

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Korábbi előrejelzésemhez híven megszünt a Krónikában a hat oldalas Magic rovat, bár amíg másfél figyeltem, Miklós csak becsempészett egy másfél oldalas cikket. Az így felszabadult oldalakra bekerült az Ősök városának, az új levelezős szerepjátékunknak a bemutatója, és több lett a TF-es és KG-s anyag.

Sajnos rossz hírel kellett folytatnom a szerkesztői üzenetet: szomorúan közlöm a Shadowrun rajongóival, hogy szeretett Sabcunk, gógyis dekásunk (alias Serflek Szabolcs), rengeteg érdekes shadowrunos cikk és novella szerzője visszavonul. Ezután csak virágokat természet, meditál, meg hasonlók, így kénytelenek leszünk nélkülözni remek cikkeit, fordításait és nem utolsó sorban a vicceit. Megpróbáljuk majd betölteni az eltávoztaival támadt űrt (Béke poraira! ☺), de előfordulhat, hogy a jövőben csökken a Shadowrun témájú írások száma a Krónikában. Fel is hívom minden lelkes játékos figyelmét, hogy várjuk a témába vágó írásokat, cikkeket a Beholder Kft., 1680 Bp. Pf. 134 címen, vagy e-mailen (holder@mail.datanet.hu), floppyn, winword 2.0 vagy 6.0 formátumban.

A címlapon ezúttal Vida László festményét, Az Idő Kereke sorozat új kötetének, a *Nagy hajtóvadászat* borítóképét láthatjátok.

Mindenkinek jó olvasást!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 3. szám (1999. március) – Megjelenik havonta

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

**Tördelőszerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Frey Ágnes

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

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

**Szín dinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Lapzártá:** február 15. **Az áprilisi szám lapzártája:** március 22.

**Készítette:** Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor  
ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### IDEGEN LELKEK

Shadowrun regényrészlet

2

### VARÁZSLATOK

Shadowrun

5

### RÉMMESE

KG novella

6

### KOLONIZÁCIÓ

Mit, hol és hogyan?

10

### ELSŐ KÉZBŐL

KG fejlesztések

13

### SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, aprók, statisztika

14

### INVÁZIÓ

Lapelemzés

18

### KOMBÓK

Pszí pakli

20

### ŐSÖK VÁROSA

Az új levelezős játék

23

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK fórum

30

### VERSENYBESZÁMOLÓ

A sokszínűség jutalma

31

### ÚJ VERSENYEK

Áprilisban

32

### MAGIC: THE GATHERING HÍREK

6. kiadás

34

### A NAGY HAJTÓVADÁSZAT

Az Idő Kereke ciklus 2. könyve

36

### BEHOLDER ÁRULISTA

Kedvezményes könyvvásár

38

### GHALLA NEWS

40

### KT-LISTA

40

### INTERNETES LICIT

41

### VIII. HELYTARTÓI LICIT

41

### TF-VARÁZSLATOK

42

### KT-SZAVAZÁS

44

### A PAPI MÁGIA HATALMA

45

### A MÚLT MÁGUSAI

46

### ELKÉPESZTŐ

48

### APRÓK

49



**Jak Koke:**

# IDEGEN LELKEK

## A Sárkányszív trilógia első kötete

*Dunkelzahn, a sárkány megválasztása a Kanado-Amerikai Egyesült Államok elnökévé egy új korszak hajnalát ígéri, a sárkányt meggyilkoló hatalmas robbanással azonban az ország reményei is atomjaira robbannak. Ugyanezen a tragikus éjszakán Ryan Mercury, Dunkelzahn legbelső megbízott ügynöke sürgős és titkos küldetésen dolgozik, amelyben veszélyes mágiáról van szó. És csak a csoda mentheti meg a világot a teljes pusztulástól.*

Ryan tudta, hogy valószínűtlen, hogy elérje a Runaboutot anélkül, hogy a mágus észrevenné vagy a helikopter befogná. De mi más tehetett volna? Lopjon egy másik járművet?

*Megszerezhetném a helikoptert – gondolta. – Erre biztosan nem számítanak.*

Mintha csak segíteni akarna, a kis rovarszerű gép leereszkedett a vén torony melletti betonplatóra. Ryan ezt jelnek vette és munkához látott, csendesen lopkodva indult fölfelé a hegyen. Mágiaja segítségével úgy haladt át az aljnövényzetben, hogy a levelek meg sem moccantak, auráját pedig úgy alakította, hogy a fák fölött a mágusnak nehezebb dolga legyen, ha észre akarja venni őt.

Gond nélkül érte el a betontömb szélét. A mágus a domb alján fürkészte a fákat, amíg Ryan figyelte, ahogy a helikopter földet ér. Leguggolt a fák sötétjében és számba vette az ellenfeleket.

A helikopter színezett makroplaszt szélvédőjén át sikerült kivennie a rigó pilóta alakját, a nő haja szoros lófarokba volt fogva. Közvetlen kapcsolatban állt a helikopter számítógépével a száloptikai kábelen keresztül, amely a halántékán levő adatjackbe csatlakozott.

A segédpilóta a nő mellett ült és bár kevésbé volt látható, hőnyomata orkot, esetleg trollt jelzett. Méretei alapján Ryan orkora tippelt, a nála lévő hatalmas fegyvernek pedig – határozott körvonalaiából ítélve – Ares Alpha Rohamágyúnak kellett lennie. Amint a helikopter futóműve földet ért, az oldalajtó kinyílt és egy alak ugrott ki rajta. Egy gyorsan és simán mozgó ember tornyosuló árnyéka. Mint egy műéretet-akcióhős dupla sebességben.

A nyitott ajtón át Ryan gyorsan felmérte a jármű belsőjét, sorra véve ellenfeleit. Hátral két ember ült, mindketten humánok. Egyikük átlagos kinézetű, társasági biztonsági őr, a másik elterült ülésében, valószínűleg az asztrálisan kutató mágus. Szelleme a testén kívül volt,

az asztrális teret kutatta Ryan után, de bármely pillanatban visszatérhetett.

Ryan gyors leltárt csinált. Kettlen elől, egyikük nehéz-fegyverrel, kettő hátul. *Menni fog – gondolta. – Ha valami nem sült el rosszul, vérontás nélkül kapom el őket.* Nem rettent volna meg a meggyilkolásuktól, ha ezt kívánták volna meg Dunkelzahn parancsai, és nagyon képzett volt az élet elvételének művészetében. De nagyon gyakran az ölés nem volt szükséges céljai eléréséhez.

Aztán Ryan pillantása a gépből kiszálló... dologra esett.

Legnagyobb részben embernek látszott, de az embertelenség aurája vette körül, amelyet Ryan hideg sugárzásként érzékelt. A való világban az ember hatalmas volt, legalább fél méterrel magasabb Ryannél, olyan alakkal, amely kibernetikus végtagokról és testről árulkodott. *Tiszta króm a lombikban készült bőr alatt.*

Ilyen részlet sosem került el Ryan figyelmét, még a sötét, bő ujjú harci ruhán keresztül sem, amit az ember viselt. Kopasz feje furcsán szimmetrikus és túl kicsi volt hatalmas vállaihoz és mellkasához mérve. A lábak arányai is szokatlanok voltak, túl hosszú a lábszár a magassághoz képest.

*Ez a fazon nagyrészt gép. Egy kiberzombi.*

Már hallott ilyen lényekről, de ez volt az első, amelyet hús-króm valóságában látott. Szellemük legnagyobb része eltűnt és iszonyúan veszélyesek voltak. Robotok, akik az élő és halott közötti vékony mezsgyén léteztek.

Az alak egyik kezében felhúzott hálóvetőt tartott, másik keze jelenleg üres volt, de öveiről és hevederjeiről tekintélyes fegyvertár lógott alá. Az asztrálban az ember kész tűzijátéknak látszott, annyira fénylett a mágiától és a gyorsító varázslatoktól. Aurája sötét árnyék volt a lángok között és Ryan háta megborsózott, amint rápillantott. Az aurája mintha elkülönült volna a testétől. Fáziskészsében volt, ha ez egyáltalán lehetséges.

Ryan még sohasem látott ilyesmit. Amerre a kiberzombi elhaladt az asztrál mindenütt elhomályosult egy kicsit. Ez a lény pusztá jelenlétével szennyezte az asztrális teret. A szóbeszéd szerint szinte folyamatosan gyorsított hatalmas varázslatok szolgálták béklyóként az olyanok szellemének, akik túl sok gépet építettek a testükbe. Baromi természetellenes.

Aztán észrevette a figyelőszellemet, egy kis vérvörös szemet, amely a kiberzombi aurájá körül lebegett. A szellem meglátta Ryant, pontosan ránézett, de nem mozdult. Valami más lehetett a feladata. *Valószínűleg figyelmeztet valami mágust vagy sámánt, ha valamilyen asztrális rondaság kezdene érdeklődni a robotbigyójuk iránt.*

Ryan visszavitte tekintetét a fizikai valóságba és vett néhány mély lélegzetet, hogy összeszedje magát. *Tebát el akarnak fogni* – gondolta, amint tekintete a hálóvetőre esett. – *Érdekes, ennyivel is könnyebb lesz a menekülés. Csak annyit kell tennem, hogy túljussak a robotbigyón, mielőtt a helikopter felemelkedik A belsőikkel könnyen végzek.*

A kiberzombi aprólékosan végigvizsgálta környezetet és Ryan hirtelen félni kezdett, hogy álcázó mágiája nem képes elrejtani hölgyenomatát a teremtmény infravörös pillantása elől. A tekintet azonban megállás nélkül átsiklott fölötte és az ember hozzákezdett a tisztás vizsgálatához.

Ryan tökéletes csendben és mozdulatlanságban állt, várta az akció számára legmegfelelőbb alkalmat. Figyelte, ahogy a kiberzombi egyik övéből bénítópisztolyt húz elő és a betontömb szélére sétál. A robotbigyó mozgása higanyszerű volt és gyors, határozott és pontos.

*Talán még nálam is gyorsabb* – gondolta Ryan, ami azért volt ijesztő, mert még sohasem találkozott senkivel, Dunkelzahn kivéve, aki féltér volna a sebességével harc közben. – *Jó lesz elkerülni a harcot ezzel az alakkal. Korántsem lenne egyértelmű a vége.*

Ebben a pillanatban a helikopter rotorjai alatt a szél üvöltése fülsiketítővé erősödött és a jármű lassan emelkedni kezdett. Amint elhagyta a talajt, Ryan villámgyors mozdulattal ugrott a még mindig nyitva álló oldalajtó felé. Valaki belülről kinyúlt, hogy bezárja az ajtót, amikor Ryan kábító méreggel bevont dobótűje a mellkasába csapódott. Csendes, gyors és nagyon erős. A dobótű tövig eljutott az ember testében, a becsapódás alig hallható koppanása elveszett a rotorok üvöltésében.

Az ember két szívdobbanásnyi idő alatt megdermedt és a padlóra zuhant, majdnem kiesve a nyitott ajtón, mielőtt Ryan elkapta volna. Amikor Ryan beért, lefeketette a magatehetetlen őrt a padlóra és átsuhant a test fölött olyan gyorsan, ahogyan csak mágiikus felgyorsított izmai engedték. Egy másik tűt a mágus ernyedt testében merített meg; ez is humán volt, barna Aztechnology páncélban, Jaguárór váll-lappal.

*Szerencse, hogy nem ébredt föl, hogy megsüssön egy varázslattal.*

Ryan előhúzza a pisztolyát és finom, begyakorlott mozdulattal a segédpilóta fejéhez helyezte a csövet.

– *Cálette!* – sutogta Ryan. – Egy hangot sem, *pendejo!* Vagy az agyaddal dekoráljuk ki a szélvédőt.

A segédpilóta orknak nyilvánvalóan felturbózott vagy huzalozott reflexei voltak, de ahogy érezte rücskös bőrén Ryan fegyverének hideg fémcsövét, nem próbálkozott semmivel. Lassan felemelte a kezét, engedve Ryannek, hogy megragadja az Ares Alfa Rohamagyút.

Ryannek nem volt ideje, hogy figyelemmel kövesse a segédpilótát, úgyhogy nyakon döfte egy dobótűvel. Néhány másodpercelt tovább tartott, míg a hatalmas test elernyedt az ülésben, de hamarosan az ork felől is biztonságban lehetett.

Mindez olyan gyorsan történt, hogy a helikopter külső érzékelőre kapcsolódó rigó észre sem vette. *De nemsokára feltűnik majd neki* – gondolta Ryan –, *mielőtt belepillant a belső kamerába.* Elhelyezkedett a rigó ülése mögött és pisztolyát a nő halántékához szorította. Remélte, hogy a nő fél a haláltól, mert szüksége volt valakire, aki vezeti a helikoptert, tehát muszáj volt *nem* ölnie. Mindig szerette inkább megbénítani ellenfeleit, hacsak nem volt feltétlenül szükséges meghalniuk, de most még kábítással sem próbálkozhatott. Még ha sikerülne is kibogarászni az irányítást, soha nem repült még ilyen géppel, és nem örült az ötletnek, hogy ilyen körülmények között kellene megtanulnia.

A helikopter körülbelül három méterre járt a földtől és éppen előremenetbe kapcsolni kezdte, hogy megkerülje a *teocallit*, amikor a padló hirtelen megdőlt. A helikopter jobbra fordult, majd újra egyenesbe jött. *Ez a rigó még nem tudja, mi az a fájdalom* – gondolta Ryan. Pontosan tudta, melyik ideggócot kellene megütnie.

De a rigónak köze sem volt az egészhez. A szeme sarkából Ryan épp elkapta a helikopter nyitott ajtaján behúzózkodó kiberzombi hatalmas testét. A földről ugrott fel, és a gépre hirtelen ránehezülő testsúlya okozta a billenést.

*Mi a...?*

Ryan megpördült, hogy szemben fogadja ellenfelét, közben két lövést is leadott, pontosan a kiberzombi fejére. Az azonban gyorsabb volt, és sikerült valamelyest félrelendülnie. Az egyik golyó a vállát érte, ahonnan fémes kongással pattant le. A másik mellément.

A hálövető akkor nyitott tüzet, amikor Ryan épp előretvetődött, a háló polikarbon szálai a robbanás lendületétől bomlottak ki a levegőben. Túl kicsi volt azonban a jármű, és nem tudott teljesen kinyúlni. Valamivel az Őrjaguár mágus merev teste fölött csapódott a helikopter műanyag borítású fémfalába. A kemény anyag hangos recsenéssel megrepedt az ütéstől, Ryan azonban megmenekült.

Ryan előhúzott egy villámfény-minigránátot az övéből és a kiborg felé hajította. A másik úgy figyelte a felé ívelő gránát röppályáját, mintha lassított felvételben nézné, mintha elbűvölnék az apró szerkezet pörgő ábrái. A

valószínűtlen pillanat egy örökkévalóságig tartott, mintha egy antigravitációs térben forgó meteort figyelnének. Ryan ekkor vette észre az ellenfele hűsszínű alkarjára tetovált nevet. Szabályos, halványszürke betűkkel az „ÜSZÖK” szó állt ott.

Aztán a fény sok száz apró nap erejével villant fel a sötétben. Ugyanebben a pillanatban Ryan a kiberzombi, Üszök felé vetette magát. Leengedte a vállát, hogy az ugrás lendületével belevágódjon a másikba, és kilökje az ajtón. Üszök feltámadt pillanatszerűen kábulatából amint a gránát felrobbant, Ryan pedig szinte látta kibernetikus pupilláinak azonnali szűkülését.

Ryan tudta, hogy az elektromos felvillanás csupán a másodperc törtrészének erejéig cseréli ki a szem számára túlterhelő információt a memóriában tároltval, csak addig, ameddig az új kép meg nem érkezik az agyba. A másodpercnek éppen ez a törtrésze volt az a pillanat, amikor Ryan vállá a kiberzombi törzsének vágódott. A kiborg azonban legalább kétszáz kilót nyomott, mind kemény fém és szintetikus izomzat. Mintha csak egy márványszobrot próbált volna feldönteni. Ahogy a közelébe ért, a szintetikus olajok szaga olyan erővel toltult az orrába, hogy majdnem öklendezni kezdett.

Lehajolt, és minden erejét megfeszítve még egyet taszított a hatalmas testen. A kiberzombi hátratántorodott, érzékeinek még nem volt tökéletesen ura. Ki a nyitott ajtón, bele a helikopter rotorjának szívító szelvébe, és a puszkapor csípős szagába. Az utolsó pillanatban Ryan elengedte, Üszök pedig a peremen ingova szabad kezével kétségbeesetten igyekezett valamilyen fogódzót találni.

Ryan most mágikus támadásra koncentrált, egy hatalmas pszichokinetikus csapásra, amelyhez nem kellett közvetlen fizikai kapcsolat. Kezével olyan mozdulatot tett, mintha ki akarná lökni ellenfelét az ajtón, és noha ő maga a helikopter belsejében maradt, ütése betalált, hatalmasat taszítva Üszök szegycsontján.

A kiberzombi felmordult, amint elérte a lökés ereje. Hátrahajlott – egy másodperc, és vége. A helikopter már tíz méterre járt a fák sötét, fenyegető tömege fölött. A zuhanás mindenképpen komoly sérüléseket okozna. Ekkor azonban Ryan meghallotta az olajozott fém kattánását, amint Üszök szabad kezének ujjai hátracsuklottak, és teleszkópos fémujjak kígyóztak elő. A rendelkezésére álló ujjak körüli felszakadt a bőr, összevérezve a kibújó fémeket. A nyújtható ujjak apró, hajlékony kígyókként lövelltek az ajtó felé, és szorosan rácsavarodtak a kapaszkodóra. Üszök kitarított.

Ryan a kiborgba üritette pisztolya tárát, és többször el is találta, de a Walther golyóinak ereje kevés volt hozzá, hogy átüsse Üszök páncélját. Aztán eszébe jutott a segédpilóta Ares Alphája. Lehajolt, és felnyalabolta a fegyvert, épp amikor Üszöknek sikerült megtámasztania a lábát. Ryan célzott, és tüzelt.

A kiberzombi azonban már visszanyerte az egyensúlyát, a hálövetőt alig követhető sebességgel meglendítette,

a fegyver agyával eltalálva a rohamágyú csövét. A golyóáradat ropogva szakadt ki még mielőtt az iszonyatos erejű ütős hulláma elérte volna Ryan kezét, hogy kicsavarja belőle a fegyvert. *Ez a tag tényleg baromi erős.* Néhány golyó valószínűleg célba ért, mert Üszök megtorpant. Aztán a fegyver hangos kondulással a padlóra esett, és becsúszott az ülések alá.

Ryan mepróbált arrébb lépni, hogy tért nyerjen, de háta a helikopter falát érte. Egyszerűen nem volt több hely. *A robadt életbe – gondolta –, most mi a fene lesz?*

Üszök újra meglendítette a hálövető agyát, egy skorpió gyorsaságával sújtott le Ryanre. Az lehajolt, az ütős pedig a helikopter falába csapódott, felrepezette a műanyagot, és behorpasztotta a fém tartóvázat. A hálövető megcsavarodott a csapás erejétől.

*Elzárja a kijáratot* – villant át Ryan agyán, ahogy Üszök hatalmas alakja közelebb nyomult.

Ryan támadása gyors volt és elegáns, egy sodródás a térdre, amint megpróbálta kibillenteni egyensúlyából a monstrot, hogy a kínálkozó pillanat alatt megkeverülhesse, és el tudjon menekülni. A rúgás azonban csak az egyik térdet érte, és noha az oldalra meghajlott, ez nem volt elég hozzá, hogy Üszök felboruljon.

Aztán a kiberzombi egyik keze rákúcsolódott Ryan bokájára, kígyóként fonódva rá, még mielőtt visszahúzhatta volna. Ryan érezte a krómujjak szorítását az overrallon keresztül, mintha egy hidraulikus satuba került volna a lába. Megfordult, összehúzta magát, aztán kirúgott, telibe kapva Üszök csuklóját, hogy megtörje a szorítást. Eredménytelenül. A kiborg emberfeletti erővel kitarított, olyan szorosan tartva, hogy kis híján összezúzta Ryan bokacsontját.

Ryan újra távoli csapását alkalmazta, egy horgot a torokra, csak hogy szabaduljon. Ugyanakkor azonban, amikor Üszök feje hátracsuklott az ütéstől, Ryan halk csikordulást hallott. Pillantása egy pontba szűkülte, amint megbabonázva meredt Üszök csuklójára. Egy hatalmas tű siklott lassan elő, hegyén megcsillant valami fehér tejzerű folyadék.

A szél megszűnt tombolni, a puszkapor szaga semmi vé foszlott. Ryan egész léte abba a csendes, finom cseppbe sűrűsödött, amely a kiberzombi csuklójából előtörő tűn csurrant végig.

Aztán már csak a hosszú jeges tűszúrás lelassított valóságá létezett, amint a tű a vádlijába hatolt. Az utolsó pillanatban vágott bele a felismerés, hogy veszített a géppel szemben. Az a biztos tudat, hogy Dunkelzahn egész terve kudarcba fullad, mert most veszített. *Kudarcot vallottál velem, Mester. Bocssás meg, ha tudsz.*

A legizs zsiabdás végigkúszott a lábán, sorra bénítva meg izmait. Utolsó gondolatai eltűntek a feledés sötétségében.

Ryan Mercury megszűnt létezni.

fordította: KÖRMENDY GÁL

# VARÁZSLATOK

>>>>[Az alábbi fájl egy bécsi krapek dekkjében lévő chipen találtam. Azt hiszem, ez minden mágiahasználót és mágia iránt érdeklődőt érdekelni fog. Természetesen formula nincs hozzá, így azt nektek kell elkészíteni. Megjegyzéseket beleírhatjátok. Jó böngészést!]<<<<<

–Subanó <19:25:33/04-02-56>

>>>>[Napjainkban a Felébredt világban egyre inkább gondot okoz az árnyvadászaton a mágiahasználóknak, hogy hátrányba kerülnek a láthatósági tényezők miatt. Igaz, hogy a felszerelések között a különböző látást segítő eszközöket magukkal tudják vinni, de ez plusz súlyt jelent, ami egy esetlegesen rosszul sikerült árnyvadászati esetében hátráltatja őket. A kiberveres megoldás valamivel jobb, mint az előbb említett, de a használó életesszenciát fizet az előnyért ami miatt a mágikus potenciálja sok esetben csökken. Az alább található két varázslat ebben a hátrányban igyekszik segíteni.]<<<<<

–Hexenmeister >12:31:06/03-12-55<

## HŐLÁTÁS (Érzékelés)

Típus: Mana  
Hatótáv: LT  
Célszám: 4  
Hatóidő: Fenntartott  
Kimerülés: [(E/2)+2]S

## FÉNYERŐSÍTŐ (Érzékelés)

Típus: Mana  
Hatótáv: LT  
Célszám: 4  
Hatóidő: Fenntartott  
Kimerülés: [(E/2)+2]S

Mindkét varázslat ugyanúgy működik, mint a kiberveres változata. Mindkét varázslat személyes változatának kimerülése: [(E/2)+2]E. A láthatósági módosítók a szabálykönyv 89. oldalán találhatóak.

## CSEND (Illúzió)

Típus: Fizikai  
Hatótáv: Speciális  
Célszám: 4  
Hatóidő: Fenntartott  
Kimerülés: [(E/2)+2]E

A csend varázslatot a varázsló csak egy adott személyre tudja elmondani. Teljes csendet kreál az illető körül és a környezete semmi féle hangot nem hall. (Lásd Vakító fény című regény.) A varázslat személyes változatának kimerülése: [(E/2)]E.

## VISSZARÚGÁS ÉS AZ ERŐ

Az alábbi szabály javasolt azoknak a karaktereknek akiknek rendkívül magas az Erő Tulajdonságuk. Ezt a szabályt alkalmazva nem szenvednek el akkora visszarúgást, mint a normál Erejű karakterek, mert az erejük beleszámít a visszarúgásba. (A trollok egyenesen imádní fogják a könnyűgéppuskával ezt a szabályt.)

>>>>[Az alábbi varázslatot is megtaláltam az optikai chipen, de korábban már láttam a Shadowland mágikus kincstárában. Az ég óvjon attól, cimborák, hogy meg keljen tanulni a varázslatot, és imádkozzatok azért, hogy NE kelljen használni.]<<<<<

–Subanó >00:23:30/04-03-56<

## BOGÁR BOMBA

### (Átalakító Manipuláció)

Típus: Fizikai  
Hatótáv: LT  
Célszám: Erő (E)  
Sebzsízzint: S  
Hatóidő: Fenntartott  
Kimerülés: [(E/2)+1] S

A varázslat hatására egy rovarirtó felhő keletkezik a hatóterületen, mely csak a rovarszellemekre van hatással. A felhőlátás gátoló tényezőjéről a JM dönt. Minden rovarszellem, amely nem sebződött, megpróbál elmenekülni előle. Akaraterő próba szükséges annak eldöntésére, hogy a többi szellem – elsősorban a királynő(k) – hogyan reagálnak. Az akaraterő-próba célszáma a varázslat ereje.

>>>>[Ezt pedig a kellemetlenkedő figyelőszellemelek észlelésére javaslom]<<<<<

–Subanó >00:24:00/04-03-56<

## FIGYELŐSZELLEM EK ÉSZLELÉSE

### (Érzékelés)

Típus: Mana  
Hatótáv: Kiterjesztett  
Célszám: 4  
Hatóidő: Fenntartott  
Kimerülés: [(E/2)-1]E

Ez egy hiperérzék-varázslat ami csak és kizárólag a figyelőszellemeket jelzi. Ha asztrális háttérsgázás vagy korlát védi, annak ereje hozzáadódik a célszámhoz.

SULI PÉTER

A novemberi Alanori Krónikából kimaradt az alábbi táblázat, melyet most egy lelkes Shadowrun játékosnak, Suli Péternek köszönhetően tudunk leközölni.

ERŐ	VISSZARÚGÁS CSÖKKENÉS
1-4	NINCS
5-6	-1
7-8	-2
9-10	-3
11-12	-4

# RÉMMESE

„Nem mindenki egyenlő.”

Titkos kiegészítés a Galaktikus Törvénykönyvhöz



## Arany.

Az emberek örülete – legalábbis kezdetben csak az övék. A régi időkben csupán egy fém a sok közül. Nem rozsdásodott, és az áramot is elég jól vezette. Azután a cebrebiták – az ő végtelen bölcsességükben – felhozták az űrbe a barbár embereket. Nem kellett sokáig várni, míg minden idők legvadabb kalózai, a renegát nemeshalak egyszer csak meglepődve azt tapasztalták, hogy valaki megtámadta *őket!* Nem a fejedvadászok, nem a birodalmi hatóságok, hanem a primitív, szilaj emberek. Mégpedig azért az aranyért, amivel a pápák – kényszerből – befedték a tengerek mélyéről startoló hajóikat. A nemeshalak – nem lévén elrontói semminek sem, ami a harccal és a tőkefelhalmozással áll kapcsolatban – azonnal felvették a kesztyűt.

Azóta bőven folyt vér az aranyért, és ettől megnőtt a sárga fém értéke. Ma már a xenok és a cebrebiták kivételével bármelyik faj hajlandó gyilkolni érte.

## Arany!

A lány remegve megtorpant a sötét gerinccsatorna elágazása előtt. A mélybe vezető keskeny járatban szinte gomolygott a feketeség. Még sosem jött le ilyen mélyre a város alá. Kétségbeesetten körülnézett, de nem látott semmit. Felülről viszont mind jobban erősödött a mocskos betonon csattogó vasalt talpú csizmák hangja. A ban-

da mindjárt ideér, és akkor neki vége. Ha szerencséje van, akkor azonnal megölik, ha nincs, akkor előtte rettentően megcsónkítják. Ők így játszanak. Csak a játék érdekli őket, meg talán az...

Arany.

Ha levetné, és a járat elé dobna az ékszereit? Akkor talán nem üldöznék tovább. Ha csak az aranyra fáj a foguk, és nem kínozni, megalázni és gyilkolni akarnak. Ha...

Megmarkolta a vastag karkötőt. Most leveszi, és a járat elé dobja. Mindjárt lehúzza a csuklójáról, és a földre dobja. Még egy pillanat, és a súlyos, drága ékszer belemerül az olajos iszapba. Aztán jöhetnek a bokaláncok, az orrgyűrű, a nyakláncok, a fülbevalók és a köldöktű. Mindjárt leveszi őket, és akkor majd nem üldözi tovább a banda. Itt hagyja az aranyát. Majd szerez újat!

De nem dobta el kincseit. Azon kapta magát, hogy egyre gyorsabb léptekkel halad lefelé a mélybe. Fent, tíz-tizenkét szinttel a feje felett már javában tartott a farsang. Egy keskeny szellőzőaknán lehallatszott a harsány kacagás, a részeg ének, a káromkodás, a zene és a verekedés foszlányai. A Nagy Farsang! Mert csak minden ötödik évben fordul elő, hogy a Samobrna bányász-nemzettség fekete bárkái is kikötnek Last Hope-on. A mélyúr legügyesebb bányászai tíz napon át mulatnak és tombolnak, hogy azután újra eltűnjenek a nagyvilág szeme elől.

Ez alatt a tíz nap alatt annyi sör, pálinka, szex és kábítószer fogy, mint máskor két-három év alatt. Egy ügyes lány ilyenkor megcsinálhatja a szerencsését.

Csak a Rém ne lenne. A lány megborzongott, miközben vakon bolyongott a folyosón. Mert amikor eljön a Nagy Farsang, a mulatozás zaja felébreszti a rettenetet is. Kibelezett asszonyok, legyilkolt állatok maradnak a nyomában.

Azt mondják, a sötét folyosókat kedveli.

Hirtelen az az érzése támadt, hogy valaki figyel a sötétben. Megfordult, és megpillantotta lent a két vörösen izzó szemet.

Egy hosszú sikoltásra még maradt ideje.

## Arany.

Véget ért hát a kellemetlen utazás. Van Dark kapitány elégedetten szemlélte a paneljén csillogó érmeket, és már el is feledkezett ellenszenves utasáról.

Nazarbej albíró még egy undorodó pillantást vetett az *Őt Oroszlán* kapitányi hidjára.

– Igazán örülök, hogy kikerülhettek erről a lepratelepről – fordult Nazarbej a főtanácsnokhoz, aki vigyázállásban várta a zsiliphez vezető folyosón. – El sem tudom képzelni, hogy az inkognitó ennyire fontos lehet! A Hivataltan valamelyik kollégának alighanem agyára ment a titokzatoskodás, azért választott ki egy *szabad kapitányt*. Neveléséges!

– Igenis, nagyuram! – Nisenko éppen csak hogy nem lihegett a szolgálatkészségtől. – Városunk vezetése boldog, hogy a lehető legnagyobb luxust és kényelmet biztosíthatja Önnek, már amennyire egy ilyen zord bányatelepen, mint a miénk, ez egyáltalán lehetséges. Reméljük, ezzel elősegítjük az ügy gyors kivizsgálását.

Kompon, az albró félelű szolgája elcsörtetett a tanácsnok mellett, és a kezében tartott súlyos fémláddával alaposan oldalba taszította. Nisenko felszisszent a fájdalomtól, de a széles mosoly nem tűnt el az arcáról.

– Innen azonnal a Kormányzó palotájába megyünk. Még ma találkozhat vezetőinkkel, és ott lakik Jagurkán, a Samobrna hetmanja is. Sajnos nincsen olyan színvonalas szállodánk, ahol nagyuram méltó körülmények között lakhatna. Már gondoskodtam róla, hogy a lakosztályában a palota konyhájának legjobb ételei, a legkiválóbb borok és természetesen – a tanácsnok lehalkította hangját – a legodaadóbb hölgyek várják. A mi lányaink sektorszerzte híresek ügyességükről, már ha szabad ilyent mondani.

– Igen, hallottam róluk – felelte a vendég nyhe rosszalással. – Nem mintha én leereszkednék a csöcselék közé, de ha a nyomozás ügy kívánja, akkor kénytelen leszek közelebbi kontaktusba kerülni ezekkel a... hölgyekkel.

– Ahogy kívánja, uram. Egészen biztosan – Nisenko felsóhajtott magában. Már megint egy korrupst és élvhajász bürokrata a szektor központjából. Idejön, szaglászik egy kicsit, aztán egy félmilliósi számlát hátrahagyva dolgovézetlenül távozik.

A Rém pedig tovább gyilkol.



### **Az Aranyrög sötét volt, zsúfolt és bűdös.**

Van Dark már akkor érezte, hogy baj lesz, amikor megengedte embereinek, hogy kitegyék lábukat a kikötőből. „A Belvárosba menjetek, oda nem engedik a bányászokat. És ha lehet, kerüljétek a bajt!”

Nem lehetett.

Last Hope volt a kisbolygók övezetének legnagyobb települése. Bár egy aszteroida sziklájából vették ki, és szűk, sötét folyosóin még egy inszektoid dolgozó is klausztrófiáit kapott volna, a település gazdagságáról legendák szóltak. Legalább kétszáz bányatelep hordta ide a drágakövet, uránt, a nemes gázokat, a rezet és az aranyat. Last Hope védelmi rendszere nem egyszer megfutamította a kalózokat, de még a zarg támadókat is. Ez a sötét világ több adót fizetett be a császári kincstárba, mit két tu-catnyi agrárbolygó együttvéve. Cserébe a helybeliek csak annyit kértek, hogy a hatóságok ne nagyon háborgassák



őket. A piac és a bányászoköl gyorsan és hatékonyan elrendezte a hétköznapi dolgait.

Csak a Rémmel nem mentek sokra.

Lőfegyvert senki sem viselhetett, még egy szabad kapitány sem. Van Dark arra számított, hogy a belváros járataiban az őrség fellép a randalírozókkal szemben, de tévedett. Alighanem fentről kaptak utasítást arra, hogy hagyják „fogyszáni és szórakozni a kedves látogatókat”. Az *Őt Oroszlán* kapitánya elég gyorsan elért a megbeszélthelyre. Amikor legutóbb erre járt, a kocsmamég elég tűrhető helynek számított. Útközben három nagyobb verekedésnek lehetett tanúja. A Samobrna tagjai minden alkalommal benne voltak. Nem lehetett nem felismerni őket. Fekete ruhájukban, az arcukat eltakaró fehér maszkokkal élesen elütöttek a többi bányásznemzettség tarka öltözékű tagjaitól.

Doloresnek néhány ilyen fekete fickóval támadt kellemetlensége. Amikor a kapitány belépett az ajtón, a navigátorlány éppen eltűnt az asztal alatt, miközben a részeg bányászok értetlenül bámulták a padlón vinnyogva fetregő társukat. Levett fehér maszkjait áthúzták vállajuk alatt, így jól látszottak eltorzult, kiütésekkel és gennyes sebhelyekkel borított arcvonásaik. Míg a többi bányász harsányan röhögve kommentálta a jelenetet, addig néhány obrnás a lány után vetette magát. Van Dark belépett, és kihasznlva, hogy senki sem figyel rá, lassan közelebb húzódot. Szintetikus bőrkabátja alá nyúlt és kikapcsolta a hóna alá erősített tengerész kard biztosítóját.

Jason pilóta és Abdul, a hajó hadművelati tisztje ekkor ért vissza a nagyterembe.

– Mi van? Csak hugyozni megyek, és ti nekiestek a nőmnek? – kiáltott fel Jason. Kezében azonnal megvillant a Mefisztón készített rugóskés.

– Sose voltam a nő! Mi a fenére vártok? – Dolores torkon vágott egy bányászt, és megpróbálta elérni a pulatot, de elgáncsolták.

Abdul csak egy pillanattal szemléte az eseményeket.



Halványkék arcán egyetlen izom sem mozdult, amíg vilámgyorsan elemezte a helyzetet, és meghozta a győzelemhez vezető döntést. Számára ez a verekedés ugyanolyan harc volt, mint amikor az űrben rakétákkal és lézerekkel küzdött a zargok ellen. Észrevette kapitányát, és egy biccentéssel jelezte neki, hogy kiket kellene megtámadni.

Jason ekkor már a padlón feküdt, igaz, nem egyedül. Néhány obrnás vasalt csizmával készült alakítani valamit az arcán, de szerencséjére a többi bányász sem akart kimaradni a mulatságból. Gyűlölt vetélytársaikra vetették magukat. A csapos egy gombnyomással átlátszó pajzsot engedett az italok elé, majd hátradőlt és kíváncsian szemlélte az eseményeket. Hirtelen ötlettel felerősítette a zenét. Hadd érezzék *igazán* úgy magukat a vendégek!

Van Dark elvigyorodott, kihúzta rövid kardját, és a tömegbe vetette magát.



### **Arany mindenütt.**

A tanácsterem falait hatalmas képernyők borították, azt a látszatot kelte, mintha a telep vezetői egy karcús torony tetejéről szemlélnék a kikötő nyüzsgő forgalmát. A gyakori meteorzáporok miatt Last Hope lefelé, a mélybe terjeszkedett, és a kikötő erőterekkel oltalmazott kapuit is több méter vastag acéllapokkal erősítették meg.

Az illúzió tökéletesre sikerült. Nisenko főtanácsnok elégedett pillantást vetett a sziklából kiemelkedő teleszkópos antiG tornyok körül sorakozó bárkákra. Jó évet zártak a bányászok, jutott elég pénz a mulatsárra. A zarg háború, a mutáns lázadások és a Napkereszt egyházán belül kitört torzalkodás miatt Ő császári fensége, de a helyi hatalmaságok is vagyonekat költöttek új fegyverrendszerek telepítésére. Az igazán nagy összegeket persze a fegyvergyárosok tették zsebre, de azért Last Hope sem panaszkodhatott. Még egyetlen Nagy Karneval alkalmával sem tapasztaltak ekkora forgalmat. A város vezetése részvénytársaságként működött. A főtanácsnok gyors számítást végzett. Ennyi látogató után biztos, hogy megduplázódott az ő személyes vagyona is! A távoli kékesen ragyogó

nap irányából járőrhajók tértek vissza a telepre. Fürgén megkerülték a képeket közvetítő műholdat. A vezérgép pilótája tisztelgett az átlátszó fülkében. Tudta, a város vezetői imádják az ilyesmit, és valamelyikük biztosan ott ücsörög a képernyők előtt. Azt nem is sejtette, hogy alakiasságának ezúttal az egész Nagytanács tanúja volt.

Jagurkán, a Samobrna hetmanja összevont szemöldökkel folytatta beszédét:

– Idén ötször annyi pénzt hagyunk itt, mint öt éve. Ha nem kell az arany, csak szőljanak. Másutt majd örülnek nekünk!

– Lord hetman – próbálta egy tanácsnok csillapítani az óriási természetű, hírhedten agresszív bányászvezért –, semmi ilyesmiről nincs szó. Az ön népe városunk megbecsült vendége. De a szóbeszéd! Egy alapos vizsgálat mindent tisztázhatna!

Jagurkán felpattant karosszékéből. Hatalmas öklével az asztalra csapott. Az egzotikus csemegékkel borított tálcák a magasba pattantak, néhány karcús hengerkehely felborult. A hetman ujjain lévő vastag gyűrűk mély karcokat hagytak a csillogó páncélüveg lapon.

– Azért jártunk ide, mert itt teljes immunitást élveztünk! Emlékezzenek az egyezségünkre! Szó nélkül fizetünk, cserébe nincsenek kérdések, nincsenek hittérítők, nincsenek vámosok, nincs egészségügyi vizsgálat. Aranyért nyugalmat akarunk!

– De lord hetman, értse meg, a Rém!

– Ha valami bajuk van a saját utcáikkal, akkor küldjenek le több rendőrt. Ha pedig félnek bemenni az ősi járatokba, akkor gázosítsák el az alsó várost! Odahaza mi is így szabadulunk meg a kártevőktől! Ne minket zaklassanak!

Jagurkán dühödten kivonult a teremből. Ahogy a kristályajtó becsapódott utána, Nisenko odafordult Nazarbej albíróhoz.

– Látja, megmondtam. A telep titkosszolgálatát mindent átkutatott. Csak a Samobrna termeit és a fekete bárkákat nem tudtuk ellenőrizni.

Az albíró szinte nem is figyelt rá. Egyre azokon a hölgyeken járt az esze, akik a szobájában vártak rá. Alig várta, hogy elszabaduljon innen.



– Nem értem, miért kellene a derék bányászokat zaklatni. Csinálják inkább, amit mondtok, gázosítják el az alsó csatornákat. Akkor a Rém is elpusztul.

– De nagyuram, az alsó városban, a nyomornegyedekben legalább ötvenezren élnek. A Rém csak ötvenente gyilkol. Nem éri meg...

– Ugyan már, mit számít a csöcselék. Legalább tisztul a levegő. Most megbocsátanak az urak, vissza kell vonulnom egy kis időre. Várnak az új titkárnőim. Remélem, már előkerült a szolgálóm. Ha maguk találják meg, akkor nyugodtan küldjék le az alsó részekbe, mielőtt engedik a gázt.

Nisenko összeszorított foggal nézett a birodalmi tisztviselő után. „Ez még az előzőknél is nagyobb bunkó!” – gondolta.

– Mi lenne, ha megfogadnánk a Birodalom javaslatát? – kérdezte egy tanácsúr. – Rengeteget spórolhatnánk. Gondoljanak csak az újra feldolgozható hús értékére...



– Jason, Dolores?  
– A navigátor nincs itt, a mefisztói ott lóg a csontvázak mellett.  
– Hol lehet Dolores... Mi lett lóg Jason?

– Kitapogattam a lábammal. Akad itt néhány megbilincselts csontváz meg hulla. A huzat miatt nem érezni a szagukat.

– Ki kell innen jutnunk. Meg kell keresnünk a lányt, aztán, ha megvan, ráérünk kideríteni, miként kerültünk ide. Mert kiderítjük, ki szűrt ki velünk, ezt ígérem!

Abdul – a sötétség leplelt kihazsnálva – szélesen elmosolyodott. Ilyennek szerette a kapitányát. Kapzsi, mint minden kereskedő, de ha elől a bosszúvágy, akkor nem ismer akadályt.

– Nem lesz egyszerű, uram. Egy acélrúdunk lógunk. A bilincseket csak mágneslappal lehet kinyitni.

Némán lógtak egy darabig. Egyszer csak halk motoszkálást hallottak a magasból. Fent halvány izzás

támadt, de Van Darkot még ez is elvakította.

– Kapitány. Hihih. Oroszlánhajó kapitánya, hallasz?

A rúd megremegett. Zúgás támadt, és az úrjárók emelkedni kezdtek a kútban. Egy kattanás, és a rúd elfordult egy nyitott erkély irányába.

– Ez a vihogás...

A rúd megbillent, a bilincsek nyikorogva csúszni kezdtek. Van Dark ismét felüvöltött. A felcsattanó trágár káromkodás jelezte, hogy Jason is magához tért. Hideg kőlapra zuhantak. Néhány holtest is melléjük esett. A huzat már nem vitte el a bűzüket. A kapitány öklendezni kezdett. Erős kezek ragadták meg, és egy szélesen vigyorgó arc meredt rá.

– Szia, kapitány. Hihih. Örülök, hogy látlak. Hihih.

– Ez a bolond! A seggfej Nisenko szolgálója! Gagafiú, te szedtél le minket? – Jason is feltápáskodott. – A bilincset is ki tudod nyitni?

A feleszű Kompo csak vigyorgott.

– Képzeld kapitány, megfogtak, és bezártak. Mondtam, hogy félek a sötétben, de csak nem engedtek ki. Hihih. Azt mondták, már nem fogok sokat félni, mert jön a gáz. Mijaz a gáz, kapitány? Te mindent tudod!

– A telep alatt lehetünk, egy börtönnek és vesztőhelynek használt járatrendszerben – dörmögte Abdul. – Nézzétek a hullákat. Nem az éhség, hanem mérges gáz végzett velük. Errefelé tehát ez a szokás. Logikus a járatok miatt.

– Igen, igen! – helyeselt nyáladzva Kompo. – Mérges gáz. De ne féljél, kék ember. Aszonták, hogy addigra úgyis megesz a Rém! Hihih.

Vége az első résznek



### Arany.

Arany ömlött a résekbe. Forró, perzselő sárga folyam. Van Darkot a csuklójában égő fájdalom ébresztette öntudatra. A csillogó álom véget ért. Felnögett, és kinyitotta a szemét. Semmi nem változott. Tökéletes, áthatolhatatlan sötét vette körül. Megvakolt volna? Valahonnan jeges szél fújt. A kapitány lassacskán újra érezni kezdte a testét.

Azt kívánta, bár csak ne lenne így.

Mindene sajgott. Megduzzadt csuklói valósággal felrobbantak a kintől, amikor óvatlanul mozdulni próbált. Teste himbálódzni kezdett. Bilincsekhez erősített láncon lógott a semmiben! Felüvöltött a fájdalomtól.

– Kapitány! Jól vagy? – Abdul hangján nem érződött a kín. „Perzse” – gondolta Van Dark. – „A katonákat megtanítják legyőzni a szenvedést. Azért ilyen drágák!”

– Hát perzse! – sziszegte. – Pépesre vertek a bányászok, aztán meg valaki mérges gázzal nyomatta tele a tudómet. Miért lenne bármi bajom is? Csak éppen megvakultam.

– Nem, uram. Csak sötét van itt.

Van Dark megkönnyebbülten felsóhajtott, és leengedte fejét. Ettől megint kilengett, de most elfojtotta az üvöltést.

– Hol van az az itt?

– Egy kútban lógunk. Az elmúlt félórán senki sem járt erre. Felkötöttek, aztán itt hagytak. De miért? Nem emlékszem, hogy valami ilyen súlyos dolgot követtünk volna el. Nem öltünk meg senkit. Legfeljebb a pilóta kése...

# KOLONIZÁCIÓ

## KOLONIZÁCIÓ

*Arról írnék most pár szóban, hogy a kb. egy éve teljes gözzel beindult újratelepítési munkálatokban hogyan érdemes részt venni. Előre szólok, hogy az írásomban megpróbálok minden bennem felmerült kérdésre kitérni, így azoknak, akik kedvelik az újdonságokat, a meglepetéseket, nem feltétlenül érdemes végigolvasniuk cikkemet.*

### KINEK ÉRDEMES KOLONIZÁLNI?

Szinte mindenkinek. A hajótípustól függetlenül könnyedén végigcsinálható a kolonizáció bármilyen hajóval, ám ha harci hajónk van, akkor mindenképpen kell pénz a megfelelő felszerelésre. Az ötös agyú hajók közül a legnehezebb dolga talán a Sun tulajdonosoknak lesz. Míg a legkönnyebben valamilyen nagy hajóval, például Silverrel, Golddal, K.U.K.A.-val vagy Blackhole-lal boldogulhatunk. Ha valaki elkezdti a kolonizációt, akkor illik azt befejezni is, hiszen a bolygó csak akkor válhat újra lakottá, ha az egy bolygónál lehetséges 14 kolonizálóból legalább hét végigviszi a betelepítés öt fázisát. No persze, semmi sem kötelező. A kolonizáció elkezdését azoknak is javasolom, akik nem terveznek hosszabb távú közreműködést, hiszen már az első fázisban lehetőségük van archeodrom komponensek fellelérésére. A kolonizáció az anyagi gondokkal küszködőkön is segíthet a 2., 3., 4., és 5. fázisok után járó tetemes pénzjutalommal.

### HOL LEHET KOLONIZÁLNI?

A Napkereszt Egyházzal a KAP 14 parancs segítségével vehetjük fel a kapcsolatot, és ők bármikor készséggel – vajon önzetlenül? – közlik a szektorban éppen betelepíthető bolygók listáját.

### HOL ÉRDEMES KOLONIZÁLNI?

Ez a kolonizáció első valódi választása, ami talán minden más döntésnél nagyobb hatással lehet a újratelepítésünk hatékonyságára. Mindenképpen olyan rendszert válasszunk, amiről rendelkezünk térképpel, és lehetőleg minél több környező rendszerét ismerjük. Ha több ilyen is van a listában, akkor másodlagos szempontunk az legyen, hogy milyen tárgyak kaphatók a rendszerben, nem baj az, ha a kolonizációnak mind a roncsolós, mind az esetleges harci vagy szállító részére fel tudunk készülni a rendszerben kapható – tehát eladható – tárgyak segítségével. Tájékozódjunk szektorbeli ismerőseinktől, hogy me-

lyik helyeken mennyien kezdtek bele a kolonizálásba, hiszen igencsak kellemetlen lehet, ha mire odaérünk kolonizálni, elkél az utolsó kolonizációs hely is.

### MENNYI IDŐT VESZ IGÉNYBE?

A kolonizálás optimális esetben 4 fordulót vesz igénybe, de amennyiben harci feladatokat választunk a szállítás helyett, készüljünk legalább 7 fordulóra. Nagyobb balszerencse esetén ehhez akár további 3-4 forduló is hozzáadódhat.

### 1. FÁZIS

A kolonizálásban elsőként a kolonizálandó bolygó fölé kell repülnöd, és kiadnod a KOL parancsot. Ennek hatására megkapod a kolonizálandó terület térképét, majd a második KOL parancs hatására leszállsz, és a labirintus egyes pontjára kerülsz. A labirintusban összesen 5 bomba található, illetve 5 csoport menekülhet fel. Amennyiben szeretnél továbblépni a 2. fázisba, a bombákat hatástalanítani, a menekülteket evakuálni kell.

A bombák hatástalanítása egyes agyú hajóval a legkönnyebb, hiszen a MIB hatástalanítók (melyeket a KOL parancs kiadásakor automatikusan megkapsz) végzik el helyetted a munkát. Ha legalább kettes agyú hajód van, mindenképpen fel kell venned egy katonát. A felvétel pillanatában a katonának sajnálatos módon nincs tüzserészeti szakértelme – ami a bombák hatástalanításához kellene –, de az első bombánál – akár sikeres a hatástalanítás, akár nem – megkapja, és lehet KNO-zni. A magam részéről, ha a továbbiakban nem akarsz alaposabban elmerülni a bombák rejtelmeiben, 3-as tüzserészettet javaslok. Ez már viszonylag nagy esélyt nyújt a hatástalanításra, amit a bombák egymás után többszöri felkeresésével érdemes tovább növelni. Ami a menekülteket illeti, csoportonként 20-an vannak, ami négy konténert jelent, így 20 szabad raktérrel elvileg már elsőre kihozhatod a menekülteket. Ez persze csak abban az esetben sikerül, ha nem töltöd meg hajód gyomrát a városban talált egyéb cumókkal. Egy csoportot csak akkor evakuálsz ki,

ha mind a húszan beférnek a hajódba. A menekülteket FEV parancsral evakuálhatod, amennyiben a parancs nincs meg, érdemes felkeresned egy blokádot, és evakuálni egyet, hogy megismerd.

A bombák a 3-as, 15-ös, 21-es, 23-as, 27-es, a menekültek pedig a 11-es, 14-es, 19-es, 24-es és 26-os repontokon lehetők fel. A labirintusban több helyen található 10-20 ezer IG& értékű, maximum 5-6 konténert lefoglaló, kereskedelmi forgalomban kapható tárgy, illetve tárgyak. A roncsban hagyott tárgyakért, menekültekért vissza lehet jönni. Ha a labit az LM 1-gyel elhagytd és elrepültél, bármikor visszajöhetsz az orbitális pályára, és egy KOL parancs segítségével leszállhatsz a földre. Ilyenkor, ha még nem fejezted be az első fázist, újra a roncs 1-es repontjára kerülsz. Állítólag a bombák hatástalanítása után már lakusok is bemelegsznek a kihalt városba, így az otthagyt tárgyaknak nyoma vész, ha elhagyod a város területét. Ha minden menekültet elszállítottál és az utolsó bombát is hatástalanítottad, automatikusan felveszed a kapcsolatot az egyházzal – ez 5 TVP-be kerül –, hogy megtudd a második fázis célbolygóját.

## 2. FÁZIS

Ebben a fázisban a hulladékokat szállítod el (vagy segítesz a szállításban) a rekolonizálandó bolygóról. A célbolygót a már fent említett módon kapod meg. A legfontosabb eldönteni, hogy kísérni óhajtod a szállítóhajókat, vagy a saját hajódat pakolod meg hulladékkal, majd szállítod el azt a személt megsemmisítéséért felelős bolygóra. Ezt a döntést természetesen a hajó raktere alapján érdemes meghozni, hiszen a szállítandó hulladéknak a mennyisége – külső szektorban 300, belső szektorban 600 – a kísérésnek pedig a sikeres száma van kijelölve feladatként. Így tehát nyilvánvalóan érdekesebb szállítani, ha 6 vagy kevesebb menetből meg tudod csinálni azt, és valószínűleg érdekesebb kísérni, ha a szállításhoz legalább nyolc fordulás kellene. Hét fordulás esetén még mindig a szállítást javaslom, hiszen a kísérés könnyen sikertelen lehet – ha elmenekülsz egy csatából –, és a szállításnál a javításra sem kell TVP-t költeni. Segítségül itt egy kis táblázat ahhoz, hogy mennyi raktér szükséges a szállításhoz:

Fordulások száma	Szükséges raktér	
	Külső szektorban	Belső szektorban
<b>7</b>	43	86
<b>6</b>	50	100
<b>5</b>	60	120
<b>4</b>	75	150
<b>3</b>	100	200

Egy szállítási kör 4 parancshelyet igényel:

**KOL** konténer

**HU** célbolygó orbitálisa

**KOL**

**HU** kolonizálandó bolygó orbitálisa

Amennyiben a kísérést választod, fontos, hogy jól fel-

szereld a hajódat. A felszerelés összeállításakor a legfontosabb tényező az, hogy minél kevesebb hajó elől legyünk kénytelenek elmenekülni. A kísérés mindig legfeljebb egy csatát jelent abban az esetben ha más bolygókat – szükségtelenül – nem ejtünk útba. A felszerelésünket válasszuk meg úgy, hogy akár sokat sebződve, de lehetőleg minden hajót le tudjunk löni. Ehhez egy viszonylag kisebb pajzsot, valamivel nagyobb tüzerőt javaslok. Fontos azonban, hogy legyen rajtunk valami pajzs, hogy így a hajónk agyához képest erősebb ellenfelekkel is eséllyel szálljunk szembe. Plusz egy forduló – egy sikertelen csata eredményeképpen – semmiképpen nem kifizetődő. Mindig repüljünk maximális páncélzattal, vagy ahhoz közel egy FJ 90 40 beállítással. Ötös agyú hajóra mindenképpen rakjunk fel legalább kettes fotonpajzsot, hiszen a Wyvern ezzel már legyőzhető. Kevés pajzsunk táplálását – ha lehet – inkább cellákkal oldjuk meg, hogy a panelünkön több hely maradjon egy masszívabb tüzerőhöz. A Kront gamma a felszerelésből semmiképpen nem hagyható ki, hiszen a célbolygó minden esetben más rendszerben van, mint az induló égitest.

A feladatot 18 parancshelyből és némi TVP-ből megoldható akár egy fordulóban is a

**KOL**

**HU** célbolygó, célbolygó orbitálisa

**HU** kolonizálandó bolygó orbitálisa

parancssorok hatszori ismétlésével. Mindez a javításokat is beleszámolva mintegy 350-400 TVP-t igényel. Érdekes esetleg egyvel többször próbálkozni, hogy az esetleges vesztés csatát, rettegett ellenfelet beleszámolja is teljesítve legyen a fázis.

## 3. FÁZIS

A harmadik lépés a legkönnyebb az újratelepítés folyamatában, ugyanakkor a legnehezebb is. Össze kell szedned négy konténer Oated Plazmát (265), két konténer Deutériumot (266), három konténer Heurékoxidot (267), és egy konténer Antihisztoidot (268), majd a bolygó fölé, amit lakhatóvá szeretnél tenni, kiadni a KOL parancsot.

A feladat könnyű, mert kevés parancshelyből és kevés TVP-ből megoldható, mégis nehéz, hiszen össze kell gyűjtened – ismerőseidőtől – a kolonizálandó bolygó körüli rendszerek leírását, vagy legalább azt, hogy a fent említett tárgyak hol kaphatók. És persze a jólinformáltságodon fog múlni az, hogy 5 hipergrássl szeded össze a komponenseket, vagy pedig kettővel megúszod.

## 4. FÁZIS

A negyedik fázis hasonlatos a másodikhoz. A célbolygót szintén automatikusan, 5 TVP árán kapja meg a kolonizáló kapitány az előző fázis sikeres teljesítése után. Az egyetlen lényegi különbség az, hogy itt visszafelé kell építőelemeket szállítani. A mennyiségek megegyeznek a második fázisban látottakkal. Ebben a fázisban már a kísérés is

négy parancshelyet igényel. Előnye, hogy indulás előtt mindig le lehet szállni javítani. A javasolt parancssorok:

**HU** célbolygó, célbolygó orbitálisa

**KOL**

**HU** kolonizálendő bolygó orbitálisa

**KOL**

Tehát fontos, itt már a második KOL parancs nem hagyható el!

## 5. FÁZIS

Az utolsó fázis csak nevében különbözik a 4. fázistól, amennyiben a kísérést választjuk. Ugyanúgy visszafelé kell hat fordulót tennünk, de a hajók, melyeket kísérünk, ezúttal embereket szállítanak.

Amennyiben azonban a szállítást választjuk, adódhatnak különbségek. Azoknak, akik már sokat evakuáltak, főmuftikat kell letelepíteni (konténerben ugyanannyi, szám szerint a munkások fele), akik szállításával igen szép pénzt lehet kaszálni.

## JUTALMAZÁS

Az első fázis jutalma a lent talált felszerelések, esetleges archeodrom komponensek, leírások (a terminálból).

A második, harmadik, negyedik, ötödik fázisért az egyház fizet valamennyit. A kapott jutalom a rangösszegedtől függ. A pénzösszeg egyre nagyobb a későbbi fázisoknál.

A kolonizálás végső jutalma számomra még igazi meglepetés volt. A pszi képesség alapjaira tanítanak meg az egyház képviselői. A pszi a kapitány képessége. Mindig, amikor a pszi képesség fejlődik egy szintet, kapsz egy új pszi képességet. A pszi nemcsak a roncsolóknak és kereskedőknek van hasznára, hanem a harcosokat is sok tekintetben segíti.

Kellemes, de főleg jövedelmező újratelepítést kívánok minden kapitánynak

KÓCOS

# STATISZTIKA A KOLONIZÁCIÓRÓL

### Kolonizáló kapitányok

1. fázis: 150 kapitány
2. fázis: 47 kapitány
3. fázis: 21 kapitány
4. fázis: 32 kapitány
5. fázis: 22 kapitány

### Befejezte a kolonizálást:

229 kapitány

### A kolonizálás alatt álló bolygók szektorok szerinti bontásban:

(A 6. fázis jelenti az újra-kolonizált bolygókat.)

### Infreto (1)

0. fázis: 7
1. fázis: 11
- 2-6. fázis: 0

### Tropina (2)

0. fázis: 11
1. fázis: 7
2. fázis: 1
- 3-6. fázis: 0

### Extos (3)

0. fázis: 6
1. fázis: 9
2. fázis: 0
3. fázis: 1
- 4-6. fázis: 0

### Broepa (4)

0. fázis: 5
1. fázis: 15
2. fázis: 1
- 3-6.: 0

### Cogalia (5)

0. fázis: 9
1. fázis: 10
2. fázis: 1
- 3-6. fázis: 0

### Hectica (6)

0. fázis: 8
1. fázis: 12
- 2-3. fázis: 0
4. fázis: 1
- 5-6. fázis: 0

### Formato I. (7)

0. fázis: 10
1. fázis: 14
- 2-6. fázis: 0

### Formato II. (8)

0. fázis: 7
1. fázis: 19
- 2-6. fázis: 0

### Formato III. (9)

0. fázis: 13
1. fázis: 13
- 2-6. fázis: 0

### Trento (20)

0. fázis: 2
1. fázis: 1
- 2-4. fázis: 0
5. fázis: 1
6. fázis: 5

### Albion Olea (22)

0. fázis: 3
1. fázis: 4
- 2-5. fázis: 0
6. fázis: 4

### Gollam (24)

0. fázis: 3
1. fázis: 2
- 2-6. fázis: 0

### Oronikos (26)

0. fázis: 5
- 1-6. fázis: 0

Fajok szerinti pszi megoszlás  
inszektoid: 17  
karnoplantusz: 15  
xeno: 16  
□lcápa: 35  
cerebríta: 30  
triciplita: 38  
ember: 78

### 10-nél nagyobb pszi:

86 kapitány

### Szövetség szerinti pszi megoszlás

JMU:	16 kapitány	57 %
Káosz Galeri:	20 kapitány	47 %
HAL-álmadarákák:	7 kapitány	30 %
Csillaggárda:	26 kapitány	68 %
Hóhérok:	8 kapitány	32 %
Testvériség:	11 kapitány	50 %
Szárnyas Pusztítók XC:	8 kapitány	80 %
ISZCS:	8 kapitány	66 %
Acélszív:	12 kapitány	92 %
Gyémántklán:	14 kapitány	77 %
NecroTech Inc.:	4 kapitány	36 %
Szindikátus:	2 kapitány	40 %

# ELSŐ KÉZBŐL

## KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

### FEJLESZTÉSEK

▼Az eltelt egy hónapban sajnos nagyon sok időmet vették el a javítások, de végre sikerült néhány nem túl nagy, de bosszantó hibának a végére járnom. Ráadásul vannak olyan dolgok, amik nem túl látványosak, de folyamatosan fejlesztésre szorulnak. Ilyenek például a klánok, amelyeknél természetesnek tűnik, hogy folyamatosan magasabb szintre léphetek és újabb és újabb küldetéseket kaphatnak. Nekem viszont le kell programoznom ezeket, és mivel folyamatosan bővíteni kívánom a feladatok körét, hogy minél érdekesebbek legyenek, a tesztelésre is időt kell fordítanom. A klánbeli szintlépéskor és a Birodalomtól kapható jutalmak is egyre változatosabbak, hiszen ti magatok is inkább erre szavaztatok, mint mondjuk egy újabb ágyúra, amit egyszerű berakni a játékba, de egy idő után unalmassá válik. Némelyik tárgy leprogramozása kifejezetten bonyolult, mint például az FSTech A1 álcázó volt. Ez a tárgy indukált arra, hogy megemlítsék néhány különleges tárgyat, amelyet itt vagy ott lehet szerezni. Az FSTech A1 ugyanis amellett, hogy felezi az álcázás csökkenésének mértékét, képes arra is, hogy teljesen más azonosítójelet sugározzon, mint egyébként a sajátja lenne. Tulajdonosa megváltoztathatja az űrhajó típusát, de álcázhatja magát zargnak, mezonnak, kereskedőnek vagy akár egy másik szabad kereskedőnek is. Ilyenkor a VD, VM, BA, T parancs – az FBA, FT nem! – az álcázásnak megfelelően működik. Tehát hiába támadsz te meg mindenkit, akinek egynél nagyobb a priusza, ha a kalóz egy feddhetetlen szabad kapitánynak álcázza magát, mégsem nyúlsz hozzá egyetlen ágyúlövessel sem. A barátságosság egyetlen esetben mond csődöt: hiába álcázod magad egy szövetség tagjának, a szövetség egy valódi tagja fel tudja ismerni, hogy itt sumákság van. Így ha a közeljövőben azt látod a fordulóban, hogy országos jó barátod egyszer csak le akar vámolni, akkor az nem programhiba: a have-

rod álcája alatt valaki más rejtőzik! Ha mégis meg akarjátok tudni, ki lehetett az, meg lehet nézni a forduló végi találkozáslistát, ki az, aki ott szerepel, de a fordulóban elvileg nem futottatok össze vele. Ám vigyázat, a listában nem lehet több 15 névnel, és az is szerepel, akivel két forduló között egy helyen táboroztál. Egy másik érdekes tárgy a Löwen-A robotűrűhajó, mely méreténél fogva leginkább csak a nagy kereskedőhajókba fér be. A hajó mindig felszáll, amikor csatába keveredsz, és flottában harcoltok. A Löwen-A alapban teljesen fegyvertelen, de lehetséges panelt és minden más egyebet is szereltetni rá. Persze sem a robothajó, sem a kiegészítő felszerelések megszerzése nem olyan egyszerű. Egy másik kereskedőknek való tárgy a protokoll robot, amely nemcsak a BE parancsok költségét csökkenti, hanem segítségével azt is meghatározhatod, milyen típusú kereskedelmi kalandokat szeretnél leginkább kapni. Sokan hiányolták, hogy a vadászoknak lehetetlen legális eszközökkel jó elfogóhoz jutni. Nos, az Ariadne radarzavaró-elfogó éppen nekik készült. És hogy hol lehet ezt vagy a többit megszerezni? Csak próbálkozzatok!

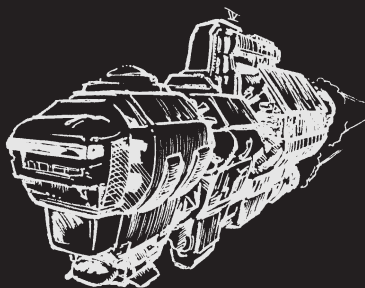
▼NecroTech Inc. hittérítő droidokat helyezett el néhány bolygó kikötőjében, akik a Napkereszt Egyháza ellen szóló röpiratokat osztogatnak. Az ötletet tovább szándékozom vinni, meg lehet támadni a robotokat, de át is lehet programozni őket. Egyébként mindig örülök, ha egy szövetség – vagy szabad kapitány – olyan ötlettel áll elő, amely szerepjátékos, és nem tápolásra törekszik. Ez különösen tetszik, mert jól illeszkedik a világha.

▼Végre elkészült a katonai akadémia! Az akadémiaának különböző szintjei vannak, amelyek eléréséhez nemcsak pénzre és tanuláspontra van szükség, hanem megfelelő manőverezés szintre is. Az első szinten még csak a csata lefolyását ismertetik, a legfelsőn már saját manővert is definiálhatsz. Persze előbb meg kell találni, hová telepítették az akadémiát...

MAKÓ KATALIN

☛ Napkereszt Egyháza hevesen tiltakozik, és provokációt emleget, a Birodalom hallgat, a hivatali szervek pedig nem tesznek semmit. És hogy mi váltotta ki az egyház haragját? Néhány nappal ezelőtt robotok jelentek meg több bolygó legfontosabb kikötőjében, és Napkeresztellenes papírokat osztogattak. A röpcédulákon elsorolták az Egyház minden valódi és vélt bűnét, és lázító jelszavakkal ellene buzdították a polgárokat. A papírokon az Igazságosztó Szent Jobb Rendháza aláírás szerepel, de ezt a szervezetet hivatalosan sehol sem jegyezték be. Viszont mindenki által ismert a NecroTech Inc. éles egyházellenessége, s az általuk hangoztatott érvek kísértetiesen hasonlítanak a droidok által osztogatott cetliken lévőkhöz. Persze ez véletlen is lehet...

☛ Úgy látszik, a mezonoknak igen nagy szükségük van a galaktikánk energiájára, mert újabb, eddig ismeretlen típusú hajókat rendeltek az energiatovábbítók védelmére. Az AMO Caesar sokkal nagyobb, mint az eddigi legfeljelmesebb Supernova és állítólag plazmaágyúkkal is felszerelték. Bár a név a hajók közti hierarchia csúcsát jelzi – hisz a caesarból származik a császár szó –, félő, hogy a remény most is – mint mindig – csalóka: a mezo-



noknak még jócskán lehet tartalékuk.

☛ Serex Butomi, az emlékezetesen brutális cerebrita kettős gyilkosság hajdani nyomozója igen kellemes, jól fizető állást kapott egy biztonsági cégnél, amely számos állami vállalatnak dolgozik. Rossznyelvek szerint azt díjazták a zsíros állással, hogy Butomi nemrég visszavonta perét, amelyet a Birodalom ellen indított,

amikor felfüggesztették, majd elbocsátották állásából. Butomi annak idején eljutott a fekete cerebriták egy csoportjához, akik bosszúból fajtájuk holocaustjéért, a Birodalom szétzúzását tűzték ki célul. A per nyilván nem tett volna jót a Császárság jóhírének, érthető, hogy olcsóbb megoldás volt jóvátenni a rendőr elleni hibát. Liina Lahmi újságíró, aki annak idején segítőtársa volt Butominak az ügy megszellőztetésében, nem volt olyan könnyű megvásárolni, és könyvet tervez a mentális erő nélkül született cerebriták kiirtásáról. Máris számtalan ajánlatot kapott a könyvkiadóktól, akik az ilyen valószínűsíthető bestsellerekért akár még a STAG-gal is szembeszállnának.

Vagy azzal talán mégse? Bár a kormány igyekszik elfojtani a botrányt – és féken tartani a könyvkiadókat –, Lahmi szerint ez a lehető legrosszabb megoldás.

## HÍRBÖRZE

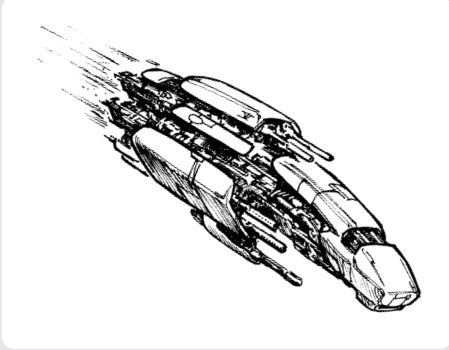
*Érdekes eseteket, történeteket, rekordokat tartalmazó adatbázis.  
A hitelességért kezességet vállal az összeállítója: Anonymus*

**B**roth Tal Piccon kapitány a IV. Légiparádé előtt egy biztosnak tűnő raktárban elhelyezte felteve őrzött kincseit. A radarzavaróját, zsilipjét, hiperhajóművét és archeo-komponenseit... Ezek után egy helyi orgazda segítségével kialakította egyedi tervezés szerint a hajóját: felkerültek az LG Nandák, LG Cromin Phot-ok és LG Antimatek. Miután sikeresen jelentkezett a versenyre, visszatért a bolygóra, hogy visszaszerelje „hétköznapi ruhájába” a hajóját. Ekkor érte a meglepetés: a bolygó körül blokádk alakult ki, ami háromszori próbálkozásra sem engedett. Szomorúan vette tudomásul a dolgot, majd egy jó hónap múlva – szelencerombolás közben – ismét meglátogatta a planetát,

kicsit nagyobb önbizalommal. Ekkor már sikerrel járt, sikeresen lerázta mind a Fekete Halált, mind a Sírásót.

**C**etvadász Tharkas, az egyik gárdista úrcápa kapitány egy blokádk elleni harc során egyedül végzett egy Zarg Démonnal. Hogy mi ebben az érdekes? Az, hogy mindezt Warriorról, egy négyes agyú hajóval tette.

**M**éltó bosszút vett Lordas kapitány, a Szellemcápa parancsnoka a Dezintegrátor nevű xeno hajón. Majd két héttel azután, hogy a Dezintegrátor elfogta és leadta a hatóságoknak (ezzel megszűnt a priusza, és a Dezintegrátor 160000 IG\$-t kapott), neki is sikerült elfognia a xeno hajót. A zsákmány sem volt mindennapi: 5 osmium.



<b>Manőverezőképesség:</b>	12
<b>Alaptípus:</b>	Viharszárny
<b>Páncélzat:</b>	130
<b>Alapenergia:</b>	65
<b>Panel:</b>	65
<b>Belső méret:</b>	60
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	6
<b>Méret:</b>	6
<b>Átlagos tűzerő:</b>	108

egyik leghíresebb kapitánya, Vittorio Mastrani. A házasságuk annak ellenére tökéletes volt, hogy Mastrani nagyon kevés időt töltött otthon, hiszen a klán nem sok magánéletet engedélyez. Esperanza szívógyógyította az őrhajókat, olyan féltékenyen nézett rájuk, mint egy másik nőre. Attól félt, hogy egyszer elveszik tőle... és Igaza volt: egy napon férje nem tért vissza a Bőborrend flottájával, odaveszett egy Gránitkigyók elleni rajtaütésen. Esperanza nem sírt, nem jajveszékelt és nem átkozta férje barátait, ahogy egy normális nő tette volna. Osszeszorította a fogát, egy késsel lenyisszantotta hosszú copfját, és edzeni kezdett. Nem volt már tinédzser, ha azt akarta, hogy felvegyék az akadémiára, formába kellett hoznia magát. És felvették, kitüntetéssel végzett. Bár nem kivételeztek vele, igen hamar magasra verekedte magát a Bőborrend klán hierarchiájában, elismerték konok kitaratását. Esperanza kedvenc hajója egy Viharszárny volt, amelyeket Kigyószemekkel szerelt fel. A Kigyószemeknek viszonylag alacsony a sebzése (átlagos sebessége 9), de iongyűj és rendkívül erős a bénítási hatékonysága, kb. 80 százalékos.

Esperanza 12 Kigyószemet szerelt fel a hajóra, s melléjük egy Ariadne radarzavaró-elfogót, tehát inkább a kalózok elfogására specializálta magát, nem igyekezett kikerülni minden áron szétlőni. Természetesen különös figyelmet fordított a Gránitkigyókra: szeretett szemébe nézni minden elfogott kalózra, talán a férje gyilkosát kereste, azt remélte, hogy megéri, melyikük volt. Hamarabb meghalt, mintsem megtalálhatta volna...

A Bőborrend klán a nő halála után rendszeresítette a klánban Esperanza hajóját, és elnevezte Özvegynek. A felszerelést majdnem teljesen változatlanul hagyták, mindössze Esperanza Torcalli halálán okulva a pajzsok számát növelték meg, és fajtájukat változtatták meg. Az Özvegyre egészen példátlan módon Dark Eagle pajzsokat szereltek, az Acélsasok klán ezzel tisztelgett Esperanza Torcalli emléke előtt.

## FELHÍVÁS

### MINDEN SZABAD KAPITÁNYNAK!

Ézúton szeretnénk Önökkel tudatni, hogy Judge Chris, a Testvériség Réme nagyszabású versenyen hirdet a Testvériség Kalózsövetség megfenyítésére. A verseny győztes az a kiváló fejedelemsz, aki az adott időszakban a legtöbb Testvériség tagot eliminál, vagy ad át a rendőrségnek. Az első helyezettnek járó díj:

**1 000 000 IGF.**

A verseny földi időszámítás szerint január 30-án kezdődött, és a következő Légiparádét megelőző hónap utolsó napjáig tart. Az eredményeket tanúsító hajónapló részleteket a következő földi címre kell küldeni: Kovács Krisztián 2760 Nagykáta, Bartók B. u. 2., vagy [hedgehog@extra.hu](mailto:hedgehog@extra.hu), esetleg személyesen is át lehet adni a következő TF/KG találkozókn.

JUDGE CHRIS, A TESTVÉRISÉG RÉME

## HELYREIGAZÍTÁS

Igencsak elcsodálkoztam, mikor hajóm adatait megpillantottam a legutóbbi számban. A csodálkozásom oka pedig a valóságtól való eltérések nagy száma volt. Nem szeretném, ha akár egyetlen kapitány is félrevezetve éreznék magát, ezért kérem, közöljék le a helyes adatokat.

	Leközölt adat	Helyes adat
Páncélzat	130	135
Panel	63	68
Átlagos tűzerő	217	247

Persze a szövegben is akadtak apróbb elírások, szíves engedelmükkel ezt is korrigálnám. „... 6 Pluto és Mars generátor társaságában...” Helyesen 6 Pluto és egy Mars generátor társaságában. „A három pajzs együtt 9-es lézer- és foton védelmet adott, és 6-ot szedett le minden ionsebzésből.” Helyesen a két pajzs együtt 6-os lézer- és fotonvédelmet adott, és 4-et szedett le minden ionsebzésből.

A nevem helyesen leírva Sha'zo Wax, ez háromból kétszer jól szerepelt. Előre is köszönöm, hogy a korrekcióra lehetőséget biztosítanak.

SHA'ZO WAX KAPITÁNY

# KG STATISZTIKA – 1999. MÁRCIUS 1.

## ARCHEOKOMPONENSEK

Pulzar kristály:	598
Ózmiun:	527
Coburn szál:	471
Thalaprón:	578
Tieberson fókusz:	375
Szupravezet:	522
Benzol plazma:	27
Drikvát:	29
Polyhedron:	46
Roktarit:	37
Everalid-prés:	40
Jammum-tízol:	40
Legtöbb archeokomponens:	97

## SAKÉRTELMEK, RANGOK

kereskedelem:	6
szerecsejáték:	18
karizma:	20
pszi:	20
rhajó vezetés:	10
manőverezés:	20
javítás:	15
leszállás:	10
hiperugrás:	15
robotika:	10
programozás:	10
műszaki érzék:	4
kézi fegyverek:	12
nehéz fegyverek:	21
teszteszt:	10
elsősegély:	7
gyógyítás:	4
álcázás:	9
szerkezetek:	6
felfedezés:	5
idegen technikák:	6
geológia:	5
kereskedő rang:	12
kalóz rang:	12
harci rang:	19

## LEGTÖBB...

elszállított menekült:	30418
zarg blokádból kilőtt hajó:	2071
mezon győzelem kilőtt hajó:	399
napcella:	1361
napcella rombolás:	93
hipertérben kilőtt mezon hajó:	66
hipertérbe szállított bomba:	27
energiatovábbító bomba:	80

## HAJÓK

Cyclon Unario:	33 %
Cyclon Spacedog:	2 %
Cyclon Spark:	6 %
Typhoon Warrior:	1 %
Typhoon Soldier:	5 %
Scorpion Sting:	24 %
Scorpion Thunder:	3 %
Scorpion Lightning:	4 %
Cobra Flash:	8 db
Cobra Sun:	1 %
Mercator Alpha:	9 %
Mercator Beta:	18 db
Mercator Gamma:	21 db
Elysium Tanker:	7 db
Elysium Brent:	4 db
Galleon Silver:	1 %
Galleon Gold:	1 %
Olimposz Iliász:	9 db
Olimposz Heraklész:	3 db
K.U.K.A. H-1:	19 db
Viharszárny:	6 db
Győzelem:	2 db
Stellarion:	1 db
Tesztcsékér:	4 db
Mongúz:	1 db
Fullánk:	4 db
Blackhole:	2 db

## EGYÉB JUTALMAK

Giga Beamek:	859
Delaware pajzs:	21
FSTech A1 álcázóberendezés:	2
Fulmour pajzs:	0
Hiplar plazmaágyú:	2
King jr. radarzavaró:	46
Wen-A robothajó:	0
MIB Ares ionágyú:	131
MIB Arcade lézérágyú:	78
MIB Arcade-pho fotonágyú:	0
MIB Heracles fegyverkapcsolat:	9
Makarov I. p.navigációs chip:	16
VIP Minimal utaskabin:	1
Vircheck mátrixdeck:	6

## FAJOK

inszektoid:	5 %
karnoplantusz:	4 %
xeno:	10 %
lény:	13 %
cerebrita:	10 %
triciplita:	12 %
ember:	43 %

## KLÁNTAGOK (100 KLÁNPONT)

Global Impex:	12
Galactic Trade:	15
Gránitkigyók:	6
Szabad Skorpiók:	8
Bíborrend:	53
Acélsasok:	57

## KLÁN RANGOK:

Global Impex:	4/888
Galactic Trade:	3/700
Gránitkigyók:	2/398
Szabad Skorpiók:	2/220
Bíborrend:	5/1450
Acélsasok:	4/1070

## BELSEKTEKOROK LÉTSÁMA:

Gollam:	33
Oronikos:	9

## STATISZTIKÁK

Kereskedelmi keret:	1763287
légi győzelem:	3179
idegen hajók ellen:	2754
zargok ellen:	2344
mezonok ellen:	568
egyéb hajók ellen:	549
kapitányok ellen:	47
földi győzelem:	290
sikeres kalózkodás:	272
príusz:	16037
hírnév:	10424
összes menekült:	1262787
összes leölt zarg:	271857
összes kalóz:	7381

## KLÁNTÁRGYAK

Purplion ionágyú:	28
Dark Eagle pajzs:	24
Torso G-3 hiperhajtómozgató:	2
Red Ring Antimissz pajzs:	8
Lighting Steel fotonágyú:	7
Adian manőverezőmozgató:	4
Arthemis célradar:	4
Ariadne radarzavaró-elfogó:	2
Mallory hajtómozgató:	16
Magic Box:	4
Parlando protokoll android:	1
Kairekald-féle transzporter:	0
Kaméleon álcázó:	3
Aiolosz hajtómozgató:	1

## LEÖLT HAJÓK

Dracus Delta:	1
Uhuru X9:	1
Zarg Magmatágitó:	1
Bolhapiac:	1
AMO Baron:	2
Szamarúj:	3
Zarg Térfaló:	3
Zarg Galaxisugró:	5
Zarg Torzító:	8
AMO Supernova:	9
Zarg Portyázó:	10
Shin Le Mei:	12
Hluppert Trade:	14
Bíborrend:	15
AMO Cavaliere:	14
AMO Marquese:	17
Hunter:	20
A-95 Mamut II.:	23
A-94 Mamut I.:	23
AMO Noble:	25
AMO Sakál:	26
Karvaly XJ35:	29
AMO Sánta:	29
AZO Tornádó:	39
Sasfőlk:	46
Leviathan:	54
Merc-Han't:	58
Halálós Orca:	65
AZO Szikra:	68
AMO Tigris:	70
AMO Sikoly:	71
Lézenge Lajhár:	72
AZO Tanco:	76
AMO Dúvad:	77
AMO Acélpille:	81
AZO Hiúz:	84
Tigris II.:	88
AZO Sebélys:	95
Havanna Szelleme:	97
POL-15 Ikarus:	105
G.T.R.:	108
Héja XJ35:	120
AZO Ragadozó:	121
Zarg Démon:	151
Sötét Elfogó:	160
Shin-To Corp.:	167
Harpoon Corp.:	172
Indián:	196
AMO Brutal Bug:	201
Mélység Ördöge:	204
AMO E.C.M.D.E.F.:	212
AMO Gyilkos:	230



Üdvözlét mindenkinek! Kedves Dave! Örülök, hogy méltó ellenfelet ismerhettem meg benned. Remélem, a köztünk zajló vita eleget tesz a sokak által annyira vágyott „intelligens eszmecsere” követelményeinek. Most pedig a lényeg. Azok, amiket te az AK 37. számában leírtál, sajnos csak részvizsgák. Először is a pénz. Itt vannak a kilóért hajókért járó fejpénzek, valamint a blokádupsztitásért járó jutalmak. Most, hogy kijött az újfajta MIB ágyú (amiket a Gigák helyett adnak) el tudod képzelni, hogy rövid időn belül milyen értékesek lesznek a régi, jó öreg Gigák? Ebből aztán majd lehet pénz csinálni. A következő sarkalatos pont a peremhercegek kérdése. Ebben igazad van, tényleg semmi nyoma, hogy visszatért volna. Azonban ennek oka a játék háttérvilágának kidolgozatlanága, ami ellen a Napkereszt nem túl sokat tehet. A legfontosabb azonban az, hogy a Birodalom uralma legitím. Az egyház hatalma azonban egy vallási ideológián fekszik, amely a hitre alapozva nyer legitimitást. El tudod képzelni, mi lenne, ha egy vallási ideológia kerülne uralomra? Arról nem is beszélve, hogy hol lenne már akkor a legitimitás. Belegondolni is rossz. Ezenkívül nincs rendes bürokráciája és igazgatási gyakorlattal sem rendelkeznek. A kolonizálásról csak annyit, hogy mi, cerebriták nem örülünk annyira, hogy „kikárusítják” több évszázados titkunkat, a pszit. A megoldás az lenne, hogyha mind az egyház, mind a Birodalom felülkerekedne elítélleteiken és az erendő bizalmatlanságon, és egyesített erővel küdenének egy jobb jövőért. (Tudom, hogy álmodozó vagyok, de remélem, csatlakozol hozzám egy napon.)

**Jacques Parkon (#2334)**

Tisztelt kapitányok! Ezúton szeretnék gratulálni a Testvériségnek az általam kiírt versenyhez. Egyúttal – amennyiben elfogadják –, „megfejelelném” az általam felajánlott összeget még 1 millió IGÉ-tal. Ugyanakkor útjára indítanék egy másik mókát is. A jelítge: A hóhért akasztják. Ebben bizonyos időpontra belüli kell sikeresen megvámolni a lehető legtöbb Testvériség tagot a lehető legtöbbszor, nehogy unatkozzanak. A forduló itt is 1 millió IGÉ. A fordulókat, illetve azok fénymásolatát a következő KG találkozóra, vagy június 15-ig a karakterszámomra várom. Éljen a NecroTech, a fekete cerebriták és a Gránitkigyók!

### Vili a Pszicsuklyás (#5019)

Sziasztok Kapitányok! Sajnálattal kell közölnöm, hogy a Testvériség nem egyezett bele az versenyük általam való szponzorálásába. Viszont a második része ettől függetlenül érvényes.

**Vili a Pszicsuklyás (#5019)**

Kedves ellenségeim! Kérlek, ne vádoljatok gonoszsággal. En mindent megteszek, amit az általatok nagyra tartott birodalom is tesz, sőt még többet is. Már november óta vészjeleket fogtam a Formato II. 114. Benuf bolygójáról. Sajnos ez rajtam kívül nem érdekelte sem a katonaságot, sem szektorunk hős vadászait. Mivel sem katoná, sem vadász, de még csak hős sem vagyok, azt csináltam, amihez értek, azaz megkezdtem a menekültek kimentését. A bolygó munkaképes lakosságát sikerült a környező csillagrendszerek bányáiban elhelyeznem. A bánya nemcsak jó meleg hely, ahogy Iván T. barátom is mondaná, hanem bombabiztos óvóhely is, ha a zargok támadnának. A lakosság maradéka azonban januárban odaveszett. Erre a szektor birodalmi vezetése olyan gesztust tett, hogy még ma is elfutja a könny a szememet, ha rá gondolok: a kérdéses napot gáznappá nyilvánította. Drága jó Császár Atyuskánk, dicsérjük a jó szívedet! A végítzességet azért én is megadtam. Elmormoltam egy pogány imát a Hiperter démonaihoz, és áldozatként kidobtam a zsilipba egy erre a célra fenntartott, ifjú vadászpilótát. In memoriam 11. Benuf. Nem felejtünk.

**Caution Templar (#1150)**

Rég feltettem egy kérdést: ki sebezte a legtöbbet a zarg inváziós bázisokban? Azóta a kutya sem jelentkezett ez ügyben. Esetleg szegyenlősek vagytok? Vagy tényleg azt kell hinned, hogy én sebeztem a legtöbbet? Hiszen a hallgatás beleegyezés. Hát akkor kedves hölgyeim, uraim, kedves tricipliták, íme a verseny elsők, második és harmadik helyezettei: 1. Acide el Assassin kapitány (#1458) 5237 pont, 2. Van Der Marsh kapitány (#3484) 5120 pont, 3. Halálbáró kapitány (#3528) 2280 pont. Úgy néz ki, hogy ez a végeredmény. Tudom, hogy vannak, akik nem értenek egyet ezzel az eredménnyel, de ez kit érdekel? Na pá, picinyeim! Xeno rulez! Tudja valaki, hogy hol a fészkés fenébe kóvályog Larissa Starlight (k)issaszony? Tisztelettel:

### Acide el Assassin (#1548)

Keresem azt a flottázó csapatot, amely részt vett a 124-es csillag blokádjainak felszámolásában.

### Jacques Parkon (#2334), a Napkorong Fénye kapitánya

„A jelenlegi Birodalomban egy jó dolog van. Hasznót lehet húzni belőle. Ezt teszik a Piccon-fivérek is.”

**Mek és Broth**

A gépelő droidra ráférne némi szerviz. A Joes névben csak egy „s” betűnek kell szerepelnie. És nem azt írtam, hogy „gondok a NecroTechre”, hanem „gondolok a NecroTechre”.

**Joes Kyss (2606)**

Hé, emberek és egyebek! Örömmel tudtom veletek, immár egy éve annak, hogy egy leselejtezett, elavult Cyclon Undorítóval először hagytam el a Formato szektor Iceluggung csillagának Tenaki hajóját.

### Anastasius Focht (#1519)

Üdv, kapitányok! Dave-hez intézném az alábbi soraimat. Úgy tünik, hogy te jól meggedtem a Napkereszt propaganda szövegét: mi nem vagyunk harcosság, mi békés lelkiatyák vagyunk, nem értünk mi a háborúhoz. Azt persze elfelejtették megemlíteni, hogy örökös beharó dúl a püspökök között, és a csatacirkálóikkal egymást irtják, ahelyett, hogy a zarg blokádok vagy a mezon győzők ellen fordítanak őket. Persze, hogy teljesítsék az újjáépítés tervét, elvégre fillérekért beszerezhetnek pár bolygót, hogy lázadást szítva gyengítsék a Birodalmat! Elhiszem, hogy vannak igazi szerzetesei az Egyháznak, de a Napkereszt vezetők püspökök 90 %-át csak a hatalom érdekli – őket kívánja a Kristály kirágnő a püspöki székből. A Birodalom pedig igenis tesz az idegenek ellen. Hány milliárd IGÉ-t osztott ki a lelőkö idegenekért, hány milliárd font értékű jutalmat adott nekünk? A birodalmi flotta hajói pedig tudommal ott vannak a mezon blokádoknál, nekik kell energiabombát szállítani. Éljen a császár!

**Joes Kyss (2606), Crystal Star**

Foton, ha mondom, segít a gondon már egy köbcenti a pajzsmutatót nullára biccenti.

És megint én pazarlom a sorokat. Közérdekű információ: névváltoztatás. Új név, új személyiség. Egy hirdetéset már adtam fel a régi nevemen, de mint később kiderült, ennek a névnek eredeti tulajdonosa nő volt (egy férfi kapitány mégsem rohagálhat női nével), úgyhogy mindenki vegye úgy, mintha azt a hirdetéset éneven és számon írták volna. Amúgy meg többet már nem fogok lépni vele, ha valakit érdekel, szóljon. És ha valaki a (#1072)-es száma irt volna, azt tegye meg a (#4160)-ra is! Lányok! Továbbra is írjátok! És nem hiszem, hogy csak Dave, Ivan... tud hirdetést írni. A címem: Opra Szabó Kusba, Budapest, Báronyos u. 19. II. 2. Shaba Kurban (#4160) ex-Nofretiti

Tisztelt kapitányok! Én ugyan nem KG-zek, de érdekelne a játék. Ezért megköszöném, ha valaki elküldene fordulója fénymásolatát! Címem: Gergely Tamás, 1163 Budapest, Edit u. 27. Köszönettel:

### Garg Garagar (#5949) a TF-ről

„A Testvériség hivatalos honlapja a <http://www.nexus.hu/testveriseg> címen található meg. Minden, ami publikus és találérese méltó.”

**Testvériség**

# INVÁZIÓ



A Krónikával együtt megjelent a legújabb Invázió, a Khór földje. Gondolom, senki sem lepődött meg azon, hogy főleg orkok és varkaudarak szerepelnek benne, de azért a mini kiegészítő tartogat egyéb meglepetést is. Ismét – a már megszokott módszerrel – értékelem a lapokat. A pontozás alapja továbbra is a hagyományos verseny, de egy-egy gyengébb lap pontszámát erősíti, ha egy más versenyfaján (pl. Hatalom korlátozása, egyszínű paklik stb.) jól használható az adott kártya.

**Khór (4):** Nagyon jó ork/varkaudar, mindkét képessége remekül használható. Az egyetlen hátránya, hogy csak orkokkal vagy varkaudarakkal játszó pakliban lehet jól használni. A tesztelés alatt számtalanszor jött kapóra az a képessége, hogy stabilizálja a helyszíneket (értelemszerűen általában Khór földjét). A laphúzás képességét pedig szinte mindig jól tudtam használni. Igaz, hogy az orkok, de főleg a varkaudarak kicsit drágák, de *Varkaudar fétissel*, *Khór földjével*, és a júniusban megjelenő új varkaudarakkal együtt már nemcsak húzni lesz VP-nk, hanem arra is, hogy kijátszuk az így húzott lapokat.

**Kru-bla (3):** Önmagában ez sem túl erős, de ha már kinn van két orkom, akkor már 5 VP-ért egy 3/5-ös kalandozóhoz jutok, ami elég jó befektetésnek tűnik. Persze először ki is kell rakni azt a két orkot, és ha később lelövik őket, akkor *Kru-bla* is szintet veszít.

**Szepuku (5):** A mai hordáktól hemzsegó időszakban király lap. A tesztelés alatt háromért lőttem vele a *Notermantbit*. Elég jó volt. A hordák általában nagy sebésű lényeket használnak, és ettől még *Morgan pálcája* sem véd.

**Ork csontkovács (3):** A Duer-orokkal mindenben megegyezik, kivéve azt, hogy van egy ingyen plusz képessége. Ork pakliba biztosan beraknám.

**Ork akrobata (3):** A csontkovácsnál szerintem kicsit gyengébb, de a Duer-orknál mindenképpen erősebb. Használjunk mellette *Ork katapultot!*

**Ork katapult (4):** Orkos pakliba kiváló kivégző lap. Ha már kinn van egypár orkom, és valami miatt nem tudok velük ütni, akkor ezzel a lappal akár egy kör alatt is meg tudom ölni az ellenfeletem.

**Ostrom (3):** Érdekes lap! Ha az asztalon főlényt tudunk kialakítani, vagy az ellenfél kezét eldobatjuk (pl. egy dobát paklival),



akkor érdemes használni. Vigyázzunk vele, mert kétélű fegyver lehet, ugyanis ránk is vonatkozik!

**Varkaudar hadúr (4):** A *Varkaudar mágus* után az első olyan varkaudar, melyet nem csak etnikum pakliban érdemes kipróbálni. 6 VP-ért gyakorlatilag 3/3-as célozhatatlan lény. Ez így, mondjuk a *Szörös bozsóval* összehasonlítva, túl szépen hangzik, de szerencsére van egy-két hátránya is. Ha nincs VP-nk (pl. egy *Tudatrombolás* után), akkor már nem célozhatatlan, és a négy VP sem elég biztosan a megvédéséhez. Mindenesetre azért használható lapnak tartom.

**Védómágia (5):** Egy *Ellenvarázslat* univerzálisabban használható nála, de egy lényes pakliba az *Agybénításnál* sokkal jobb. Két varázspontért megakadályozni egy Mentális robbanást? Szerintem ez elég jól hangzik! Szóval hordárba, egyéb lényes paklikba „cool” lap.

**Vérkör (4):** Egy újabb kártya, amiket elsősorban az etnikum paklik (troll, ork, varkaudar, stb.) fognak használni. Elsősorban a nagy lényes, irtós paklik ellen jön jól, ha a lényeink célozhatatlanok lesznek. Bár elég nagy szívás, ha lemágiatörök, mivel így három ÉP-nk bánja, de szerencsére a kijátszási feltétele miatt *Molgannal* nem lehet visszaveteni. Láttam kombózni *Jerikóval* is. Amíg a Vérkör kinn van, addig *Jerikóval* semmit sem lehet tenni.



Végül egy kis előzetes a májusban megjelenő, Kalandozók városa Invázióból. Természetesen lesz benne több kalandozó is: *Sanual*, akinek beépített *Ósi ellentéje* van; *Hajnali Harmat*, aki nemcsak gyógyít rajtad, hanem megfelelő körülmények között a gyűjtőből is visszajöhet; az *Ijászmester*, aki a tartalékból lényt és játékost is lövöldözni tud; *Avengir*, aki a lényeidet ért sebzéseket átválthatja magára. Persze a kalandozókon kívül lesznek még más lapok is, mint pl. a lényeket zsugorító *Kicsinyítő lencse*, vagy a gnóm-húzós pakli alapja, a *Gnómlak*.



## A HKK ÁRLISTÁRÓL • A HKK ÁRLISTÁRÓL • A HKK ÁRLISTÁRÓL

Bár igyekeztünk kihangsúlyozni, de még egyszer leírjuk, hogy a Krónikában megjelenő HKK árlistához semmi közünk nincs, ezeket egy-egy bolt állítja össze, és azért közöljük őket, mert rengeteg olvasónk kéri, hogy legyen a Krónikában árlista. A februári árlistában például sok kártya mellett jóval kisebb ár szerepelt, mint a tavaly augusztusiban. Ez nem azt jelenti, hogy a laponkénti árak „BUX indexe” csökkent vagy valami hasonló, csak azt, hogy a pesti boltok komoly árharcot vívnak egymással a laponkénti piac birtoklásáért, és ezért néha rövid távon komoly engedményeket kínálnak a csak gyűjtők számára értékes lapokból (a versenylapok ára nem sokat változott). Azt hiszem, a nyugati kártyajátékok árlistáit sok-sok bolt eladási árainak átlaga alapján állítják össze, nem csak egyetlen bolt aktuális áraiból kiindulva. Mi azonban itt, kicsiny Magyarországon örülünk, ha egyáltalán hajlandó valamelyik bolt az árlistát megcsinálni. A jövőben beindítunk egy olyan akciót, amelynek keretében több boltból begyűjtjük az áraikat, és ezeket összegezve adunk közre egy árlistát.

Addig is felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy egy kártya árlista nem annyira a lapok univerzális eladási árát hivatott tükrözni, hanem a lapok egymáshoz viszonyított értékét. Hiszen a legtöbb ember az árlistát a cserékhez használja. Én azonban továbbra is javaslom, hogy a lapok értékét az alapján mérlegelje, hogy milyen a viszonylagos ritkasága, és mennyire népszerű a lap a lakóhelyén, és ne az árlistából induljon ki, mert akkor esetleg rosszul járhat, pláne, ha egy nyomdhiba alapján bonyolítja a cserét – az augusztusi krónikás lista összeállítója pl. az életszívó kard mellé 150 helyett 1500 Ft-ot írt...

# KOMBÓK

„Én csak korbácsolni szeretek.”

– az elvakult HKK pszi(cho) rajongó

A most következő pakli érdekessége, hogy szinte csak gyakori és nem gyakori lapokból áll, így bárki össze tudja rakni magának. Nyilvánvaló tehát, hogy ha versenyen akarunk indulni vele, akkor a hatalom korlátozása versenytípus a legmegfelelőbb számunkra. Sajnos – szerencsére – (a kívánt rész aláhúzendó) a mostani *Káosz-mesterektől*, *Mágiafalóktól* és más varázslatszivató lényektől hemzsegő világban kissé kockázatos a vele való játék.

Annak ellenére, hogy viszonylag könnyű készülni ellene, szinte minden versenyen találhatunk ezzel a koncepcióval induló játékost. A paklit különféle mutációi képessé tették arra, hogy a normál típusú versenyeken is eredményt lehessen elérni vele. Mostanában ugyanis iszonyú mennyiségű írtás kell ebbe a pakliba is a különböző szivató lények (*Káosz-mester*, őrző lények) ellen. Ez elengedhetlenné tette Chara-din bekerülését a pakliba. De először talán térjünk vissza a gyakori–nem gyakori versenykörnyezetre.

A színösszeállítással nem sok gondunk lesz. Raia-Eleinos-Fairlight elengedhetetlen, a negyedik szín szabadon választott, de az Árnyékhold megjelenésével Chara-din lett a legerősebb

(*Troglodita törzsfő*, *Átok*). A pakli alapja a *Pszí szakértelem*. Ebből mindenképpen 3 kell bele. Nem árt, ha ezek közül minél többet húzunk, ezért a 3 *Tudati fejlesztés* is fontos, ami ráadásul mentális. 2 *Tanulékonyssággal* támogatva már nem lesz gond a szakértelemmel. A pakli *Tudatkorbáccsal* öl, ebből is kell vagy 3 darab. Nem árt a megfelelően nagy pszi szakértelem, ezért a *Tudatturbó* elengedhetetlen. A kombó hiányzó lapjainak kikeresésére a *Pszí ernyő* a legmegfelelőbb, de ez még mindig kevésnek bizonyult, ezért 2 *Szuperpszí* is kell bele. A kombó ennyi lapból áll, a többi a megvédésére kell. Nyilvánvaló, hogy ez csak ellenvarázslatokkal lehetséges, hiszen a *Pogányirtás*, *Kürtszó*, *Sebek befornak* mindmind megöli a paklinkat, ha az ellenfél ki tudja játszani őket, *Destabilizátort* használni esztelenység. Kell tehát 3-3 *Manacsapda*, *Agybénítás* és *Ellenvarázslat*. Persze ha egy körben túl sokat kell counterelnünk, akkor nem marad varázspontunk nyerni, tehát valamivel meg kell oldani, hogy az ellenfél ne szólhasson bele a kombóba. Erre a célra az *Elzárás* és a *Tudatrombolás* a legmegfelelőbb. Mivel a *Tudatrombolás* sokkal univerzálisabban használható, mindenképpen három használjunk belőle. *Elzárásból* többnyire elég kettő. Mind a kombó lapjainak, mind az ellenvarázslatok számának növelésére használjunk 3 *Múltidézőt*. Még egy pár húzó lap nem árt, hogy hamar felhúzzuk a kombót. Erre a célra a *Látomás* a legmegfelelőbb, de ebből is elég kettő. Ez eddig 38 lap, a többi mind lényirtás legyen. Ez azért fontos, hogy védve legyünk a különböző varázslatszivató lényektől, valamint, hogy a gyors hordákat kissé lelassítsuk velük. A *gyenge ereje* mindenképpen jónak tűnik, mivel az első három körben ellenvarázsolhatunk is vele. Három használjunk belőle, csakúgy mint a *Troglodita törzsfőnökből*, ami a *Mágiafalót* és a *Káosz-mestert* hivatott taccsra tenni. Az utolsó lap nálam a *balál csökeja*, de mindenki nyugodtan válogasson maga a lényirtások közül, ha úgy érzi, hogy az adott versenykörnyezetben másokra lesz szüksége. Ki lehet esetleg próbálni Chara-din helyett *Dornodontól* a *Gyenge pusztulását* és a *Kontármunkát*. Szabálylapnak mindenképpen *A bőség zavara*



ajánlott. Kész is a pakli, már csak játszani kell megtanulni vele.

Kezdetben csak várni kell és passzolni, még ha nagyon nyomul a horda, akkor sem kell mindenáron leléni mindent, hiszen a mi paklink is meglehetősen gyors, ha nem pazaroljuk a varázspontot lényirtásra, könnyen nyerhetünk akár a 3. körben is. Ha az ellenfél játszik *Mágiafalóval*, *Káoszmesterrel*, akkor ez fokozottan igaz, hiszen ha lelovunk minden mást, akkor nem marad irtásunk a szivató lényekre. A felhúzott szakértelemeket semmi esetre sem kell kirámolni a kezünkéből, hiszen ellenfelünk még a side előtt is könnyen leszedheti azokat. Érdemesebb inkább elzárni, vagy tudatrombolni előtte. Ha nincs a kezünkben a kombó, de az ellenfél is counterekkel játszik és nekünk két *Elzárás* is van a kezünkben, nyugodtan játsszuk ki az egyiket, ellenfelünk kénytelen ellenvarázsolni, hiszen fél tölünk. A *Tudatrombolásnál* ez fokozottan igaz, mivel az maradandó kárt okoz ellenfelünknek. Ha már nálunk a kombó, csak várni kell, amíg az ellenfél nem hagy magának elég VP-t. Ekkor elzárjuk vagy tudatromboljuk, majd nyerünk. Gondolom, senkinek nem kell túl sokat magyarázni, hogyan. Lerakunk egy-két *Pszí szakértelemet*, tudatturbózunk, és tudatkorbaéccsal szétlőjük. Nagyon oda kell figyelni arra, hogy mikor mit keressünk elő a *Pszí ernyővel*. Erre azért némi intelligenciával bárki rájöhét, de például, ha van nálunk két *Tudatkorbaécs*, és kellene egy harmadik a nyeréshez, viszont *Szuperpszit* még nem húztunk, inkább azt keressük előbb, sokkal nagyobb az esélye, hogy találunk. Aztán *Szuperpszíval* kikéressük a *Tudatkorbaécsot*.

Pár szót szólnék még arról is, hogy milyen pakli ellen hogyan játsszunk. A hatalom korlátozása versenyen főleg nagyleyes kontrol paklikkal játszanak. Ez ellen nyugodtan várhatunk addig, amíg már csak pár EP-nk hiányzik. Az idő itt nekünk dolgozik. Ha ellenfelünk nyerni akar, lerak 20 VP-ből egy nagy lényt, és máris kevesebb varázspontja van counterelni. Ekkor *Elzárjuk*, és lelőjük szegényt. Ez a fajta pakli nem elég gyors, így esélye sincs nyerni ellenünk. A másik elterjedt paklitípus a '98 májusi krónikában leírt *Sötét kastplomra*

épül. Alapból ezt a paklit is megverjük, side után viszont annyi gusztyustalansággal kedveskedhet nekünk, ami jelentősen lerontja nyerési esélyeinket. Mindenképpen készüljünk ez ellen a pakli ellen! Aztán van még a horda. Szerencsére ezzel nem sokan indulnak, pont azért mert sok a kontrol pakli, ami a hordát beveri. Ha nem húzunk elég jól, menthetetlenül megvernek a kevés lényirtás miatt.

A kiegészítő paklinkba mindenképpen kell *Mágiatörés*, főleg a *Tiltott mágia* miatt. *Atok*, amivel könnyedén elvehetjük a *Mágiafaló* és az *örző* lények képességeit, valamint egy *Túlélők földje*. Azért csak egy, mert amíg nem nyerünk, addig semmilyen sík nem zavar, de a végén nagyon tud zavarni a *Poszítív sík*, és az *Óriások földje*. Készüljünk még egy másik pszí pakli ellen is. Itt cseréljünk színt, Chara-dint Dornodorra. A *Puszító végzet* és a *Dornodon visszavág* remek lapok ez ellen. Horda ellen rakjunk be még lényirtást tetszés szerint. Mivel az ellenfél túl könnyen tud cserélni ellenünk (kiveszi a lényirtásokat) ezért tegyünk a kiegészítőbe pár jó izmos lényt is.

A pakli megjelent pár normál típusú versenyen is, itt főleg annak köszönheti előnyben való szereplését, hogy szinte senki sem készült ellene, *Kürtszóval* szinte senki nem játszik a *Mágiafaló* miatt. Ha itt akarunk elindulni vele, mindenképpen rakjunk a pakliba *Direkt kontaktust*, a *Hatalom szavát* és *Mentális robbanást*. Mostanában a hagyományos versenyeken nem érdemes túl sok ellenvarázslatot használni, de a kiegészítő pakliban mindenképpen sok legyen belőlük.



## HATALOM KORLÁTOZÁSA:

- 3 Tudatturbó
  - 3 Pszi szakértelem
  - 3 Tudati fejlesztés
  - 2 Tanulékonyság
  - 3 Tudatkorbaécs
  - 2 Szuperpszí
  - 3 Pszi ernyő
  - 3 Manacsapda
  - 3 Agybénítás
  - 3 Ellenvarázslat
  - 3 Tudatrombolás
  - 2 Elzárás
  - 3 Múltidéző
  - 2 Látomás
  - 3 A gyenge ereje
  - 3 Troglodita törzsfő
  - 1 A halál csókja
- Szabálylap:**  
A bőség zavara

## HAGYOMÁNYOS VERSENY:

- 3 Tudatturbó
  - 3 Pszi szakértelem
  - 3 Tudati fejlesztés
  - 2 Tanulékonyság
  - 3 Tudatkorbaécs
  - 2 Szuperpszí
  - 3 Pszi ernyő
  - 2 Direkt kontaktus
  - 3 Agybénítás
  - 3 A hatalom szava
  - 3 Tudatrombolás
  - 2 Elzárás
  - 3 Múltidéző
  - 2 Látomás
  - 3 A gyenge ereje
  - 3 Troglodita törzsfő
  - 2 Mentális robbanás
- Szabálylap:**  
A bőség zavara

## ISTENEK HÁBORÚJA:

- 3 Optiri agyisak
  - 3 Pszi szakértelem
  - 3 Tudati fejlesztés
  - 3 Tanulékonyág
  - 3 Tudatkorbács
  - 2 Szuperpszi
  - 3 Pszi ernyő
  - 3 Direkt kontaktus
  - 3 Hatalom Szövetsége
  - 3 Tudatrombolás
  - 2 Elzárás
  - 2 Borúra derű
  - 3 Látomás
  - 3 Rohanó idő
  - 3 Illúziósárkány
  - 3 Szörnybűvölés
- Szabálylap:**  
A bőség zavara

Egyesek szerint a paklit az egyszínű versenyre is össze lehet állítani, természetesen Eleniosból. Szerény véleményem szerint versenyen ez elég öngyilkos vállalkozás, de mazochisták esetleg kipróbálhatják. Itt a *Tudaturbó* helyett kénytelenek vagyunk *Optiri agyisakot* használni. Azonban szörnykomponens termelő lap Eleniosból csak a *Mirg* van, Ami elég bizonytalan dolog, mivel egy Fairlight pakli *A gyenge erejével* még a kontaktus után is lelövi. Ha van belőle, akkor használjuk inkább a *Hatalom Szövetsége* nevű Bufa lapot. Tovább rontja a helyzetet, hogy Eleniosnak nincs egy ellenvarázslata sem. Ezt persze az *Elzárás* és a *Tudatrombolás* kivédheti. Mindenképpen használjunk három *Tanyulékony-ságot*, hogy *Optiri agyisak* nélkül is legyen esélyünk nyerni. A lényirtások is változnak, Elenios spiolerei jutnak szóhoz: az *Illúziósárkány*, esetleg a *Szörnybűvölés*. Kipróbálhatjuk még a *Hangrobbanást* is. Mellesleg a bűvölt lényeket is feláldozhatjuk komponensért, az *Optiri agyisak* ki-játszásához. Használjunk *Rohanó időt* is, hiszen a húzástól felgyorsul a paklink.

Baráti játékban nem igazán fognak szeretni, ha ezzel a paklival játszol, de mindenképpen érdemes egyszer kipróbálni, a hatás nem fog elmaradni. Ha túl sokat játszol vele, hamar megunod a pszit, hiszen mindig ugyanabból áll a játék, csak ugyanazzal a lappal tudsz nyerni benne. Mindenkinek sok sikert kívánok.

SZEITZ GÁBOR



# CYBER WORLD

## KÁRTYA-, TÁRSAS- ÉS SZEREPJÁTÉKBOLT

- HKK, Magic, Star Wars és M.A.G.U.S. lapok hatalmas választékban. Ritka lapokból több mint húsz dosszié!
- A telefonos megrendeléseket postai utánvétellel elküldjük.
- Nálunk játszhatok a legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alex, Sass Tamás, Kis Borsó Csaba.

**elköltöztünk!**

Új címünk: 1053 Budapest,  
Kossuth Lajos u. 14-16.  
(A régi bolttal ferdén  
szemben, az utca túloldalán,  
az udvarban vagyunk.)  
Tel.: 317-65-82

sci-fi és  
fantasy  
regények

NYITVA:  
H-P: 10-18  
Sz: 10-14

**AKCIÓ!**

Aki  
meglátogat  
minket  
március 30-ig,  
ajándékot is  
kap.



# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

Elérkezett a végső csapás ideje! Veled együtt lép be a barlangba Lord Nehwon, Worpropt és Elysnyia. Egymásra néztek: szavak nélkül is éreik egymást. A járat kiszélesedik. A dögletes bűz teremben sötét árnyak mozdulnak. Ellenfeleitek egy lidérclord, egy ében íjász és egy taalru herceg. [ld. enc.]

**\*\*\* 1. KÖR \*\*\*** Az ében íjász felemeli a halál fekete íját, és lövi. Sikeres lővés (37 sebzés)! Az ében íjász a halál fekete íjával lövi Elysnyit. Mellé! Összegegyíti mágikus energiáit, a taalru herceg elvarázsol egy idézést. A taalru herceg megidéz egy talriai behemót. Heves kézmozdulatok középete a lidérclord elmormol egy lávafolyamot. Lord Nehwon elmormol egy titánok szele varázslatot. Végtagjaid megerősödnek (+15 a méretükre). Lord Nehwon elmormol egy elemi védelem varázslatot. Worpropt a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy földementált idézése! Worpropt megidéz egy földementált. Elysnyia ellövi egy elbájolás varázslatot. A taalru herceg csatlakozik Elysnyia oldalához. Ledöntesz a torkodon 1 berserker italát. Támadásod megnövekszik (+200%). Lassulsz (-20% védekezés). Megiszol 1 sebezhetetlenség italát. (+70% védekezés). Az ében íjász 39 sebzést kap a lávafolyamtól. A lávafolyam nincs látható hatással a taalru hercegre. A lidérclord 21 ép-t sebeződik a lávafolyamtól. A lávafolyam nincs látható hatással Lord Nehwonra. Worpropt sebeződik 3 ép-t a lávafolyamtól. Elysnyia immunis a lávafolyam varázslatára. 8 életpontnyit sebeződsz a lávafolyamtól. A talriai behemót 20 sebzést kap a lávafolyamtól. A földementált 12 sebzést kap a lávafolyamtól. Regenerálsz (+5 ép).

**\*\*\* 2. KÖR \*\*\*** Az ében íjász a földementált próbálja távolról eltalálni. Talált! (64 sebzés). Az ében íjász a földementált próbálja távolról eltalálni. Mellé! A lidérclord elhív egy halál csókja varázslatot. Lord Nehwon sebeződik 100 ép-t. A taalru herceg elkerülte a varázslatot. Sikerült elkerülnöd a varázslat hatását. Worpropt 100 ép-t sebeződik. Elysnyia sebeződik 108 ép-t. A földementált elkerülte a varázslatot. Magában motyogva, Worpropt létrehoz egy jégvihart. Magában motyogva, Elysnyia létrehoz egy elbájolást. A talriai behemót csatlakozik Elysnyia oldalához. Az ében íjász 34 ép-t sebeződik a lávafolyamtól. A jégvihar és a lávafolyam eredményeképp létrejön egy forró gőzfelhő. Az ében íjász 36 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. A taalru herceg sebeződik 1 ép-t a forró gőzfelhőtől. A földementált a lidérclord felé mozog. A földementált sebeződik 27 ép-t a forró gőzfelhőtől. A lidérclord 27 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. Lord Nehwon megközelelt a lidérclordot. Lord Nehwon 12 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. A lidérclord irányába mozogsz. 15 életpontnyit sebeződsz a forró gőzfelhőtől. Worpropt 11 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. Elysnyia 19 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. A talriai behemót 35 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. A taalru herceg az ében íjászt támadja. Az ében íjász megtántorodik. A földementált a lidérclordot támadja. Lord Nehwon a lidérclordot támadja. Rajtad a sor, ütöd a lidérclordot. Meglóbálva buzol a jobb csáppoddal (49 ép-t sebezétl.). Roncsolod

bűzét. Rávágysz a bal csáppoddal (52 ép-t sebezétl.). Vámpirizálsz (+8 ép). Nehezen bírja a szagodat (3 sebzés.). A talriai behemót ében íjászt támadja. Regenerálsz (+5 ép)

**\*\*\* 3. KÖR \*\*\*** Magában motyogva, a lidérclord létrehoz egy sötét halált. 172 életpontnyit sebeződik. Heves kézmozdulatok középete Worpropt elmormol egy isteni haragot. A lidérclord 38 ép-t sebeződik. Az ében íjász 40 sebzést kap. A taalru herceg sebeződik 14 ép-t. A talriai behemót sebeződik 42 ép-t. Az ében íjász horgogva elterül. Lord Nehwon elmormol egy animáció varázslatot. Az ében íjász csatlakozik Lord Nehwon oldalához. (agyatlan zombiként). Az ében íjász 30 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. A taalru herceg elindul Elysnyia felé. A taalru herceg ellenállt a forró gőzfelhő varázslatának. A lidérclord 34 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. A földementált 30 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. Worpropt 15 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. Elysnyia elindul a taalru herceg felé. Elysnyia sebeződik 14 ép-t a forró gőzfelhőtől. Lord Nehwon 12 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. A talriai behemót 22 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. 18 ép-t sebeződött a forró gőzfelhőtől. A lidérclord holtan terül el. Az ében íjász és a talriai behemót egymással harcolnak. A taalru herceg és Elysnyia egymással harcolnak. Elysnyia megtántorodik. Regenerálsz (+5 ép).

**\*\*\* 4. KÖR \*\*\*** Worpropt elhív egy energiafolyam varázslatot. A taalru herceg megtántorodik. A taalru herceg 61 sebzést kap. Heves kézmozdulatok középete Lord Nehwon elmormol egy gyógyító szellet. Gyógyítja Lord Nehwont (+25 ép). Az ében íjász gyógyul 25 ép-t. Ennek eredményeképp gyógyulsz 25 ép-t. Gyógyítja Worproptot (+25 ép). Elysnyia gyógyul 25 ép-t. Gyógyítja a földementált (+25 ép). Az ében íjász 40 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. A taalru herceg immunis a forró gőzfelhő varázslatra. A földementált 23 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. Megindulsz a taalru herceg irányába. Már ott is vagy! 11 ép-t sebeződött a forró gőzfelhőtől. Elysnyia 9 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. Worpropt 4 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. Lord Nehwon 10 ép-t sebeződik a forró gőzfelhőtől. A talriai behemót 33 sebzést kap a forró gőzfelhőtől. Az ében íjász és a talriai behemót egymással harcolnak. Taalru herceg és Elysnyia egymással harcolnak. Elysnyia megtántorodik. A földementált a talriai behemótot támadja. A talriai behemót holtan terül el. A tetem nagy durranással szétrobban. Lord Nehwon sebeződik 61 ép-t. Az ében íjász 59 ép-t sebeződik. A földementált 61 ép-t sebeződik. Támadod a taalru herceget. Odacsapsz jobb csáppoddal (69 ép-t sebezétl.). Odacsapsz bal csáppoddal (66 ép-t sebezétl.). Vámpirizálsz (+8 ép). Bűzöd fojtogatja (20 sebzés.). A taalru herceg halálhorgés középete a földre zuhan. Regenerálsz (+5 ép). Ismét látványosan győzedelmeskedtél. Nagy szikrázás középete beléd áramlik némi lélekenergia (+73%). Elrakod a zsákmányt, ami 224 arany, a tudás nyársaló lándzsája, a halál fekete íja és az elektromosság arany fülbevalója. [ld. enc.]

Mit is olvastál most? Egy mintacsatát a Beholder Kft. legújabb levelezős játékából! Ha többet akarsz a játékról megtudni, lapoz!

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŒ

## ŐSÖK VÁROSA

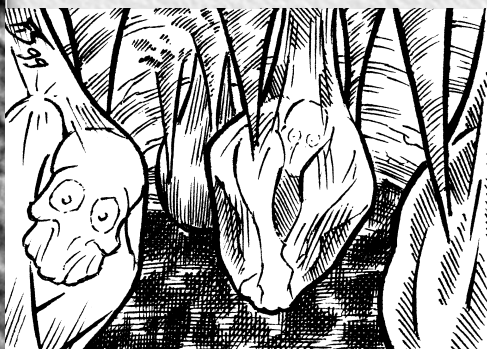
A BEHOLDER KFT. ÚJ LEVELEZŐS JÁTÉKA

*Az alábbiakról először a '98 decemberi TF találkozón beszéltem, és most végre – az előző oldalon olvasható bemutató csatával együtt – nyomtatásban is olvashatójátok.*

Egy éve egy új levelezős játékon dolgozom, melynek neve az Ősök Városa. Ez egy fantasy játék, amelybe igyekszem minden eddigi tudásomat és tapasztalatomat belesűriteni. Az új játékot persze nem a TF helyett csinálom, hanem mellette: jelenleg az időm egyformán oszlik meg a két program között. Az Ősök Városában sok olyan dolog lesz, ami a TF-en nincs, és persze a TF-en is jócskán vannak dolgok, amelyekhez hasonlóval sem fogsz az Ősök Városában találkozni: tehát ez egy teljesen különálló és más jellegű játék, függetlenül attól, hogy történetileg a TF távoli jövőjében játszódik.

### AZ ALAPTÖRTÉNET

Ebben a távoli jövőben a Ghallai civilizációt szinte teljesen megsemmisítette egy kívülről érkező, idegen életforma. A háború túlélői egy óriási hegylánc barlangrendszeribe húzódtak vissza, és ott élnek már évszázadok óta, az Ellenségőtől rettegve. A túlélők leszármazottai, a magukat galetkinek hívó humanoid lények sajátos hierarchiát alakítottak ki. Városuk az Ősök Városa, ennek legalsó szintjén, a lárvaszinten élnek a fiatal galetkik, és feljebb, magasabb szintre csak azok kerülhetnek, akik rátermetségüket bizonyítják. A fiatalokat kemény próbáknak vetik alá, így akarják kinemesíteni hosszú idő alatt azokat a mágus és pszionista galetkiket, akik az Ellenséget le tudják győzni és vissza tudják hódítani a bolygót.



A galetki nem az egyetlen faj, amely a hegyekbe húzódtott vissza, de speciális képességük folytán, amivel testüket növeszteti, formálni, megváltoztatni tudják, uralkodó faja léptek elő. A hegyek mélyén a túlélés nehéz, de a galetkik törvénye tiltja, hogy megöljék egymást, ezért a többi fajra, a torzszülöttekre vadásznak, amelyek javarésze egyszerű szörny, de vannak köztük értelmes fajok is.

### A KARAKTERED

A játékban te is egy ilyen galetkit alakítasz, akit a serdülőkort elérve elszakítottak szüleitől, és egy újonnan kolonizált Hegy lárvaszintjére költöztettek. A túlélésen túl feladatod, hogy bizonyítsd rátermetségedet, és büszkeségévé válj szüleidnek és nemzedetnek. Mint galetki, képes vagy újabb és újabb végtagokat növesztetni – csápokat, karmokat, mancsokat és még ki tudja, mi mindent –, ezeket a végtagjaidat egyre nagyobbra növelni, egyre ügyesebben használni, sőt, minden egyes végtagodhoz speciális képességet is növeszthetsz, mint pl. különböző mérgezések, vámpirizáció, manaszívás. Képes leszel tüzet, jeget, villámot, savat vagy gázt lehelni ellenfeleidre, különböző immunitásokat kifejleszteni, tüskéket növesztetni, bőrdótot megvastagítani. Tulajdonságok, szakértelmek tömege áll rendelkezésedre, amelyek mindegyikét külön-külön fejleszthetsz, hogy növeld a hatékonyságát.

Természetesen lehetőség van rengeteg varázslat elsajátítására, de a nagyobb hatalmú varázslatoknál el kell döntened, hogy az Elemi, Szellemi vagy Nekromanta iskolát választod, nem lehetsz egyszerre mindháromnak követője.

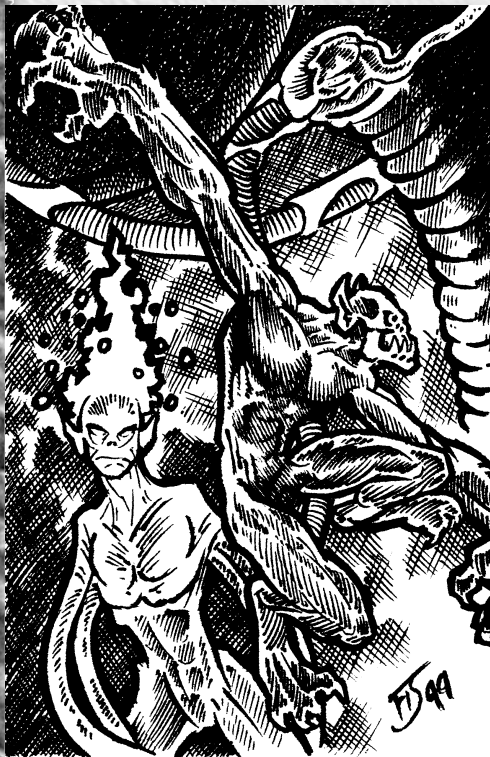
### A HARCRENDSZER

A harc során egyszerre több ellenféllel is szembekerülhetsz, sőt, neked is lehetnek saját szolgálád, akik a harcban segítenek. A csatátér több részre van osztva, vannak közletré és vannak távolra ható támadások, területre ható varázslatok. Harc közben megidézhetsz más lényeket, átmenetileg a magad oldalára állíthatod az ellenség szolgálát, élőholtként animálhatod az elesetteket, vagy feltámaszthatod őket. Tűzfalat vonhatsz magad köré, amelyen a rád támadóknak át



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



kell menniük, sebezhetlenné tehető magad gránitkemény bőrrel, vagy előhívhatod az isteni harag villámain. A torzszülöttek sokszor egymást segítve támadnak rád, pl. a rovarsámán óriáscsótányokat hív segítségül, hogy azok megvédjék, amíg ő varázsol rád.

A harcokban való viselkedésedet külön harci programokkal és varázslatlistákkal szabályozhatod, a különböző szituációkban való viselkedésedet sokkal hatékonyabban meghatározhatod, mint a TF-en. Ha legyőzöl egy ellenfelet, lélekenergiát kapsz, amelyet – a kör végén kapott képességpontokkal egyetemben – szakértelmeid és tulajdonságaid fejlesztésére fordíthatsz.

## KARAKTEREK TALÁLKOZÁSA

Bár a galetkik nem ölhetik meg egymást, de szabadon megküzdehetnek, ha az egyik kihívja a másikat. Így aztán gyakran fogsz megküzdeni más karakterekkel, de szerencsére a vesztes nem

szenvedhet komoly kárt – nem veszted el a tárgyaidat, nem halhatsz meg, legfeljebb elájulsz. Persze ha felkeresed egy másik galetki barlangját, nem kötelező megküzdenetek, ha akarjátok, összemérhetitek szakértelmeitekben való jártasságotokat, átkokat szórhattok egymásra, sőt, pszionikus csatát is vívhattok. Még a baráti beszélgetésre is lehetőség van, és lesznek esetek, amikor érdemesebb ezt választanod a harc helyett!

Lesznek olyan feladatok, amelyeket a játékosok csak egymással összefogva tudnak végrehajtani (pl. különlegesen erős főszörny legyőzése). Ezt a KG-s flottázáshoz hasonló ún. többszemélyes parancsokkal lehet majd végrehajtani, de ez általában csak 1-1 tevékenységet jelent, nem 10-20 parancsot.

A játékosok különböző Klánokba tömörülhetnek, amelyektől küldetéseket kapnak, illetve saját szövetségeket alapíthatnak. A szövetségek, a TF-fel ellentétben, sajnos nem fejleszthetnek ki majd egyedi képességeket, de lehetőség lesz pl. szövetségben belüli saját olimpia rendezésére az arénában.

## PSZIONIKA

A pszionikus csata egy külön világ, rengeteg taktikázást igényel, az ész legalább annyit számít, mint a pszionikus szakértelmek szintje. Külön-külön fejlesztheted pszionikus támadó és védekező képességeidet, stratégiákat határozhatasz meg a pszionikus küzdelemben való viselkedésedre. Lesznek titkos pszionikus képességek és stratégiák, amelyekről először akkor fogsz hallani, amikor egy szörny használja őket veled szemben!

## KÜLDETÉSEK, TÁRGYAK

A játék során rengeteg küldetést fogsz kapni, ezek egy része teljesen véletlenszerűen generált, mások előre megtervezettek és a szinthez kötöttek. A küldetések során nemcsak harcolnod kell, sor kerülhet tulajdonságróbrára, ajtókat, ládákat kell kinyitnod, csapdákat felderíteni, gondolkodást igénylő feladványokat megfejteni.

A játékban kb. 50 000 különböző varázstárgy létezik, amelyek minden elképzelhető és elképzelhetetlen tulajdonsággal felruházhatnak. Külön érdekességet jelentenek a minden szinten megtalálható gyógyfűvek, amelyekből több mint ötven különböző varázssíttal lehet készíteni. A receptek felfedezése minden bizonnyal a teljes játékos társadalom összefogását kívánja meg.

## A JÁTÉKHELYYSZÍN

A játékban nincs külön térkép, amelyen mozogsz, minden köröd végén a barlangodba térsz vissza, de azért nincs hiány felfedeznivaló

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŒ

ban: minden szinten fel kell kérpezned az ősök csarnokát, amely rengeteg kihívást rejtget. Ha sikeresen eljutottál az ősök csarnokának a szívébe, csakis akkor költözhetsz a következő szintre.

A szinteken persze nemcsak a küzdő galetkik élnek: van itt bolt, ahol tárgyakat adhatsz vehetsz, aukciós ház, ahol felesleges varázstárgyaidat más galetkiknek árverezheted el, varázslótorony, akadémia (a különböző szakértelmek elsajátítására), templom (ahol meggyógyítanak), palota, ahol küldetéseket kaphatsz és egy aréna. Az arénában egyre erősebb torzszülöttekkel küzdhetsz meg, illetve mindig megpróbálhatod legyőzni a szint jelenlegi bajnok galetkjét. És persze a TF-hez hasonlóan, itt is lesznek olimpiák.

## HÍRNÉV

A játékosok fontosabb cselekedeteikért (és ez nem feltétlenül egy-egy torzszülött elpusztítását jelenti) hírnevet kapnak. Ha elsőként találsz fel egy új varázstílust, ha magasabb szintre költözöl, ha felülműlod cifra átkok kitalálásában galetki szomszédodat – mindezekért hírnév-növekedés jár! A szintekről illetve a teljes játék leghíresebb karaktereivel történt eseményekről a fordulód elején fogsz hallani.

## A JÁTÉK LEHETŐSÉGEIRŐL

Az Ősök Városában sok olyan „feature” lesz, amelyeket a TF-en sajnos technikai nehézségek miatt nem lehetett megvalósítani (pl. parancsismétlés, makrók definiálása). Alapvető törekvésem, hogy a játék kiegyensúlyozott legyen, egyforma esély legyen minden játékosnak, annak is, aki egy karakterrel játszik, és annak is, aki ötlet. Fontos számomra, hogy a játékosok számára sok, egyformán vonzó alternatíva legyen arra, hogy hogyan játsszanak.

(Ha akarod, egy elemi lehetetet fejlesztesz tőkélyre, ha akarod, egyetlen, brutálisan erős végtagot fejlesztesz, vagy sok kisebb-



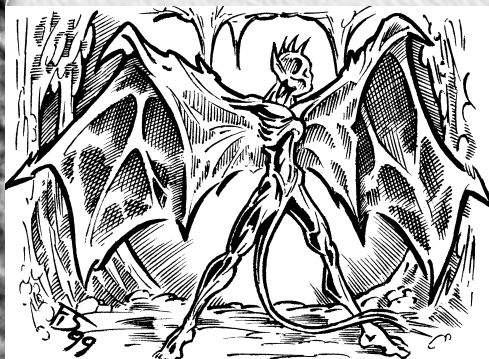
bet, és később persze specializálódhatsz a mágiára vagy a giroknetikára is. Még vegetáriánus karaktert is indíthatsz, aki szakértelmpróbákra hívja a többi kalandozót, és nem biztos, hogy a fordulód kevésbé lesznek érdekesek vagy nem fogsz annyira fejlődni, mint egy sokat harcoló karakter – hiszen sok küldetésben egyáltalán nem kell harcolni, hanem „békebeli” szakértelmekid lesznek inkább a fontosak.)

Az Ősök Városa terveink szerint angol nyelven is játszható lesz majd, úgyhogy előfordulhat, hogy a játék indítása után néhány hónappal már külföldi játékosokkal is összeakadsz a játékban. A játékot indításától kezdve már lehet e-mailben is játszani, ugyanúgy, mint a TF-et és a KG-t.

## VÉGÜL...

A játékról így, ízelítőül ennyit szerettem volna elmondani, de mostantól minden Krónikában lesznek folyamatos hírek a játékról. Az Ősök Városának tervezett indítása: ősz, ha elkészül a szabálykönyv, természetesen minden TF- és KG-játékosnak ingyenesen elküldjük. Ha már most valamilyen kérdésed van a játékkal kapcsolatban, nyugodtan írd meg a Beholder Kft. címére levélben vagy e-mailben, és a következő számok hírnagyát már igyekszünk úgy összeállítani, hogy a kíváncsiságodat kielégíthessük.

TIHOR MIKLÓS



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. április 12.



Robi rejtvénye elég egyszerűre sikerült, ugyanis többféle megoldást is találtak az értelmes játékosok. Még azok számára is nyilvánvaló volt, hogy Kyrát használni kell a megoldáshoz, aki nem ismeri Neumann Robit, a feladvány készítőjét, és nem tudja, hogy Kyra az ő karaktere. Minden helyes megfejtés alapeleme volt a Kyrával ellopott *Mentális robbanás* és az *Árnyékvilág*. Nézzük meg a Robi által kitalált megoldást, aminél az általatok talált megoldások némelyike kicsit egyszerűbb volt!

1. Kezdődik a köröm: *A mester büntetésétől* sebződök 6 ÉP-t, és kapok 6 VP-t  
( $3 - 6 = -3 \text{ ÉP}$ ,  $14 + 6 = 20 \text{ VP}$ )
2. Kijátszom Kyrát ( $20 - 7 = 13 \text{ VP}$ )
3. Használok Kyra képességét, és ellopom az ellenféltől a *Mentális robbanást*. ( $13 - 3 = 10 \text{ VP}$ )
4. Mivel minden varázslatom hárommal olcsóbb (-2 a sík miatt, -1 *Sysania Selune* miatt), ezért elég szabadon garázdálkodhatom a varázslataimmal. Múltidézem a gyűjtőből az *Árnyékvilág*ot.  
( $10 - 1 = 9 \text{ VP}$ )
5. Jjátszom az *Árnyékvilág*ot.  
( $9 - 2 = 7 \text{ VP}$ )
6. Visszavetem a *Kardszárnyú pocok*mat, mivel a rárakott lap az ellenfélle, így ez nem jelent akadályt *Molgannak*. ( $7 - 2 = 5 \text{ VP}$ )
7. Egy szebb jövő képét előrevetítve, kijátszom a *Mentális robbanást* ezzel leszedve magamtól *Sysania Selune*-t, *Kyrát*, az *Arató csattanatot* és a *Planetáris ördémet*, emiatt sebződök 4 ÉP-t ( $-3 - 4 = -7 \text{ ÉP}$ ), ellenfelem pedig gyógyul 4 ÉP-t ( $6 + 4 = 10 \text{ ÉP}$ ).

Nála is hullanak azonban a lények: leesik 7 Db. *Chara-din fattya* és egy *Mnebolath*, így sebződik 8 ÉP-t ( $10 - 8 = 2 \text{ ÉP}$ ) én pedig gyógyulok 8 ÉP-t. ( $-7 + 8 = 1 \text{ ÉP}$ )  
8. Végül *Lymona* láthatatlanul beüt, sebez 2 ÉP-t a MuGrak-képződmény segítségével. ( $2 - 2 = 0 \text{ ÉP}$ )  
**NYERTEM!**

A hibás megfejtések általában nem számoltak *Lymona* hátrányával, azaz hogy minden lényed -1 ÉP-t kap, ezért ha leesik az ördémon (ami +1 ÉP-t ad a lényeidnek), meghal a *Kardszárnyú pocok* is. Arra szinte mindenki rájött, hogy *Lymonát* és *Elenios lovagnőt* nem viszi el a *Mentális robbanás*. Az elsőt azért nem mert avatár, és a robbanás csak szörnyekre és kalandozókra hat, a másodikat pedig azért, mert immúnis a mentális varázslatokra.

Szerencsés megfejtőink: *Németh Tibor* Dombóvárról, *Majnik Szabolcs* Kaposvárról és *Szabad Gábor* Gyöngyösről. Nyereményük két-két csomag *Árnyékhold*. Gratulálunk!

Márciusi feladványunk a következő: Ellenfeled éppen vigyorogva rakta rá a *Járványt* utolsó reménységedre, *Fairlight állovagjára*, majd közölte veled, hogy te jössz. Hát igen, most tényleg jó lapot kell húzni, hogy megnyerd a játékot! Van 1 ÉP-d, 3 VP-d, ellenfelednek 7 ÉP-je és 20 VP-je van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Az ellenfél gyógyulási fázisában jártok, nyerj mielőtt az ellenfeled következne!

Beküldési határidő:  
1999. április 12.



## A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Az idő kereke (E)
- Okulúpaj robbanó gömbje (C)

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Fairlight állovagja (F)
- Varkaudar íjász (D)
- Notermanthi (C)
- Varkaudar szolgálólány (D)

## A PAKLID SORRENDJÉN:

- Sheran szentélye (S)
- A kockázat ára (R)
- Mösze tornádó (T)
- Kísérteties bajnok (C)
- Örök kábulat (E)
- A bajnok manifesztációja (-)
- Molgan (L)

## A GYŰJTŐD:

- Molgan (L)
- Halálmadár (L)
- Troglodita törzsfőnök (C)
- Óriás patkány (L)
- Mösze uralkodó (L)

Minden lényed a tartalékodban van. *Fairlight állovagja* és a *Notermanthi* passzív, a többi lapod aktív.

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- A kapzsiság átka (F)
- Mágiafaló (L)
- 2 db Pszi elementál lord (E)
- Molad szellem (C)
- Járvány (S)

### ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Mágiafaló (L)
- A szírének éneke (E)

Minden lapja aktív, a *Mágiafaló* a tartalékban van, az összes többi lényé az őrszobában. Nincs lap a kezében. A *Járvány Fairlight állovagján* van.



**Molgen**

**szórnó**

**Death**

Ő az első, aki próbálta a föld felé fordítani a halottakat. Szégyenletes volt, de az emberek nem bírták elviselni a földbe való visszatekercselést. A föld felé fordított halottak nem voltak képesek felkelni, és az emberek nem tudták megérteni az emberek szándékait. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Ótás patkány**

**szórnó**

**Death**

I-es mágusok. Kihívástól a paklidig legerősebb dolog a paklid. A paklid a paklid, a paklid a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Haldimadar**

**szórnó**

**Death**

Kiállításra fel van tűzve, hogy a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Trogolódna torzítók**

**szórnó**

**Charad'in**

Milyen, ahogyan a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Műve uralkodó**

**szórnó**

**Death**

Ambur a műve uralkodó. A paklid a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Az illi keréke**

**Ellenőrs**

Az illi keréke a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Okhalpa robbanó golyó**

**Ellenőrs**

Okhalpa robbanó golyó a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

## Kezetben levő lapok

# A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 3 VP, 0 SZK

**Siteran szentélye**

**szórnó**

**Szén**

A szentély a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**A lock-ko-ko-ko**

**Ellenőrs**

A lock-ko-ko-ko a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Műve uralkodó**

**szórnó**

**Death**

Műve uralkodó a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**Öök kaldrút**

**Ellenőrs**

Öök kaldrút a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

**A hajnok manifestációja**

**szórnó**

**Death**

A hajnok manifestációja a paklid, a paklid, a paklid a paklid. — *Sami*

Forrás: © Sotomura Sh.

## Paklid

# Kérdezz... ALANOR... ...felelek!

## Ha van a játékban egy *Ragyogó Ronom*, áthozhatom-e *Hendialával* az ellenfelem Ronját?

Igen. A neves kalandozókról szóló szabály azt mondja ki, hogy csak akkor **játszhatok ki** neves kalandozót, ha ugyanaz a kalandozó nincs játékban az én oldalamon. Itt azonban nem kijátszásról van szó, tehát így lehet egyszerre két vagy több ugyanolyan neves kalandozóm játékban.

## Mágikus védekezése lesz-e *Sutor Kragoru tornyának*, ha kijátszom egy *Élővárost*?

Nem, az *Élőváros* hatására az épületek elvesztik minden speciális képességüket, így *Sutor Kragoru tornya* is elvesztí azt, hogy mágikus strukturális pontja van.

## Kijátszhatom-e a *Quwarg bolyt Délibábal*?

Nem. A későbbi félreértések és problémák elkerülése végett, az olyan épületeket, amelyeknek kijátszási feltétele, hogy csak valamilyen típusú lény építheti, csak „hagyományos módon” lehet kijátszani. Azaz a *Quwarg bolyt* csak quwarggal lehet építeni, nem lehet kijátszani *Délibábal*, *Épület teremtéssel*, *A föld síkjával*, stb.

## Növeli *Borax király* a kalandozóim mérgezését, ha van egy *Skorpió klánom*?

Igen. A *Skorpió klán* a mérgezés speciális képességet adja a kalandozóimnak, Borax király pedig a speciális képességek szempontjából növeli a kalandozók szintjét.

## Ha sikeresen kijátszom egy *Mösze tornádót*, gyűjtőbe kerülnek-e a játékban levő *Pszi elementál lordok*?

Igen, a Pszi elementál lordok minden szempontból pszi elementáloknak számítanak.

## Hánnyal módosíthatom a számokat egy varázslat szövegében, ha három *Általános randomizációt* játszok ki rá?

Csak eggyel. Mindhárommal ugyanazt a számot módosítom, mivel az *Általános randomizáció* nem változtatja meg véglegesen a kártyát, csak a kártya a randomizáció módosításának megfelelően jön létre.

**Általános szabály:** azon lapok kijátszási feltétele, melyeket akkor játszhatok ki, ha X lapom, lényem, stb. a gyűjtőbe került, csak akkor teljesül, ha ezek a lapok az asztalról kerülnek a gyűjtőbe. Ezeket a lapokat nem lehet kihozni úgy, hogy a kezemből dobom el a lapokat (pl. *Savgólem*), vagy a pakliból dobálók (pl. *Óri-*

*áspatkány*, *Lidércúr*). Az előző Alanori Krónika Kérdés-felelek rovatában már szerepelt erre egy példa: a *Bosszúálló* esete, de most általános szabályként is megfogalmaztuk.

## Lapmódosítások

1999. április elsejével két lapnak megváltoztattuk a szövegét. Ezek a lapok – a módosított szöveggel – a június elején várható kiegészítőben újra meg fognak jelenni. A helyes szövegek (a változtatásokat kiemeltük):

**Alkalmazkodás:** Végignézheted a paklidat, és kiválaszthatsz belőle max. kétszerannyi lapot, mint ahány VP-t pluszban elköltöttél. Ezeket a lapokat dobod a **Semmibe!** Ezután a paklidat kevered meg.

Mágiafaló: **Nem lehet célpontja azonnali varázslatoknak. Ha a Mágiafaló aktív és van lény a gyűjtőben** (ami nem *Mágiafaló*) senki nem játszhat ki azonnali varázslatot.

Végül pár módosítás a tiltott lapokkal kapcsolatban. 1999. április 1-től egyetlen tiltott lap lesz a versenyeken: *A mágia létsíkja*. A *Tiltott mágia* továbbra is csak a kiegészítőben használható. Az ultraritkák csak abban az esetben tiltottak, ha a versenyhirdetésben ez külön ki van emelve. Az *Alkalmazkodást* ismét lehet használni, a fentebb leírt módosítás szerint.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** 1990. március 20. 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Hagyományos verseny, melyen, két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1998-ban legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban. A szokásos tiltott lapok mellett tilos az ultraritkák használata is.

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

**Díjak:** A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5 000 Ft, IV. díj 3 000 Ft. Az amatőr kategóriában kártyadíjak lesznek. **Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## A sokszínűség jutalma •••••

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét február 20-án rendeztük. A verseny különlegessége volt, hogy minden lapból csak egyet lehetett a pakliban (a szokásos négy szín korlát mellett), és ultraritka lapokat is használhattak a játékosok. A verseny sokaknak nagyon tetszett, nem voltak 4. körös ölések, se pasziánsz paklik, se igazán gyilkos hordák. A játéka a régi időkre emlékeztetett, gyakran volt, hogy az ellenfelek 20-20 VP, és/vagy 10 lap mögül pislogtak egymásra. Nagy szerep jutott az ellenvarázslatoknak (annak a néhánynak), *Tudatrombolásnak*, *Direkt kontaktusnak* (Kis Borsó Csaba pl. alapból játszott *Zarkenod pecsétjével* és *Igazság pillanatával*). A színekben abszolút változatoság volt, minden szint láttam használni, talán Fairlight, Elenios és Chara-din voltak a legnépszerűbbek. Néhányan az ultra-ritka *A szabadság árára* alapoztak (ez a szabálylap megengedi, hogy bármennyi szint használj a pakliban, nem lehet *Ósi rúnázni*, de 15 ÉP-vel kezdesz), ám ez a koncepció nem bizonyult igazán erősnek. Természetesen „minden jót bele” típusúak voltak a paklik, de megosztottak a vélemények a legjobb lapokat illetően. A legtöbb pakli kontroll típusú volt, viszonylag kevés, nagy lényvel, és a legkülönbébb irtásokkal, ellenvarázslatokkal, VP és lapfogasztókkal. Voltak azért hordák is, és olyan paklik is, amelyekben kis és nagy lények egyenesen szerepeltek. A szokásosnál nagyobb szerepet kaptak a bűbajok és tárgyak is, szinte minden pakliban szerepelt egy-kettő. Az újabb lapok közül főleg a lovagok, az *Árnyékbold*, a *Hatalom szava* és a *Szerelemsárkány* voltak népszerűek. Érthetően nem nagyon voltak koncepciók paklik, bár láttam jól megalkotott Fairlight kalandozós paklit is a profik között. A játékok meglehetősen változatosak voltak a más-más felhúzott lapok miatt.

Sajnos, eléggé kevesen jötték el a versenyre, a 28 profi mellett mindössze 22 amatőr indult! Számunkra ez igen meglepő, hiszen a jelentős díjak (ultra-ritka és nagy kupac kártyák) megnyeréséért nem kell a profikkal megküzdeni, és a versenyek is igen jó hangulatúak. Hogy minél többen jöhessenek, lecsökkentjük a nevezési díjakat! (ld. a Beholder Kft. versenyhirdetését ebben, és minden más Krónikában). Folyamatosan vigaszdíjakat sorsolunk ki a versenyen végig ott maradók között.

A profi kategóriában, veretlenül, Bognár Balázs győzött. Pakliját (és kiegészítőjét) oldalt láthatjátok (feltehetőleg máskor is lesz ilyen verseny, érdemes hát böngész-

ni). Itt kell megkövetnem a korábbi győztes Sass Tamást, aki elmondása szerint nem azért nem engedélyezte paklija leírását, mert fél, hogy azzal verik meg, hanem hogy mindenki gondolkozzon saját pakliösszeállításán (ezt persze nem zárja ki a győztes pakli megtekintése sem). A második helyen Korányi Tibor végzett E-F-T-C paklijával, a harmadikon Szeitz Gábor (R-E-F-D), a negyedikken pedig Kis Borsó Csaba (C-F-E-R), mindháman kontroll paklikkal, de erős eltérésekkel a használt lapokban.

Az amatőröknél Baross Ferenc győzött, C-S-R-F, hordajellegű paklijával. A második Lukács Erika lett (lányok figyelem!) T-C-F-E kontroll paklival. A harmadik helyen Révész Tamás (C-S-L-R), a negyedikken Hucker Szabolcs végzett.

Gyertek, próbáljátok ki a versenyézt!

MAKÓ BALÁZS

### A GYŐZTES PAKLI

Ellenvarázslat	Okulúpaj robbanó gömbje
Az agy kifacsarása	Örök kábulat
Agybénítás	Katakizma
A hatalom szava	Átok
Manaégés	Haarkon dühe
Direkt kontaktus	Halvaszületett
Tudatrombolás	Lélekszívás
A szírnekek éneke	Árnyékhold
Energiatüske	A holtak bosszúja
Szörnybűvölés	Hangrobbanás
Ehínség	A gyenge ereje
Szerelemsárkány	
Pszí őselementál	
Molad szellem	
Troglodita törzsfőnök	
Szabad madár	
Árnyékrája	
Rőtmanó	
Elenios lovagnője	
Fairlight állovagja	
Leah halállovagja	
Bufa lovagnője	
Sötét motyogó	
Vérszomjas csüldő	
Óriás denevér	
Troll Lady	
Tigroszlán	
Molgan	
Illúziósárkány	
A halál csókja	
Mentális robbanás	
Apokalipszis	
Chara-din lesújt	
Energiakonzentráció	
	<b>KIEGÉSZÍTŐ:</b>
	Jégcsóva
	Sötét erők idézése
	Jégcsapás
	Kémhálózat
	Túlélők Földje
	Lefegyverzés
	Leah csontmarka
	Árnyéktűz
	Földharc
	A mester büntetése
	Hiábavaló áldozat
	Sötét Föld
	Bűbájoldás
	Élőholt mágus
	Varázslatlopás
	Tudati égetés
	Szemmelverés
	Csipkerózsika álma
	Tisztogatás
	Szívroham

# ÚJ VERSENYEK

## MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN



### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** 1999. március 27. szombat 10 óra (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Békéscsaba, Ifiház, Derkovits sor 2. Casino. Az állomástól az Andrassy úton végig a McDonald's-ig, utána balra, majd jobbra, a creditsalt bank mögött.  
**Szabályok:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni. Nem használhatók az AK-s, csillagképes, invaziós, TF-találkozó lapok és a Hőskorszak kiegészítő lapjai, valamint a Hatalom Szövetsége és az Alkalmazkodás.  
**Nevezési díj:** 400, tagoknak 300 Ft, lányoknak ingyenes.  
**Díjak:** A szokásos ígéretés.  
**Érdeklődni lehet:** Gál Zoltán (66) 437-854 és Lipták Mátyas (66) 452-383 (Maco-t kérdi)  
A versenyen indulási jogot lehet szerezni a Nemzeti Bajnokságra.

### 100 000 PONTOS VERSENY

**Időpont:** 1999. március 28. 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Kőlcsey Ferenc Művelődési Ház, sarki terem, Debrecen, Hunyadi J. u. 1-3.  
A 31-es busszal az állomástól 4 megálló.  
**Szabályok:** A legújabb Krónikában közzétett árlista alapján (1 forint = 1 pont) állítható össze a pakli, ami nem haladhatja meg a 10 000 pontot, valamint tiltottak a következő lapok: Lidércúr, Molgan, Mágiafalu, A mágia létsíkja, Alkalmazkodás. (Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.)  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** ultraritka lap és pakli.  
**Érdeklődni lehet:** Nagy Barna (52) 428-810, e-mail: emc@freemail.c3.hu  
**Támogatja:** A Világok Háza szerepjátékklub és a Káoszfellegvár.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** 1999. március 20. szombat 10 óra (nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Zalaegerszeg, Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”).  
**Szabályok:** Hagyományos, svájci rendszerű 5 fordulós, 3 játézmás verseny a szokásos tiltott lapokkal. A pár paklijainak ugyanaból a 2 színből kell állnia (+Bufa és színtelen lapok), az ÉP és az SZK közös, az Őrpsz és a VP nem. Minden pakliban legalább 12 lénynek kell szerepelnie.  
**Nevezési díj:** 700 Ft páronként  
**Díjak:** ultraritka lap, pakli.  
**Érdeklődni lehet:** Balogh Ákos, tel.: 20-950-78-10, e-mail: turulmadar@drotposta.hu

### HKK VERSENY

**Időpont:** 1999. március 28. vasárnap 10 óra (nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Pécs, Esztergár L. út 19. III. em. 302.  
**Szabályok:** A paklinak tartalmaznia kell minden kiegészítőből legalább egy lapot, és legalább egy alappaklis lapnak is kell benne lennie. Az összes Csillagkép egy kiegészítőnek számít, mint ahogy az invazió is. Minden más szabály megfelel a hagyományos verseny szabályainak.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Érdeklődni lehet:** 72-253-055/3320-as melléken Fábos Zsoltnál, vagy Fenyvesi Krisztiánál.

### ÚJ NEMZEDÉK

**Időpont:** 1999. április 17. szombat 10 óra (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Békéscsaba, Ifiház, Derkovits sor 2. Casino. Az állomástól az Andrassy úton végig a McDonald's-ig, utána balra, majd jobbra, a Creditsalt Bank mögött.  
**Szabályok:** Csak az Isteni Szövetség, Ezústhajnal és Árnyékhold lapjait lehet használni. Tiltott lapok az ultraritkák.  
**Nevezési díj:** 400, tagoknak 300 Ft, lányoknak ingyenes.  
**Díjak:** A szokásos ígéretés.  
**Érdeklődni lehet:** Gál Zoltán (66) 437-854 és Lipták Mátyas (66) 452-383 (Maco-t kérdi)

### ÁPRILISI BOLONDság

**Időpont:** 1999. április 24. 10 óra (nevezés 9-10).  
**Helyszín:** Bartók Béla Művelődési Ház, Miskolc, Andrassy u. 15.  
**Szabályok:** A nevezés után a nevezők kapott lapokból mindenki kap véletlenszerűen választott 25 lény és 25 nem lény lapot, és ebből kell minimum 30 lapos paklit kell összerakni. A négy szín és a három lap korlát nem érvényes. Tiltott lapok a politika lapok.  
**Díjak:** ultraritka, pakli.  
**Nevezési díj:** 450 Ft +50 különböző lap (25 lény és 25 nem lény lap, politika lapokat nem fogadunk el).  
**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy Könyvesbolt, Miskolc, Telefon: (46) 411-528.

### A SZABADSÁG ÁRA

*pénzdíjas verseny*

**Időpont:** 1999. április 25. vasárnap 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium kártya és szerepjáték klub, Budapest XIII. Csanády u. 4/b. (bejárat a Kresz Géza u. felől).  
**Szabályok:** Permanensen érvényben van egy Szabadság ára szabálylap. Mindenki 15 ÉP-vel kezd, és akárhány szintet használhat. Lehet használni bármilyen szabálylapot is, de az Életenergia és az Őri Rúna nem befolyásolja a Szabadság árának hatását. Tiltott lapok: A mágia létsíkja.  
**Nevezési díj:** 666 Ft (tagoknak 500 Ft).  
**Díjak:** 1 győztesdoboz Árnyékhold, ultraritka lap, az első helyezett számára 10 000 Ft.  
**Érdeklődni lehet:** Cyber World, 1053 Budapest, Kossuth Lajos u. 14-16. (az udvarban). Tel.: 317-6582

**Figyelem!** 1999. április 1-től egyetlen tiltott lap lesz a versenyeken: A mágia létsíkja. A Tiltott mágia továbbra is csak a kiegészítőben használható. Az ultraritkák csak abban az esetben tiltottak, ha a versenyhirdetésben ez külön ki van emelve. Az Alkalmazkodást ismét lehet használni, a Kérdezz-felelek rovatban leírt módosítás szerint.





# ÚJ VERSENYEK

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN

## AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK

**Időpont:** 1999. április 3.  
szombat 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Győr, Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.  
**Szabályok:** Csak az első kiadás és a Hírközlés lapjait lehet használni.  
**Nevezési díj:** 400 Ft  
**Érdeklődni lehet:**  
Hucker Szabolcs, 96-424-109

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** 1999. április 11.  
vasárnap 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium kártya és szerepjáték klub. Budapest XIII. Csanády u. 4/b. (bejárat a Kresz Géza u. felől).  
**Szabályok:**  
Hagyományos hatfordulós verseny.  
**Nevezési díj:** 550 Ft. (tagoknak 420 Ft).  
**Díjak:** ultraritka lap, Árnyékhold paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Cyber World, 1053 Budapest, Kossuth Lajos u. 14-16. (az udvarban). Tel.: 317-6582

## ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

1999. április 3. szombat: *Dungeon HKK*  
1999. április 4. vasárnap:  
*Cyber World/Elysium Magic*  
1999. április 10. szombat:  
*Cyber World M.A.G.U.S.*  
1999. április 11. vasárnap:  
*Cyber World HKK*  
1999. április 17. szombat: *M.A.G.U.S.*  
1999. április 18. vasárnap: *Star Wars*  
1999. április 24. szombat: *Star Trek*  
1999. április 25. vasárnap: *Elysium HKK*

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** 1999. március 20. 10 óra (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Nyíregyházi Ifjúsági Centrum , a Megyei Művelődési Házban (az állomástól a 7-es busszal a Korona szállóig).  
**Szabályok:** Minden fajta lapból csak egyet lehet használni.  
**Nevezési díj:** 350 Ft  
**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy könyvesbolt, Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. Telefon: (42) 318-477

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** 1999. április 3.  
vasárnap 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Elysium kártya és szerepjáték klub. Budapest XIII. Csanády u. 4/b. (bejárat a Kresz Géza u. felől).  
**Szabályok:** Hagyományos verseny, melyen indulási jogot lehet szerezni az 1999-es nemzeti bajnokságra. Tiltott lapok: Alkalmazkodás.  
Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.  
**Nevezési díj:** 450 Ft.  
(tagoknak 350 Ft, lányoknak ingyenes).  
**Díjak:** Ultraritka lap, Árnyékhold paklik.  
**Érdeklődni lehet:**  
Dungeon Szerepjáték- és Kártyabolt, Budapest, Erzsébet crt. 37. (az udvarban).  
Tel.: 351-6419 vagy 20-967-8936

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

*A Kaposvári Országos Szerepjáték Találkózón*  
**Időpont:** 1999. március 27.  
szombat 9 óra.  
**Helyszín:** Kaposvár, Rippl-Rónai József SZKI, Virág u. 32.  
**Szabályok:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni.  
**Nevezési díj:** 250 Ft.  
**További programok:** MAGUS szerepjáték és kártyaverseny, Codex, Warhammer és Werewolf bemutató, Beneficium előadás.  
**Érdeklődni lehet:**  
82-320077, 82-311-577,  
e-mail: kszsz@egon.gyaloglo.hu és  
ccc@ludens.elte.hu

## A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

**Időpont:** 1999. április 17. 10 óra (nevezés 9-től).  
**Helyszín:** Kondor Béla Közösségi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).  
**Szabályok:** A versenyen nem lehet használni azokat a tárgyakat és épületeket, melyeknek idézési költsége egynél kisebb, azokat az egyéb lapokat, melynek idézési költsége háromnál kisebb, valamint azokat a kártyákat, melyek idézési költségében a ? vagy az X szerepel. Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1998-ban legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban. Tiltott lapok: A mágia létsíkja és az ultraritkák. A tiltott mágia csak kiegészítőben használható.  
**Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 300).  
**Díjak:** A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5 000 Ft IV. díj 3 000 Ft.  
Az amatőr kategóriában kártyadíjak lesznek.  
**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen.

## A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

ÚJ VERSENYEK

## 6. KIADÁS – KLASSZIKUS SZABÁLYOK

A júniusban megjelenő 6. kiadású alappakkival együtt lát napvilágot a Magic új, drasztikusán átdolgozott „Klasszikus” (Classic) szabályrendszere. A neten már olvasható változások nagy vitákat váltottak ki a játékosársadalomból: a legtöbb játékosnak nem tetszett, úgy érezték, a változások túl drasztikusak, sok szabály pontosan az ellenkezőjére változott, így a régi játékosoknak a játékot gyakorlatilag újra kell tanulniuk. A Wizards of the Coast szakemberei szerint a változásokra azért volt szükség, mert így a játék jóval egyszerűbben, könnyebben megtanulható lesz az új játékosok számára, anélkül, hogy a varázsból vesztene. Azt mondják, hogy igazi változás nem történt, csak néhány, a játékot főlegesen bonyolító szabályt (pl. interrupt, damage prevention) távolítottak el. Sok játékos viszont azt állítja, hogy a változások következményei beláthatatlanok, több száz lapot kell „újraerrátézni”, a megjelenést követő hónapokban állandó szabályviták lesznek a versenyeken. Nos, lássuk, mik is ezek az „apró” változások:

**1.** Megszűntek az interruptok. Ez persze nem jelenti azt, hogy nincs többé *Counterspell*, csak annyit, hogy mostantól az interruptokat is instantoknak kell tekinteni. Pl. ha az ellenfelem kijátszik egy varázslatot, erre én reakcióképp előkereshetek egy *Intuitionnel* egy *Counterspell*-t, és azzal megszakíthatom a varázslatot. Ha ellenfelem ellő egy *Lightning Boltot*, és én erre *Power Sinket* varázsolok, akkor ő erre még reakcióképp nyugodtan belém küldhet 2 *Lightning Boltot*.

**2.** Megszűnt a mana source fogalma. Ez egy nem túl lényeges változás, nagyjából annyit jelent, hogy megszűnt a *Dark Ritual* kiváltság helyzete, visszasüllyedt a normál instantok közé.

**3.** Megszűnt a damage prevention fázis. Helyette a damage prevention varázslatokat bármikor lehet használni, és ekkor „a levegőben lebegni kezd” egy pajzs, ami fel tudja fogni a későbbiekben érkező sebzést. Pl. egy *Prodigal Sorcerer* belelő a *Tundra Wolfomba*. Erre én reagálok (nem damage prevention fázis!) egy *Healing Salve-val*. A levegőben lebegni kezd egy 3-as pajzs a *Tundra Wolf* előtt, amiből egyet lebont a *Prodigal* lövése. A *Tundra Wolfon* marad még egy 2-es pajzs, ami a kör hátralevő részében még két sebzést ki tud védeni! A koncepció érdekes, de nem vagyok benne biztos, hogy a pajzsok állapotának jegyzetése egyszerűbb a damage prevention fázisnál. Új lehetőség: Ellenfelem az upkepepemben ellő egy *Mana Short*,

erre én az összes manámat beleforgatom a vörös védőkörömbbe. Ezután ő támad a lényeivel, *Lightning Boltokat* lő belém, de mindezeket sorban felfogják az előttem lebegő pajzsocskák, hiába volt *Mana Short* jóval korábban.

**4.** Az artifactok elforgatva is működnek. Ez az új szabály nem sok magyarázatot igényel, és nem is csinál mást, mint kinyír néhány paklikonceptiót: az ún. lock paklik egy része, amelyek az *Icy Manipulatorral* elforgatták a *Howling Mine-t* és a *Winter Orbot*, nem működnek többé.

**5.** Nulla életpontnál azonnal meghal a játékos. Egyszerű szabálynak látszik, de nem mindig az! Ha két vörös játékosból mindkettőn 3 életpont van gyunk, bizony az veszít, aki elsőként kilövi a *Lightning Boltot!* Ugyanis erre az ellenfél reakcióképp ellövi a sajátját, és így az fog először létrejönni. Azt hiszem, kevés egyéb szituáció van, ahol jelentősége lenne ennek a szabályváltozásnak (sajnos egy kiváló type 1-es lap, a *Mirror Universe* értelmét veszti).

**6.** A harc sebzéskiosztás lépése és a harc vége között lehet használni azonnalikat. Ez a legtöbbeknek nem egy feltűnő változás, de én például örülök, hogy végre elkölthetem a harcban elpusztult *Su-Chiból* kifolyó manát arra, hogy húzhassek a *Jayemdae Tome-mal*.

**7.** Új időzítés. Korábban a varázslatokkal és hatásokkal reagáltak a játékosok egymás varázslataira és hatásaira, és amikor már senki nem akart semmit csinálni, akkor ezek a varázslatok és hatások szép sorban végrehajtottak visszafelé, közben maximum damage prevention fázis jöhetett létre. Az új szabályokkal viszont a végrehajtódás során, minden egyes varázslat, illetve hatás végrehajtása után újabb varázslatok és hatások láncreakcióját lehet kezdeni! Erre példa az *Intuitionnel* elővett *Counterspell*, vagy a következő eset: van a játékban egy *Orim*, *Samite Healerem* (3-at preventál elforgatásra), a kezében van egy *Twiddle*. Ellenfelem kezében két *Lightning Bolt*. Régi szabályok: Ellenfelem egymásra reagálva belelővi a két boltot a papba, az első végrehajtása után preventálhatok (de minek?), de a *Twiddlét* már nem használhatom, a healer meghal. Új szabályok. Ellenfelem ellő egy boltot, mire a pap reakcióképp felhúz egy pajzsocskát, mire ellenfelem reakcióképp újabb boltot lő, mire én reagálok egy *Twiddlével*. Először visszafordul a pap, és mielőtt a végrehajtás folytatódna, én ismét betekerem a papot, hogy újabb pajzsocskát rakjak fel. Ezután létrejön ez a pajzsocska, jön a bolt, jön az új pajzs, jön az új bolt, a pap él és virul.

**8.** Az untap, upkeep és draw nem külön fázisok, egyetlen fázis az egész, tehát az upkeepben ki-nyert manát még a húzás fázisban is meglesz. Az, hogy a fő fázisból 1. fő fázis, harc fázis és 2. fő fázis lett, inkább technikai változás, hiszen a harc elején és végén eddig is volt manaburn.

**9.** A harc fázis a feje tetejére állt: ha egy védő lény elfordul harc közben, akkor az továbbra is okoz sebést. Ezenkívül a sebés kiosztás megtörténteke még lehet mindenféleképp reagálni, pl. egy *Unsummon*-nal is! Két *White Knight* üti egymást, én a sajátomat *Unsummonolom*, a tiéd mégis elpusztul!

**10.** Ha jól értem, nincs többé az a szabály, mi-szerint egy permanens képességét nem használhatod addig, amíg ki nem fizetted a fenntartási ill. a kijátszáskori költségét. Tehát a *Demonic Hordes* még akkor is leszed egy földet, ha nem forgatod be neki a manát, és a *Lake of the Dead* akkor is tud manát termelni egyszer, ha nem áldozol neki mocsarat kijátszáskor.

Persze csóstitül vannak fogalomváltozások is, a fast effectet mostantól pl. instantnak hívják, a summon helyett creature szerepel a képek alatt. Ebben is valószínűleg annyi logika van, mint abban, amikor annak idején a „bury” szócikát elkezdtek egy kétsoros mondattal helyettesíteni (amelyet a mai napig sokan elnéznek). Az idézési betegség kifejezés is zavarhatott valakit, mert a „summoning sickness” (ss) helyett mostanában azt írják, hogy „ha a kö-röd kezdete óta az irányításod alatt van”. Az ss-sel lejjövő



lényekre egyébként már egyszer kitalálták egy elnevezést (celerity), most ez is megváltozott (haste). A 6. kiadás tovább egyszerűsödik, mennie kell pl. a *Dark Ritual*nak és a *Ball Lightning*nek.

Végül: a fentiek nem a Wizards of the Coast hivatalos szabálygyűjtemény-kivonata, hanem saját elemzésem és értelmezésem a netes hírek és a 6. kiadás szabálykönyve alapján, ezért kérem, hogy senki ne nyisson vitát a bírók-kal a versenyeken, a fentiekre hivatkozva. Lehet, hogy még nem látom át teljesen a változásokat, és tévedtem valamelyik szabályértelmezésben.

TIHOR MIKLÓS

# OKTÓPOLIS

## A NYOLC KAPU VÁROSA

Az első egész napos multimodul szerepjáték verseny a Kispesti Vigadóban (1191 Budapest, Fő u. 22.), melyben a csapatok egy időben ugyanabban a kalandban vesznek részt, interaktív módon. A játék egy alternatív fantasy világban játszódik az AD&D 2. kiadású szabályrendszere alapján.

Időpont: 1999. március 6. szombat, 9 órától.

Nevezni lehet egyénileg vagy csapatokban, február 28-ig minden vasárnap a helyszínen.

Belépődíj: 800 Ft, mely tartalmazza az ebéd árát is.

Képzeld el, hogy megtalálsz egy kincsesbarlangot, csak hogy ott a sárkány, vagy nem tudsz bemenni a dögölt sárkánytól!

Megeshet, hogy az útonálló a szomszéd asztalnál ülnek!

Érdeklődni és jelentkezni a Kispesti Vigadóban lehet. Telefon: 282-5656





Az Idő Kereke ciklus  
második könyve két kötetben  
fordította: Würth Attila

# Robert Jordan

## A NAGY HAJTÓVADÁSZAT



– Jó újra vizen lenni, de a tétlenségtől egy idő után unalmas lesz, mint egy malomtó. – A hajó oldalra dőlt. Az aes sedai automatikusan áthelyezte az egyensúlyát, úgy tűnt, még csak észre sem vette a dolgot. – Ma én adok nektek leckét. – Egwene ágyára fészkelte magát. Maga alá húzta a lábát. – Ül le, gyermekem.

Egwene leült, de Nynaeve megpróbált talpra kászálódni.

– Azt hiszem, kimegyek a fedélzetre.

– Azt mondtam, ül le! – csattan fel az amyrlin. Hangja mint az ostor. Nynaeve ennek ellenére tovább emelkedett ültéből, a tengeribetegségtől ingadozva. Még mindig két kézzel kapaszkodott az ágyba, de már majdnem állt. Egwene ugrásra készen várt, hogy elkaphassa, amikor elesik.

A javasasszony azonban lehunyta a szemét, és lassan visszaereszkedett a fekhelyére.

– Azt hiszem, inkább mégis maradok. Kint bizonyára nagyon szeles az idő.

Az amyrlin vakkantásszerű nevetést hallatott.

– Hallottam, hogy olyan a vérmérsékleted, mint egy halászmadárnak, aminek torkán akadt egy szálla. Sokan úgy vélik, jót tenne neked egy kis novíciaként eltöltött idő, bármennyire is túlkoros vagy hozzá. De én azt mondom, ha tényleg olyan tehetséges vagy, mint hallom, akkor megérdemled, hogy beavatott légy. – Megint nevetett. – Mindig is azon voltam, hogy megadjam az embereknek, amit megérdemelnek. Igen. Azt hiszem, rengeteget fogsz tanulni, amint a Fehér Toronyba érünk.

– Inkább tanulnám meg egy őrzőtől a kardforgatást – morogta Nynaeve. Nagyot, görcsöset nyelt. – Van valaki, akin szívesen kipróbálnék egy kardot.

Egwene szúrósan nézett rá. Vajon az amyrlinra gondolt – ami ostobaság lenne, amellet veszélyes is – vagy Lanra? Ahányszor csak megemlítette előtte az őrzőt, mindig rádörrent.

– Kardot? – így az aes sedai. – A kardokat sosem tartottam sokra. Még ha képzett vívó is lennél, gyermekem, mindig akadnak férfiak, akik épp olyan jól képzettek, csak még sokkal erősebbek is nálad. De ha kardot akarsz... – Felemelte a kezét. Egwene felhőrdült. Még Nynaeve szeme is kigúvadt. Egyszer csak, a semmiből, megjelent benne egy kard. Mind a pengéje, mind a markolata furcsa, kékesfehér színű volt, és valahogy.. hidegnek tűnt. – A levegőből teremtettem, a Levegő segítségével. Van olyan jó, mint a legtöbb acélpenge, sőt, a többségüknél még jobb is. Még sincs sok haszna. – A fegyver darabolókéssé változott. Nem zsugorodott: egyik pillanatról a másikra vált azzá. – Na ez például már jó valamire. – A kés köddé vált, a köd pedig lassan eloszlott. Az amyrlin üres kezét az ölébe fektette. – De mindkettő megformálása több energiát emészt, mint amennyit ér. Sokkal egyszerűbb, ha magaddal hordasz egy jó kést. Meg kell tanulnod, mikor használd a képességed, mint ahogy azt is, hogy hogyan. És hogy mikor jobb valamit úgy elintézni, ahogy bármelyik hétköznapi nő tenné. Halbelezésre hadd gyártsanak késeket a kovácsok. Ha túl gyakran, túl szabadon haszná-

lod az Egyetlen Hatalmat, könnyen előfordulhat, hogy túlságosan is megszereted. Az pedig nem vezet jóra. Kezdesz egyre többre vágni belőle, és egyre nagyobb lesz a veszély, hogy egyszer túl sokat szívsz magadba belőle. Annyit, amennyit még nem tudsz uralni. Az pedig kiégethet, mint egy kibelezett gyertyát, vagy...

– Ha már muszáj elsajátítanom ezt az egészet – vágott közbe hűvösen Nynaeve –, akkor szívesebben tanulnék legalább valami hasznosat. Ezek mind... mind... „Kavard meg a levegőt, Nynaeve. Gyűjtsd meg a gyertyát, Nynaeve. Most oltsd el. Gyűjtsd meg újra.” Piha!

Egwene behunyta a szemét. *Nynaeve. Kérlek. Könyörögöm, fogd már vissza magad egy kicsit.* Ajkába harapott, nehogy hangosan is kimondja.

Az amyrlin egy ideig hallgatott.

– Hasznosat – mondta végül. – Valami hasznosat. Az előbb kardra vágtyál. Tegyük fel, hogy egy férfi karddal támad rám. Mit tennék? Valami hasznosat, abban biztos lehetsz. Azt hiszem, ezt.

Egwene egy pillanatra mintha különös izzást látott volna az ágya túlsó végén ülő nő körül. Aztán sűrűsödni kezdett körülötte a levegő. Semmi különösét nem látott a környezetében, érezni viszont nagyon is érzett. Próbálta felemelni a karját. Épp csak megmoccant. Mintha nyakig kemény zselében ülne. Csak a fejét tudta mozgatni.

– Engedjen el! – csikorogta Nynaeve. Dühösen villogott a szeme, jobbra-balra csapkodott a fejével, a teste többi része azonban szobormerev maradt. Ezek szerint nem egyedül őt kötötték gúzsba. – Engedjen el!

– Hasznos, nem igaz? És az egész csak egy kis levegő – csevegett az amyrlin, mintha egy tál teasütemény fölött beszélgetnének. – Jó nagydarab férfi, izmos, és kardja van, de annyit sem ér vele, mint a szőrrel a mellén.

– Mondom, engedjen el!

– És ha úgy gondolom, hogy nem jó helyen van, akár fel is emelhetem.

Nynaeve dühödten rikoltozva próbált szabadulni, de lassan a levegőbe emelkedett, továbbra is ülő helyzetben. Végül már a plafont érte a feje. Az amyrlin elmosolyodott.

– Sokszor eltűnődtem, nem lehetne ezt valahogy repülésre használni. A feljegyzések szerint valamikor *tudtak* repülni az aes sedai-ok, a Legendák Korában, de az sajnos nem derül ki, hogy pontosan hogyan. Mindenesetre biztos nem így. Ezzel a módszerrel nem működik a dolog. Ha két kézzel, jól megragadsz egy ládat, ami annyit nyom, mint te magad, talán fel tudod emelni. Erősnek tűnsz. De magadat, akárhogy fogod is meg, nem tudod felemelni.

Nynaeve vadul tekergette a fejét, de nyaktól lefelé egy porcikája sem mozdult.

– A Fény égessen el, engedj már el!

Egwene nagyot nyelt. Remélte, őt nem emelik fel.

– Na szóval – folytatta az amyrlin. – Ott a nagy, szőrös férfi, satöbbi. Mégsem árthat nekem. Én viszont azt teszek vele, amit akarok. Miért is ne? Ha olyan kedvem van – előrehajolt, Nynaeve-re szegezte a pillantását; már nem tűnt

túl barátságosnak a mosolya –, akár fejfelé is fordíthatom, és elfenekelhetem. Így...

Az amyrlin hirtelen hátrarepült. Olyan erővel csapódott a falnak, hogy jó aszsznyit pattant vissza róla a feje. Aztán úgy maradt, mintha odaszegezték volna.

Egwene döbbenet bámult. Kiszáradt a szája. *Ez nem igaz. Csak képzelődöm.*

– Igazuk volt – mondta az aes sedai kissé erőlködve. Mintha nehezére esett volna lélegezni. – Mondták, hogy gyorsan tanulsz. És azt is, hogy csak úgy lánkol benned a harag, hajt, hogy minél gyorsabban kibontakoztathasd a valódi képességeidet. – Küszködve vett levegőt. – Nos, elengedjék egymást, gyermekek?

Nynaeve a plafonnál lebegett. A tekintete lánkol.

– Most rögtön elenged – csattant föl –, vagy különben... – ekkor hirtelen döbbenet ült ki az arcára. És kétségbeesés, mintha valami nagyon fontosat veszített volna el. Hangtalanul tátogott.

Az amyrlin felült, a vállát masszírozta.

– Nem tudsz még mindent, nem igaz, gyermekek? A minden századrészét sem. Nem is gyanítottad volna, hogy elvághattak az Igazi Forrástól. Továbbra is érzed, de annyi esélyed sincs megérteni, mint halnak a holdat. Ha eleget tanultál, hogy teljes jogú nővérré emeljünk, egyetlen nő többé nem lesz képes ezt tenni veled. Minél erősebb leszel, annál több aes sedai kell majd, hogy akarod ellenére pajzsot vonjon köréd. Nos, van már kedved tanulni?

Nynaeve becsukta a száját, vékony vonallá préselte az ajkait. Zord tekintettel állta a másik nő pillantását. Az amyrlin sóhajtott.

– Ha csak egy hajszálnyival is kevesebb lehetőség rejlene benned, gyermekek, a novíciasszonyhoz irányítanának, és megparancsolnám neki, hogy éleled végéig tartson magánál. De megkapod, amit érdemelsz.

Nynaeve szemei elkerekedtek. Kiáltásra nyílt a szája, de alig hagyta el a hang a torkát, már az ágyára is huppant, nagy puffanás kíséretében. Egwene összerezett. Igencsak vékony matracuk volt, alatta pedig kemény fa. A javasasszonynak azonban épp csak megfeszült az arca. Úgy maradt, ahogyan volt, ülve, mindössze áthelyezte egy kicsit a test súlyát.

– És most, hacsak nem kívánsz még némi bemutatót, elkezdhetjük a leckét. Vagyis inkább folytathatjuk.

– Anya? – szólalt meg Egwene elhaló hangon. Ő nyaktól lefelé még mindig moccanni sem tudott.

Az amyrlin kérdésen nézett rá, majd elmosolyodott.

– Ó, bocsáss meg, gyermekek. A barátnőd túlságosan is lekötötte a figyelmem.

Hirtelen újra tudott mozogni. Felemelte a karját, csak hogy lássa, tényleg képes rá.

– Nos, készen álltok? Hajlandóak vagytok tanulni? Mindketten?

– Igen, Anya – vágta rá gyorsan Egwene.

Az aes sedai Nynaeve felé fordult. Felhúzta a szemöldökét.

– Igen, Anya – mondta pillanatnyi habozás után, összehúzott fogakkal a javasasszony.

# BEHOLDER ÁRULISTA

A tavaly kipróbált kedvezményes vásárlási rendszer sikeresnek bizonyult. A postaköltség kiszámolása azonban időnként problémás volt, ezért 1999. április 15-ig az alábbi kedvezményes megrendelési rendszer érvényes termékeinkre. Az akció során nemcsak az összes könyvünk rendelhető meg kedvezménnyel, hanem egyéb kiadók kiadványai is. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnel két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. (Ez a kedvezmény csak azokra a könyvekre vonatkozik, ahol két ár van feltüntetve!)

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉGETEK VAN:

### 1. ZSETONNAL FIZETSZ

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

### 2. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

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

### 3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Vakító fény	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Magányos farkas	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)

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

<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Ezüsttövís	798 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft (76)	670 Ft (67)

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
Halálos örökség	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)
A vér szava	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)
Elveszett sors	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)
A klán törvénye	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Vérnév	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Anyá meséje	698 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK</b>			
Kítaszítottak	478 Ft	450 Ft (45)	400 Ft (40)

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

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEK SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft (67)	600 Ft (60)
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft (84)	750 Ft (75)

<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998 Ft	840 Ft (84)	750 Ft (75)
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	520 Ft (52)	410 Ft (41)
William Shatner: Delta Kutatás	798 Ft	670 Ft (67)	600 Ft (60)

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
<i>Diane Carrey: Kisértethajó (Star Trek)</i>	589 Ft	500 Ft (50)	470 Ft (47)
<i>Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)</i>	619 Ft	520 Ft (52)	490 Ft (49)
<i>Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Fényévek (Sci-fi antológia)</i>	690 Ft	580 Ft (58)	550 Ft (55)
<i>Fényévek II. (Sci-fi antológia)</i>	699 Ft	690 Ft (69)	560 Ft (56)
<i>Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)</i>	599 Ft	510 Ft (51)	480 Ft (48)
<i>Robert A. Heinlein: Starship Troopers</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 2.</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>Joan D. Vinge: Lost in Space</i>	649 Ft	640 Ft (64)	520 Ft (52)

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

<b>DRAGONLANCE SOROZAT</b>			
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: A múlt és jövő ura</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Találkozások</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Ikek hatalma</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Pusztulás</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)

<b>A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI</b>			
<i>Regnum hermeticum (Ars Magica novellás kötet)</i>	798 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
<i>Átkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Erión regék (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Jan van Boomen: Morgana könnyei (MAGUS)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Orson Scott Card: Végjáték 2</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Roland Morgan: Mágikus vihar</i>	749 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>David Drake: A tör</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)



<b>HATALOM KÁRTYÁI</b>		
<i>Alappakli (IV. kiadás)</i>		820 Ft (82)
<i>Chara-din visszatér kiegészítő</i>		600 Ft (60)
<i>Isteni Szövetség kiegészítő</i>		560 Ft (56)
<i>Ezüsthajnal</i>		600 Ft (60)

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

<b>HKK INVÁZÍÓ</b>		
<i>Khór földje (megjelenik március közepén)</i>		200 Ft (20)

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

\* Fajtanként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle.

Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.

\* Ha olyan Csillagképek vagy Invázió kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

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

**Címünk: Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134**

**A KEDVEZMÉNYEK 1999. ÁPRILIS 15-IG ÉRVÉNYESEK.**

# Ghalla News

63

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 március

## AZ EDDIG MEGALAKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

9101 Álomörzök	Jó	1993.11.23.	3821 Jerikó	Egy Főnix
9102 Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	1506 Kőféjű Beldor	Egy eltaposott quwarg
9103 Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	4709 Ithril	Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104 Viharlegió	Semleges	1994.01.27.	4540 Álomvirág	Egy tornádó örvénylő tölcésre
9105 Lélektisztító Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	3448 Darkseid	Egy halványan vibráló nyunyonyóvú vikócmajom
9106 Arany Magisztrátus	Fairlight	1994.03.27.	4116 Tour Wen	Varázskönyvből ömlő aranylő hatalom
9107 Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	1994.04.08.	1719 Tűztövís	Két kört formázó ezüst kigyó
9108 Naplovagok	Raia	1994.06.01.	4415 Edward a kíváncsi	Fehéren izzó tűzgömb
9109 Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	5300 Kársz	Egy tölgyfakoszorú
9110 Zan Rendje	Általános	1994.06.21.	2074 Harq al-Ada	Bézs alapon édeskes illatú haláslikoly
9111 Ördögi Kör	Dornodon	1994.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér
9112 Mesterek Bandája	Arnymano	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kincsekben dűskáló, vigyorgó Arnymano
9113 Pusztítás Profétái	Leah	1994.07.25.	5646 Grath Morphus	Egy kasza
9114 Pöröly Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy szűtásra emelt pöröly
9115 Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	3472 Dalamar	Egy Lélekmérlég
9116 Ördögi Kör	Leah	1994.09.05.	3149 Philatorix	Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya
9117 Hófarkas Klán	Általános	1994.09.14.	2271 Quetzalcoatl	Egy hófehér farkasfej
9118 Két Kard Testvérisége	Tharr	1994.09.19.	1375 Worm	Földbe szűrt kard
9119 Kvazárszikiák Népe	Troll	1994.11.07.	1931 Otoagak	Egy véres csatabárdot nyalogató Troll
9120 Változás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	5545 Harvester Agenor	Egy nekrofun-bonsai
9121 Szamócák	Általános	1995.01.04.	5551 Atomvillanás	Szamóca
9122 Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.18.	4761 Kazimir	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123 Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	3403 Ashkenor	Orthonat védelmező Jáde-sárkány
9124 MAFFIA	Gonosz	1995.01.27.	3112 Kova	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány
9125 A Korona Bajnokai	Általános	1995.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fonódó kigyó
9126 Aransárkány	Raia	1995.03.09.	3612 Babsaláta	Aransárkány
9127 A Pentagramma Testvérisége	Általános	1995.03.17.	3430 Yasmina	Lángoló Pentagramma
9128 Vénvörös Legió	Tharr	1995.04.10.	2183 Rodin fia Danair	Mindent elsőprő hőmpölygő armádia
9129 Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	2444 Fealefel Throm	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130 Idő Porczemei	Általános	1995.06.27.	2788 Kaqxar	Kaléidoszkóp
9131 Éjharcosok	Általános	1995.07.10.	1170 Rothdak a Megtorló	Éjfelete kadról vörös vércsepp csapódik a porba
9132 Csontribrigád	Általános	1995.08.02.	4822 Laza Padka	Mindent átható csapatszellem
9133 Smaragd Sasok	Alakváltó	1995.08.08.	3519 Roberto	Koponyák gyűrűjében átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134 Fény Testvérisége	Jó	1995.08.09.	4105 Avina	Fényt tükröző kristályvizű tó
9135 Mágia Öröksei	Gnóm	1995.09.21.	2932 Benedict	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136 Kerekorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	1724 Téla Oriens	Néhány, tengernyi sörben tartogró, és daloló alak
9137 Sheran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	2289 Askelson az Őrző	MOSOLYGÓ RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN
9138 Szeretet Vándorai	Elenios	1995.10.19.	2164 Gwyllyn	Csörelben mákrósázt tartó galamb
9139 Erdők Vándorai	Elf	1995.10.26.	3813 Banális Ájlbibek	Szellőjárta fűzfaliget a csillagos éj alatt
9140 Ördögi Kör	Dornodon	1996.01.26.	3026 Xeldor Dartin	Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér
9141 Igaz Barátok	Semleges	1996.04.17.	2370 Hantherni Larissa	Lelekben élő Igaz Barátság
9142 Údvahdsereg	Általános	1996.05.09.	4057 E-Sika-Ho	Idős asszonyt szopogódróbe segítő ifjú harcos
9143 Ordo Mutantum	Mutáns	1996.05.15.	5266 Jáde Egyszarvú	Nemesi díszekben pompázó Puhos Kópos
9144 Sziklaöklök	Kobudera	1996.12.02.	1328 Febster	Egy kolostort védelmező Jáde-sárkány
9145 Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aransárkány	Egy tűzförgetegből kilépő ember
9146 Vértestvérek	Általános	1996.12.27.	5089 Kék sequator W.D.	Sírkövén fekvő vörös rózsza
9147 A Kőosz Lordjai	Gonosz	1997.05.06.	1701 Zanarchista	Predára leső drónkeselyű
9148 Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	3833 Halálhozó Leoford	Egy koponya, mely szemüregében haláltusádát látod
9149 Mélysötét Vándorai	Elf	1997.05.15.	3429 Faithful Tanthalas	Egy csillogó szemű obszidián pók
9150 Ars Magica	Általános	1997.05.30.	2849 Qusaimóddó	Egy mágius viharban meditáló varázsló
9151 Ghalla Gyermekei	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZ jel
9152 Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153 Arnyemenők	Arnymano	1997.11.19.	5273 Khis Pisock	Arnymano feje felett tündöklő glória
9154 A Földelem Urai	Tharr	1998.04.28.	5491 Rótszakállú Guta	Izzo magmából előtörő gránit monolit
9155 Fekete Druidák	Sheran	1998.06.24.	5147 Darochaar	Bíborhold előtt álló trikornis herceg
9156 QUWARG	Általános	1998.07.28.	2884 Venom	Egy acélkolosszust kibelevő vicsorgó QUWARG
9157 A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét fellegeken áttörő dicsfényt körbeálló alakok
9158 Feminin Galeria	Általános	1999.02.23.	3176 Silina	Óriás bilborchidea



# HELYTARTÓI AUKCIÓ

Nos, lezárult a VIII. – és minden valószínűség szerint hosszú időre az utolsó – kalandozók számára kiírt aukción. Sajnos nagy érdektelenség kísérte az árverést, mindössze 84 licit érkezett, melyek közül több is érvénytelen volt. Egyes tételek annyira alacsony áron keltek el, hogy az Aukciós Ház veszteségként könyvelhette el a tranzakciót. Mindezek arra a döntésre kényszerítettek bennünket, hogy bizonytalan ideig szüneteltessük a hasonló árveréseket. Legközelebb csak akkor kerül sor hasonló aukcióra, ha a kalandozók tömegesen jelentik be rá az igényüket. Bízom benne, hogy ez mihamarabb bekövetkezik, addig is nézzünk egy-két érdekességet a VIII. aukcióról!

- Legtöbben, szám szerint tizenegyen, a mágia tekerésére licitáltak, de hasonló érdeklődés kísérte a Tyrkiai mászógépet, a tudás gyöngyét és az élő hegyi rákot is.
- Legdrágábban elkelt tételünk ezúttal a tudás gyöngye volt 1215 arannyal.
- A xirnox szívekre és a lótusz főzetekre csak egy-egy licit érkezett, azok is érvénytelenek voltak.
- Összesen 10 érvénytelen licit érkezett, amiből hét nyertes lehetett volna, csak hogy a licitálóknál nem volt meg a szükséges pénz.

További kellemes kalandozást kíván önöknek az Aukciós Ház és szerény alügynöke:

KRAPIXLON TIHAMÉR

Hagyományainkhoz híven ismét közzéteszünk egy összesítő táblázatot a licitekről.

(A számok a licitált összegeket jelentik; a **vastag betűvel** szedett áron keltek el az egyes tételek. A **dőlt betűvel** szedett árat a vásárló nem tudta (volna) kifizetni.)

1. **56**, 21
2. **200**, 112, 63, 18
3. 343, **200**, **150**, 101, 83
4. 789, **500**, 166, 90, 50
5. **400**, 125, 59, 50
6. **256**, 166, 5, 2
7. 211
8. **400**, 250, **106**, 103
9. **389**
10. **611**, 311, 300, 202, 155, 126, 119, 111, 52
11. **152**, 75, 6
12. 111
13. **305**, 222
14. **666**, 612, 333, 300, 200,
15. **322**, 1
16. **172**, 11
17. **907**, 800, 500, 444, 225,  
400, 300, 200, 185, 50, 40
18. **500**
19. 1256, **1215**, 1214, 688, 412, 346, 303, 20
20. 1222, **800**, **678**, 600, 517,  
376, 163, 156, 152, 1

## Internetes licit statisztika – 1999. február 16.

- A licitre összesen **4173 tétel** érkezett, ebből eddig 3240 elkelt, 602 pedig visszakerült eredeti tulajdonosához.
- Az eladások összértéke **772720 arany**.
- Összesen **1093 karakter** vett részt a liciten. **842 vevőnk** és **766 felajánlónk** volt.
- Eddig **270 féle tárgy** került fel.

### LEGDRÁGÁBB TÉTELEINK:

- 1 db szívkereső 5101 aranyért
- 1 db szívkereső 5012 aranyért
- 1 db fpi formázó minta 3252 aranyért
- 1 db mágusköpeny 3250 aranyért
- 1 db Rughar gyűrűje 3103 aranyért
- 1 db pengepajzs 2900 aranyért
- 1 db mágusölő 2850 aranyért
- 1 db nekrofun medál 2815 aranyért
- 1 db mágusölő 2600 aranyért
- 1 db vascarai csizma 2514 aranyért

### A LEGNÉPSZERŰBBEK AZ ELADOTTAK KÖZÜL:

- 110 tétellel: kaja
- 97 tétellel: obszidián karkötő
- 90 tétellel: réz papi karkötő
- 90 tétellel: galachmit
- 86 tétellel: ezüst papi karkötő
- 74 tétellel: pular kristály
- 70 tétellel: thargodan esszencia
- 68 tétellel: shinai gömb
- 67 tétellel: umbatari karkötő
- 63 tétellel: remákszív

# TF VARÁZSLATOK

Ígéretünkhöz híven minden számban kicsit részletesebben foglalkozunk a TF varázslataival.

- A varázslatok leírásánál az „Isten” mező azt jelenti, hogy mely istenek adják meg a varázslatot isteni küldetések teljesítéséért. L=Leah, D=Dornodon, R=Rafa, E=Elenios, S=Sheran, T=Tharr, F=Fairlight, C=Chara-din.
- Ha egy varázslat leírása a varázslat szintjére hivatkozik, akkor az a következőképp számítható ki: Papi varázslat: papi rang + teológia/3 + jellembónusz
- Ahol a jellembónusz: jóknál egy 1–6, gonoszoknál egy 1–5 közötti érték, a jellem függvényében. A 777-es jószág és 666-os gonoszság ezenfelül +2-t ad ehhez a bónuszhoz. A papi karkötők 1–5 közötti bónuszt biztosítanak.
- Rúnavarázslat és pszi képesség: (szakértelem+1)/2
- *Talán ide kívánczokra még egy nagy títok, a teológia és taumaturgia fejlődéséket, de erről csak akkor lehet szó, ha a Krónika példányszáma tovább emelkedik :).*

## ÉBER KAKUKK (3. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** RSTFC

**Hatóidő:** kör elejéig

**TVP:** 0

**VP:** 6

**Használat:** V 3

Az éber kakukk a tőled lopni próbálók lopás szakértelmére -5-öt ad. Hogy jobban érthető legyen, ez nagyjából mit is jelent, egy rövid fejtegetés a lopásról. Az alap lopásérték:

lop = lopás szakértelem + 1 - 2/3 \* az áldozat szintje + módosítók

**Lehetséges módosítók** (a teljesség igénye nélkül):

- láthatatlan tolvaj +5
- lakott terep -3
- árnymanó KT tagja +2
- szent liget -3
- varázslat (éber kakukk, stb)
- őrző lény (lénytől függ)
- lopott tárgy arany értékétől függően (min. 7 arany érték esetén -4, min. 10 arany érték esetén -8, stb., de ez csak az egyedi tárgyra vonatkozik, tehát 100 db madártoll lopása esetén nincs módosító)
- arany: felezi az esélyt, a fenti módosítók után
- KF-elt tárgy (csak KT képességgel!): felezi az esélyt

Amennyi „lop”, annyiszor 10% esély van a sikerre, de maximum 80-90% (ehhez jöhet 20-as lopás felett minden 10 lopásonként +1%). Ha valakinek nincs lopás szakértelme, a siker esélye mindentől függetlenül 20%, ha Fairlight lopj aranyat küldetését teljesíti, a siker esélye minimum 10%.

**MEGJEGYZÉSEK:** Hogy a varázslat kicsit népszerűbb legyen, eltöröltem a TVP költségét (ugyanaz igaz az éber vadászutujára és a planetáris ördémonra is).

Mint minden kör elejéig tartó varázslatot, ezt a kör folyamán bármikor felrakhatod, és attól kezdve következő kör elejéig megszűnik. Ez azt jelenti, hogy nem kötelező kör végén elmondhatod, elvárásolhatod akár a kör elején is, ha attól félsz, hogy nem marad rá elég VP-d!

## AURALÁTÁS (4. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LREC

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** 5

**VP:** 8

**Használat:** V 4

Az auralátással olyan kalandozók nevét és karakterszámát is megtudhatod, aki egyébként nem mutatkozik be, mert agresszív, harcoltak egymással, te láthatatlan vagy, vagy esetleg éppen lopsz tőle, és ezért nincs alkalmatok egy baráti kifizogásra.

## GYÓGYMÓGY (5. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** RESTF

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 6

**Használat:** V 5, illetve gyógyító totem esetén EK 116 <életerő> 5.

Vitathatatlanul a TF legnépszerűbb gyógyító varázslata, olcsón, komponens nélkül sokat gyógyít, egyetlen hátránya, hogy magasabb szinten már nem fejlődik tőle a teológia az alacsony varázslási költség miatt. A gyógymógy D4 \* szint életpontot gyógyít, maximális hatásfokát már a 10. szinten eléri. **MEGJEGYZÉS:** a gyógymógyot labirintusban is használhatod, sőt, ha van FGY-d, az automatikusan a gyógymógyot használja, ha labirintusban vagy. Ha nincs elég parancshelyed a sok gyógymógy elmondásához, de van bőven VP-d és tudod, hogy sok ÉP-d fog hiányozni, jó trükk lehet útközben beugrani egy régi labirintusba, felgyógyulni, és rögtön kijönni.

## TOLVAJSZEM (2. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** D

**Hatódó:** 1 kör

**TVP:** 0

**VP:** 8

**Használata:** V 2

A varázslat korábbi verziója (1 kalandozóra/fajra hat) túlzottan használhatatlan volt, ezért a tolvajszemet 1 körig tartó varázslattá tettem, nem kell paramétert megadni, mindenkinek a hátizsákját végiglesed, akivel csak találkozol, sőt, annak is, akitől lopni próbálsz! A TVP költség is megszűnt, viszont a VP költség 5 helyett 8 lett (de ez sokak szerint nagyobb előny, mint hátrány...).

**MEGJEGYZÉSEK:** a tolvajszem sorban megy a tárgylistán, minden tárgynál, amely értéke legalább 1 arany, és nincs beKF-elve, van 50% esély, hogy megjelenik. Összesen 4-8 tárgyat lehetsz így ki. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy röviden írjak arról, hogyan tárolja a TF a tárgyakat. A tárgyak egy listában vannak elhelyezve. Ha mondjuk van 20 féle tárgyad, és a listában a 2.-at eldobod, akkor lesz egy üres hely a listában. Ha legközelebb tárgyat szerzel, akkor az ide fog kerülni, a 2. helyre. A karakterlapon persze a tárgyakat típus szerint rendezi, de az azon belüli sorrend az, ahogyan a listában vannak. Ezt csak azért írom le, mert sokszor kérdezték tőlem, hogy vajon mitől függ, hogy milyen sorrendben jelennek meg a tárgyak a karakterlapon.

## ALKÍMIA (7. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDF

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 3

**VP:** 7

**Használata:** V 7 <tárgy> <mennyiség>

Emlékszem, annak idején az alkímia kedvenc varázslatom volt, mert állandóan túl volt terhelve a karakterem, és városi teleport nem lévén, 10-20 fordulónként egyszer, ha betévedtem a városba. Alkímizó karakterem már a kezdetek kezdetén több pénzzel szaladgált emiatt, mint alkímizni nem tudó karakterem, aki egyszerűen csak eldobálta a felesleges szemetet. Az alkímizás minden kényelme mellett egy városi teleportáló karakter számára két hátránya van: a TVP költség, és az a bizonyos 10% esély, hogy az alkímizás eredménye egy marék homok lesz. A TVP költséget az ő számukra csökkentettem 5-ről 3-ra. A 100 darab madártollból pedig továbbra sem alkímiával érdemes aranyat csinálni.

**MEGJEGYZÉS:** Az alkímia varázslatot később az alkímizó üst nevű varázstárgy kiválóan helyettesíti, ugyanis nemhogy nem kerül TVP-be a használata, de hibázni sem hibázik. Persze, az alkímizó üst megszerzése nem egyszerű feladat.

Átkozott tárgyat (pl. szopókő) alkímiával sem lehet átváltoztatni.

## VÁMPIRIZÁCIÓ (1. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDTC

**Hatódó:** köv. harc

**TVP:** 5/0

**VP:** 8

**Használata:** V 1 <isméltés> <min. sebzés>

A vámpirizációt akkor fogod használni, ha a jobbkezes fegyver első ütésével legalább <min. sebzés>-t okozol. Ha nem adsz meg 3. paramétert, akkor minden esetben használsz. A vámpirizációt max. <isméltés> számszor (ami maximum 9999 lehet) újra felrakod az olyan harc végén, amikor használtad, ilyenkor nem költesz el TVP-t.

Az vámpirizációval szerzett gyógyulás képlete:

osztó = 10 - szint/4

ha osztó < 5, osztó = 5

gyógyulás = sebzés/osztó + 1

Mint látható, a vámpirizáció maximális határfokát – az okozott sebzés 20%-kának gyógyítását – 20-as szinten éri el.

**MEGJEGYZÉSEK:** A vámpirizációt sokan irigylik, akiknek az istene ezt a varázslatot nem adja meg. Azonban a torta nem annyira finom, mint amilyennek látszik: ha a vámpirizációd még nem maximális határfokú, vagy ha nincs elég varázspontod, vagy ha nem harcolsz elég nagy szörnyekkel, akkor a vámpirizáció határfoka jócskán alatta marad pl. a gyógymógnak.

A vámpirizációt varázslatot tudja a vámpírtör és a vámpírkard nevű varázsfegyver, ezenkívül a csatorna túlloldalán van egy labirintus, ahol bárki megtanulhatja.

## ÁLDOMÁS (6. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** DRTC

**Hatódó:** köv. harc

**TVP:** 5/0

**VP:** 5

**Használata:** V 6 <isméltés> <szint>

Az áldomás varázslat +4 támadást ad, és a vámpirizációhoz hasonlóan, automatikusan megújítod maximum <isméltés> számszor. Harmadik paraméterként megadhatsz egy szintet, ha ennél alacsonyabb szintű szörnyrel harcolsz, akkor arra a harcra az áldomás „kikapcsol”, és így a harc végén sem kell megújítanod. Kalandozók ellen az áldomást mindig használsz.

**MEGJEGYZÉS:** Hiába adod ki az áldomást akár 9999-es isméltés számmal (és ez vonatkozik a vámpirizációra is), ha elfogy a varázspontod, akkor az áldomás elmúlik a legközelebbi alkalommal, amikor megújítanád, és legközelebb újra ki kell adnod a parancsot.

# A KT-SZAVAZÁS VÉGEREDMÉNYE

*Február 15-én megtörtént a legutóbbi szavazás értékelése, és mint arról már röviden tájékozódhattatok a játékvezetői üzenetből, megszületett a végeredmény. Először is, rövid emlékeztetőül, hogy miről is szavaztunk...*

A KT képességek némelyikének köszönhetően a TF játék-egyensúlya felborult, és egyre több játékos kérte, hogy valamit tegyünk a rend helyreállítása érdekében. Az alábbi négy lehetőség született:

1. Maximalizáljuk az egy körben regenerálható TU-t MXTU/7\*2-ben.
2. Megszüntetjük azokat a KT képességeket, amelyek erőforrásra tudják a TU-t konvertálni.
3. Megszüntetünk minden KT képességet.
4. Minden marad a régiben.

*(Részletesebb magyarázatot ld. ezekről az 1999. januári Krónikában.)*

Természetesen még fel lehetett volna vetni 5., 6., stb. lehetőségeket, bonyolultabb, sokkal kevésbé átlátható módosítási javaslatokkal, de úgy éreztük, hogy a helyzetet legjobban csak egy jól átlátható, egyszerű, de globális döntéssel lehet megoldani.

## A SZAVAZÁS VÉGEREDMÉNYE

	1.	2.	3.	4.
Elsősorban:	235 (171)	190 (146)	70 (42)	175 (151)
Másodsorban:	227 (181)	269 (189)	55 (40)	114 (97)
Harmadsorban:	166 (123)	176 (146)	126 (89)	194 (147)
Negyedsorban:	41 (34)	26 (23)	411 (333)	184 (115)

A fenti táblázatból leolvasható, hogy elsősorban hányan szavaztak az 1., hányan a 2., hányan a 3., és hányan a 4. megoldásra. Utána látható, hogy kinek mi volt a véleménye a másodlagos, harmadlagos és negyedleges alternatíváról. A zárójelben az olvasható, hogy a szavazók közül hány volt KT tagja.

Ha valaki csak SZV 1-gyel szavazott, azt is elfogadta a program, 1000-nek értelmezte, és persze a 3333 is működött, ekkor mind a négy helyiértéket a 3-as oszlopot növelte.

Mint látható, a nyertes az 1. opció, azaz a TU regenerálás maximalizálása, 235 szavazattal, a bizonyos képességek eltörlése (190 szavazat) és maradjon minden a régi-ben (175) szavazat nagyjából ugyanannyi volt, viszont másodsorban sokkal többen támogatták a 2-est, mint a 4-est. Mint várható volt, kevesen szavaztak az összes KT képesség megszüntetésére (70).

Kiderült az is, hogy nincs arról szó, hogy a nem-KT tagok szavaztak meg valamit: a KT tag-nem-KT tag arány nagyjából ugyanannyi volt mindenhol, sőt, főként a KT tagok szavaztak.

Mit jelent a szavazás eredménye? Március 1-től minden olyan KT képesség, amely a TU regenerálást növeli, vagy

akár valamilyen feltételtől függően, kör közben ad plusz TU-t (pl. árnymanó KT), maximum annyi TU-t adhat pluszban, mint amennyit normálisan regenerálnál. Kérem mindazokat, akik eddig 8-10 TU-t regeneráltak, és márc. 1-től csak 2-4-et fognak, ne bombázzanak levelekkel, miszerint az ő TF-es karrierjük csődbe ment, és vegetáriánusok lesznek vagy világgá mennek, esetleg abbahagyják a játékot: hamarosan rá fognak ébredni, hogy egy karakter képes akkor is létezni, ha nem jut tetszőleges mennyiségű TU-hoz. Azt hiszem, annak sincs értelme, hogy valaki a szavazás eredményén felbuzdulva, rögtön írjon egy levelet, hogy szerinte mégis inkább mit kellett volna csinálni, a játékosok többsége már döntött, hogy mit szeretne, demokratikus szavazással. Megértjük persze, hogy bármi is a változás, annak valaki nem fog örülni, de ez így van már Ádám és Éva óta.

Viszont! Minden KT vezető benyújthat egy levelet, amelyben:

1. kérheti képessége pontértékének módosítását.
2. kérheti képessége módosítását.
3. kérheti képessége lecserélését.
4. leírhatja maximum 3 másik KT-képességről, hogy szerinte ott miért fog még mindig kilógni a lóláb a változtatások mellett is, és mit kellene tenni a „gatyába rázás” érdekében.

Csak és kizárólag a KT-vezetők írjanak egy ilyen levelet, és legkésőbb április 30-ig küldjék el címünkre! A levél elküldése előtt kérjük ki a KT tagságának a véleményét, a tagok önállóan ne írjanak külön ilyen levelet. A levélen szerepeljen a KT és a KT-vezető neve és sorszáma. Erre a levélre azért van szükség, mert nyilvánvaló, hogy szükséges néhány apróbb változtatás is a megváltozott környezetben, és ehhez a ti segítségeteket szeretném kérni. A leveleket április végén elbíráljuk, de: KT-képességet csak nagyon indokolt esetben engedünk lecserélni (pl. a Viharlegió külön képességből kifejlesztette, hogy a Tudati lenyomat helyett a Tudati gerjesztés legyen meg neki – ennek nyilván nem sok értelme van az új szabályok szerint); és olyan képesség pontértékét nem módosítjuk, amelyet a KT már legalább 1 éve használ.

A könnyebb feldolgozás érdekében a KT-vezető írja le, hogy milyen képességei vannak a KT-nak, melyiket mikor fejlesztették ki, és hány pontos képesség volt (ha tudja).

Reméljük, hogy a lehető legkevesebb változtatással a lehető legnagyobb mértékben sikerül jobbá tennünk a játékot.

TIHOR MIKLÓS

# A PAPI MÁGIA HATALMA

– Végre! – kimerülten rogytam a földre, ez a csata minden erőmet fölemészttette. Az a nyavalyás szörnyeteg kis híján végzett velem. Képtelen vagyok akárcsak megmozdulni is, nem hogy bekötözni a sebeimet. Pedig van belőlük bőven. A bal karomat már csak néhány foszladozó bőrcafat tartja a helyén, a mellkasomból jó tenyéryni darabot téptek ki a dög karmai, az arcom szinte csikokra van szagatva, az egész testemen mindenütt kisebb-nagyobb sebek. Nincs erőm, nincs erőm mozdulni, nincs erőm még ahhoz sem, hogy legalább a vérzést csillapítsam.

Lassan valami kábulatféle kerít hatalmába, arra gondolok, nemsokára elvérzem, és meglátom majd őt, a hatalmas Leah-t, akit eddig híven követtem. Még néhány perc, és végre megtapasztalom mindazt, amiben eddig csak hittem. Imádkozni kezdtem hozzá, adjon nekem erőt, hogy méltósággal lépjek át a birodalmába, ne engedje, hogy a feltámadó életosztón holmi sikoltozásra kényszerítsen.



Valami nincs rendben. A szent szimbólumom hideg és fénytelen. Nem érzem azt a békét és nyugalmat, ami mindig elárast, ha imádkozom hozzá. Leah nem figyel szavaimra! Elfordítja tőlem orcáját, és nem fogadja könyörgésemet.

Nem halhatok meg, így nem, még nem! Meg kell tudnom, miért fordult el tőlem az én istenem!

Kétségbeesésem erőt adott, megpróbáltam feltápaszkodni, de nem sikerült. Újra és újra próbálkoztam, mindhiába. Am ahogy kapaszkodó után tapogatózva megragadtam egy bokor lecsüngő ágait, furcsa dolog történt. Megéreztem az ágakban lüktető életerőt, tudatomban pedig jól ismert, jéghideg hang dörrént:

– Érted már, ostoba halandó?

És igen, értettem. Leah nem fordult el tőlem, de még nem enged meghalni.

Élnem kell, mert tervei vannak velem, itt az élők között. Megtanított hát egy újabb varázslatra, amelynek igéi

immár ott lapulnak az elmémben, csak ki kell mondanom őket. Ép karommal görcsösen markoltam az ágat, és motyogni kezdtem a szavakat. Végre kimondtam az utolsó szótágot is. Érzem, hogy a kezem, a karom egyre hidegebb, a szívem dobogása pedig lassan átveszi a lüktetés ütemét. Biztosan elrontottam a varázslatot, valamelyik szót eltevesztettem. Végem van. Nincs erőm újra kezdeni. Hirtelen úgy éreztem, villám csapott belém. Majd újra és újra. A szívem iszonyú sebességgel kezdett verni, a szemem elé vörös fátyol hullott, megpattant néhány hajszálér. Vér ize a számban, a testem görcsösen megfeszül, kis híján elharaptam a nyelvem. Nem voltam felkészülve ekkora adag nyers energia befogadására. Ehhez képest a vámpirizáció sokkja gyerekjáték.

Elájultam.

Most itt ülök, teljesen „épen”, még sebhelyek sincsenek a testemen. A bokor, ami alatt feküdtem, megfeketedett csonk csupán.

Igaz hát, amit az ősök regéltek, aki erős az ő hitében, azt maga a természet gyógyítja, önmagát sem kímélve. Hála néked, Leah, és néked is, Sheran, amiért megengeded gyermekednek, hogy életét adja értem, a kitaszított tündéért!

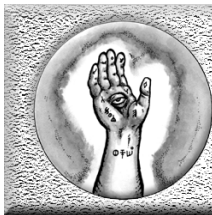
MUFFALÓ BILL (#2398), Leah inkvizitora

## RENDRAGYÓ STATISZTIKÁK

Ezúttal néhány különleges statisztikával szeretnénk a kíváncsi TF játékosokat meglepni! Az adatok 1999. február 18-i frissességűek.

A TF-en összesen 543 tárgy, 225 varázslat, 282 szörny, 168 KT-képesség, 95 labirintus és 447 isteni küldetés van február 18-án. A program szövegei összesen 2.1 Megabyte-ot tesznek ki, ami 2.2 millió leütés – ez nagyjából egy 7-8 kötetes regényciklusnak felel meg. A fő program, amely a TF-fordulókat hozza létre, 107195 programsorból áll, és mérete mindössze 602 Kilobyte – ennek oka, hogy a program Borland C++ segítségével, DOS alatt készült és készül, nem pedig Windows alatt – Windows mellett a TF-program sokkal nagyobb és lassabb lenne, és persze ugyanazt tudná, mint most. Az egyéb segédprogramok (és ide tartoznak az adatbázis kezelőktől kezdve a statisztikai programokon keresztül egészen a szövegindexelőig minden) összesen 2.2 Megabyte-ot tesznek ki. A TF adatbázisainak mérete (térkép, játékos és karakter adatok, KT-K, varázslatok meg minden) összesen 45 Megabyte.

TIHOR MIKLÓS



# A múlt mágosai

– Gumiembőr, gumiembőr, mi van a mellyeden?

– Halkbaban, Giak! Fáj a fejem – válaszolta Waherf és bizonytalanul düllöngelve maga mögött hagyta a trollt. Hatalmas barátja azonnal utána sietett. Tegnap este versenyt ittak, és szokás szerint az alakváltó veszített. Amint a troll utolérte a férfit, tekintete ismét a tetoválásra tévedt.

– Naa, gumiembőr! Mond má' ee! – kérlete Giak, mint egy mesére éhes gyermek.

– Jól van, de csak akkor, ha utána békén hagysz! Úgy tizenöt évvel ezelőtt történt. Egyik régi barátommal, Bodinnal éppen hazafelé tartottunk a kocsmából... – kezdte az alakváltó, immáron sokadszor különös történetét. Az évek során néha hozzátett, néha kihagyott valamit; Giak legnagyobb öröme, aki megunhatatlannak találta a csodálatos mesét és szinte minden nap elmondatta barátjával.

A sötét árnyék hangtalanul suhant át az ősi oszlopok között. A kriptákból kiáramló mérges gőzökben alakja elmosódott, szinte láthatatlanul tette meg a találkozóhelyhez vezető utat. Egy közeli dohos sírkamrához lépett. Néhány furcsán kimért mozdulatot tett és halkán elszuttogott egyetlen szót az ősi mágia nyelvén. A vastag, nyálkás koszréteg alatt valami halvány, zöldes fénnel felderengett, majd azonnal ki is hunyt. A kripta ajtaja lassan, nyikorogva felnyílt. Az árnyék belépett az öreg épületbe és elindult lefelé a nedves csigalépcsőn. Mire az ajtó becsukódott mögötte ő már a kripta alatti nyirkos, csúszós folyosón tartott célja felé. A lelken elhatalmasodó pánik egyetlen külső jeleként kissé megremegett. Félt... egyre jobban félt! De még mielőtt teljesen hatalmába kerítette volna a félelem, erőt vett magán, áttört a gyávaság hálóján és továbbhaladásra kényszerítette testét. A folyosó végén egy vörös ötszög világított. Nem először járt már itt, tudta, mit kell tennie, mégis ideges volt. Nem a „ház” gazdájától félt, hanem volt mestere mondanivalójától. Tudta, hogy fontos, nagyon fontos ügyről lehet szó, ha éppen most, a háború közepén hívta őt. Ráállt az ötszögre és kimondta az utolsó varázsigét, majd egy villanás kíséretében eltűnt.

– Itt vagyok, mester – vetette hátra csuklyáját, ami arcát takarta.

A rövid, szőke hajú, fiatal varázsló kérdően nézett maga elé, oda ahol mestere és leghűségesebb tanítványai ültek.

– Ül le! – mondta némi hallgatás után az öreg varázsló.

Ősz hajszálai, rideg, szürke szemei még akkor is könyörtelenen külsőt kölcsönöztek volna neki, ha arcát nem borítják sebhelyek.

– Ül le közénk, Banedon! – ismeltelte meg türelmetlenül.

A fiatalabbik szép lassan leült, miközben körülnézett a teremben. Olyan érzése támadt, mintha utoljára látta ezt a helyet. A fekete márványépületet, melyet a föld alá építettek, évszázadok óta átjárta a feketemágia hatalma. Most mégsem érezte a falakból áradó fagyos gonoszsgát, mint máskor, csak egy egyszerű, hétköznapi szobának tűnt számára a szentély. Az egyik sötét sarokban mocorgott valami. Banedon szemét erőltetve ki tudott venni néhány ketrecbe zárt rongyos alakot.

– Kik azok a roncsok ott? – kérdezte.

– Komponensek – morogta félhangosan az öreg mester, majd hangját felemelve folytatta. – Mind itt vagyunk, ideje hát, hogy elmondjam miért hívtalak ide titeket. Nemrégiben belenéztem a jövőbe... A jövő nem hoz mást, csak halált és pusztulást – kiáltotta. – Egyetlen esélyünk van. Ha megszálljuk ezeket a kalandorokat, a jövő nagy túlélőit, életben maradhatunk. Amikor eljön majd az idő, átvesszük a hatalmat a testük és Ghalla felett! A háború az egész világ veszítet fogja okozni. A tisztítóúzt után azonban marad néhány szerencsés, új és mégis régi istenek fognak megjelenni, a mágia hatalmasabb lesz, mint valaha, és mi is hatalmasabbak leszünk! Megkerestem a jövő túlélőit, hogy varázslataik, segítségével őrizzék lelkünket, míg újra erősek leszünk és akkor visszatérünk, mint a múlt mágosai.

– Szóval így történt. Soha nem tudtuk meg, milyen sötét erők áldozatai lettünk, és hogy milyen csoda folytán menekültünk meg. Csak ez a jel maradt – mutatott Waherf a tetoválásra, azzal a mozdulattal, amit már sokszor tett meg története elmesélése közben.

A jel – egy koponyát a csőrében tartó varjú – mintha csak erre várt volna, hirtelen felizzott. Az alakváltó teste görcsbe rándult, a földre rogyott és nem mozdult többet. Giak Leah papja volt, tudta, mi a halál. Érezte, ahogy barátja lelke elhagyja testét. Istene segítségével még egyszer beszélni akart vele, de mielőtt megtette volna, az alakváltó felkelt.

– Gumiembőr, ezt hogy csinátad?

– Az én nevem nem gumiembőr, hanem Banedon – válaszolta ridegen az alakváltó.

Vangorf gróf nemrég jutalmazott meg egy kobuderát a szvő-ektoplazmáért és éppen pihenni tért volna szobájába.

– Miért zavarsz, lidérc – förmedt rá a gróf az ajtonállóra.

– Bocsáss meg, de ha megfigyeléseim pontosak, megtörtént az, amire évek óta vár. – A gróf korához

cseppet sem illő fürgeséggel rohant le a hosszú lépcsősoron és szinte betörte a laboratórium ajtaját. A lidérc pánikszerűen szuhantak el a gróf útjából a szoba különböző sarkaiba. Vangorf megállt a legnagyobb asztal előtt és vizsgálni kezdte az egyik lombikot, melyet vezeték kötött össze különböző kémcsövekkel, amikben furcsán, természetellenesen fortyogott valami. A gróf arcán megjelent egyik ritka, őszinte mosolya. Sikerről Évekbe telt, de sikerült. Ha lassan is, de visszatérnek mint a múltban, úgy a jövőben is felépülnek a fekete márványtoronyok. Eljön az idő, amikor újra a csőrébe veszi a kopnyát a varjú.

Vangorf elindult feléle a lépcsősoron, a labor felé, ahol vártak rá különböző testekbe bújt társai. Az elmúlt hetek alatt többségük újjáéledt. Azonban néhányuknak még kell egy kis segítség a visszatéréshez. A gróf leért a laboratóriumba és keresztülvágott az immár porosodó kémcsövek között. Mormolni kezdett a mágia nyelvén. Nagyon nehezen ment, hisz már nem volt fiatal, és rég nem használta e csodálatos tudományt. Még jóval a világégés előtt érintkezett a hatalommal utoljára, amikor megidézte lidércszolgáit. Hosszú ideig nem gyakorolhatta varázslásait különben az ezüst mágusok felfedezték volna. Még Symbul halála után sem akarta használni egyre jobban megcsappanó erejét, tartott a Boraxot körülvevő mágusoktól. Sokat dolgozott, hogy a szvó-ektoplazmák felhasználásával segítse társai visszatérését. Így már nem is maradt ideje a mágiára. Harmaszorra sikerült csak megformázni a mágikus rúnákat, és megtalálni a helyes kiértést, de a padló alatti rejtett lépcsősor végén már hibátlanul mormolta az utolsó titkos ajtót nyitó varázslatot. A termet, ahová érkezett, fekete márványoszlopok tartották körben, így a szentély közepén egy kerek tér alakult ki, ahol a padlón vörösen izzott egy pentagramma. A fény feléle száguldott a levegőben, és a plafonra is felvillant az ötágú csillag pontos mása. Vangorf néhány percig lenyűgözve figyelte az eseményt, fejét lehajította a látvány előtt. Életében először egy apró könnycsepp csordult ki a szeméből és halkán a földre hullt. Mikor felnézett, már körülötte álltak fekete csuhás társai.

– Köszönjük neked, Vangorf. Kitartásodnak hála, rendünk megmenekült a pusztulástól – mondta a kobudera testbe bújt mester. – Neked itt kell maradnod a váradban, és folytatnod kell a munkádat többi társunk kiszabadításáért. Én és tanítványaim elindulunk, felépítjük a Holló rend új tornyait és előkészítünk mindent, hogy amikor mindannyian visszatérünk, hatalmunkat megszilárdíthatjuk. Banedon, te szolgáladdal híruól viszed e világ minden lakójának érkezésünket, hogy újra sutto gva és félelemmel ejtsék ki rendünk nevét.

– Fuss, Giak, fuss! – hallottra a troll a háta mögöl, miközben egy bíborgörényt rúgott fel futtában. Rohant tovább az életéért, egyre mélyebbre az erdőben.

Az ágak felszaggatták ruháját, testét rengeteg seb borította. A következő pillanatban már repül a robbanástól,

amit igazából a bíborgörény érzett meg. Giak feltápázkodott. A homlokából a szemébe csorgott a vér, orrát az égett hús büze szavarta. Tovább rohant, nem akart úgy járni, mint a csörny. Tudta, hogy Wa herf kergeti, de ez nem az a gumiembör volt már, akit ő megismert.

Két hete dolgozott a megváltozott gumiembörnek. Nagyon furcsa dolgokat parancsolt neki, és amikor ellene szegöl volt, Wa herf vagy Banedon egyetlen mozdulattal bénította meg. Aztán börtönbe záratta. Az első adandó alkalmat kihasználta és kitört a cellájából. Két ört pusztá kézzel megöl t. Kijutott az udvarra, hatalmas izmait megfeszítve felemelte a rácsot, majd kirúgta a kaput és már rohan t is a város felé. Azaz csak rohanat volna, mert a furcsa szárnyakkal repölő gumiembör hamarosan utolérte. Giak teljesen kétségbe esett. Régi barátja, az egyetlen igazi barátja meg akarta ölni. Banedon élvezte a helyzetet. Úgy irányította a trollt, mint a bolhakutya az alpesi tehéncsordát. Giak már azon gondolkodott, hogy földadja, tegyen vele a gumiembör, amit akar, amikor egy tisztásra ért. Az egyik közeli domb tetején meglátott valamit csillogni a fűben. Halvány reménysugár derengett föl előtte. Legvégső energiáit felhasználva botladozott tovább a domb felé. A félelemből merítve erőt elrugaskodott, és elérte azt, ami a domb tetején hevert. Górcsösen megmarkolta a kis fémdobozt. Megmenekült, hiszen a valódi isteni beavatkozás, egy D.E.M. volt a kezében. Kajánul vigyorogva fordult szembe üldözójével. Banedon a domb tetejével egy szinten lebegett, egyik kezével Giakra mutatott, és különféle szimbólumokat írt a levegőbe, másikkban pedig valami furcsa anyagot tartott. Giak arcáról továtúnt a mosoly és immár csodálkozással vegyes félelemmel várta sorsát. Hirtelen egy lángoló golyó röp pent ki az alakváltó kezéből. Giak ezüst színű haja lángra kapott, ruhájá égett, a bőrét lángnyelvek mardosták.

Banedon pár másodpercig élvezettel figyelte a troll fájdalmas arckifejezését, amikor a D.E.M. fehéren villanva elteleportálta a szerencsétlent. Az alakváltó elégedetten nyugtázta, hogy a tűzgolyója vagy a testéből felszabaduló energia teljesen elhamvasztotta áldozatát. Visszarepült a kastélyba, amit idomított ongólíantokkal és hegyigölítőkkel építettek fel néhány óra leforgása alatt. Mestere az északi bástyán várta.

– Elvégeztem a feladatot, mester. Megöltem az egyik legnagyobb ellenfeledet.

– Jól van, fiam. Mostantól nem ejtünk foglyokat, az elenség sorsa halál! Menjünk a belső szentélybe, ideje feléleszteni a rendet – mosolyodott el a mester, és tanítványával együtt kezdték el mormolni a teleportáció varázsigéit.

Giaknak ismét szerencséje volt, a D.E.M. Libertanba közelébe dobta. Berohant a fogadóba és mesélni kezdett volna. De túl kimerült volt, rongybabaként esett össze az ivó kellős közepén, összetörve néhány asztalt és széket. Még mielőtt elvesztette volna eszméletét, motyogott a kocsmárosnak valami koponyáról és varjúról.

Nincs vége...

# Elképzelő

avagy hihetetlen és soba nem hallott esetek Erdauin krónikáiból.  
Papírra vetette:

Tree

Nos, azt hiszem, elég régen jelentkeztem már a hihetetlen esetekkel, de manapság ennyi idő kell ahhoz, hogy pár érdekes hír eljusson hozzám. Nézzük akkor a mostani termést!

**J**elentkezett Őcsi, a feltaláló kedvű troll. Eddig összesen 255-ször próbált meg feltalálni valamit, azaz kb. 4 naponta próbálkozott meg a feltalálással. Összesen 21 alkalommal már túl fáradt volt ahhoz, hogy bármi az eszébe jusson (Értsd: nem volt TVP-je.), 10-szer egyéb okok miatt nem jutott az eszébe semmit, de 224 alkalommal sikerült legalább leülnie és gondolkodnia (értsd: végrehajtódott az F parancs). A 224-ből 68-szor sikerült is valamit feltalálnia, 7 alkalommal nem volt elég okos, hogy kitaláljon valamit, 149 alkalommal pedig egyéb okok miatt nem sikerült a feltalálás. A legtöbbet a királyi koronával bajlódott, ugyanis 52 forduló folyamán próbálkozott a feltalálással, de négyszer eredménytelenül. Nem volt hozzá elég okos. De ötödszöre már sikerült, igaz, a sikertelen feltalálások között sokat okosodott (7-tel nőtt az IQ-ja). Eddig összesen 2240 TVP-t költött az F parancsokra, és 5156 TP-t kapott értük. Őcsi most sem ül nyugodtan a babérjain, jelenleg a vasalt bunkót próbálja feltalálni, csak azt nem érti, hogy miért nem sikerül neki.

**J**elentkezett az egyik korábbi rekordtartónk: Ymmor-Thal, az uzbányölő, aki már 265-nél tart a megölt uzbányok sorában.

**R**ydm Ysad Anser 39 adag kaját szerzett kilenc nap alatt anélkül, hogy huzamosabb időt töltött volna vadászattal. (Nem volt E parancsa.) A titok nyitja: három kultúrmasztodon és némi automatikus gyűjtögetés.

**P**ályázó levelek: a leghatalmasabb nő: Aranyhajú Aphrodité 256 cm és 480 kg, a legkisebb kalandozó: Enyveskező Leila 95 cm, a legmagasabb férfi: Silver 265 cm.

**V**ampec do'Lorez érdekes hívője Tharrnak, a háború és a Föld urának. Alig hogy megérkezett Erdauinra, már be is áldozott neki (2. forduló), és gyorsan megépítette első oltárát (4. forduló). Ezután sokáig nem foglalkozott istene küldetéseivel, másfél év múlva teljesítette az első (65. forduló). Eközben már kétszer próbált kiáldozni Tharrtól, de nem jött össze neki a dolog. Mindenesetre most már ministráns, de az is lehet, hogy mégis kiáldozik istenétől.

**L**őre készülve istene küldetésére, Atlantiszi Athali már közvetlenül a bűvölés varázslat megszerzése után el-

mondott egy bűvölést egy vas dobonyírra. A küldetéséhez azonban a barátaitól kapott vasdobót, így már teljesen elfeledkezett az elméjében lapuló aktív bűvölésről, amikor legnagyobb megdöbbenésére, majd másfél év elteltével (52 forduló), aktivizálódott a varázslat. Legnagyobb sajnálatára azonban „áldozata” fejrázva mondott nemet a kedves kérésnek.

**H**allottam már arról, hogy valaki kiáldozás közben megölt egy büntető praglancot. Tudtommal azonban erre eddig csak a kobuderák voltak képesek a Sashorog kí technikával. Thord, a Pusztító azonban fegyverrel, mégpedig egy tyrex bunkóval végzett az öt megbüntető praglancgal.

**E**züst Sólalom egy nap összefutott két farkaudar behemóttal is. Az első 242 ép-t szorított rajta, míg a második „csak” 148-at. A nap végére mindenféle gyógyítás nélkül, csak a vámpirizáció segítségével még így is elég jól érezte magát (188 életpontban táborozott).

**S**zintén Ezüst Sólalom egy nap alatt négy kalandozóval harcolt, közülük hárman bírták megsebezni. A kalandozók 544 ép sebést okoztak rajta. Azonban ő sem maradt adós, csak a DEM mentette meg az egyiküket.

**S**zerencse a szerencsétlenségben: Issu Banth 15 szopókö gazdajaként belesett egy szopógödörbe, de mielőtt még annak kártékony hatása érvényesült volna, ügyesen kiugrott belőle.





## ÁTADÓ

□ Átadó egy 12-13. fordulós ember nő karakter, 14-nél kicsit jobb tulajdonságátalgal. 5. szintű lesz akkorra, mire a hirdetés megjelenik (valószínűleg). 84 a max. ÉP-je, szűrő, ütő, lőfegyver szakértelme 3-as, az ököl és a vágó 1-es. Magas nyomkövetés (7) és gyógyítás (5). Semleges jellemű. Az 535-ös gránitronnyrnál van. Alap felszerelés, semmi extra. Csak az utolsó fordulóját tudom odaadni. Stürögős! A címem: 1173 Budapest, Újlak u. 46, 4/14. tel.: 257-0568.

**Nagy Dániel**

□ Átvénnek „minél jobb állapotban lévő” Viharlegiós avagy Serény Múmia karaktert! Ugyanitt átadó egy, a közeljövőben születendő mutáns. A részleteket levélben vagy telefonon. Cím: 8725 Iharosberény, Rákóczi út 12/a tel.: 82-494-454.

**Novák Tamás**

□ Kalandozók! Aki tud egy magasabb szintű (legalább 13. szint) átadó karakterről, az legyen szíves írjon, vagy telefonáljon nekem. Nem rabszolgának. Faj, jellem, hit teljesen mindegy. Nagyon megköszönném, ha valaki tudna ilyen karaktert ajánlani. Tel.: 79-427-153 (nyugodtan kérd Westyt vagy Szilvesztert). Üdvözlettel: **Westy (#4378)**, az egyetlen

# APRÓK

## BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Chara-din hívei! Bár még csak kezdő vagyok (15. forduló), de az AK-ból és a HKK-ból ismerem Chara-dint, és utálok. Irtani fogom az összes Chara-dint követő kutyát. Más. Kérem az Abacs nevű kalandozót, ha még emlékszik rám, írjon.

**Daniel Mcload (#5519)**

□ Tharr szent nevében ezennel totális háborút indítok az alávaló tolvajok ellen. Megbűntetek mindenkit, nemre, fajra, bőrszínre való tekintet nélkül. Csatlakozz te is! Bosszuld meg sérelmeidet, de legalábbis fogd meg a tolvaj! Szemet szemért, fogat fogért. Legyen olyan közbiztonság a vadonban, mint a városokban! Szoktassuk le Ghalla népét a lopásról! Ti, igazság harcosai, Tharr követői, csatlakozzatok hozzánk!

**D. D. R. (#2801)**, a bosszuálló

□ Hozzad szólok most, törpe túlélőtársam, aki Qvill és Gatin között megtámadtál. Hosszú ősz hajad eleinte bölcsességre engedett következtetni, szemed csillogása pedig elszántságot tükrözött. Nem értem, hogy mire volt ez jó? Nem hiszem, hogy erre szükség volt! Kí tudásomat most először használtam egy kalandozó ellen (remélem utoljára). Kérlek ird meg, barátom, hogy ha valamivel megbántottalak! Csak azt kérem, hogy beszéljünk meg a dolgot (és persze ne ugorj nekem megint). Ha ráérsz, akkor Qvillben találkozhatnánk néhány forduló múlva. Addig is írj!

**Sato San (#1451)**, fekete druida

□ Kalandozók! Az ősi isten eljött, féljétek a nevét!  
**Solkim Rohit**

□ Na, ide figyelj, te copfos, ezüsthajú, zöld szemű kobudera férfi, aki január 20-29. között Qvillben megtámadtál egy törpe kalandozót. Gondolom, magadra ismertél. Ha vagy olyan bátor, ird meg a karakterszámodat, vagy egy helyet és időpontot (és ajánlom, hogy hozz magaddal DEM-et), hogy „testeden bizonyíthassam meg karom erejét”! Vagy pedig vedd lejjebb az agressziódat, és hagyj fel a sérült kalandozók zaklatásával! **Thorin (#3759)**

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatasz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
- ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
- ♦ nem hívják a zsurukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
- ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
- ♦ cseréberélheted, 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 megtalálasz, ami a jó játékhoz kell.

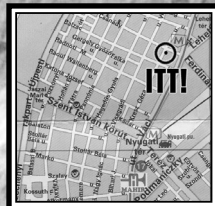
**EGY HELY, AHOVA ÉRDEMÉS BENÉZNI.**

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**



## HUMOR

□ A troll bemege a Csupasz sünmedvébe: – Mennyibe kerül itt egy szoba? – kérdezi.  
– Az a fekvéstől függ – válaszol a fogadós.  
– Hát, ha nem kerül sokba, én legszívesebben a jobb oldalamon fekédnék.

Téglaport csomagolt a gnóm boltos szénes papírra, és bolhaporként árulja. Gyorsan fogy a por, már alig van belőle, amikor egy kobudera megkérdezi:

– Mondja, hogyan kell használni a port!  
– Meg kell fogni a bolhát, és egy csipetnyit az orrába kell tenni, és akkor megdöglik.  
– Micsoda? Hiszen ha megfogom, akkor agyon is nyomhatom!  
– Agyonnyomni! Az is jó!

I. 31. **Bon'sai'kaine (#5438)**

□ Bemege az árnymanó a gyógyszerárba: – Cavintont kérek.  
– Mennyit?  
– Miből mennyit?

**Garg Garagor (#5949)**

□ Egy kobudera szerint:

- Mi mutatna jól egy árnymanón? Egy vágás a nyakán.
- Hogy nézne ki jól egy árnymanó? Kitömve.
- Mit csinál az árnymanó, ha megtudja, hogy levittek a koporsók árát? Öngyilkos lesz.

Trollnak gyereke születik. Azt mondja:

– Állítólag hasonlít rám.

Erre a felesége:

– Nem baj, az a lényeg, hogy egészséges.

**Janashita Sadatake, a kobi**

□ Hé haverek. Mocst érkectem a mekkégt fődrő oct segicsetek ey kezdőnek. Asz alábbi hacnavehetetlen tárgyakra lenne szükségem. Arany papi karkötő, gromakpáncélja, vámpírtör, zafr erőv meg ijeszajták. Van mek ey valami de act csak halkan merem kimondani. Psssz!!! kő. Cserébe tudoka dni bordacsontot mek varányszemetet meg esetleg kavadulebenyt is. Segicseteketek várja a még ismeretlen K.U. (**#3639**)

□ Milyen hormonjai vannak egy trollnak? Gátló és serkentő. A gátló gátolja az agyi működést, a serkentő pedig serkenti a gátlót.  
• Mire használják a trollak a kopasz árnymanókat? Golyószedozornak.  
• Mi hozta la a fáról az összes fajt, kivéve a trollokat? Az evolúció. És a trollokat? A gravitáció.

**Mirell (#2812)**

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Merre jársz, Niara? Sehogy sem tudlak elérni. Ha hallod szavaim, kérlek keress fel!  
**Elinder Thanatos (#1102)**

□ Árnymanó, normál, fekete hajú, bajszos férfit! Nemrég a (94,75)-ön jártál, és ott egy alakváltót láttál. Ott pedig: a körülmények szerencsétlen közrejátszásaképpen nem működött az álcázás képességem, ezért megszabadítottál féltett kincsemtől: egy gyönyörű, mutatós csesebecsétől, legszentebb pular kristályomtól, pont attól, melyet a mamámnak szántam anyák napjára. (Nagyon beteg szegény, talán a végét járja.) Ha te a kristályomtól megválnál, elhiheted, jól járnál, magas áron visszavásárolnám, busásan megjutalmaználak, akárcsak utána a mamámt. A betyárbecsület nevében írd meg levélben (**#2240**), hogy mit teszel, vagy mit adsz el, vagy hívj (343-4916 István)!

I. 25. **Formlos Taézij (#2240)**

□ Érdi és környéki játékosokat (TF, Magic, HKK, stb.) keresek. Nem hiszem, hogy én vagyok az egyetlen. Írjatok, vagy hívjatok! 23-363-692, Szekfű László, vagy (**#2398**) Muffaló Bill. Más. Vangor (**#71**, 70) környékén elég sok „néma” rúnakövel találkoztam. Ha valaki tud rólok valamit, írjon! Előre is közi!

**Muffaló Bill (#2398)**

□ Kedves ismeretlen hölgy! Nemrégén óvatlanul rábukkantam rejtekhelyedre, ahol tetemes mennyiségű ovimon bogyót tároltál és egy bronzhelyű lándsát. Nekem ezekre a tárgyakra nincs szükségem. Bocsnán kérdés biztosítékában a fent említett cuccokon kívül 20 aranyat és egy ezüst nyakláncot is elrejték az ovimon bogyók számának megfelelő kődon. (Természetesen a helyszínen.) Bocsnán-terted ezedvez:

I. 22.

**Delamarth (#3736)**

□ Ördögi Körösök figyelem! Van egy (kis) szövetségeseitek. Aki a TF legerősebb karaktere (lesz). Mellette persze vannak még karakterek (nagyobbak), akik segíteni fognak mindenben. Ez nekem szinte személyes dolog (bosszú). Erre én a legelső karakterem elindítása óta fel vagyok esküdvé. Az okot nem szeretném leírni, mert szerintem legjobb hírtened, de szemből támadni. Kérek mindenkit (az Ördögi Körön belül), hogy hívjon, mentálozzon vagy írjon az alábbi címekre: 2174 Verseg, Petőfi u. 20., tel.: 28-439-889, (**#2174**), (**#5517**), (**#1694**), (**#1020**), (**#5846**).

**Kármán Tamás**

□ Szívesen leveleznék (elsősorban zalaegerszegi) kalandozókkal. Korra, nemre, fajra, hitre és jellemre való tekintet nélkül. Én egy elf nő vagyok, egyelőre semleges. E-mail címem: treus@hotmail.com, vagy mentálozzatok a (**#2088**)-as számla. A nevem Lady Jessica Treus, de barátaink csak: **Jessy**

□ Kiskunhalasi kalandozók jelentkezését várom a (**#4888**)-as mentál számla. Ha írtok, azt is írjátok meg, hogy játszatok-e valami szerepjátékot, mondjuk Shadowrunt vagy M.A.G.U.S.-t!  
**Longlard (#4888)**

## SZERELEM

□ Reménytelen szerelemmel szívemben keresem Ghalla szépét kinek neve uty tudom Bellatonna. Bár én csak egy gnóm vagyok ki néha hüjéket gagyog de szívem réző és testem csodás. Hinnye ez nem is rimel. Na minegy ó Bek A Tonnám órák óta nézegetem képedet mám annyit simogattam szinte csak a fejed láccik. A többi már lekopott. Na most már én is lekopok. Szerelmem jelentkezz. Hidd el velem érdemes éni. Uty hivnanak Ubifej néni. Hát nem csodás! Egyedül vagyok mám Jég Ágnes is kihajtottam. Jelenkezz jelentkezz óh te csodás két grifftojás. Ó mit is becélek mám megint. Hun ez a két tojás? Ó szerelmem de csodás... **Ubifej (#3969)**, a piperkőc

## SEGÍTSÉG

□ Üdvözlét Ghalla népe! „Kedvetben minden olyan új volt” és most is az! Ha valaki segítene egy kezdő kobudera karaktert, nagyon megköszönöm. Érdekelne varázslás, harcművészet, épületek, tárgyak, szörnyek. Kérem, hogy a koordinátákat az 501-eshez viszonyítva adjátok meg. Itt jegyzném meg, hogy levelező partnereket keresek. Ja, és még érdekelne a beáldozás és a térképek is. Jó kalandozó! Ja és nagymenők, fogjátok vissza Gagarithot, mert ha egy „nagy és erős” kalandozó, mint ő, írta a gyengéket, az nem ide való! Gondolkodj el mindenki, ha az ő karakterét még gyengén megölte volna egy nagyszár...

**Lord cseng Quan To (#4015)**

□ Az 534-es ember tanya környékén keresek Raia rúnakövet. Aki tudja, hogy hol találkozik egyet, az kérem segítsen. Erre a címre várom a leveleket: Horicsányi Tivadar, 2023 Dunabogdány, Kossuth L. út 92. vagy az (**#5781**)-es mentális számla.

II. 3. **Mon Okrom, a gnóm (#5781)**

□ Chara-din hívei! Szeretnék beáldozni a káros istenének, de nem ismerem a rúnakövek koordinátáit. Segítsetek! kioman@egon.gyaloglo.hu  
**Morgana (#4886)**

□ Tisztelt kalandozó! Ha elkötelezted magad a természet védelmében, akkor neked szólnak e sorok. Nem kertelek tovább, a lényegre térek. Beáldozási tárgyak: móri cserje, róka farkarok, szárnyas hernyó. A móri cserje nem okozhat gondot, a róka farkarok a tanzunkarókából szedhetjük a dombágoikon, a szárnyas hernyót a rát-fáról lehet szedni mászókarommal. A mászókaromot tigriszlánfgöböl kell ké-

szíteni. Ezeket felleheted még a vegyes boltban bármelyik városban (44, 98), (45, 62), (42, 28). Az oltárépítés 240 TVP, egy mezőn csak egy oltár állhat, erdőben nem épülhet ilyen. Az áldozásért 200 TP-t, az oltárépítésért 180 TP-t kapsz. A beáldozáshoz szükséges rúnák koordináták: (33, 27), (48, 29), (43, 62), (48, 58), (45, 96), (47, 92), (41, 71), (58, 75), (50, 85), (34, 92), (38, 93). Az első három küldetés: 1. Áldozz 50 korty vizet! 2. Őj meg egy gyilkos sallankot! 3. Imádkozz 50 %-os megerheltség alatt! Köszönöm a tanácsokat Tápmentes Megabyte-nak, Marcho von Saacknak és Minas Sulnak. Továbbá köszönöm Gr Lendornak és Hasfelmentszó Jacknek az óriási segítséget. Büszke vagyok rá, hogy ismerhettem őket.

#### **Shihe Rhiann (#4226)**

□ Tisztelt leendő hittársaim! Segítetek, hogy beáldozhassak a hatalmas Chara-dinnak. Minden időm érdekel. Várom a Lordok jelentkezését is.

II. 22.

#### **Mordon (#2685)**

### **SZÖVETSÉGEK, KT-K**

□ Fontos dolgok mindenkinek! 1. Figyeld a sorrendre! Először lopj és utána demesztés! 2. Gazdag akarsz lenni? Nagyon gazdag? Rettegetesen gazdag? A hatalmas gazdagság elérésének két alapfeltétele van: a. légy árnymanó (ha árnymanó is vagy egyben, még jobb) b. lopj. Amennyi energiával kinyírsz egy hatalmas szörnyet, hogy kivághasd a vacak belét (feltéve, hogy nem lopták el az árnymenők a kökésed is), és eladod a gnóm boltosnak pár aranyért, legalább fél tucat szerencsétlent foszthatsz ki, több száz aranya szert téve így (jobb esetben több ezer, több millió, billió, trillió, csillió... nem, nem őrijt meg a pénz, hazugság) 3. Ne köss bele árnymenőbe! Mire méssz vele, ha kinyírod (úgyse sikerül, de ha mégis)? Van 1500-2000 ap-je a bankban, ami elég akár kéttucat orgyilkos felfogadására is... 4. Ne rettegetjétek! Csak ha már egy szál gatyában mentek a boltba (nem vásárolni, hanem árulni)... 5. A gatyát soha nem loptok el. (felmentve ezen aranszakály (arany...) alól Setét Patez.) 6. Ha mégis, akkor nem mi voltunk. 7. Lopjatok minél többet és legyetek árnymenők! Hisz tudjátok: Ghallán kétféle kalandozó létezik. Van aki áldozat és vannak az árnymenők. Valaki, aki utálja az aranyat (ha kevés van belőle). Üdv: **Freddy (#4338)**

□ Azt vetted észre, hogy hiányzik az erszényedből pár száz rongyos arany? Rájöttél, hogy sok ezren kizsákmányolnak? Most pedig azt hiszed, hogy ennél már nincsen rosszabb... Tévedtél. **Árnymenők (#9153)**

□ ...És eljövend a nap, midőn a Fekete Druidák soraikba fogadának. Távozz tőlem, világi hívság! El innen, gyarló eszmék! Mától testvérem lézen minden lélek, ki becselen gyalázkodással vagy szeges bunkójának betyáros suhogtatásával nem inzultálja személyemet vagy lélektársaim becses személyét. Ézen úton folyamodom megbocsátásért mindazon nemes hölgyek és urak irányába, kiket önérzetükben otromba módon megsértettem volt! Jónagmam keblemre ölelem e világot, és megbocsájtek mindeneknek (kivéve persze a gyevi bírót és azt a névtelen pakcabetyárt, aki leszólta az én csodás versemet). Uralkodjék békelesség testvéreim!

#### **Oriza Triznyák (#2888)**

Úrnőnk jámbor híve

□ Árnymanók! Tekintettel a személyem iránti lojalitásra és segítőkészségre, szükségét érzem, hogy figyelmeztessék benneteket a közelgő, hmmm... kellemelenségre. Mint ismeretes, a termomágikus világéges rengeteg természeti törvényt borított fel, és múltunk egy részét örökre eltörölte. Az viszont talán nem mindenki előtt ismeretes, hogy a Kiegyett Földön még mindig nem ért véget a folyamat: termomágikus és kasztroplanáris viharok dúlják a világot. Jó és megbízható forrásból értesültem arról, hogy újabb, nagy erejű mágiikus vihar közeleghoz a Yaurr Birodalom és Erdany felé. A vihart legtöbbször észre sem fogjátok venni, de ti, kedves testvéreim, mind egy szálig hamuvá fogtok égni! (Sziklák mélyéről hangos ováció, felszabadult öröm hallatszik.) Egy menekülésre alkalmas metódus létezik csak, add fel árnymanó léted és légy árnymenő. Így megmenekülhetsz, hiszen csak az árnymanók halnak iszonytató és borzalmas halált. Tehát ha elkerülnéd inkább a véget, lépj be hozzánk! Kérünk mindenkit, őrizze meg nyugalomát, és lehetőségeihez mérten tegyen azért, hogy a vihar kevesebb áldozatot kívánjon! Öfensége:

#### **I. U.M.A. (#5569), az árnymenő**

□ „A dallam az összbangzathból születik, a test élő főbussa segítségével egy hangszeren át jelenik meg az anyagi világban. Igen nagy utat tesz tehát meg, és ez ad nekünk lehetőséget arra, hogy erejét, hatalmát manipuláljuk.” – Részlet Vrandol Sayn Karad „Az összbangzat” c. munkájából.

#### **Vrandol Sayn Karad (#4620)**

□ Hallom, alakul a női KT. Remélem, sok jó troll nő fog beállni! Olyan jó lenne! Fű, még belegondolni is öröm! Remélem, mire ez a cikk megjelenik, már létezik és vegetál a Bilborchideás jelvény. Végezetül: döglöjlen meg, aki a nevetem használja! Üdv:

#### **Death Machine (#3673), a troll**

□ Hozzátok szólok most leendő (fekete) druidák! Ha ti is fel akarjátok öltetni a „Biborhold előtt álló trikorniss herceg” KT-szimbólumunkat, akkor keressétek Darochar (#5147) fődruidát (KT-nk vezetőjét), vagy a fent említett szimbólum viselőjét! De csak abban az esetben, ha tényleg elhivatott druidái vagytok a Földanyának! Ha szerette Úrnőnk szent hitét tenni tudtok (és akartok is). Lapuló, közepszerű druidákra, illetve hatalomra éhes, a virág szimbólumot megszegyénítő Dalamarfélékre nincs szükségünk! Mi nem fogunk rátok „vadászni”, mint egyes KT-k, kiknek tagjai 3 „skalp” után +1 MXTU-t kapnak. Még valami: Bár nagyon tiszteljük Északi Druida testvéreinket (sőt részünkről nagyon szoros szövetségi viszonyban állunk velük), mégsem vagyunk úgymond „kezdő kistéstvércék”, hanem egy teljesen önálló szövetség vagyunk minden tekintetben! Mi – egyelőre – nem tudunk Szent Tölgyet ültetni, mert tulajdonképpen mi vagyunk szeretett Földanyánk Szent Tölgyei. Ha szavaink meggyőzték, csatlakozzatok a hitben fanatikus elit druidákhoz, vagyis hozzánk!

#### **Fekete Druidák (#9155)**

□ Ismét jelentkezik a Nagy Fehér Alakváltó Törzsfőnök. Elég sok minden történt az elmúlt egy évben KT-k terén. Az egyikből ki, a másikba be, stb. Valami azt súgja, hogy megtaláltam azt a KT-t, ahova igazából tartozom. Még anno KT-érettségem elérésekor is e KT tagja akartam lenni, de egy-két földi halandóra hallgatva lemondtam erről a szándékomról. Már megbántam, de most 2 év elteltével belepétem eme KT-ba. Most buzgón és kíváncsian nézek a jövő elé Kardra tekeredő, kitért szárnyú, háromfejű sárkány jelvényt viselve. Ezennel üdvözlök minden jelenlegi és jövőbeli KT-társamat! Gonosz vagy, hallgass a szívedre és gyere, lépj be közeink! A MAFIA KT minden olyan kalandozót vár, kinek „gonosz vér” csörgedezik az ereiben. A belépéssel kapcsolatban írj a KT-főnöknek, Kovának (#3112), vagy nekem, esetleg valamelyik Kardra tekeredő, kitért szárnyú, háromfejű sárkány jelvényt viselő gonosznak! Siess, mert a KT taglétszáma rohamosan növekszik... Üdvözlettel:

II. 19.

#### **Westy (#4378), az egyetlen**

□ Figyelm! Aki még nincs KT-ban, az kérem keressen meg (ha a legjobb KT-t szeretné választani). Amint meglesz a 7 ember (már négyen vagyunk), rögtön meg tudjuk alapítani a „Cosa Nostra”-t! Egyik érdeklődő sem jár rosszul. A tagoknak szinte jackpot lesz. (Kérlek titeket, mutassuk meg a többieknek, hogy ennyi KT után is létre lehet hozni még egyet, a „legjobb”!) Kármán Tamás, tel.: 28-439-889:

(#5846)

□ Tisztelt sötét elfek, leendő KT-társaim! Ismételtlen megkérem a Mélysötét Vándorai faji KT-ba jelentkezni leendő tagokat, hogy a belépéssel kapcsolatban ne engem keressenek meg, hanem az alábbi alvezéreket (vallás szerinti): Fúrge Gyopi – Fairlight ház (#1606), Nehwon – Leah ház (#1657), Daemon – Dornodon ház (#5654), Űssük ki 200-al – Tharr hívók (#1077) (Chara-din és Sheran hívei tetszés szerint keressenek patrónust a felsoroltak közül). Egyrészt így gyorsabb, másrészt én nem tudok – mint KT vezér – beajánlani, csak beengedni tagokat, vagyis tőlem hiába kéred... Tőlük tudhatsz meg többet a KT-képességekről, a belépés és a tagság feltételeiről. Továbbra is kötelező a segítség-gonosz jellem, a 14 MXTU elérése, a feletted állónak való engedelmesség. Kilépéskor MXTU nem vihető ki, és passzív tagokra nincs szükségünk. Az Első Ház nevében:

#### Faithful Tanthalas (#3429)

□ Tisztelt uraink! Sokan reagáltak önök közül a „Girl Power” kifejezésre agresszív hangon, vagy magyarázatot követelve. Azonban egyetlen üzenet sem érkezett lányoktól, mely védelmezte volna önöket velünk szemben. Ezt, ha nem is határozott, pozitív, támogató jelnek, de ígéretes előzménynek tartjuk. Hiszen Dei egy szál maga kezdte – Yasmina segítő szavaival melyeket ezúton is köszönünk – a Galeria szervezését, s ma már létezünk! Itt ragadnánk meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjunk azon „áruólónak” titulótl – önök szavait idézve – férfiaknak, kik támogató hangvételű sorokat írtak. Köszönjük, s ha nem is választunk, nem felejtjük el. Továbbá megnyugtatlunk minden, magát érintve érző férfit, hogy amilyen stílusú tagjaink mellett megtalálhatóak a kedvesebb, gyengédebb szavú lányok is. (Azonban nem keverendő össze az ősi szakmát űző nőkkel!) Végezetül ezúton utasítunk vissza minden becsmélő, trágár kifejezést, mely szellemi vagy testi képességeinket, tulajdonságainkat minősíti. A fenti sorok semmiféle sértő szándékú kifejezést nem szándékoztak közölni, ha ez mégis megtörtént volna, elnézést kérünk!

#### Feminin Galeria

□ Évezredekkel ezelőtt még a Nagy Sárkányisten uralkodott a halandók felett. Azonban távoznia kellett, de hátrahagyott hét mágikus erejű gömböt. Ezeket nevezzük a sárkány szemeknek. A gömbök eltűntek, de mi – a Sárkányszem KT tagjai – már hozzakeresztünk a felkutatásokhoz, miközben rég elfeledett harcművészi fogásokat dolgozunk ki, amik szintje már varázslatok. Légy te is tag és légy Sheran sárkány tanítványa! Felvétel:

**Grend Kill (#4209)**, a sárkánymester

□ Üdv Ars Magicások! Corus Kwa Tamar vagyok és három és fél év játék után úgy döntöttem, hogy be kéne lépnem egy KT-ba. Én az Ars Magicát választottam, és írtam az egyik KT-tagnak, hogy be szeretnék lépni. Ő vissza is írt, hogy rendben, de a sors közbeszólt, és akinek írtam már jó ideje nem lépett. Kérném segítségeteket, hogy ha lehet ajánljam be valakit a KT-tokba. Jelenleg Libertan körül vagyok. Aki tud nekem segíteni, az kérem írjon (#2654)-es kalandozó számrá vagy a címemre: Blaskovics Bálint, 1173 Budapest, Pesti út 60/a fszt. 2. Üdvözlettel: **Corus Kwa Tamar (#2654)**

□ Üdvözlök minden Dornodon hívót vagy még hitetlen kalandozót. Örömmel tudatom, hogy egy új Dornodon KT van alakuló félben a Pusztító Tűz Lovagjai néven. Ez a KT teljesen más mint a többi, a céljaink Dornodon tűzmágiájának használata és fejlesztése. A KT alapjában véve egy lovagrendre fog hasonlítani, és a tagjai lesznek Dornodon és a Tűlélők Földje első lovagjai. Tehát, ha te akarsz lenni a hit védelmezője, a pusztító tűz mestere, a „jók” gyilkosa, az isten ostroma, a szüzek megrontója, akkor ne habozz és jelentkezz ebbe a KT-ba. Siess, ha az alapító tagok között akarsz lenni! Bővebb információt a (#1751)-es karakterszámom kapthatsz mentálisan Sir Falor con Crevintől, vagy ifj. Vitéz Ferencről, a 2027 Dömös, Szent István u. 4. címen (tel.: 20-944-0798)

#### Sir Falor con Crevin (#1751)

□ Üdvözöllek, vándor! Hozzád szólok, aki magányosan, társak nélkül járod utadat. Hozzád, akinek tudatában nincsen jelen mások halvány esszenciája. Hozzád, aki még nem választottál magadnak Közös Tudatot. Talán segíthetek... Olyan baráti társaságba vágyasz, ahol meghallgatnak, segítenek problémáidon, ahol a Te érdeked épp olyan fontos mások szemében, mint az önmaguké? Olyan Tudatba szeretnél lépni, ahol egyenlő jogokkal bírsz mint a többiek, ahol demokratikusan döntenek a képességek fejlesztéséről, és közösen végzik ezt? Olyan szövetségbe lépnél, melyet a kalandozók többsége elismer és megbecsül, bármikor szívesen fogad bajtársnak? Ha így van, akkor messze kerüld el az Údvhadserget! Ha viszont olyan bandába szeretnél „tartozni”, ahol nem törődnek veled, ahol totális autokratikus vezetés van, ahol olyan képességet fejlesztenek, ami a vezetőt és rabszolgáit tápolja, amelyek ol nélkül szerencsétlenséget okoz minden szembejövőnek, megtalálád, amire szükség van. Vigyázz testvér, ne kövesd el azt a hibát, amit én! Egy volt Údvhadserg tag, aki négy hónap állandó várakozás után végül megunta a vezető aljasságát, és kénytelen volt ERKI-zni: **Catastropher (#4404)**

□ A januári GN-ben az a vád érte a KT-nkat, hogy nem válaszolunk a jelentkezők leveleire. A sértett esetének felderítésére már megtettem a kellő intézkedéseket, de hogy a problémám elkerüljék, kérek mindenkit, hogy ha teheti, az alábbi címre írjon ez ügyben: Kolarovski Zoltán, 5720 Sarkad, Jókai u. 51. Úgy vélem, hogy eddig is legjobb tudásom szerint választottam a jelentkezők kérdéseire, és minden tudásommal igyekszem, hogy ezután is így legyen. Az Összhangzat KT (#9152) nevében: **Vandrol Sayn Karad (#4620)**

□ A látszat csald, de a család nem látszik.

#### Illúzió Mesterei (#9129)

□ Be szeretnék lépni egy Elenios KT-ba. Kérem segítsétek! Tel.: 99-311-319. (**#2371**)

□ Érezted már úgy, hogy szellemek figyelik lépteidet? Látszat és valóság. Te tudod, hol a határ?

#### Illúzió Mesterei (#9129)

□ Gonosz kalandozók, figyelme! A MAFFIA KT hamarosan eléri a 60 főt, de van még pár hely. Ha csatlakozni szeretnél hozzánk, ne habozz, ragadj tollat, papírt és írd Kovának (#3112), vagy Kytávnak, vagy nekem, esetleg valamelyik Kardra tekeredő, kitarát szárnyú, háromfejű sárkány jelvényt viselő gonoszunk! Siess, ha nem akarsz lemaradni! Üdvözlettel:

II. 19. **Westy (#4378)**, az egyetlen

□ Kedves barátaim! Sok év telt már el a Világégés óta. Nem számoljuk, már nem is kell, hogy számoljunk mennyi, hiszen az új világ már szinte mindenki számára elfogadott, kézzel fogható valósággá vált. Itt van hát az ideje, hogy múltunkat hátrahagyva új életet kezdjünk, és virágzó földéde teremtsük Erdaunt! Mi, a technika Ördögei (hivatalosan még nem létező) Közös Tudat tagjai egy igazán szerepjátékos célt, nevezetesen a moa tudomány és kultúra vizsgálatát tűztük ki célul magunk elé. Elvünk, hogy ami nekünk hasznos, az csak jót hozhat Erdaunink. Ha Te is tevékeny tagjává szeretnél válni tudós társaságunknak, kérlek keress meg a képviselőnkkel irányító játékos! Gyülekezzünk a „Kék égen kondenzcsíkot húzó moa röpci” jelkép alatt, hogy minél előbb elkezdhesünk munkánkat: a múlt feltárását és a jövő megteremtését! Címem: 8105 Pétfürdő, Mikes Kelemen u. 39. **Kiss Viktor**

□ Kedves Zan Rendje tagok! Szeretnék belépni a KT-ba, ezért írok. Tudom mit kell tennem, viszont nincs meg a két ajánlásom. Kérlek, írjatok nekem, és segítsétek abban, hogy tudattársatok legyek. Címem: Urbán Miklós, 1113 Budapest, Karolina u. 34/b, e-mail: urban@posta.bethlen.hu vagy wahad@nehus.hu. Köszönöm:

I. 23. **Khuill Wahad (#5346)**, a gonosz

☐ Testvéreim, trollok! Nemsokára megalakul a második troll KT, mivel a Kvazárszikkák népe hamarosan be fog telni, vagy már betelt. Ha érteket az ereitekben buzgó, izmatokat feszítő ősi troll vért, gyereket és csatlakoztatok hoznánk! Címem: Török Hunor, 5540 Szarvas, Szabadság út 1-3. **Bunkós Baxi (#3977)**

☐ Várukn minden igaz törpét, aki hajlandó lenne az Ósók tanítását követni, és feltámasztani emléküket. Lépj be közénk, és folytatd tisztán eddigi bűnös életedet! Csak rád várukn!  
**Gobó Munnfann (#1156),  
Dezsnya-Dözi-Rex (#2801),  
Thorin (#3759)**

## ÜZLET

☐ Eladnám 80 db drótszörömet és még néhány apróbb holmim. Villámmániások előnyben! A cikk megjelenésekor Libertanban lesznek. Csere is érdekel, kellene ezüst papi karkötő (ráfizetéssel), vas, pirkít. A déli Vangornfal né megoldható az üzlet! Fischl Jenő Csaba, 8861 Szepetnek, Kossuth u. 28.

### Hasfelmetező Jack FD (#5191)

☐ Eladó egy villámszimbólum és 30-40 drótször Qvill környékén. Érdeklődni a 27-362-075-ös telefonszámon lehet (keresd Tamást).

### Tamás

☐ Fölösleges tárgyaimat elcserélném! Amim van: 3 kaktusztüske, 3 mákróza virág, 13 drótször, 1 vadásztatu bőr, 4 varányszem. Ami érdekel: sünnmedve tüske, mandibula penge, kötél. Ahol elérhető vagyok: 1. 534-es környékén, 2. (#5781)-es mentális számon, 3. Horicsányi Tivadar, 2023 Dunabogdány, Kossuth L. út 92. címen.

### II. 3. Mon Okrom, a gnóm (#5781)

☐ Kvazár sisakot vennék! Irányár 500 arany. Tel.: 99-311-319. **Nikimanó (#1703)**

☐ Pszi követ vennék! Hívj, biztosan meg tudunk egyezni! Tel.: 99-311-319. **(#1862)**

## VERS

☐ **IMA ISTENNŐMHÖZ**

Elenios! Hogy tetted?  
Érzed, mily kétségbeesett a fohász?  
Szent háborúra hogy szólíthatod fel  
szerető híveidet egész Ghallán?

Nem, nem! Soha, érted?  
Társam ellen én lándzsát  
soha nem ragadok meg,  
hiába kéred.

Tán sötét a lelke, igazad van,  
de hát nem látod, mit én?  
Lelke mélyén ott pisálkól  
szeretetre vágó kis fény.

Hitem, szívem most is Tiéd,  
nem ingott meg szeretetem,  
de nem értelek: hogy kérhetsz  
tőlem s híveidtől ilyet?

Raiát értem, s Tharrt, Dornodont:  
harc életük, s tudják  
miért ontják egymás véréit,  
bár ők sem ezt várták tán.

De Úrnóm? Te miért?  
Hisz' szeretetben élem életem,  
Ezt Te adtad nekem,  
s most elvennéd hirtelen?

Vér fog folyni, s mindez miért?  
Oh istenek!  
Tán könnyebb lenne  
az életünk nélkületek.

### Amanda (#5958)

☐ Most, hogy a Jók és Rosszak egymásnak estek, S szónokaik hevülten prédikálnak sok ezernek, Barbárok módjára földünkön vérfürdőt rendeznek; Saját igazságuk nevében senkit sem kímélnek.

Rohamozzuk az erődöt, öljük meg azt,  
Szemből ily beszéd könnyeket fakaszt,  
Szívem már csak békés nyugalmat akart,  
Midőn elértem ide túlélvé pusztító tűzvihart.

Újra vér öntözi a meggyötört földet,  
Hogyan vessünk e küzdelemnek véget?  
Ádáz gyűlöletük forró, szinte éget,  
S ha tehetik, másba oltják a halálos mérget.

Meddő vitájuk húrját pengetik,  
Elborult elmével életül tengetik,  
Fanatikus láztól izzanak szemcük,  
Vértől csillognak fegyvereik.

Kerüld hát őket vándor,  
Ha teheted maradj törük távol,  
S ha szívedben az élet vágya lángol,  
Kívánd, lelkükbe csillagok oltsanak békés  
nyugágot.

Tisztelet minden bárdnak s énekmondónak,  
de mindenek felett a tollforgatónak, amiért  
lényük egy darabját papírra vetve csodát lopnak  
szürke életünkbe. Tisztelettel:

### Vörös Lao (#5802)

## EGYÉB

☐ Hej arcom! Melyik enyveskező lopta el egy forduló alatt 7 süntínkémet, a beáldozásra való rezemet, és felállított hebrenc csapdámat? Az eset február 2, és 10. között a (95, 76)-on történt. A cuccokat visszavásárolnám.

II. 15. **Ylmor (#4177)**

☐ Ahhoz a kalandozóhoz szólok most, aki „Leah hű követője” és Esmeralda Bagheera nevében mocskolódo leveleket írogat. Sürgősen hagyd abba a TF-et, és fordulj szakorvoshoz! Úgy néz ki, hogy a TF nem neked való. Régebben nem volt ilyesmi, és most sincs rá szüksége.

### Yoro Okiyi (#2826)

☐ Általában újságom kívül szeretem rendezni az ügyeimet, de most kivételt teszek. Nehwon, te istennőmet és hitemet mocskoltad (GN 60), ezt pedig nem hagyhatom szó nélkül. Először is: Sheran nem feltétlenül a vihar és a tombolás istennője, annál inkább a természet és a vízé. Ha valóban saját szféráját akarná gyöngíteni, minél több növény és állat kiirtását kérné híveitől. Másodsor: jelentkezzen az a druida, aki a szerencse TF-elés miatt áldozott be, és azonnal megkapja a szerencsetalizmánomat! Ha tápos módjára gondolkozom, Sheran lenne az utolsó, akire szavaznék. A druidák között nem sűrűn találsz tápbajnokokat (lásd: Dalamar), igazi, elhivatott szerepjátékosokat annál inkább (lásd: Nardaal). Harmadsor: „lusták vagyunk jellempontokat szerezni, és k...ra félünk a tisztítófűtől”. Szóval mi valójában gonoszok akarunk lenni, csak nyomottak vagyunk hozzá? Sok baromságot összehordtál már, de ekkorát még soha. Te persze sohasem értheted meg, milyen érzés az életet szolgálni, hiszen már evilági (remélhetőleg rövid) életedben a Halált bálványozod. Ezért talán sajnáalom kéne téged, de én csak undort és megvetést érzek. A Fekete Druidádkhoz hasonlóan én is keresztess hadjáratot hirdetek a hozzád hasonló „kértészlekek” ellen. Aki a virágot nem szereti, jó elf nem lehet. Tehát hajrá!

XII. 20. **Oriza „Dzsihád” Triznyák (#2888)**

☐ Árnymanók, fajtársaim. Mutassuk meg ennek a földnek hogy mi vagyunk a legösszetettebbek. Olvasom a legutóbbi Ghalla szépe verseny végét. A legszebb ember nő, a legszebb elf nő, a legszebb troll nő. Jó, hogy ilyen nincs! Na mindegy. Szóval hol vagyunk mi? Ha legközelebb ilyen verseny lesz szavazzatok rám és én elviszem a pálmát a sok kikent-kifent paculiszagú malac elől. Trollok ti is szavazzatok rám, úgyis mindig utánam futtok. Tudjátok:

### Lábam görbe, arcom rút

Mégis minden Troll utánam fut.

Árnymanó testvérek, velünk az erő

Én mondom ezt, Isteni Búfa, a bombanő. Továbbá felszólítok minden árnymanó barátot, lépjenek be az árnymenők közé, hogy teljen be a létszám, és alakulhasson a következő faji KT.

Isteni Búfa

Elenios élő képmása (#3649)

□ Az utóbbi időben mintha ismét előkerült volna a GN egyik nagy vihart kavart témája, a „tápolás kontra szerepjáték” ügy. Mivel egyre többen és egyre többit szídják az ügyvezetett tápos karaktereket, gondoltam, néhány helyreigazítás nem ártana, ugyanis jó pár ócsárló enyhé(?) fogalomzavarban szenved. 1. A legfontosabb szabály: A TF (elsőfokban) nem szerepjáték, hanem, egy optimalizáló stratégiai játék. Ha ezt észrevette valaki, akkor már jó úton van a „tápolós játéktípus” megértéséhez. A kettőt egyébként nagyon jól össze lehet egyeztetni! Nem az az igazi szerepjátékos, aki azzal „dicsekedik”, hogy milyen gyenge a karaktere. Szerintem a legfanatikusabb szerepjátékosok a hitetlen karakterek, persze nem a most indultakra gondoltam. 2. Nem az a tápos karakter, aki a kezdőket írja a varázslótornyoknál. Ez egy gonosz figurától szerepjáték is lehet, de a legtöbbször sajnos szimpla perverz. Egy igazi tápos karakter nem fog nyugatra caplatni, hogy a hatalmas démonotétiket és rambó bogarakat kergesse. 3. Az sem biztos, hogy a téged földbe döngölő karakter agyontápol, 10 rabszolgá segítette figura, csak kicsit magas volt a VIK-ed és az agressziód, ugye! Előfordul az ilyesmi, nem kell megsértődni. Hát röviden ennyi lett volna. Én sem vagyok éppenséggel táptalan (43. forduló 14. színt), de még soha nem támadtam meg senkit, és nem voltak a VI paramétereim 5 felett. Egyébként Sepp Dietrich (#5340) féltetve vagyok. Üdv, öcsi!

II. 24.

### Dolores (#2228)

□ „...Am nem lehet a játék véres ütközet, ahogy könnyed mámor sem. A játék a játszótársaké is. Róluk tudomást nem venni: a játék halála.”

### Sei Shin

□ 10 kaja fejenként az első 5 jelentkezőnek, teljesen ingyen. Ha akarod a kaját, ird meg a (#4546)-os mentális száma a neved, a címed, a fajod és egy abszolút koordinátát Vangorf körül. Ha benne vagy az első ötben, akkor megírom, hogy mikor és milyen kódra rejtetem el a kaját. A legutóbbi hirdetésre csak hárman jelentkeztek, nem hiszem, hogy csak ennyien vagytok, akiknek szükségük van 10 kajára. Ügyhogy bátran lehet jelentkezni. Kíváncsi vagyok, hogy ki lesz a legutóbbi. Sziasztok!

### Kradar Drogo (#4546)

□ Dornodon templom építéséhez keresek társakat, illetve ha van még hely egy másik templomban, akkor szívesen segítenék a tatarozásban. Soós Balázs, 6720 Szeged, Deák F. u. 24-26. tel.: 62-315-702.

### Zsebmetsző Joe (#1041)

□ Kedves játékosársaim! Már én is készültem a Tanához hasonló hirdetést feladni. Sokan összerendezték a játékos és a karakter fogalmát. Pl. amikor Muffaló Bill le kezdi mondani, hogy minek szídjuk Nardaalt, ő egy egyéniség. Persze, mint játékos az, de könyörgöm, a Leah pap karakterem veregesse hátra ezt a fanatikus? A másik, amikor a karakterek alapján ítélik meg a játékost, és ebből egy csomó sértődés származik. A harmadik példa pedig, amikor egyes emberek karakterei csak azért vannak jóban, mert játékosaik haverok. Gyerekek, vessünk már az igénytelen játéknak véget! Legalább azt tegyük meg, hogy külön beszéljünk a saját illetve a karaktereink szájával. Tehát egy karakter ne mondja, hogy ez meg az milyen jó szerepjátékos (ld. pl. Little Negro), mert a karakterek nem szerepjátékosnak. Jó ötlet Tantól az, hogy ha mint játékos van mondanivalód, ird oda a cikk végére a saját neved, és így mostantól a legdurvább cikken sem fog senki megsértődni, esetleg csak a karakter, ha a karaktered nevével írod alá. További jó játékok és főként szerepjátékok kíván:

Csaba alias **Síri Shi'laka (#1042)**

□ Figyelem! Sajnálattal közlöm azokkal, akik levelezésben álltak Csiszínár Zsuzsival, hogy kis barátaink megkapták a német ösztöndíjat, tehát eltávoztak körünkől. Esmeralda Bagherát (#3195) mostantól én irányítom. Zsuzsi puszi mindenkét, és „akinek nem tudtam írni, attól bocsí, de sietni kellett az utazással”. Javaslom, inkább várjátok meg, míg lesz állandó lakcíme, de ha sürgős, címezzétek nekem, és az első adandó alkalommal elküldöm Csiszínake. Címem a régi: 2481 Velence, Szabolcsi út 61/a.

### Csordás Attila

□ A hittérítéssel. Másodszor és utoljára. Nem véletlen, hogy Nardaal reagált az első cikkemre, ugyanis elsősorban éppen a Nardaal-féle, habzó száju, fröcsögő, fanatikus hittérítő szövegek ellen szándékoztam fellépni. Szerintem az efféle hittérítésben (rangtól függetlenül) semmi szép és jó nincs. Szerintem egy karakter is segíthet annak (nem csak a játékos), aki egy másik istent akar követni. Sőt, egy jó jellemű kalandozó esetében ezt nem is találok olyan meglepőnek. De a 3. pont a legjobb: amikor a hittérítő „ráségit” a nem létező „szunnyadó érzésekre” azzal, hogy teledbeszéli az áldozat fejét. Én mindenképp kinézek annyit, hogy önállóan is tud dönteni ebben a kérdésben. Ha nekem is sikerült, akkor másoknak is sikerülni fog annak eldöntése, hogy kit is kövessen. Utóirat helyett ezúton szeretném megköszönni mindenki szavazatát, aki rám szavazott a Westy-féle versenyen. Különöbben nem változtatott meg. A hozzáállásommal együtt maradok aki voltam.

I. 25. **Yoro Okiyi (#2826)**, Raia tanítványa

□ Minden Chara-din ellenes fanatikusnak! Jobb lenne, ha átlátnátok a helyzetet (bár tudom, hogy a gyilkolás vágytól elborult aggyal ez nehéz), s elfogadnátok, hogy a dicsőséges Chara-din immár a pantheon tagja! A többi isteneckse „beengedte” őt, csakúgy, ahogy azt egyszer egy Dornodon nevezetű emberrel is megtették már. Ha ezek után attól tartasz, hogy a nagyszerű Chara-din elpusztítja a világot, akkor saját imádott isteneckéd döntését vonod kétségbe. A Hetek már elfogadták a Dicsőséget, fogadd le hát te is! Azt persze nem tagadom, hogy Chara-din világluralomra töre, de kérdezem én, melyik másik isteneckse nem érez így? Raia talán nem örülne, ha nem lenne egy gonosz lélek sem, mindenki őt követné, teljes lenne a béke, s a nyugalom? Vagy nem az Dornodon célja, hogy ő legyen mind közül a leghatalmasabb, s mindenki más az ő talpalnyója? A választ ti is tudjátok... A különbség csak annyi, hogy Chara-dinnal erre kisebb az esélye, hiszen kevesebb a követője, s ezen oknál fogva könnyebb is őt és híveit támadni. Persze mindenkinek szuverén joga, hogy kit gyűlöl és kit akar kiirtani, csak akkor ne bújtasdátok olyan köntösbe, mintha ezzel valami hatalmas és nemes cselekedetet vinnétek véghez, hanem vállaljátok, hogy végre ráakadtatok egy még könnyű prédára, akin kiélthetitek gyilkolási vágyaitokat!

I. 26.

### Thord, a pusztító (#1343)

□ A barátságos játéktípusnál kapcsolatban Tihor Miklós állásfoglalása egyértelmű: „...NEM fogok a TF-be egy olyan szakértelmet berakni, amelynek segítségével a játékosok ezentúl harc nélkül győzhetik le a szörnyeket (még akkor sem, ha ez a módszer valamivel kevésbé előnyös, mint harccal). Ebben való elhatározásomban a már ismertetett okok mellett még az is megerősített, hogy az elmúlt hat év alatt a sok-sok ezer játékos egyike sem szeretett volna nem hasonlóan, és nem akorok óriási energiát ölni olyan fejlesztésbe, amely csak a játékosok csekély hányadát érdekelné.” Nos ez van. Az eddigi mentális üzenetek azt közzéonom.

II. 17.

### Aranyszakáll (#5198)

□ Dear kalandozók! Szeretnék szólni, hogy mivel neten nyomulok, ezért nem igazán jutnak el hozzám a mentális üzenetek. Ha megkérhetnétek titeket, akkor a leveleket a spurs@fremail.c3.hu címre vagy a Lukácsi Péter, 6090 Kunszentmiklós, Mészöly Pál u. 4. címre írjátok. Így sokkal hamarabb és biztonságban megkapom a leveleket.

### Fejreccentő (#3517)

és **Nightwolf (#3492)**, a Quwarg

■ Üdv normális kalandozók! Ti, kik egyre kevesebben lesztek. Kevesebben, hisz vagy elüldöznek titeket vagy nem hagynak békén, és addig bolondítják az agyotokat, míg ti is elnormálatlanodtok. Szegény Orlan, végre kezdi megtalálni az igazi énjét, kezd normális lenni, de Ti nem hagyjátok békén. Nehwon az értelmetlen dolgaival sorvaszt, pedig neki közeli „ismerőse” áldoz csak azért Sherannak, hogy szerencsét TF-eljen, aztán átaldozson Chara-dinnak... Igaz druidák nem ezért áldoznak be, a Fekete Druidák közt soha nem lesznek ilyen alakok. Sheran különben megteheti, hogy kidönt egy fát, hisz Ő teremtetted. De egyetlen gonosznak sincs joga növényt irtani, hisz űk nem teremtetettek semmit. Okjái pedig nem tud mit kezdeni magával, szidja hát a Fekete Druidákat. Nardaallan van baja, de a Fekete Druidákat szidja. És Nardaal a bunkó. Nardaal nem szidja az Acél űlőket, sőt, de mégis csak Nardaal a bunkó, Okjái meg a hős. Hogy van ez? Ja és mi rögtön válaszolunk a levelekre, nem félés kérésse! Pedig mi csak bunkók vagyunk... Na tűd, és jó kalandozást az új esztendőben is! A Virágok Védelmezője:

#### I. 11. **Hasfelmetsző Jack (#5191)**

■ Ghalla becsülettel teli férjfi! Hős lovagok! Csak kacaogok rajtatok. Alena „megszégyenítesse” miatt tucantnyi levelet kaptam, melyben egyesek gratulálnak, de néhány dalia párbajra hív, noha megmondtam, hogy nem vagyok agresszív. (Ki mondta, hogy az vagyok? Leharapom a fejét annak az állatnak!) Hát mit lehet tenni... Megírtam nekik merre járok, hogy ne kelljen kristálygömböznii, aztán jön a válasz: az túl messze van, nem érek rá, más dolgom van. © Szóval ennyit a hőlyg becsületéről! Ami nem volt, azt nem kell eltemetni. A legelsőszámbaknak egy fityiszt és egy gnyos mosolyt küldök. További jó kalandozást Beren Peredh-ilm, Távoli Vizek és Xadornix apósom!

#### I. 12. **Scati (#1731)**

■ Hát ilyen még a mesében sincs! A megszállók eltakarodnak, az őriáratok eltűnnek, eltörlik az adókat, a Tűlézők Földje felszabadul, végre egy időre rend és béke uralkodhatna... Erre ti mit csináltok? Hát persze, hogy elkezditek egymást irtani! Megkérem mindenkit, hogy ne vegyen részt a „Szent Háború” nevű örűltségen! Ez főleg a semlegeseknek szól, hiszen istenek megkövetelik, hogy maradjanak távol a jók és gonoszok ostoba harcától. Akárki is győz, a másik oldal nem fog eltűnni, de még vegyűlni sem. Ha már mindenáron vért akartok ontani, kutasátok fel az egész tēboly kiagyaloít, és lógásátok fel őket a tornyoskáik csűcsára! Ott legfeljebb a dögkeshelyűknek árthatnak. Bár – velem ellentétben – az ő gyomruk mindent bevesz...

#### XII. 18. **Esmeralda Begheera (#3195)**

■ Mielőtt elkönyvelne a nagy többség, szeretném megmagyarázni a druidákat sértő hirdetésem. A cikk megírása előtt arra jutottam, hogy a szimpla felmérés, még ha az ember csak maga előtt szeretné is tisztán látni az adott dolgok, majdnem mindig érdektelenségbe fullad. Így hát megírtam azt az undormányt, hogy legyen valamilyen elképzelésem a TF-en jelenleg játszó druidákról. Félig-meddig sikerűlt is, bár igazán komoly leveleket (azaz pl. Kárász levélét) nem kaptam. Sikerűlt felmégelnem a Druidákat, néhányan írtak is, mondhatom öröm volt olvasni a párbajra hívásokat, lehiűlyezéseket. Itt említeném meg Nardaal levélét: szerintem élete egyik legűkőleatesebb levélét alkotta meg miattam. Bárten merem ajánlani minden (leendő) Sheran hívűnek, mert ez a levél leírás, tényeket közöl, és nem űres fanatizmus. Raimund inkább a szerencse TF-elésen lűzta fel magát, azóta talán megnyugodott valamelyik szent tölgy alatt... Hasfelmetsző Jack meg könnyedén eldobta addigi barátságunkat, ez valószínűleg annyit is ért akkor. Mindegy... © Szeretném még tovább fejtegetni a dolgot, de azt hiszem, nem lehetséges: túl hosszúra nyűlt már így is. De végezetűl a felméréssem is megosztánám veletek: szerintem jelenleg a Sheran hívűk nagy része valóban szerepjátékos, ami elég pozitív a mai Tűlézők Földjén. Legyen ez a végűs! űdvözlettel az, akinek nyugodtan írhat mindenkit, mert válaszolok:

#### I. 20. **Nehwon**

■ űdv, Ghalla nyáladó aljanépe! (Hű, ez nagyon UMA-s lett!) Az alakváltók netovábbja szűl hozzátok. űrömmel vettem észre, hogy a trollok és az árnyaknak sikeresen kiűrtották egymást, síri csend s hullaszag, és már csak a „Hagyjátok már a fenébe ezt a hiűly vitát... csőpp, csőpp”-féle utözűngéket hallani. Persze ez nem egy ilyen level akar lenni, űghogy gyorsan mászva kerek ezvelek. Már több mint 40 fordulólag vagyok, és még nem áldoztam be. Ezt a táptalanságot. Kénytelen leszek a fűvűcsövmemmel fűbe lűni magam. Fűvűcsű! Hát ennyire gyűkűr lennűk? Pedig már találtam is egy szép Dornodon rűnakövet itt, a tengerparton, ahol a madár se jár. De hogy a dűzműng meg a városok hol lehetnek... Semmi vűsz, kítartás, lázas kutatás a senki földjén. Itt mindenki a vűznek ment, vagy mi? Más. Rascalkott (lűsta voltam megnűzni, hogy írják) meg ne szidjátok, csak az arca nagy, de aműgy normális! Megint más. A Maffiába csak fűlsteneket vesznek fel, vagy esetleg pelenák szeműlyen is nemsokára esűlyel pályázhat egy kisebb posztra? Kűsz, hogy olvastatok, reműlem nem voltam túl fűrászító! Vár rám a csatorna, meg a Thargodan fű-potróhok. Ciaó:

#### **Ramon, a Hűz (#1908)**

■ Éljen Chara-din, Ghalla megmentűje!  
**Csibirka (#2737)**

■ Nehwon! Szavaid helytelenek. Kérdem én, hány tomboló vihart láttál eddig? De ti is tűléző társaim, láttátok már egyáltalán, hogy milyen a földanya haragja? Mert ha igen, akkor tudhatjátok, hogy ez milyen ritka eset, s talán azt is, hogy erre miűrt van szűkség. A viharnak, az ár-vűznek, a vulkán kitűrésnek, a földrengűsek mind-mind meg van az oka. Ha Sheran úgy gondolja, hogy erre szűkség van, akkor kinyűlvánítja az erejét. Ki vagy te halandű, hogy megkűrdűjelezed egy isten bölcsességét? De ha már az isteneknél tartunk, akkor a halál ura miűrt engedi vissza a tűlvilágról leggyűlűlőbb ellenségeit (pl. Raia papját)? Leah nem kűnyyszerűt senkit halálára, de Sheran sem kűtelez arra, hogy élj! Mindkűt isten bölcs és kűvetkezetes. Kérdem űjra: ki vagy te? Műsfeűlű megvűtelek valótlan állításaid miatt, melyekrűl fogalmad sincs. Harmadszor megűtű idűznűk a hirdetésedbűl: „Az űsszes isten hiűlyen van megcsűnlva.” Az istenek nem „megcsűnlva” vannak, az istenek olyanok, amilyenek, és ezen antiszerzejátékos világnűzetűd sem vűltoztat semmit. Talán előbb gondolkozz, aztán fejtűd ki gondolataidat! S fogadj el egy tanácsot: Ne kűrdűjelezd meg egy isten bölcsességét!

#### **Sato San (#1451), fekete druida**

■ Na jól van, miűrt kell szidni Nardaalt? Ajánlom figyelmetekbe a netes vendűgkűnyvet (Nardaal és én vs. Acűlkarű Solonar). Bár elképzelhetű, hogy mire ez megjelenik, vita meg is oldódott. Jó, persze, most mondhatjátok, hogy Nardaal csak egy „bunkű”, de felhívom figyelmeteket arra, hogy senki sem tűkűletes. Szeműly szerint igen sok dologban nem értek egyűt Nardaallal, de ő nagyságrendekkel szimpatikusabb, mint Solonar, akinek akkor jut eszűbe fenyegetűzni, amikor már eltelt majdnem két hónap a lopási kísérletem óta. Csak ennyit szerettem volna mondani. További jó kalandozást kíván: **Bon'sai'kaime (#5438)**, a Sheran hívű kobudera

■ Kedves Leah papok! Ne használatok DEM-et! Leah nem vűlelennűl kűri, hogy áldozzatok fel űket. Sheran hívűk! Tinektek csak annyit, hogy a DEM felrűgja a természet tűrvűnyeit. Igaza van Fekete Szűl barátomnak, pusztűtsuk el ezeket az átkozott szerkentyűket, és kűrűjűk meg Boraxot, hogy legyen már bejűtási műd az Olimpiára.

*A DEM az élet hazugsága  
A DEM a balál kicsűfűlása  
Hát kijelentem én ezemmel  
Le minden koszos DEM-mel!*

Síri Shi'laka (#1042)

■ Az igaz lovag nem a vűrtűrűl, hanem a cselekedeteirűl ismerzik meg.

**Barbapapa (#3406)**

□ Ősz mondják néhányan, hogy agresszív vagyok, pedig nem is. Nem bántok én senkit (még a tetves manókat is csak tudatilag), aki engem sem bánt. Loptál tőlem? Hazudsz? Nem tudsz átjönni a csapdámból! Ha meg igen, és lopsz is valamit, fogadd gratulációm (még ha korcs manónak is született), és légy boldog a zsákmánnyoddal. Bűvölsz? Tudod, az egy etikátlan dolog. Egyszer nem illik az Úrnő hűveihez (inkább valami sötét lelkű teremtményhez), másrészt vallásod többi tagját égeted... Most adjam ki a FT 994 1-et? Á, dehogya... Hiszen nem vagyok én agresszív. Miért is vagyok zabolos, ha tőlem, Fairlight papjától bűvölnék? A pénz miatt. Hogy azt nem lehet bűvölni? Dehogya nem. Mit is bűvölhetsz tőlem? Vagy olyat, ami nekem nem kell, vagy olyat, ami az életben maradáshoz szükséges, vagy igazi értékeket. Utóbbiért haragszok, hiszen a vagyonomhoz, a pénzemhez piszkáltál. Az életben maradáshoz való kellekék (pl. varázskomponensek), szintén a pénztermeléshez kellene, hiszen velük győzöm le a szörnyeket, és szedem el tőlük a trezsort. Ami pedig nem kell, az Hulladékbán van, és a boltosok adnak érte szépen csengő aranyakat. Megfosztanál eme mennyei zene hangjaitól? Ugye nem. Szóval, ha bűvölsz tőlem (legyen az 1 db ubutükse, vagy 1 drótször, ugye kedves Li'Lee Lung, vagy egyéb legalább 1 arany értékű tárgy), te viseled a következményeit, és nem biztos, hogy megéri. Persze én nem haragszom, hiszen „kifizetted” utólag a zsákmányod árát, ezáltal kivittek vagyonuk. Persze van megoldás a problémára: BA 9119. Ne feledd! Egy Fairlight hívótól aranyat bűvölni nem egy betegbiztosítás.

II. 9. **Scatman, a troll (#1731)**

□ Ezúton szeretnék köszönetet mondani néhány kalandozónak: Fan Thomas, Rsczakk és egy „olyan-sötét-elf-akinek-sikerült-mondandóját-kulturáltan-közölni”. Visszaadtatok a játékkedvetem. (És bocs, ha későn válaszoltok!) Köszönet illeti még azt a trollt, akitől 23 kaját emeltem el (régén), és azt a törpe férfit, akinek eltűnt a rézpajzsa. Egy 2 arannyal szegényebb (zöld szem, göndör haj, kecskeszakáll) árnymanóka: írj! Kevesen vagyunk errefelé. Üzenem minden Gatin közelében tartózkodó kalandozónak: 1. Tartsatok magatoknál rezet, ónt illetve drótször, mert ezeknél csak értékeesebb tárgyakat lopok! 2. Minden jónak: gyorsan szüreteljetek az álomvirágról, mert bár mostanában nem nagyon érek rá, de azért mindenképpen szakítok időt a kiirtására! A gonoszoknak üzenem, hogy ha valaki előttem irtja ki, az írjon nekem! Szívélyes üdvözléttel:

**Csibirka (#2737), az árnymanó**

□ Kedves kalandozók! Mostanában azon gondolkodtam, hogy mire jó a TÁP A TÁP csak arra jó, hogy elrontsuk vele a játék örömet, és persze felválni a barátok előtt, hogy egy fordulómban 4 óngóliantól öltem. Ere a másik: Na és én egy triklem drakoldert. Nos szerintem idáig fog sülyedni hamarosan ez a játék. Ha a barátaimmal MAGUS-ozunk, mindig végig röhögjük az egészet, és jól szórakozunk, nem pedig egymást szidjuk, öljük. Aztán ami a legfontosabb: a karaktereink egyáltalán nem táposak. Ja, és ami a legfontosabb, szeretném javasolni, hogy a KT képességeket ne a táplásra használjátok, hanem a játék érdekesebbé tételére. Minden kalandozót kérek, hogy ezen gondolkodjon el.

**Razul (#4185)**

□ Kedves troll férfiak, ember nők, kobudera férfiak, elfek, gnómok, stb.! Bár személyesen sajnos nem ismerlek titeket, de ezúton szeretném megköszönni azt a halom cuccot és pénzt, mellyel támogattatok, támogatójaitok és támogatni fogjátok anyagi ügyeimet és a bankszámlámat. És ne felejtsetek csapdát állítani, mert különben nem nő az észlelésem! Árnymanók! Ha nem akarjátok, hogy halálra lopjanak titeket az Árnymenők, legyetek ti is árnymenők! Csak egy kattintás... (Na, hogy ez honnan jön ide, nem tudom!) jelentkezni Piscocknál (#5273) lehet. „Ki ide belépsz, loopp, loopp, loopp!” Még több üres erszényt, s több teli Menő-bankszámlát! Üdv:

I. 30. **Freddy Kruegher (#4338)**

□ Óda a guvadt szemű csontváz lordhoz, mely az undorító hüllatemetőben él és motoszkal:

*Megy a csontváz lord, menedegél,*

*védelmezi vadászterületét,*

*Röppen az energiatüske – durr*

*kilyukasztja fejét,*

*Követi két pár dobonyít*

*beleállnak csontjába,*

*Találkozik öklömmel*

*transzformálnék, de biába:*

– „A másik kigúvadt szemmel borul a földre. Meghalt.” Csak arra vigyázzatok, nehogy be-nevezzek a Bårdversenyre...

I. 19. **Lüke Szálybaver (#2135)**

□ Üdv mindenkinek! A múltkor feladtam egy hirdetést, ami arról szólt, hogy örömmel fogadnám olyan kalandozók leveleit, akik szívesen segítenének egy kezdőnek. Nos, két levelet kaptam, és most meg szeretném köszönni a levelek íróinak az önzetlen segítségét és a nagy információmennyiséget. Egyszóval puzsi a hasadra Rettegett Iván és Tigris. Egyébként a múltkori hirdetésem még nem elavult. Ja, ha olvasod ezt a hirdetést, és Baján vagy a környékén laksz, írj!

**Mirell (#2812)**

□ Ha valakinek nem válaszoltam volna a levelére (mentális), akkor legyen szíves írjon megint! Sajnos a posta elvesztette pár fordulót. Kösz!

**Khis Piscock, a NagyMenő**

□ Kalandozók! Ne várjátok addig, míg Charadin monolitjai elhomályosítják az eget, legyetek most az ősi isten papjai! Áldozatok be Chara-dinnak! Keressétek a Káosz Lordjait, vagy Solkim Rohitot (#1036), Chara-din hűségese követőjét!

**Solkim Rohit (#1036)**

□ Kalandozók! Tharr hívókat keresek templomépítés céljából Libertan közelében.

kioman@egon.gyaloglo.hu

**Shang Tsung (#4981)**

□ Kezdd kalandozók, kik a fény útját akarjátok követni! Legyetek Elenios Úrnő követői! Ha szeretnél beáldozni és valamiben segítségre lehetek, akkor írj!

II. 16. **Atlantiszi Athali (#3815)**

□ Remek! Mindenki panaszodik, hogy színvonal így, színvonal úgy, erre az egyik legértelmesebb – szerintem – cikkiről sikerült tollának eldobására kényszeríteni. Gratulálok! Nardaa! Ne add fel! Ne feledd:

*„A hitet megismerni csak elmélyüléssel lehet, de megismertetni csak tettekkkel tudod.”*

II. 18. **Ymmor-Thal (#5738)**

□ Tharr templom építésébe szívesen beszállnék. Lehetőleg minél közelebb Huertolhoz, de ha ez nem megy, az sem baj.

I. 28. **Bendor (#1884)**

□ Többiek! Megérkeztem. Szeretnék mihamarabb Erdauin legvagyonosabb kalandozó-polgára lenni. Ezért igyekszem minden szembejövőnek észrevétel nélkül kilopni akár a szemét is, tehát példaképem – bizonyos magister S. P. – nyomdokain járni. Vizsgáztatás: minden tárgyat – a csillogó aranyak kivételével – visszaadok tulajdonosának, amennyiben igényli. Az aranyak elvételeből származó esetleges konfrontációk, erkölcsi viták és ellenem irányuló harci tettek minden formája – mindannyiunk nyugalma és békessége érdekében – szigorúan kerülendők, orvosilag is ellenjavaltak. Szívélyes üdvözléttel: **Jan (#1705)**

□ Van, aki dívatból szid egy fajt (Sir-Szál és a többiek). Van, aki három rozsdás aranyért. Akadnak köztünk olyanok, akik harcra hívják társaikat az elnyomás ellen, de az ő VIK-jük I-es (Menyét?). Van, aki kisstilí vót folytat unalmas témákban. Azonban akadnak olyanok is, akik „tüllépnek e mai kocsmán, az értelemig és tovább!”. (Bocs J. A.) Úgy érzem, én is közéjük tartozom. Érzem, hogy feleltük állók, és a felsőbb kaszba léptem ezáltal. Pedig nem vagyok senki, csak tisztán látok.

**BB (#4149)**