mindenki óvatosan bánjon, mert ahol csak egy-két adásvétel történt, az árak becsapósak lehetnek (pl. kvazárkard). Ahol nem szerepel ár, ott az adott tárgyat az adott helyszínen még senki nem adta el illetve vette meg.

Acéltű	19	Ezüsttollú nyíl	282	191	Kvazárpáncél	788	Obszidián tűske	46	Szöges bőrpajzs	21				
Agyartőr	2213	Ezüsttőr	36		Kvazársisak	368	Óndarab	4.1	Szöges páncél	75				
Alkimizáló üst	966	Fairlight köpenye	694	63	Két kard szimb.	86	Ónix masszavadtó	255	151	Szárnyszernyő	8.9			
Átompor	7.1	5.6	Fekete bőrcsizma	42	Kökés	2	Optiri agyisak	718	81	Szivkereső	3975			
Ametsztz medál	31		Fekete csuha	100	Közsem	7.4	Optirkos tör	14.3		Süntiske	1.7			
Amnisz	6.3	5	Fekete gyöngy	10.8	Kötél	16.7	Ostromlétra	48		Sütét ital	43			
Arany gyűrű	10		Fekete kehely	579	183	Köasz szimbólum	269	Óstroll agyaló	2398	Sáfránypor	43	42		
Arany karperec	10		Fiatalítás itala	275		Kigyóőr kesztyű	31	Pengegaly	3072	974	Sárga erővő	48		
Arany masszariasztó	346	108	Fokhagyma	47		Kigyóórvő	38	Piranha zsákvédő	78		Súlyzó	125	92	
Arany papi karkötő	439	56	Fpi formázó minta	1900	975	Láncing	119	Pírkít	4		Tankánykarom	25		
Arany pikkelyévt	3121		Furulya	30		Lánckesztyű	147	40	Praglonc hártya	402	457	Teknőcpajzs	311	
Aranylánc	22		Fémrúd	24		Láthatatlan köpeny	713		Psz-kő	1955	217	Teknőctök	110	
Aranypénz	0.9		Fűszertartó	6		Lótuszfűzet	31		Pukkanó tűcsapda	32	14.4	Tharodon esszencia	99	18.2
Aranytermő ládikó	5143		Fáklya	3.7		Lótuszvirág	35	21	Pular kristály	19.8	32	Thar keresztye	962	206
Aranytű	22		Fávöcs	21		Madártoll	1.5		Purifikátor háj	47	50	Thar pajzsa	1569	
Árnyéktőr	154		Galachmit	417	379	Mandibulakasz	57	25	Pusztilás botja	2311		Tinta	7.8	
Arx formázó minta	375	326	Gnóm nyilpuska	90		Manfesztl.nyilvánv	25		Pásztorbot	1349		Tolmokov kottél	35	14.4
Ásó	52		Grifftojás	16.8		Míthril	80	95	Püderkő	3.4		Trórkomszarv	17.1	
Bakkrucsiszma	28		Gromak bőr	13.8		Míthril kesztyű	1654		Quwarg-tojás	25	3.2	Troll dorong	253	
Bev formázó minta	100	52	Gromak páncél	86		Míthril láncing	2365		Ragasztó	2.7	2	Trákin csáklánya	1011	
Bogyógránát	93	31	Grákóhőr	238		Míthril pajzs	1001		Rala pallosa	1462		Treyex nyaklánc	42	
Borkönyv bibe	24		Gránit őrszobor	886		Míthril sisak	1337		Ramit kő	33		Türex bukó	2800	
Bronzhegyű lándzsa	43		Gyenge méreg	3.2		Moa burát	49	35	Raptor karom	39		Tyrex csont	11	21
Bronzhegyű nyíl	9.5		Gyémántsisak	5700		Moa gyémánt	737	788	Raptor szablya	61		Tülkőr	9.7	
Bronzkulcs	22		Gyöngymangó	8.9	11.9	Moa gyöngy	84	46	Regeneráló gyűrű	341	122	Tünde ij	170	
Bronzpáncél	46		Gyöngyvirág	39		Moa jádekö	119	205	Rejtőköpeny	27		Tűske	1.2	
Bronzsisak	32		Gyilkfő	5.2		Moa katalizátor	705	622	Remakészv	143	58	Téfea-agy	17.5	16.1
Bumeráng	14.5		Gyógykenőcs	104	31	Moa obszidián	51	41	Rhált páncélja	5119		Távcső	42	
Bányászcsákány	100	81	Göcsörtés bunkó	28		Moa rubin	791	675	Roxati zafíro	801	176	Ubuk dobonyíl	9.2	
Bíbor erővő	263	80	Gör formázó minta	165	136	Moa smaragd	692	722	Roxati árszalag	355	126	Ubuktituske	1.4	
Cru formázó minta	141	113	Halszont	32		Moa stuki	805	77	Rughar gyűrűje	3103	1765	Ugh méreg	2.3	2.2
Csatabárd	111		Harci kalapács	100		Moa zatír	225	189	Réz masszariasztó	67		Umatari karkötő	48	72
Csontporzodja	1702		Hebrens csapda	39		Moa üvegömb	16.1	7.9	Réz papi karkötő	22		Urgod kesztyűje	1106	
Csontpálca	52	34	Helytartó fogar	156		Mocsári penke	6.6		Rézdarab	5.2		Uzbánycsőr	6.5	
Csuklyavirág	3.5	1.4	Hosszú ij	50		Morgan pálcája	544		Rézgyöly	2.6		Vapárág	25	
Csőpapító tör	247	80	Íjcsapda	61		Morgan sipkája	1934		Rézpajzs	21		Varkaudar csizma	131	
Denevérszimbólum	27		Ilkin érc	47		Muezli aranykeze	840	190	Rézpáncél	18.2		Varkaudar lándzsa	24	
Dentor bőr	50		Isteni könnyecsepp	1		Mutáns csont	8.3		Rövíd kard	64		Varkaudar páncél	35	
Deus ex machina	53		Jing-jang lejpánt	221		Mér. ubukdobonyíl	10.6		Rájahőr	53		Varkaudar szablya	67	
Din formázó minta	140	102	Jégszív	40		Mér. ubuktituske	3		Rájahőr öszögatya	311		Varánysem	17.1	
Dobóháló	10.3		Kaja	0.9	0.5	Mér. vas dobonyíl	22	12.6	Rákfatty váladek	2.5		Vas dobonyíl	19.9	
Doronyduda	44		Kaktuszbugyó	177		Mér. vasnyíl	15.4		Rákpaizs	3		Vas fejtántó	40	
Doronytűdő	96		Kaktusztituske	1	0.2	Mérgezett tűske	1.8		Rókaforás	14.5		Vasált bunkó	134	45
Drótszőr	2.1		Kampós acélszígony	333		Mágikus koponya	558	65	Sallank karom	7.7		Vaszarai csizma	2514	
Düzmöngyszív	20		Karbin plazma	17.6		Mágusköpeny	3250	2858	Sallanknyíl	5.1		Vashegyű lándzsa	53	
Dárda	3.3		Kavadulizák	10.9		Máguslő	1036		Shinal gömb	176	75	Vashegyű nyíl	17.8	
Egykezes súlyzó	12		Kavadulehény	9.9		Márványkulcs	31		Smaragd kulcs	54		Vaskulcs	31	
Eldaran karkötője	200	70	Kazmár gyökér	71		Mászó karperec	200	172	Smaragd védőgyűrű	768	637	Vassisak	58	
Eldereth szilánk	249		Ketrec	107		Mászókarom	60		Spiritusz	3.7		Vasvért	180	
Elit csatabárd	25		Kinémfogyó tegez	328		Mászókarom	27		Stuki üvedék	2.6		Vasérc	4.8	
Era formázó minta	1500	454	Kis aranykulcs	31		Mórgyümölcs	30		Sullárhólyag	9.9		Villámszimbólum	13.6	
Esszenciakristály	3473	3376	Kis vaskulcs	5.1		Nagy aranykulcs	23		Szeszjog	60		Vizesőtömlő	15.3	
Ezüst karkötő	10		Kis vaspajzs	49		Nagy bronzkulcs	20		Szent ígar	37	35	Vámpírtőr	1850	833
Ezüst kulcs	29		Koponyaszimbólum	56		Nagy vaskulcs	36		Szent kehely	749		Viz	0.5	
Ezüst nyaklánc	10		Krapixlon fürdőruha	213		Nagy vaspajzs	118		Szent kulacs	1007	114	Vizionárszem	8	
Ezüst papi karkötő	69		Kristályfolvadék	90	44	Nehézék	29		Szentcsentalizmán	1500		Ximross szív	71	25
Ezüstdarab	15.1	10	Kristálygömb	18.1		Nekrofun medál	2815		Szigony	179	57	Zafir medallion	160	
Ezüsthegyű lándzsa	63		Kvazár	53	28	Nyu-suriken	8.9		Szuper dobóháló	70		Zafir erővő	902	293
Ezüsthegyű nyíl	23	7.7	Kvazár kard	7800	356	Nyívesző	3		Szuperkötél	38		Zanypói csizma	598	150
Ezüstkard	121		Kvazár kesztyű	751	136	Obszidián függő	26		Szvé-ektoplazma	18.3		Zöld üveg	14.7	
Ezisztshuriken	24	10.7	Kvazár pajzs	234		Obszidián karkötő	40		Szürke bőrkesztyű	59		Zárnyító készlet	30	

## ÁTADÓ

□ Átadó egy 11. fordulós, kobudera férfi, sok lemaradással. Érdeklődni lehet: 3200 Gyöngös, Szövetkezet út 1. fsz. 2. **Nagy Gábor**

□ Átadó egy 193. fordulós, olimpiai győztes, ember nő. Tharr bíborosa. 142-es tulajdonságsérték, plusz 28-as MXTU. Magas taumaturgiával és 26 KNO-val. Nincs letápolva. A bankban 3600 aranya van. Nem rabszolgának. A neve Signy Mallory és a Pentagramma KT tagja. Ugyanitt átadó egy 267. fordulós, troll férfi. Tharr főpapja, 165-ös tulajdonsággal, plusz 28-as MXTU. Nincs letápolva. Nem rabszolgának. A neve Csontzúzó, és szintén a Pentagramma KT tagja. Érdeklődni lehet: 9431 Nyárliget, Kossuth u. 2., ☎: 99-371-718.

**Nagy Zoltán**

□ Átadó egy 21. fordulós, 6. szintű troll férfi, a neve: Worf. Érdeklődni a 319-4182-es telefonszámon lehet (Norbit kérd). Több mint 40 forduló lemaradással. (#1300)

□ Átadó egy alakváltó hölgy, kinek neve Lona Dolerix. Két forduló, nagy lemaradással (március óta nem léptem vele). Ha érdekel telefonálj, vagy írd az alábbi címre: 6400 Kiskunhalas, Alsóöregszőlő 40700/4., ☎: 77-428-507.

**Hegedűs Máté**

# APRÓK

□ Átadó egy troll férfi, neve Silver. 12. forduló, nagy lemaradással (lassan már egy éve nem léptem vele). A tulajdonságai: erő 18, iq 9, ügyesség 14, egészség 14, szerencse 11. Na most skubizt csak ide! Ugyanis 265 cm-ével az egyik legmagasabb kalandozó Ghallán. Ha érdekel a csávó, hát hívj fel, vagy írd az alábbi címre: 6400 Kiskunhalas, Alsóöregszőlő 40700/4., ☎: 77-428-507. **Hegedűs Máté**

□ Átadó Noob Saibot, egy 3. forduló kobudera. Érdeklődni lehet a következő címen: 9024 Győr, Borsos Miklós u. 1., vagy a (#4193)-as mentális számon. **Hobony Balázs**

□ Údv kalandozók! Átvennék egy 4-es szint felletti törpét. Ezen a számon tudtok hívni: 9924 Győr, Borsos Miklós u. 1., vagy írhattok: 9400 Sopron, Mátyás kir. u. 34. Előre is köszönöm:

**Zsoldoskatona (#3230)**

## BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Kis, nyamvadt, görbe hátú csúszómászók! Ismét eltűnt a szöges bunkóm az olimpia előtt. Csak most semmi eredménye nem lesz alant, sunyi tetteitek, mivel most két bunkóm van, és a másikat KF 3 védi. Lassan kihoztok sodromból, ami nem illik nézeteimhez, de ez megér egy választ. A halál jeges szele lengjen körül benneteket:

**Velőtrázó Vaghr (#4855)**

□ Aki még egyszer kreténnek meri nevezni apámat, Há-pszit, vagy bármilyen negatív jelzővel illeti, annak velem gyűlök meg a baja! És fi-am, a Chara-din hívó Thymus (#2457) szintén szeretné szétverni az illető fejét. (Nem mintha apu nem tudná megvédeni magát.) D.D.R.! Hogy boldogan várod az FT-kezt? Csak azt felejtetted el megírni, hogy hová menjek, hogy találkozhassak veled.

**Kampez do'Lorez (#5709)**

□ Vámpírkáim! Megvettem a láthatatlanság észlelését. Talán előbújhatnátok! Legyen egy jó napotok, hajrá: T 5304, VIK 10, némi TU-csatával. Így lesz teljes a szívás. Sírí Shi'laka! Kezeltetted, vagy idővel elműlök? XI. 23.

**Blu Ortrey Zax (#5304)**

# APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF, KG vagy ÓV 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 fordulódoddal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF, ÓV 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 ½ gépelt vagy ¾ 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-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjeleníteni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel 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!

☐ Minden eszemem figyelmébe! Hagyjatok fel a kicsinyes próbálkozásaitokkal, hogy romboljátok a monolitokat, hiszen semmire nem mentek vele. Csak Chara-din és a Káosz Lordok haragját vonjátok magatokra. Figyelmeztetek titeket, hogy minden lerombolt Chara-din monolított bosszút állok (állunk), és ezzel is csak Chara-dint erősítitek, hála Közös Tudatunk erejének. Gondolj rám, ha fele VP-t regenerálsz, vagy ha rémálmodból ébredsz! A Lelkek Elcsábítoja: **Solkím Rohit (#1036)**

☐ Chara-din hívé! Figyelve írásaitokat azt a következtetést vontam le, hogy mindenáron meg akartok halni. Nem baj. Csak azt kérem, ne legyetek nagyra magatokkal, mert még össze találom kócolni az „igaz” isteneket fogait. De ha ezzel nem értek be, keressetek Vay Déckert vagy a Sziklaölkök KT tagjait. Ha hozzáj jötök, kíméletes bégámódban lesz részetek. Azon kívül, hogy kitépem mindkét lábát a szerencsésnek és a hátába szürom, majd futni hagyom. Addig ütöm a Chara-din fejeteiket, hogy még az árnyékvilágból is kődögöljök. De azért nincs ha-rag cukorfalatok, ugye?

**Janashita Sadatoka (#3454)**

☐ Nyomolult félgek! Mi bajotok az álnyanókkal, és mi bajotok a gonoszokkal? Éljenek az álnyanók meg a gonoszok, meg a gonosz álnyanók! Éjen a Feminin Galei és Éljen Vlagyimi! Majd én megmutatom nektek! Végig lombozom az egész félszigetet, csak megválom amíg elmegy ez a szólnyi lábó bogal!

XI. 2. **Pamutszemű Krador (#1748)**

**HUMOR**

☐ Két gnóm tudós beszélget:  
– Kedves kolléga, hallott már a legújabb biológiai kísérletekről? Tudja-e hogyan lehet a libát megtanítani beszélni?  
– ???  
– Vegye el feleségem... Ha-ha-ha!

X. 28. **Aranyszakáll (#5198)**

☐ Mikor van Leah születésnapja? Halottak napján. **Halállovag (#5313)**

**KAPCSOLAT, KONTAKT**

☐ Keresem azt a törpe férfit, akitől lopni próbáltam november 18. körül az (57, 94)-es koordinátán. Továbbszemmel láttam egy-két tárgyat, és szeretnék veled üzleti kapcsolatba lépni. Kérlek keress meg a 2024-es mentális számon. A Fény Testvériségének tagja lehetsz, úgy vélem. Veszek még ugh méregtet, 4 aranyat adok minden cseppéért.

XI. 29. **Gózer Dwaghol (#2024)**

☐ Laurana, te kisvirág, miért nem írsz? Már két levelemre nem válaszoltál. Mi történt veled?

**Lord Raver (#5726)**

☐ Mirthyl! Sehogy sem tudlak elérni. Ha olvasod e cikket, kérlek keress meg (akkor is, ha már nem játszol)! **Savesav (#4243)**

☐ Keresem azt az elf kalandozót, akivel találkozón beszélgettem a csatagenerátornál való sorban álláskor. Hogy magadra ismerj: először a goldugar sorszámat kérdeztem tőled, azután te elmondtad, hogy a 2. fordulóban DEM-et szerzedél, és beírtad a számozmat az UL-edre. Kérlek, keress meg, érdekelnének a csaták és az átadásra váró gnómok. A címem: Schütt Attila, 1194 Budapest, Vas G. u. 114.

**Seron (#5417)**

☐ Pár hónapja, mióta rátok koncentrálok, csend a felelet. Tudnotok kell: megpróbáltam. Shile Rhiannon, Kelögem, Fekete Szél, Niara... rajtatok a sor. Estéknént megtaláltok.

**Elinder (#1102), az Árnyéktáncos**

**SZERELEM**

☐ Mindenféle fajú leányzónak! Tegyetek már be FU parancsot legalább a saját fajotokra! De ha alakváltó vagy, és nő, akkor rá is. Ezt a FU 1928 parancsall értheted el. **Thor (#1928)**

**SEGÍTSÉG**

☐ Kalandozók! Pusztán gyűjtői szándékkal keressen az alább felsorolt számú varázslatok infóját a (#2156)-os mentális számar: 129, 152, 186-188, 196, 198-207, 211-223.

**Thoron-Laure**

☐ Leendő Elenios hívők! Ha segítségre van szükegetek, ne habozzatok, keressetek meg, segítők, hogy Ti is a Szerelem és Csábítás Istenőnének követői lehessetek. Várom leveleiteket. Jelenleg Libertantól nem messze templomot építek. Elenios elővédő papja:

XII. 12. **Atlantisi Athali (#3815)**

☐ Tisztelettel megkérem bármely druidát, ki a Türelők Földjét járja, hogy írjon nekem istenőnéjéről, esetleg közös Tudatáról, melynek tagja. Ezen kívül írjatok információkat Raiáról, Bufáról és Rhatról!

**Thor (#1928)**

☐ Údv mindenkinek! Krontel vagyok, az alakváltó. Több dolgot is szeretnék kérdezni (mondani), ezért sorszámozok. 1. Miben lehet tárolni spirituszt? 2. Hol vannak olyan varázslótornyok, ahol varázslatot lehet tanulni (venni)? 3. Van olyan hely, ahol lehet DEM-et szerezni a varázslótornyon kívül? 4. Hogyan lehet megszabadulni egy burástyatójástól? Kérek mindenkit, hogy ezzel a válasszal siessen, nehogy túl késő legyen! 5. Magasabb (15-20.) szintű Fairlight papokkal leveleznék. Faj nem számít, de legjobbi, ha alakváltó az illető. 6. Le tudná valaki írni 10-től az alakváltó képességeket (azaz a tigrszlán karmoktól)? 7. Segíték kezdőknek: bármelyik isten beáldozásához, tárgyak elkészítéséhez, küldetésekhez. 8. Milyen szörnyűszek vannak Qvill és Shaddar között? 9. Vapár cserjét keresek a fent említett két város között. 10. Hogyan lehet psi, ordítás és szkanderezés szakértelmet szerezni? 11. Levelező társakat keresek az ÖV-n! Aki akar, írhat a címemre is:

1157 Budapest, Nyírpalota út 55. fsz. 1. Búcsúzom, Fairlight áldása legyen veled, főleg azzal, aki Fairlight hívo! Írjatok minél többen!

**Krontel (#4153)**

**SZÖVETSÉGEK, KT-K**

☐ A Nagy Fehér Alakváltó Törzsfőnök újra jelentkezik. A minap a Csupasz Sünmedvében sikerült fülvégre kapnom két paraszt beszélgetését. Mondhatni tanulságos és elgondolkoltató volt, ezért megosztom veletek.

– Na né má! Ugye nem mondd komolyan?  
– De igón, oszt büszkélj mindön fölé...  
– Még hogy a Máfia uralmá alá fogja vonni a városká? Na né röhögtess má!

– Mégis mit gondolsz, miért nőm hallani róluék mostanság semmit? Miért vannak úgy a háttérben? Azért mőrt valami nagy dolgokra készülnek.  
– Lehet, hogy készülnek válámire, de biztos, hogy nem a városkát alkúrják az uralmuk alá vonni, ehhez túlságosan kevesen vannak!

– Igen, de ott vannak sögistségül nőkik a... És ez nem pletyka, hanem a való igazság. Én, mint a Maffia oszlopos tagja, biztos állíthatom ezt nektek. Aki nem hiszi, az majd megtudja, de lehet, hogy már későn... Üdvözlettel:

X. 8. **Westy (#4378), az egyetlen**

☐ A Zénes KT már nem aktuális, de azért köszönöm annak az egy embernek, Ezüsthajú Eggonak, hogy érdeklődött. Éljenek a Technika Ördögei! **Bocsy**

**EGY ÚJ HANG CSENDÜL**

*Gyenge még a hangom  
Lantom búrja furcsán pendül  
A szél messzire viszi az álmod  
De a sötétből egy új hang csendül.*

*Barátom a dalban  
Egy csodaszép szerető  
Együtt él velem  
Pedig egy batalmas mindent elsöprő erő  
Dalnok vagyok én is  
Egy elf az összbangzatok közül  
Vannak verseim köztük akad szép is  
Melyek ott lebegnek a szétört szivek körül*

*Az Összbangzatban rejőlő érzés  
Amit lantom segítségével varázsolok elő  
Nem veszélyes, nem féltelműs, békés  
Akár az erdő mélyén megbúvó fenyő.*

*Az Összbangzat KT nevében:*

**Öngyilkos Álom(#3297)**

☐ Mélyen átélte az előadott történetet, ez nem is véletlen, csak így érthette el a kívánt hatást. A közönség a rabja volt, együtt dobbant vele a szíviük, egyszerre vettek lélegzetet. A harmónia tökéletes, minden pillanat egy véget nem érő mámor a dal varázsjában. Az Összbangzat KT nevében: **Vrandol Sayn Karad (#4620)**

□ Figyeltél? Hallhattad hangunkat. Gondolkodtál? Már csak lépned kell. Megteszed? A Fekete Lobogo alatt várunk Rád. Hogy kik? A Végítélet Vároi.

**Elinder Thanatos (#1102)**  
 □ Hozzátok szölok troll fajtársaim, ti, kik e nemes fajba tartoztok, és még nem köteleztétek el magatokat egy KT-nak sem. Alakítsuk meg a troll faj második Közös Tudatát, és itt kérem a Kvazárszklák Népe KT támogatását akciókhoz. Minden „ifjanc” és tapasztalt testvérem érdeklődését várom. Címem: Kovács Norbert, 1118 Budapest, Brassó u. 169-179. D/1.

**Moloh (#1300)**, a troll  
 □ Csöváz mindenkinek! Közéledvén KT-érettiségemhez (az írás idején 40. forduló) úgy döntöttem ideje keresni egy hozzáam és karakteremhez illőt. Humán Páholy! Ha vagytok, légszíj írjatok a mentálomra valami ismertetőt, belépési feltételeket, meg ilyesmiket (persze csak ha van hely számomra). Mivel az újságban nem látalak eddig titeket, kénytelen voltam keyboardot ragadni és megírni a levelet. Egyébként a hyperben pillantottalak meg benneteket, mint az egyetlen Ember (figyeljétek a nagybetűt) faji KT-t. Szóval, ha egy tagotok venné a fadradságot, és írna, szívesen lennék tagja a csapatnak. (Zárójelben jegyzem meg: Nem tudom ki találta ki a LIN nevét, de a környékükről is elriasztott. Egyáltalán nem humoros, inkább szit.)

**Mad Max (#3159)**, az őrlüt  
 □ Kalandozók, Ghalla népe! Ezúton szeretném köszönteni a legújabb Közös Tudatot, a Technika Ördögét! Remélem ti tudtok majd hatni a főistenre, és lesznek végre változások, újítások a Türlélok Földjén! Sok sikert, kitartás!  
 XII. 12.

**Solkim Rohit (#1036)**  
 □ Láttam egy álmot: egy biborszínű sárkány hívott. Te is meg akarod tudni a sárkány titkát? Akkor KT-alapítás céljából keresd fel Metam Orpheust (#1974) vagy engem:

**Síri Shi'laka (#1042)**  
 □ Sajnos a tisztán vallási Bufa KT nem jöhet létre, de alakul egy új általános KT, ami az istenek tanait követi: Rhatt és Bufa tanait. A KT célja nem a tápolás, hanem a béke és harmónia megteremtése a fajok és vallások között. Ha érdekel, írd a (#3052)-es mentális számra!

**Lord Kis Se**  
 □ Több dologban is „elképesztő” árnyanóm leány KT-t keres. A jellem seleges, az istene Sheran, lopni nem tud. A magassága 93 cm. A neve: Csenevész. Ha valamely KT-ban szívesen látnak, akkor kérem írjanak.

**Csenevész (#2112)**  
 □ Üdv mindenkinek! Leah hívó vagy? Nincs KT-d? Válaszd a Végítélet Várait! Még van szabad hely. Ha kérdésed van, keresd Elinder Thanatos (#1102), Tyrone Yarellt vagy engem. Leah kísérvje utatokat. **Daniel Mcload (#5519)**

□ Valaki megmondaná, hogy a bánatba lehet, hogy egy gonosz KT-ból Chara-din KT legyen? Megalakultunk, kevés TU-ért fejlesztettünk tápképeségeket, utána na jó, akkor most legyünk CHD KT? Nem vagytok már így is eléggé tápolva, esetleg hiányzott az EK 42 vagy a hit védelme? A T, EK 2 parancsokat, valamint a hozzászólásokat és a monolit-koordinátákat az (#5738)-as számra kérem címezni. **Ymmor-Thal**

## VERS

□ **MAGÁNYOSAN**  
*A madarak repülnek az égen  
 Párjukat keresik már régen.  
 Meg is lelik a tágas légben  
 És repkednek lebegve víg kedélyben.*

*Az antilop szökdekkel vídáman, szeretlen  
 Megtalálni a bozza illőt oly nehéz!  
 Mégis mikor az idő tota balad  
 A pár együtt messzire szalad.*

*Körbenézek és tovamegyek búsán, csendesen  
 Ejszaka magányosan a földre fekszem.  
 Reggel még magányosabban tova indulok  
 És közben leandó páromra gondolok.*

*Hatalmas vagy Elenios, szépséges úrnőm  
 Hozzad imádkozom most esendőn.  
 Tedd vídammá magányos életem  
 Úrnőm egy tárat adj énneknek!*

**Zsebfelmetsző Jack (#5404)**

## ÜZLET

□ Beáldozási tárgyakat vennék korlátozott mennyiségben. Fizetés készpénzben, Gatinban. Hívja az 5-6-0-0 Zelmort, most a Sheran-munkatársak jóvoltából zöld szám, tehát önnek egy aranyába sem kerül. Figyelmeztetés: a tárgyakat nem áll módunkban visszaadni, és minden tárgyból csak 10 darabot veszünk át, a többi ajánlatot elutasítjuk, és erről nem vagyunk kötelesek tájékoztatni önöket. **Zelmor (#5600)**

□ Keresek a kőhegyű lánzsánál valamivel brutálisabb fegyvereket. Fizetés bármiben, ami a 20-as x koordináta és Shaddar között növényből, földből vagy szörnyből kinyerhető, és neked szükséges van rá. De jó lenne ezek elkészítési módja is. Ha érdekel, két-három forduló múlva Shaddarban leszek. **Thor (#1928)**

□ Trisztelt kalandozók! Szükségem lenne pár bizoncuccra (mint pl.: bronzpáncél, bronzhegyű lánzsa, bronzpajzs). Fizetés aranyban (a bolti ár 1,25-szeresét is hajlandó vagyok megfizetni). **Savesav (#4243)**

□ Üdv! Gatin környékén vennék/lopnék DEM-et. Akit az előző érdekel, az keressen meg mentál számomon, akit az utóbbi, az legyen olyan szíves és álljon 6 mérföldnyire keletre Gatin föterétől. Előre is köszönöm!

**Ash Lambert (#3871)**

□ Még mindig keresek roxati zárfaótot!  
 XII. 12. **Solkim Rohit (#1036)**  
 □ Wargpin környékén ónt vennék! De csere is érdekel! **El visz (#5719)**, Leah inkvizítora

## EGYÉB

□ Idézek: „Kedves hölgyek a Femini Galeriben! Ha szükségetek van egy erős kézre, meg kell kísérni valamelyikőteket valahova, akkor csak szöljatok! Igaz, hogy csak kezdő, mindössze első fordulás troll vagyok, mégis szeretnék segíteni.” Brrrr! Ha egy ilyen hirdetést olvasok, kiráz a hideg. Nem értem, egy ilyen kis csóví, hogy írhat ilyen hirdetést! Öszintén nem tudom, hogy egy ilyen karakter hogy véd meg egy nőt, akár egy gátvakondító is. Ezért Trollmínátornak igazat adok. Szóval kis csóvík, ti csak ne szöljatok bele a nagyok dolgába, hanem inkább hallgassatok és tanuljatok fölünk! Más. Síri Shi'laka, te pedig maradj csöndbe, és ne írd hülyeségeket! Na csá! **El visz (#5719)**

□ Jho! Az még csak rendben van, hogy száz Songoku és 180 Krilin és tudom is én hány zseni teknős, meg Vegeta Songokubi-maki mászkál Ghallán, de az már tényleg smúrsg, hogy valaki regényekből lopott nevekkel játszik. Kedves 20 Tanisz, 130 Nord, 40 Kitara, 38 Gandalf, nem érzitek, hogy ez lopás, vagy egyszerűen nincs annyi fantázia bennetek, hogy egy nevet kitaláljatok? Akik ilyen nevekkel játszanak, egyszerűen tolvajok. Ráadásul még fantázia sincs bennem. **Janashita Sadatoke (#3454)**

□ Figyelem! A TF-talita az Álomörzök asztalán találtam egy elhagyott TDK magnókazettát. Annak a szerencsésnek a címére fogom elpostázni, aki meg tudja mondani, melyik album tartalma hallható a kazin. A megoldást a következő telefonszámon várom: 280-8642.

**A megtaláló**  
 □ Állandóan leugatják a jó írókat (Ubifej, Graham, sötöbö), és utána még rinyálnak, hogy szar a GN. Ha jól számolom, én is elloptam ezzel a megjegyzéssel a sok „értelmes” írás elől három sort. Üdv: **Zelmor (#5600)**

□ Bosszú fűtötte, mely végtelen volt szívében, s így állandóságot alkotott elédgettségével. Gondolataikkal feködt és ébredt, hogy éhségűket felhasználhassa... Fivérével tökéletes kontrasztot alkottak, hogy bevégezzék, amiért túlélték a mészárlást... Készültek a pusztításra...

**Rhyn Dang'h és Daywalker**  
 □ Csajok! A saját érdekekben fogadjátok meg a tanácsomat! Ha összefutnatok egy KU-BO-DON. 5. nevű szélhámmossal, egy szavát se higgyétek! Sajnos én bedöltöm az aljas szoknyavadásznak. Azt hittem ő nem olyan mint a többi férfi. Tévedtem. Mesélt, bókoltt, hízgelgett, de miután megkapta amit akar, gyorsan lelépett. Azóta sem jelentkezett. Tárgyi emlékem viszont maradt tőle... **Darlan (#2529)**

□ Erdauin bárdjai, költői! Meg tudnátok magyarázni, miért nem vagytok képesek lemondani a Tűzvihar témájáról? Miért kell nekem (és mindenki másnak) azzal a ténnyel szembeülni, hogy minden harmadik vers Dornodon istenné választó szót? Annak örülnök, hogy az irodalmat élteitek, még annak is, hogy a Tűzviharról írt műveitek közt akad igazán jó is, de attól még ugyanaz a sablonná vált téma marad. Hol van a szárnyaló szellem? (Szerintem egyre távolabb, negatív értelemben.) Értsétek meg: ez így már nem érdeletes! Valamint érdekel, hogy az Összhangzat KT mikor alkot már a nyilvánosság mezején. Mert eddig a legutóbb elismert-jutalmazott költő tudommal a Pentagramma Testvériségének a tagja (pl.: a híres Távoli Vizek). Hegyes pennát, ihletet kíván:

X. 2.  
**Tyron Tarell (#2254)**  
□ És vagyunk, létezzünk, gyarapodunk, mi Chara-din hívei. Uruk velünk van, és minél inkább mocskolják, kritizálják ostoba szavaikkal igaz hitünket, mi annál inkább biztosak lehetünk abban, hogy tartanak tőlünk. Nekünk akarják elmondani mi is az a káosz? Velünk akarják elhittetni, hogy pusztulásra vagyunk ítélve? Ne figyeljetek az átkoztatott szavaira! Tegyétek, amit Chara-din kér tőletek! Építsetek a monolitokat, szenteljétek az oltárakat, csináljátok a küldetésüket, legyetek hűek az igaz istenhez! Ha pedig támadnak benneteket, védjétek a hitet, és mutassátok meg a káosz hatalmát! Úgy legyen! Chara-din dicsőségéért:

XI. 1.  
**Há-psi (#1556)**  
□ Üdv minden kalandornak! Itt, ezeken a sorokon szeretnék tisztázni néhány dolgot, és leírni a véleményem (én is számozom, ez már olyan divat, vagy mi). 1. 2 jó, 3 semleges, 3 gonosz isten van, tehát a puding teljesen felesleges. 2. Nem az a legjobb nőszerző módszer, hogy azt állítod: Támogatom az FG-t! 3. Gratulálom annak, aki Tharr hívó létre a mágiával akar foglalkozni! (Igaz Longlard!) 4. A massa követői helyezzék el a monolitjaikat a hátsó felükben! 5. Lopás: gusztagalan, de főleg azoktól, akik nem árnyanóknak. (Itt megjegyzem azt is, hogy bocsi az én lopásaimért. Fairlight küldetés.) 6. Az FD-ről: szerintem mindegyikük egy szerepjátékos egyéniség. Ne cseszregessétek őket! 7. Na üdv! A véleményeket a következő „helyekre”: Tarkovác Barnabás, 2043 Budaörs, Pf. 3, ☎: 23-420-938.

**Savesav (#4243)**  
□ Meg kell védenem Dolorest, bár szerintem nem szorul védelemre. Teljes mértékben igazat adok neki. Ne sírjon az, aki a szerepjáték sava-borsát abban látja, hogy belép a legtáposabb KT-ba, és kihasználva azt VIK 10 paraméterrel csörtet. Egyébként sok sikert tesó!  
**Sepp „Panzer” Dietrich (#5340)**

□ Hé emberek, és egyebek! Mivel a karácsonyról meg az új évről lekéstem, a hűsét meg még messze van: kellemes névnapot mindenkinek, még akkor is, ha az nem most van! Más. Elcsereelném a szögletes köveimet (2) kvazárkardra. Ha érdekel a csere, keress meg! Na üdv: **Anasztasius Focht (#1253)**

□ Kellemes karácsonyi ünnepeket, és kalandokban, TP-ben, vérben, aranyban, szopókóben dús új évet kívánok a Beholder Kájejté munkatársainak, a Túlélők Földje minden kalandozójának, kalandhozójának és gondolkodójának! Remélem, nem egyszerre adják le az összes írásmat, mert megtelne egy egész GN! Unalmas lenne egy értelmes kalandozó levelet olvasni egy egész hónapra át. Az árnyanó tolvajoknak üzenem, hogy először magasságban érék el a tengerszintet, és csak utána közködjének. Persze „értelmes” íróskol jöhettek. Na csövi!  
**Zelmor (#5600)**

□ Szeretnék az illetékesek előtt tisztázni néhány dolgot a halállal kapcsolatban, még mielőtt további röhejes jelzőket aggnatnók. A halál egy fogalom, annak ellenére, hogy egy Föld nevű planétán női és férfi alakban (és még másban is) van megtestesítve. A halál Ghallán különben is kevésbé jelentékeny dolog, hisz egyszerűen Leah „kegyesen” visszaenged az élők sorába, másrészt minden túlélő potenciálisan halhatatlan jelölt. És bizony az abszolút hatalom alapkövét, az öröklétet már többen is elérték (az más kérdés, milyen áldozatok árán), lásd az ex-Nordot, Fairlightot stb... És ha elmondhatjuk azt, hogy maga az élet, a létezés egy pozitív, jó dolog (minden külső tényezőt kizárva), az ettől megfosztó esemény, a halál, egy erőteljes negatívum. Az említett külső tényezők mibenlététől függ életed lényege, ha ez pozitívumokból áll, a halál könnyörtelen, ha csupa csupa negatívum, akár megváltásként, kegyes halálként is definiálható, de még ebben az esetben is az ember (elf, troll stb.) élni akar, hisz ki az, ki a nemléti iszonyatára vágyik. Egyszóval kérlek kedves barátom, Sírí Shi'laka, ne nevezd a halált élőlénynek, különben kiadok rá egy FOG parancsot, és betöröm hátsanok, hehehehő! Ezenfelül megkérek mindenkit, kik efféle témával óhajják „mérgezni” a GN már így is haladó sínvonalát, hogy a továbbiakban is tegye meg (úgyse lesz vége, míg ki nem éljük rajta melyre ázó filozofizmusunkat), bízza a fordított pszichológia kétes kimenetelű elvében. És végül: megkérem a legutóbbi olimpia III. és IV. kategóriájának első 3-6 helyezettejének valamelyikét, küldje el nekem azon karakterlapjának másolatát, mely állapotában benevezett. Előre is közi, és nagyon sürgős lenne. Fairlight fénylő keze óvja lépteiteket!  
**Slyver Phoenix (#1880)**, mostantól csak Sly

□ Üdv mindenkinek! Daniel Mcload vagyok. Szeretnék megkérni minden olyan hithű Leah hívót, akit érdekel egy új Leah KT. A KT célja: Leah nevét megtisztítani a félreértelmezések okozta mocsktól, és példát mutatni a halál való természetének. Azt előre leszögezném: semmi bajunk a Pusztítás Prófétaával és a hasonló KT-kal. Ezúton szeretnék megkérni mindenkit (főleg a fent említett KT-k képviselőit), hogy írják meg mi a véleményük a KT-ről. Végezetül szeretném minden érdeklődőnek ajánlani Muffalfó Bill cikkét (GN70, 56. o.). 100%-ig egyetérték vele. Ha valami kérdésed van, keress Tyront (#2254), vagy Elindert (#1102)! Végül ne feledd: Az élet gyors, de a mi irányunk a türelem. A leendő Végítélet Várói KT tagja:  
**Daniel Mcload (#5519)**

□ Végre! Sikertült meg egy Tharr templomot felszentelni, méghozzá a (76, 55)-ös mezőn, úgy, hogy hittársak lehet bátran használni. Köszönöm a társaknak a segítségüket, hogy a már egy éve aktuális küldetésemet sikerült a segítségükkel teljesíteni. Külön kösz Max de la Pitnek, aki vállalta a megterhelő szervezőmunkát. Nélküled nem sikerült volna! Más. Eladok ezüst pávi karkötőt és Tharr keresztet, vennék pszí köpet. Megint más. Észrevettétek már a TF költői megszégyenítő megfogalmazását a sorok közepe? Pl.: „csáprágó csattan csipőd közelében”. Végül: hajrá vértésztvérek, drowk, Összhangzat, Feminin Galería! Muo kataró KT! Nektek is szurkolok. Ti vagytok az igaz szerepjátékosok a szememben. Ja, valamit kihagytam! Köz az egyik KT-társamnak az infókat, bár nem tudom ki volt, azért volna egy tippem... És az utolsó: Fekete Druidák! Azért vagytok nyilvánosok, mert attól, hogy szerepjátékosan játszottok, és véditek a természetet, még nem jéte GN-enként 3 hirdetésit érní erről. Már mindenki unja!  
**K. d. M. (#2828)**

□ Keresek épülő Fairlight templomot, és tudatom mindenkivel, aki hasonló problémával küszködik, hogy a (91, 71)-es koordinátán letette egy új Fairlight templom alapköveit (az első 300 TYP-t). Akit érint, vagy érdekel a dolog keressen az 53-356-893-as kasztroplanárius telefonszámon, vagy írjon Kharizmosznak a (#1954-es mentális száma, esetleg az alábbi címre: 2751 Nagykörös, Pf. 140!

**Jancsár János**  
□ Bölcsnek lenni annyi, mint ismerni saját halandóságod buktatóit és gyengéit...  
**Rothdak, a Megtorló (#1170)**

□ Rájöttem, hogy okádék az egész világ. Csak tudnám, ki rontotta el ennyire a gromrát!  
**Sírí Shi'laka (#1042)**

□ A véleményekről lehet vitatkozni, de a meggyőződéseket csak pusztalkosszani lehet gyógyítani. Na pá!  
**Aranyszakáll (#5198)**

□ Két isten van, akit mindig is életetni fogok: Leah és Sheran (és fordítva). Hogy miért vagyok mégis Leah pap? Mert a Halál közelebb áll hozzá. Ha a szabályrendszer engedné, az M parancsaimban visszatérő momentumok lennének a fák, és egyáltalán a természet csodálatos leíró szövege. Még mínusz védekezést, támadást, menőket is szívesen vennék, amiért a természetre figyelnek, és nem az ellenfélre. De mert erre mód nincs, senki ne vitassa azt, mennyire is vagyok gonosz! A legtöbben csak annak a pár sornak néznek engem a fordulójukban (ami nem zavar), tehát nincs erkölcsi alapjuk a kritizálásomra. Ez nem konkrét személynéző szülő válsz, csupán a TF jelenlegi szemléletmódjára adtam. Örök tisztfeletem azok felé, akik most értő módon bölogatták! Üdvözlettel:

**Tyron Tarell (#2524)**

□ Tharr templom építéséhez társakat keresek vagy épülő templomba besegítenék a helytartói városok környékén. Címem: 9241 Jánosomorja, Bartók B. u. 33. e-mail: lanten@freema.il.hu

**Lanten Kiedlen (#5449)**

□ Túlélők! Láttam Sírí Shi'laka-t! Tudjátok, ő Leah (vagy a Halál)? – még nem kapható az Antológia, ami felvilágosítana) leghibéb hive. Volt rajta rézpáncél is! És igen... bakкура csizmát viselt! Viszont egy dolgot hiányoltam rajta: a mutáns pók-sullár-orgyilkos trófeák mellett. Nem hordott koponyaszimbólumot. Kommentár nélkül:

**Sepp Dietrich (#5340)**

□ Üdv kalandozó társak. Az olimpiám tényleg nagyon jó volt. Ezt elsősorban Shai Huludnak és Sir Vivomak köszönhetem (legközelebb visszakapjátok), de Denisa is ügyes volt. Ha Shaddar környékén jársz, vár rád egy FU és egy csekély összeg, fájdalomdíj gyanánt, de szeretném, ha írál mentálét. Denisa, feltétlenül keress meg!

**Qwardloss (#1179)**

□ Minden Fairlight hívőnek, akinek aktuális az „Építs 300 TVP-t egy templomba!” küldetés vagy egyszerűen csak előrébb szeretne jutni a papi ranglétrán: Fairlight templom épül a (120, 27)-es koordinátán. Fairlight óvja lépteiket!

☎: 208-1997 (Zoli). **H'Jenn'Ra T'Rang**

## KÁOSZ GALAKTIKA

□ Salve kapitányok! Átadó egy xenó karakter, aki Spacedoggal kopartja az Extos szektort. Jó felszereléssel és sok pénznel. 45. fordulós, és a júniusi LP-n az egyes agyú hajók flottaversenyében az első helyen végzett flotta tagja volt. A legénység szakértelmei jók! ☎: 319-4172.

**Jánosí Erik**

□ Ízeltlábúak! Az Infreto szektor 133. (Hets) rendszerében sürgősen, érték alatt eladó 2 db Turbo Beam, 10 db Toppelton rekéta, 2 db Yugon HLO, 10 db AWRD plusz és 2 db pulzar kristály. Érdeklődni a (#1184)-as netkódra lehet. **Dögbogár (#1184)**

□ Hé emberek és eyebekek! Az „egy bomba a panelen” effektus nálunk is elég gyakori, Geirg, Mikor anno két éve elhagytam az akadémiát már (illetve) még nem voltak zarg báziók, mégis láttam bombát egy némely panelen. Hogy mi a büdös francnak, azt nem kérdeztem. Tisztelet Formati Legió! Csak a humánok, padlókaktuszok és ürtücskők jogaiért harcoltok? És a többiekkel mi lesz? Mr. Templar! Ha ráérsz, a Formato III. kaszinóit is feltölthetnéd némi (némi) friss hússal. Persze az más kérdés, hogy Mr. Nightblade mit szól Istenőjének eladáshoz. A szövetségekkel mi van? Elég nehéz úgy tagot toborozni, hogy nem hirdetted. Ma már ennyi voltam. (Ne örülj! Csak mára!) Üdv:

**Anastasius Focht (#1519)**

□ Üdvözlét kapitányok! Szinte mindenki elvégezte vagy jelen pillanatban is folytatja a kolonizációt. Mint egy vadászgép kapitánya, kísérő küldetést vállaltam a negyedik fázisban. A második kísérésem alkalmával furcsa dolog történt. Megtámadtak minket. Az ellen egy Vörös kalozt és egy Löwen-A-robothajót vonultatott fel. Talán sokan nem értik mi itt a furcsa. Pusztán annyi, hogy a robotúrhajót belső szektoros kapitányok kapják klános jutalom gyanánt, s a szeptemberi AK szerint mindössze kettyű található belőle a kapitányok között. Vajon milyen meglepetéseket tartogathat még számunkra a galaxis?

**Lord Judge (#2670)**

□ Kapitányok! Őt TVP nem olyan sok, küldjétek egy kis infót az „egyéb” tárgyokról! Legfőképp a kézfegyverek érdekelnek. Előre is kösz!

**Zozia (#3007)**

□ Embertársaim! Össze kell fogni az idegenek ellen. Köztudott, hogy a zargok azért jöttek ide, mert a mezonok üzték őket. Kérdem én, mi lesz ha a mocskos cápák újra kedvet kapnak egy háborúskodáshoz és megtámadják az átkozott, elősködő cerebriákat? Akkor majd ők lesznek a nyakunkon a zargokkal meg mezonokkal együtt. És akkor kifoszják bolygóinkat, megülik porontyainkat, mert ők is, akárcsak a többi idegenek faj, velejéig romlottak és gonoszok. Testvéreim! Fogjunk össze! Mi emberek vagyunk a legtöbben! Írtsuk a gaz idegeneket és háirtsuk el a veszelty, amit ők jelentenek. Köszönöm, hogy meghallgattatok! Üdvözlettel:

**Sarakk Bowdell (#4768)**

□ Üdv nektek embertársaim! Nagyon régen, még a Földön volt egy ember, aki az emberiséget külön fajokra osztotta. Ő, az ostoba! Az ember egy faj. Egy dicsőséges faj, aminek fel kell vennie a harcot az idegen elnyomás ellen. Embertársaim! Még nem késő! Harcolj te a szebb jövőért! Csatlakozz az igaz ügyhöz, és keress meg engem! Köszönöm a figyelmet. Címem: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. **Sarakk Bowdell (#4768)**

□ Embertársaim! Nyíljon ki a szemetek! Lehet, hogy kiűzzük a zargokat és a mezonokat, de aztán jön a többi. Ne hagyjuk! Lépjétek be a Neohumanisták szervezetébe! Köszönöm a figyelmet!

**Sarakk Bowdell (#4768)**

□ Na, mi újság fejevdász barátaim? Miből fogtok megélni, most, hogy Császár Atyuskátok már a fejéznit is csökkenti. Kufárkodás vagy vámolás? Néhány szövetség kénytelen lesz nevet változtatni. Kristály Kereskedelmi Légio RT, vagy Kristálykóponya Légio? Joes Kiss barátom, ha gondolod 100 fonttal bármikor kiegészíthetek vagy alkalmazlak egy rabszolgajáraton felügyelőnek. Ha a korbácsot is úgy tud forgatni, mint a nyelved, nem fogsz éhen halni. Éljen a Császár! (Talpig vasban egy börtönbolygón.)

**Caution Templar (#1150)**

## ŐSÖK VÁROSA

□ Üdvözlét ifjú galeitk! Keressom azon társaimat, akik bárkét kívánják élni életüket, akárcsak én. Legközelebbi célom egy mandolin megvásárlása, aztán a Bárdok Klánjába akarok belépni. Baráti tapasztalatszerést ajánlok bárdtársaimnak: minden, a zenével kapcsolatos információt (mint TVP-arányú fejlődés, zenéléskor kapott leírások) szívesen megosztom az érdeklődőkkel. Jó hangolást! **Seraphina (#3953)**

□ Köszöntelek benneteket galakti társaim! Fiban vagyok. Nemrég érkeztem meg a lárvaszintre, és ez a hatalmas nyomor elszomorít. Javaslatom: alakítanunk kell egy társaságot, ahol összegyűjtünk minden információt. Kérek minden mágiáforlót és puhányt, hogy írjon nekem levelet és én az összegyűjtött infókat mind visszaküldöm. Minden levére válaszolok. Várom továbbá minden Salgótárján környéki játékos levelet, valamint azokat, akik szívesen levezelnének egy alacsony, hosszúságkallú, mókás magussüveges, pajkos-vidám szemű férfival. Címem: 3137 Karancsberény, Dózsa út 32. Éljenek a galeitk csajok, valamint a barna Amstell és a mentolos Tik-Tak! Köszönöm a szót! Apropp! Tudja valaki, hogy mi az a kristályanulett? **(#3200)**

□ Üdv nektek ifjú galeitk! Ezen írásom azokhoz a fiatal társaimhoz szól, akik hozzáam hasonlóan nem rég érkeztek meg a Teron hegy legmélyebb, legsötétebb barlangscarnokába, a lárvaszintre. Szeretnék kialakítani egy olyan baráti társaságot, akik segítik egymást információkkal, jó tanácsal, és ha kell, tettelek is. Célljam hosszú távúak, és egymás fejlődésének elősegítésén kívül, ebben a kemény, galeitk próbáló világban, terveim közé tartozik egy igazi összetartó, gondolkodásmódjában hasonló tagokból álló csapat összekövacsólása. Bárki, akinek felkeltették figyelmét öszinte szavam, kérem írjon, s én küldök egy bővebb tájékoztatót elképzeléseimről. Címem: Rádi Gábor, 3600 Ózd, Vasvár út 8. 2/3.

**Gael Ronin a Karom (#6530)**