

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! A márciusi Krónikában kicsit elhamarkodottam vettem búcsút Sabctól, szeretett dekásunktól, elfeledkeztem arról, hogy az utolsó cikke a mostani számban jelenik meg. Élveztétek ki minden betűjét, valószínűleg nem lesz több írása! Április számunk – így lapzártá után visszatekintve – a KG jegyében készült, hiszen a szokásosnál jóval több az ilyen témájú írás. Áprilishoz (főleg elsejéhez) illően nem hiányozhat a humor sem, sőt aki alaposan végigolvassa az újságot, nem csak a Ghalla News mókás novelláját találja majd viccesnek. Többet azonban nem szeretnék előre elárulni, nehogy leljem a poént.

A borítón ezúttal a legújabb Feist sorozat – A kigyóháború legendája – első kötetének, A sötét királynő árnyékának borítófestménye, Gógös Károly alkotása látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 4. szám (1999. április) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

**Lapzártá:** március 22. **A májusi szám lapzártája:** április 19.

**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 használható kéziratokat nem őrziünk meg és nem küldünk vissza.*

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

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

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

## TARTALOM

### ROVAROKRÓL BŐVEBBEN

Rovarszellemek

2

### SHADOWRUN VERSENY

Májusban

8

### RÉMMESE

A KG novella 2. része

9

### KOCSMABLUES

KG-s szösszenet

14

### KIRÁNDULÁS MÁS HAJÓKBA

Avagy a kalózkodás rejtelmei

16

### ELLENKOLONIZÁCIÓ

Kalózsztatistikával

18

### SZAKÉRTELMEK

Képzettségek a KG-n

20

### SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hajó és aprók

21

### KÉRDEZZ-FELELEK

Pár új HKK kérdés

23

### KOMBÓK

Kaptam egy csontot

24

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### NEMZETKÖZI LETT A HKK

Megjelent a cseh kiadás

30

### VERSENYBESZÁMOLÓ

A hagyomány jegyében

31

### ÚJ VERSENYEK

Májusban

32

### ŐSÖK VÁROSA

Harcrendszer és kérdések

34

### MESSZI CENTAURI

Sci-fi novella

40

### GHALLA NEWS

Friss hírek

45

### STATISZTIKA

45

### TF-VARÁZSLATOK

46

### TF-FEJLESZTÉSEK

48

### IRODALMI KÁVÉHÁZ

50

### APRÓK

53

# ROVAROKRÓL BŐVEBBEN

>>>>>[Az alábbi fájlt a két hónappal ezelőttivel együtt a chicagói Mátrixból – pontosabban annak maradékából – másoltam ki. Fogalmam sincs, hogy ki írta, de úgy fest ő is odabent él a Zónában. A Zóna Chicagónak az a része, amit a rovarszellemek elszaporodásakor az UCAS kormánya karanténba zárt és fallal vett körül. Több százezer ember rekedt odabent és éli életét a rovarszellemek társaságában. Aki ki akar jutni, lelövik, mert nem merik megkockáztatni, hogy akár egyetlen rovarszellem is kijusson ember alakban a világra. Szerencsére erre felé, Európában nem jelentenek ekkora gondot a rovarszellemek, de azért okos ember a más kárán tanul: olvassátok az anyagot és borzadjatok. Ki tudja, talán ránk is ez a sors vár majd egyszer, nem árt, ha felkészültök rá. Itt egy kis ízelítő a különböző rovarszellemekből.]<<<<<

– Sabc (01:09:16/03-19-56)

## HANGYA

Akár a többi rovarszellem, a hangyaszellemek is nagyon hasonlítanak az eredeti rovarra: esetünkben arra, amit szinte már szokásból el szoktunk taposgatni. Hangyaszellemek esetében persze nem árt az elővigyázatosság, mert könnyen lehet, hogy az eltaposás fordított irányban valósul meg.

A hangyák boly-központúak – a királynőjüket követik. A királynőt szárnyatlan, terméketlen nőtények (más néven dolgozók) és termékeny hímek (más néven katonák) veszik körül. A katonák közül néhánynak szárnya van, függően a boly típusától. A legtöbb bolyban csak egyetlen királynő lakik, de hallottunk már olyan esetről is, hogy több királynő irányít egy kolóniát.

A hangyaszellemek csapatostul vadásznak. Öt-negyven hangyából álló sorokban közlekednek. A létszám a feladattól és a boly méretétől függ. Élelmiszermaradékokat, növényeket, állatokat, embereket gyűjtenek – és amit begyűjtöttek, elszállítják a bolyhoz.

>>>>>[Van egy tanácsom – a hangyasorok általában egy vezetőt követnek. Lőjétek ki a vezetőt először, és szereztek magatoknak egy-két zúrvaros másodpercet, amíg a többi hangya rájön, hogy mi a fene is történt egyáltalán. A védekezéshez vagy a visszavonuláshoz persze nincsen szükség új vezetőre, úgyhogy arra azért ne számítsa-

tok, hogy kedvetekre leöldöshettek az egész csapatot.]<<<<<

– Erényőr (11:20:41/11-25-55)

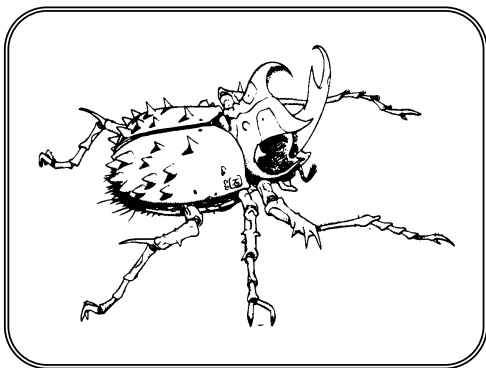
A hangyabolyokat könnyű felismerni – a hangyaszellemek alagutakat ásnak a földbe, a földfelszínre pedig jókora földhegyeket emelnek. A hegynek általában több kijárata van, ezért a hangyaszellemeket hazai pályán megtámadó bátor legények számítsanak arra, hogy veszély esetén a többi kijáratból is özönlenni fognak kifelé a bentlakók.

>>>>>[Azzal meg ne is próbálkozzatok, hogy robbanóanyagot dobtok le az alagútba, remélvén, hogy az majd megoldja a problémát. Egy frankó kis gránát naná, hogy ízekre szed egy megfertőzött embert, de a szellemekre semmi hatással sincs. Egyáltalán semmivel. Csak ránéznek, hátralépnek kettőt, amikor felrobban, aztán neked szaladnak és szétcincálnak.]<<<<<

– Fekete Vándor (12:31:02/12-01-55)

>>>>>[Étellel, különösen cukros étellel oda lehet csalogatni őket. Legalábbis nekem sikerült. Szerintem a legtöbb rovarszellem vonzódik az ilyesmihöz...]<<<<<

– Jack, a Gyilkos Óriás (16:04:56/12-07-55)



## BOGAR

Azt hiszem, a legjobban ezeket utálom. A bogarak imádják beásni magukat szemétkupacok, törmelék-halmazok alá, és amikor egy gyanútlan ember elmegy mellettük, DURR, már szét is cincálták. És ez igen különös viselkedés, hiszen ezek szellemek. Nincs szükségük rá, hogy fizikailag elrejtőzzenek, meglehetnék, hogy csöndesen várakoznak az asztrális síkon, és amikor az áldozat odaér, manifesztálódnak és már kész is. Miért ássák be magukat? Akasszanak fel, ha tudom.

>>>>>[Én is láttam, hogy ezt csinálják. Szerintem a bogarak néha elfelejtik, hogy ők tulajdonképpen szellemek. Rengeteg időt töltenek fizikailag manifesztálódva. Mászálnak ide-oda és isten tudja, miféle kaja után kutatnak. Ezenkívül meglehetősen bátrak is... Hoppá, ezt túl hamar gépeltem.]<<<<<<

– Elektromos (03:18:54/01-05-56)

Úgy fest, a rovarok nem túl okosak és ez alatt azt kell érteni, hogy ahhoz is buták, hogy féljenek valamitől. Láttam egyszer egy hímet, amelyik úgy támadt neki egy páncélozott személyszállító harcjárműnek, hogy a fejével kezdte döfködni. Jut eszembe, a PSZH húzta a rövidebbet.

>>>>>[Azt én is láttam! A Zóna szélén, az Ashland és az Irving sarkán. Az a rohadt bogár feldöntötte a PSZH-t, de az egyik szarva beleakadt a páncélmezembe, így aztán ő is ment a járgány után. A katonák aztán nyakonzuđították egy kis lángszóróval (azt hiszem), mire az izé eltűnt.]<<<<<<

– Betty V. (40292) (22:16:07/11-21-55)

>>>>>[Félnek a bogarak a tűztől? Valaki azt mondta nekem, hogy félnek tőle...]<<<<<<

– Azám (10239) (20:19:33/12-02-55)

>>>>>[Tény, hogy elhúzódnak tőle. A logika azonban az, hogy minél erősebb egy bogár, annál kevésbé fél a lángoktól. És erről jut eszembe: nem a fénytől ijednek meg, hanem a hőtől (legalábbis szerintem).]<<<<<<

– Lánkra Vert Hadúr (07:29:58/12-07-55)

A bogarak magányos rovarszellemnek számítanak. Csak nagyon ritkán lehet belőlük egynél többet látni egy helyen, annak ellenére, hogy nem szeretnek eltávolodni a fészküktől. Csak csoportosan támadjatok meg bogárszellemeket! Hallottam egy történetet, amikor néhányan megtámadtak egy bogarat, mire az elkezdett ciripelni és néhány másodperc alatt az egész fészekben csak úgy hemzsegték a bogarak, akik meghallották a segélykiáltásait.

A bogarak hűvös, nyirkos, sötét helyeken szeretnek tanyázni: pincékben, csatornáknban. Ezenkívül különösen kedvelik az elhagyott szupermarketeket.

>>>>>[Azt hallottam, egyes bogarak mindenféle dolgokat gyűjtenek és halmoznak fel, és senki sem tudja, hogy miért.]<<<<<<

– Teddy W. (37615) (09:44:21/11-23-55)

>>>>>[Azt a csótányok is csinálják.]<<<<<<

– Vern O. (16282) (10:16:37/12-07-55)

## TÜCSÖK

A bogarakat nem utálom annyira, mint ezeket a dögöket. AZ AZ ÁLLANDÓ ROHADT ZAJ! Úgy tűnik, ezek semmi mást nem csinálnak, csak ciripelnek éjjel és nappal, nappal és éjjel. A ciripelést leszámítva a tücskök ugyanolyanok, mint a bogarak, ezért amit ott elmondtunk, az itt is érvényes.

>>>>>[Azért ciripelnek, mert kanosak. Ismerem az érzést.]<<<<<<

– Jojn J. (22725) (01:15:06/12-15-55)

>>>>>[Pofa be!]<<<<<<

– Minerva V. (39182) (02:24:31/12-30-55)

Azt is beszélnek, hogy néha egy vagy két tücsök őriz egy másfajta rovarszellemekhez tartozó fészket vagy bolyt. Nem tudom, miért tennének így a tücskök, úgyhogy ha valaki cáfolni vagy megerősíteni tudja, amit mondtam, kérem, tegye meg!

>>>>>[Nem ismerem a választ a kérdésekre, de azt tudom, hogy a Lincoln Parkban a régi állatkert helyén több száz tücsök tanyázik. Talán felesleges rávilágítanom, hogy manapság a családok nem ezt a helyet választják egy hétfégi kirándulásra.]<<<<<<

– Paul L. (02716) (08:14:44/01-02-56)



A tücsökök legszívesebben ligetes, fás környékeken telepsznek le – kedvelik a parkokat, védett erdőket. Többször is láttam, hogy egyedül álló, magas fák ágaira kapaszkodva csoportosan pihennek. A tél közeledtével szerencsére egyre kevésbé aktívak.

### SZENTJÁNOSBOGÁR

Nem gondoltam, hogy valaha ilyen kell mondanom, de a szentjánosbogár-szellemek gyönyörűek. A lakóhelyemről jól látszik egy szentjánosbogár fészek és éjszaka olyan csodálatos fényorgját produkálnak, amelyet még életemben nem láttam. Itt élnek a közvetlen közelben, de még senkinek sem okoztak problémát. Csak léteznek, röpködnek az éjszakában és világítanak egymásnak. Bámulatos.

>>>>>[A fickó a Belmont kikötőnél lakik. Én is láttam, amiről beszél. Elfoglalták a tóparti sokemeletes épületek egyikének felső emeleit. A látvány néha eszembe juttatja, milyen volt a belváros éjszaka. Minden ablak mögött fények, amelyek csöndesen vibrálnak, mintha valami belső muzsikára válaszolnának.]<<<<<<

– Szunk (20:16:43/11-29-55)

>>>>>[Kösz a címért. Most már tudom, mi lesz a következő rovarvadászatom célpontja.]<<<<<<

– Duce Deluxe (19:30:11/11-30-55)

>>>>>[Barom! Nem gondolkozol el néha egy kicsit? A rovarok annyi rémületet és halált hoztak magukkal, és erre a csodára is képesek. Mi történik itt? Hogyan lehetséges?]<<<<<<

– Claudia B. (12671) (18:29:08/12-04-55)

>>>>>[A természet már csak ilyen.]<<<<<<

– Solyomszem (15:03:33/12-08-55)

>>>>>[Csak azon szoktam elgondolkodni, hogy mennyi gránátot gyártsak magamnak egy akció előtt.]<<<<<<

– Duce Deluxe (14:16:32/12-10-55)

### LÉGY

A légy-szellemek a legmocskosabb, legundorítóbb lények az egész rovarbirodalomban. Ahol tetemek vannak, ott a legyeket is meg lehet találni. Úgy halottam, a Chicago Városi Halottasház egy nagy légybolynak ad otthont, feltehetően azért, mert a fertőzés kezdeti napjaiban (még a Zóna felállítása előtt) itt próbálták tárolni a halottakat. A legyek intelligenciája nulla, és mindig legalább hatan vannak egyszerre. Nagyon vigyázatok, ha ilyen fajtájú rovarszellemekkel van dolgotok – ismerek néhány embert, aki már attól is megbetegedett, hogy hozzájuk ért. És nagyon betegek lettek. Halottak.

>>>>>[A legyek a hagyományos szerepet töltik be – ők a ragály terjesztői. Eltűnök, vajon nem bosszantották-e fel ezzel a Patkány sámánokat?]<<<<<<

– Lánkra Vert Hadúr (22:38:55/11-29-55)

>>>>>[De bizony! Ám nem azért, amiért te gondolsz, hogy egy másik lény beleütötte a dolgát Patkány választott küldetésébe. Mit mondasz arra, hogy azért ölnék embereket, hogy a testüket gazdaként használják fel? Ez nem elég ok arra, hogy felbosszantsa magát az ember?]<<<<<<

– Candide (21:46:04/12-10-55)

Légyek mindenhol vannak, ahol valami rothadásnak indult, beleértve az épületeket is, különösen a fából készületeket. A modern vasbeton és plasztbeton anyagokat viszont nem szeretik. Próbáljátok ki!

>>>>>[És a szemételepek. A szemételepeken is ott vannak.]<<<<<<

– Dogster 501 (24:13:35/12-07-55)

### IMÁDKOZÓ SÁSKA

Nem tudom eldönteni, hogy szeressem vagy gyűlöljem az imádkozó sáska szellemeket. Egyfelől feltehetően ők a leghatalmasabbak a rovarszellemek közül. Egyetlen imádkozó sáska szellem ké-

pes felvenni a harcot egy egész szakasznyi utcai számurájjal. Másfelől viszont ezek a magányos rovarok más rovarokat esznek.

>>>>>[Sajnos az embereket is megtámadják. A mellső lábukon éles tüskék vannak: ha megragadnak valamit, nem eresztik el többet.]<<<<<<  
– Gyilkos (24:06:31/12-01-55)

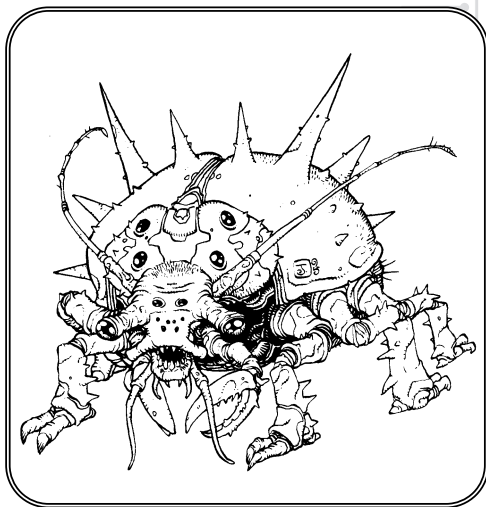
>>>>>[Az biztos. Egyszer szemtanúja voltam, amikor egy ilyen dög megtámadott egy trollt. Nyolcan próbáltuk elhúzni azt a mellső lábat, de egy centivel sem tudtuk megmozdítani. A lény úgy tett, mintha mi ott sem lettünk volna, csak fogta magát és egyre a szerencsétlen troll koponyáját tépkedte a csáprágóival, hogy kiegoe az agyát. Végül nem bírtuk tovább a sikolyokat és lángszórával elégettük mindkettőjüket. Az imádkozó sáska még a lángok között is csak szorította a trollt.]<<<<<<  
– Patkány Kölyök (12:09:33/12-11-55)

>>>>>[Az imádkozó sáska szellemek fölötté állnak az átlagos rovaroknak. Ezek intelligens lények. Az emberek nem támadják meg azért, hogy táplálkozzanak – ezek rovarokat esznek. A tapasztalatom szerint csak akkor bántják az embert, ha az valahogyan akadályozza a terveik megvalósítását. Sajnos, általában nem veszik a fáradságot, hogy előbb figyelmeztessék az illetőt, hogy akadályozza a terveiket és jobban tenné, ha abbaahagná azt, amit csinál.]<<<<<<  
– Mr. George (18:56:23/12-19-55)

Az imádkozó sáska szellemek egyedül élnek. A többi magányos rovarról eltérően azonban nem csoportosulnak egy fészek köré. Ehelyett kisebb „törzseket” alkotnak, melyek egy domináns nőstényből és az ő kiszolgáló szellemeiből állnak. Ez az egyedi szociális szerveződés valószínűleg az imádkozó sáska szellemek szaporodási módjából ered. Mindegyik nőstény képes a szaporodásra, de ehhez hím imádkozó sáska szellemeket kell felfalniuk.

>>>>>[Mit meg nem tesz a rovar a szerelemért.]<<<<<<  
– Juliet (21:10:11/12-20-55)

>>>>>[Legalább egy imádkozó sáska csoport tevékenykedik a Zónán belül – volt egyszer egy kis dolog az egyikükkel, aki Vixennek nevezi magát. A nő átlagos testmagasságú, szalmaszőke, vállig érő haja és ragyogó zöld szeme van. Mindig bőrhátat visel a zöld és a fekete valamilyen kombinációjában, és a dzsekije hátán gyakran egy stílizált, szárnyas angyalt lehet látni. El kell ismernem, hogy



még nem találkoztam nővel, akihez ennyire vonzódtam volna fizikailag. Ezt persze ő is tudta, és azt hiszem, szándékosan játszott velem és mindig éppen a vak szerelem határán tartott. Okos volt, hideg, erőszakos, és éles, kegyetlen humorérzékkel rendelkezett. Attól félek, egy napon ismét össze fogok találkozni vele...]<<<<<<  
– Tigrisfióka (02:15:57/12-30-55)

## SZÚNYOG

A szúnyogok, legalábbis a nőstények nem mások, mint a rovarvilág vámpírjai. Hosszú, hegyes csőrük van, mely gonosz, óriási fecskendőtűre emlékeztet – és tökéletesen alkalmas arra, hogy átszúrja a bőrt és vért szívjanak vele. A szúnyogszellem képes rá, hogy körülbelül 20 perc alatt az összes vért kiszívja egy kifejtett trollból. Az áldozatnak persze nem szabad mocorognia közben. Bármely melegvérű lénynek nekiesnek, ha az alszik vagy valamilyen okból kifolyólag nem képes mozogni. És aztán csak szívnak, szívnak, amíg az áldozat ki nem szárad.

>>>>>[És még ennél is rosszabb. A nőstény szúnyog nemcsak a vért szívja ki, de meg is fertőzheti az áldozatát. Amikor „harap”, a nyálát az áldozatba folytatja. Ez a váladék arra szolgál, hogy megakadályozza a vér alvadását, de gyakran olyan mikroorganizmusokat is tartalmaz, amik maláriát, sárgalázat vagy filariasiszt okoznak.]<<<<<<  
– Dr. Fisher (09:43:12/11-19-55)

>>>>>[Filariasis? Érthetően beszéljünk, ha lehet!]<<<<<<  
– Tyro (10:12:33/11-28-55)

ként választott áldozat köré. Így lehetővé válik, hogy később is szívjon egy kis vért belőle. A szívás közben valamiféle folyadékot is az áldozatba fecskendez, de nem tudom, milyen, és hogy miért teszi ezt.

## CSÓTÁNY

Evilági testvéreikhez hasonlóan a csótányok az emberekhez közel építik ki bolyaikat. És akárhol képesek élni. Leginkább a hűvös, nyirkos helyeket kedvelik, de felbukkannak szeméttelpek, csatornák, föld alatti garázsok és metróalagutak környékén is, hogy csak néhány veszélyzónát említsék.

>>>>>[És általában akkor bukkannak fel, amikor a legkevésbé sem számítasz rájuk. MINDIG ellenőrizd le a pincét, ha egy új épületben akarsz eltölteni az éjszakát. A csótányok éjszakai lények és elhúzódnak a fény elől, így aztán az a csodás kis új lakás, amit éppen most találtál, könnyen lehet, hogy egy-két csótányfészket rejt a pincében. És hidd el nekem, sokkal jobb, ha az ember még napvilágnál leellenőrzi a pincét, mint aztán éjszaka arra ébredjen, hogy valami jókora, bűdös izé éppen az oldalát piszkálja az antennáival.]<<<<<<

– Geena D. (3214587) (08:32:12/11-30-55)

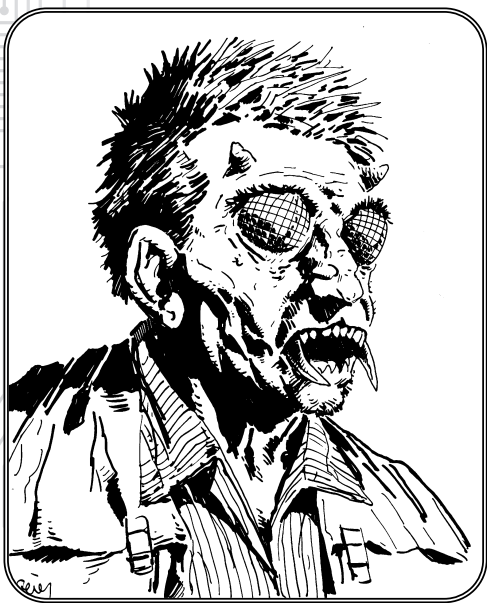
>>>>>[Geena igazat beszél. Azt, hogy egy épület csótányfészket rejt, általában azon nyomban meg lehet állapítani – a mindent elnyomó bűzből.]<<<<<<

– Vermann (05:56:13/12-01-55)

Ezek a dögök szinte természetfölötti módon gyorsak a közelharcban. A hasuk táján olyan érzékelők vannak, amelyek az apró légrezdüléseket képesek érzékelni. Ezek segítségével megérik, ha valaki mögöttük lopózik és szinte azonnal képesek reagálni, hogy elkerüljék a hátulról feléjük irányított csapásokat.

A csótányok mindenevők – esznek szemetet, rothadó hullákat, más csótányokat – és mivel nem válogatnak sokat, a Zónában mindenhol előfordulnak. Legyetek nagyon óvatosak a szeméttelrakók és más, nagyobb szemétkupacok környékén!

>>>>>[Van egy meglehetősen bizarr viselkedésük – rád bámulnak, ha találkozol velük. Úgy bizony, csak feléd fordulnak, mintha arra lennének kíváncsiak, hogy mersz-e csinálni valamit. A kicsi (az egészen kicsi) csótányok is így viselkednek. Tudod, hogy ott vannak, ők is tudják, hogy te tudod, hogy ott vannak, de tisztára olyan, mintha szándékosan provokálnának. Nem hiszem, hogy félnek a fénytől, inkább a hirtelen mozgásokat nem szeretik. Néha elfutnak a fénytől, de néha nem. Azt hiszem (legalábbis az egészen kicsik esetében így van), hogy amikor belépsz a



>>>>>[A nyelvileg alulfejlettek számára ez „férgeket” jelent. Vagyis azt jelenti, hogy a véredet és a testszöveteidet kicsiny, fonalszerű férgek fertőzik meg. Az első néhány héten vagy hónapban – a fertőzés mértékétől függően – még csak észre sem veszed a dolgot. Aztán hirtelen elmegy az étvágyad, elromlik a látásod, eltompul az agyad és így tovább.]<<<<<<

– Dr. Fisher (09:44:11/11-30-55)

>>>>>[Meg kellett kérdeznem.]<<<<<<

– Tyro (09:16:55/12-10-55)

A szúnyogok magányos rovarok, de gyakran egy fészek köré csoportosulnak. A gubóikat állóvízben helyezik el – kedvelik a tavakat vagy nagyobb uszodákat. Három-nyolc fős rajokban közlekednek (gyakran ennél is többen állnak össze) és gyakran egyetlen áldozatot támadnak meg egyszerre. Úgy tűnik, az állati vért legalább annyira kielégitőnek találják, mint az emberekét és általában kutyákat szemelnek ki áldozatul.

Új rovarszellemet úgy lehet egy befogadó testbe idézni, hogy a nőtényen előbb átszúrja az áldozat testét a szívókájával. A szúrás valószínűleg szimbolikus, de tény, hogy hosszan tartó rémálmokat okoz akárkinek, aki egyszer végignéz egy ilyen „megtermékenyítést”.

A szúnyogszellemben talán az a legfélelmetesebb, hogy csak vékony gubót szó a befogadó test-

szobába és felkapcsolod a villanyt, akkor a belépésed által keltett levegőrezdülések miatt futnak el. Legalábbis szerintem.]<<<<<<

– Josea O. (625171) (22:35:06/12-05-55)

>>>>>[Szerintem csak álmodod, hogy téged bámulnak. Szerintem meg csak buták és azt hiszik, hogy ha nem mozdulnak, akkor nem látod őket. Gondolj csak bele! A fickó azt mondta, hogy a mozgást „látják”. Miért ne tételeznék fel, hogy mindenki más is ilyen módon lát?]<<<<<<

– Georgie (22:10:04/12-06-55)

## DARÁZS

A darazsak magas helyeken hozzák létre fészkeiket, így aztán a Zóna szinte összes felhőkarcolójában megtalálhatók – a Daley Gardens többemeletes épületeitől kezdve a belvárosi elhagyott céges felhőkarcolóig. Sötétedés után szerencsére nem mozdulnak ki a fészkükből, de annyira gyorsak, hogy az áldozat csak ritkán veszi észre őket, csak akkor, amikor már túl késő.

>>>>>[Legyetek különösen óvatosak a tojásrakó nőstényekkel. Okosak, és ezzel gyakran meglepik az áldozatukat. Egyszer láttam, hogy a királynő utasításá-

ra a darazsak felgyűjtottak egy épületet és aztán szépen elkapdosták a kimenekülő bentlakókat.]<<<<<<

– Marlon P. (06:32:55/12-19-55)

A darazskirálynő úgy hoz létre új rovarszemleket, ahogy az igazi darazsak a valóságban tojást raknak az áldozatuk testébe. Először is befogadó testet kell találnia, akit megbénít a potrohában termelt mérgeivel. Aztán átszűrja az áldozat testét és „megfertőzi” azt az új rovarszellemmel. Nem minden esetben szövik be gubóval a megfertőzött áldozatot. Ezek gyakran csak mozdulatlanul fekszenek a királynő mellett, és a dolgozók etetik őket. Hallottam néhány történetet arról is, hogy a darazsak hagyták, hadd mozogjon szabadon az áldozat, hadd térjen vissza a normál életéhez addig, amíg le nem jár az inkubációs idő. Aztán... nos, aztán ki lehet találni, mi történik.

>>>>>[Szerintem a darazsak a legocsmányabbak az összes rovarszellem közül. Nem félnek semmitől és elképesztően agresszívek, különösen, ha úgy vélik, az ember túl közel merészkedett a fészkükhöz. Ilyenkor csapatban támadnak. A fészek megvédelmezése alapvető ösztön. Gyors halált kívánnak bárkinek, aki a darázsszemlemez útjába kerül.]<<<<<<

– Trevor Corn (21:16:02/01-01-56)

# ORSZÁGOS SZEREJÁTÉK EXPO

P Á S Z T Ó – 1 9 9 9 . M Á J U S 1 5 . S Z O M B A T

A TERVEZETT PROGRAMOKBÓL:

**Kártyaversenyek:** HKK, M.A.G.U.S., Magic.

TF-es és KG-s vetélkedők. ◦ KT és Szövetségi gyűlések.

**Szerepjáték bemutatók:** M.A.G.U.S., Vampire: The Masquerade, Ars Magica, CODEX, Cthulhu hívása, Cyberpunk.

Író-olvasó találkozók neves hazai sci-fi és fantasy írókkal.

Magyar nyelvű képregény bemutatók.

**Könyvkiadók bemutatója:** Valhalla Páholy Kft., Beholder Kft., Beneficium Bt., Lapics Kft., Möbius Könyvkiadó, NITOR Kiadó.

**Társasjáték bemutatók:** Varázstorony, Admirális, Vilajet, Warhammer.

Kobudó harcművészeti bemutató. ◦ Íjász bemutató. ◦ Filmvetítés.

Számítógépes játéklehetőség.

**ÉRDEKLÖDNI LEHET: 06-20-9136-459 – MÁTYUS GERGELY**

*Egész nap érdekes és izgalmas vetélkedők és előadások, kedvezményes vásár, óriási nyeremények és rengeteg meglepetés!*

 shadowrun



*Itt a helye minden vérbeli árnyvadásznak!*

# SHADOWRUN

## Shadowrun szerepjáték verseny

*Bár ritkaságnak számít, de ismét lehetőség van rá, hogy bebizonyítsd a rátermettségedet és megmutasd, milyen egy igazi árnyvadász csapat.*

### SHADOWRUN VERSENY – 1999. MÁRCIUS 13-14.

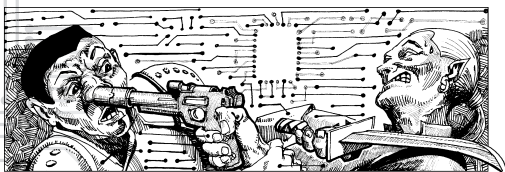
Március 13-14-én a hollótanyán 24 játékos gyűlt össze, hogy kipróbálják képességeiket és egy igazi futáson vegyenek részt, ahol mind a mesélőkre, mind a játékosokra egy közel tízórás maratoni próba várt. Az első napon három, öt fős parti indult neki az előtte többször lezetelt sztorinak, és mindössze egyikük vétett olyan súlyos hibát, hogy a csapat kénytelen volt hat óra után elhagyni Seattle kemény árnyvilágát. A bennmaradó két csapat szinte azonos pontszámmal végzett, és így még közel sem dőlt el a küzdelem.

A sztori egy fegyvercsempészési ügylet körül bonyolódott, amelybe nagyobb cégek középvezetői is belefolytak, ezért a vadászoknak minden lépésüket alaposan meg kellett fontolniuk. A játék folyamán külön pontoztuk a szerepjátékot és a feladatmegoldást, tehát nem a tűzfegyverismeret döntötte el a győzelmet.

Másnap lépett színre az utolsó két parti, akik közül kiemelném a második helyezetteket. Hárman maximális teljesítményt nyújtottak és esélyesek voltak az első helyre, de sajnos a negyedik tag nulla pontos szerepjátékot nyújtott. Az első helyezést az alábbi parti érdemelte ki, nemcsak briliáns játékaival, de egyéni megoldásaival is:

**Tamáskovics Attila** – Hermetikusan mágus  
**Molnár Richárd** – Indián bicskás  
**Jakusovszky Attila** – NÉGER macskasámán  
**Tóthfalusi András** – Törpe rigó  
**Hatyka Péter** – Ork seftes

**GRATULÁLUNK!**



### SHADOWRUN VERSENY – 1999. MÁJUS 16.

1999. május. 16-án, vasárnap újabb versenyre kerül sor, amelyre mindenkit szeretettel várunk. Az indulók töltsenek ki egy magyar nyelvű Shadowrun alapkönyv szabályai szerint generált karaktert, opcionális engedmények nélkül, majd jelezzék indulási szándékukat a szervezőknek az alábbi címen.

A nevezési díj megközelítőleg 500 Ft lesz. Az első helyezett értékes ajándékokat nyerhet, és kellő érdeklődés esetén a versenyt a Beholder Kft. is támogatja. A kezdés reggel 10 óra, a helyszín:

### HOLLÓTANYA szerepjátéklub

Budapest, VII. kerület, Rumbach

Sebestyén utca 8. (Bejárat az udvarból.)

Tel.: 352-1549

Aki jól akar szórakozni és úgy érzi, felkészült az igazi árnyvilágra, ne hagyja ki!

SNIFF-SNIFF

## FELHÍVÁS

*Várjuk minden szerepjátéklub, baráti társaság, KT és Szövetség jelentkezését, akik szívesen részt vennének az Országos Szerepjáték Expón. Lehetőséget nyújtunk a bemutatkozásra vagy bármilyen más műsorszám előadására.*

**Érdeklődni lehet: 06-20-9136-459**

**Mátyus Gergely**



# RÉMMESE

„Nem mindenki egyenlő.”

Titkos kiegészítés a Galaktikus Törvénykönyvhöz

– Jól van, kedvesem, rögtön indulhatsz! – Nisenko tanácsnok behízogó hangja kristálytisztán szólt Dolores fülében. – Ha ügyes vagy, még életben maradhatsz egy darabig!

A navigátor halk zúgást hallott, majd kinyiták a bilincsek. Felkiáltott, és a hideg padlóra zuhant. Kínzóit eltűntek. Dolores megpróbálta leszedni fejéről az acélpántot, de nem járt sikerrel. A kamerát tartó pántot foglyulejtői egyszerűen a bőrére ragasztották! Az a barnás folyadék, amivel az előbb leöntötték, már teljesen megszilárdult a hátán. A pántból két vékony kábel vezetett a sűrű, vegyszerszagú masszába.

Nisenko a zsebébe csúsztatta a távkapcsolót. Amikor annak idején titkos üzenetben a STAG segítségét kérte a Rém ellen, nem gondolta volna, hogy a birodalmi titkoszolgálat ilyen csúnyán cserben hagyja. Arra számított, hogy egy különleges ügynököt vagy flottát küldenek, erre megérkezett az idióta, tehetetlen Nazarbej!

A tanácsnok saját kezébe vette az ügyek intézését. Az obránásokkal nem mert ujjat húzni, de testőrsége elzavarta az alsó város zsilipeit őrző gárdistákat. Így legalább néhány órával késleltetni tudta a lentiek elgázosítását. Nisenko bizonyos mértékig borzongott a tömegmészárlás gondolatától, ráadásul több sertés telep tulajdonosaként érzékeny anyagi veszteséget szenvedett volna, ha a Tanács elfrendeli a legvilkoltak tetemeinek újrahasznosítását.

– Szépségem, emberek tízezreit mentheted meg – szólt a mikrofonba. – Csak sétálj a járatokban. A Rém előbb-utóbb kiszúr magának.

– És akkor mi lesz? – üvöltötte Dolores. – Legalább egy lézert adjanak!

– Nem lesz arra szükség – nyugtatta meg a tanácsos. – A kamerával nyomon követlek, és kellő időben beavatkozom. Csak találd meg a Rémet.

Megsimogatta a távkapcsolót. A lány hátára annyi robbanó zselét öntöttek, hogy azzal egy teherhajót is darabokra lehetne szakítani.



A barlangtelep őrei azonnal a Felügyelő elé vezették az idegeneket. A falakat és az alacsony mennyezetet borító penészgomba halvány fényében fürdő piactéren megállt az élet. A kocsmá előtt trónoló III. Kharon érdeklődve figyelte a négy férfit. Egyikükön látszott, hogy képzett katona. De nem ő volt a főnök, hanem a tetovált képű, ta-



rajas hajú. Űrkapitány? Nem csoda, hogy az őrzők nem merték megtámadni őket.

– Üdvözllek, öreg. Te vagy itt a főnök? – kérdezte a kapitány.

– Én vagyok a Felügyelő – felelte Kharon. – Mit keresnek erre felé az űr vándorai? Ritka az ilyen vendég itt lent.

– A navigátoromat keressük. És még egy fontos dolgot kell mondanunk! Valaki fent arra készül, hogy elgázosítsa az alsó csatornákat, a telepeket! Menekülnotók kell!

III. Kharon egy pillanatig mérlegelte a hallottakat. Jól ismerte a fenti világot, hiszen ifjú korában egy olyan nyilvános házban volt űr, ahol még a Tanács tagjai is megfordultak. Aztán rájöttek, hogy néha látja a gondolataikat, ezért leűzték ide.

– Úgyan miért tennék?

– Azér', hihíhi, mert akkor megdöglik a Rém! – szólt közbe a féleszű Kompo, és nagy, világoskék szemével belebámult Kharon arcába. – Akko' nem kell megnézni a fekete emberek csarnokait. Aszonta a főfőnök. Nincs kutatas, marad az arany!

A Felügyelő keményen belenézett Kompo szemébe. Az idióta nyáladzva túrta a vizsgálódást, nem is sejtve, hogy az öreg az elméjét fürkészi.

– Szóval az obránások miatt akarnak végezni velünk! – Kharon felugrott. – Jagurkán képes ilyesmit javasolni a Tanácsnak. Azok a barmok meg kinyírnának hatvanézer em-

bert, csakhogy megmaradjon nekik a zsiros üzlet. Gázsal támadnának? Azt hiszik, mi itt a csövekben nem használunk gázokat a bandaharcban?

Megfordult, és az övéből előhúzott aranyozott lábszárcsontról vadul verni kezdte a mögötte lógó fémlapot.

– Gázkészültség az egész telepen. Tegyétek a dolgokat! Pár kölyök menjen fel a csövekben hallgatózni! – parancsolta, majd Van Darkék felé fordult. – Értékelem a figyelmeztetést. Ritka manapság az újrjáró, aki megbecsüli a szegény embert. Segítünk nektek megkeresni azt a szökött lányt.

– Nem szökött, elrabolták – magyarázta Van Dark.

– Mindegy. Aztán esetleg beszélhetnének egy kisebb üzletről. Tudod, kapitány, eddig csak itt a csövekben tudtam adni-venni. Viszont ti...



Jagurkán üvöltött dühében, amikor megpillantotta az üres ketrecet. Átlépett az örök holttestén, és megvizsgálta a zárat.

– Nem lehet ennyire erős! A legrosszabbkor! Mondtam, hogy figyeljetek rá!

– Nem tehettek semmiről, főnök! – helyettese, Arkam remegett a félelemtől. – Mire ideértem, már megszökött. Megy vissza a hullához. Azt hittem, két ór elég lesz. A leg-



utóbb csak egyet tudott megfajítani. Nem sejtettem, hogy ennyire éhes.

Öt perccel később a Samobrana dísztermében már ott ült az összes elérhető vezető. Ketten az előbb még tökrészek voltak, de meghallva a hírt, és megpillantva Arkam fejét az asztalon, azonnal kijózanodtak.

– Megszökött. Lent van az alsó szinteken. Erősebb, mint valaha. Csakhogy a helyiek gázt fognak használni – Jagurkán vicсорogva köpte a szavakat. – Megölhetik! Né-

küle végünk. Nincs más, aki ennyire megérzi az aranyat. Még én se, pedig bennem van a vére.

– Hagyjuk a fenébe! – csattant fel egy szétmállott arcú mutáns. – Előbb-utóbb lesz, aki átveszi a helyét. Elég nő él a sugárzó övezetekben.

– Nem – ellenkezett egy fehér köpenyes vezető. – Még nem fejeztük be a genetikai vizsgálatokat. További minták kelleneek. Nem hagyhatjuk elveszni. Élve kell visszaszerezni. Mondtam, hogy hiba volt idehozni.

– Ahol én vagyok, ott van ő is! – hördült fel a hetman. – Lemegyünk érte. Mindent neki köszönhetünk. Ha ő nincs, csak egy leszünk a sok klán közül. Vagy talán ti is csákánnyal akartok bányászni, mint a többiek? Dolgozni akartok?

– Last Hope-nak nem fog tetszeni a dolog!

– Last Hope ma elpusztul. Nem derülhet ki a titkunk. Még a nyakunkra szabadítanak a Napkereszt fajvédőit. A STAG is csak ürügyre vár, hogy elharapja a torkunkat. Megelőzzük őket, és eltűnünk egy időre. A bárkák szálljanak fel, és a titkos raktárakból osszatok ki fegyvert a legényeknek. Öljetek meg mindenkit.



– Az obranások megőrültek! – lihegte a holsápadt fiú. – Fent figyeltük a csöből a gárdistákat. Tartályokat hoztak, nagy halálfejekkel. Később jöttek a Nisenko főnök emberei, és elzavarták őket. Aztán csak jöttek a fehér álarcosok. Szitává lóttek mindenkit.

– Lóttek? – kérdezte Abdul.

– Igen. Lézerek voltak meg puskáik.

– Akkor ez nem zavargás, hanem hatalomátvétel. Pedig pár napja belehallgattam pár obranás elméjébe. Nem készülték még semmire – töprengött hangosan Kharon.

A folyosók ura az ócska monitorok felé fordult. A homályos képeken jól látszottak az újabb, óvatosan, de elszántan közeledő mutánsok. Az obranások már nem hordták maszkjaikat. Előző osztaguk tagjai vérbe fagyva heverték a piactéren. A mélységlakók riasztói jelezték ugyan jöttüket, de a felső városban mulató férfiak nélkül a telep elesett volna. Van Dark csapata alaposan kivette a részét a harcból. Kharon tudta, hogy az újrjárók nélkül a barlangtelep elpusztult volna.

– Honnan van fegyverük? – kérdezte Van Dark.

– Az Obránának saját csarnokai és raktárai vannak. Sem a birodalmi hatóságok, sem a helyiek nem jártak ott soha. Még a hittérítőket is elzavarták. Sok mocskot őriznek. Még mi sem tudtunk lopni tőlük, pedig megpróbáltuk, hidd el. Be nem jut oda senki. Bezeg a Rémet nem tudják bent tartani.

– A Rémet? Ti ismeritek a Rémet?

– Persze, itt szokott mászkálni, amikor a Nagy Karnevál van. Jagurkán vére, éreztem benne. Mindig jön a csarnokuk felől, ők meg megpróbálják befogni, mielőtt túl sokat eszik. Féltik nagyon.

– Miért nem kaptátok el? – kérdezte felháborodva a pilóta.

– Miért tettük volna? – Kharon Jason szemébe nézett. – Mi nem bántjuk a mutánsokat, csillagjáró. Tudod, nem mindenki születik romlatlan vérrel. A Rém minket békén hagy. Csak az arany szaga, na, az vonzza. Attól gerjedt be mindig.

– Mi van a navigátorommal? – kérdezte Van Dark.

– A fiúk látták a lányt lent bolyongani, de nem bántották. Miért is nem? – tette hozzá meglepődve Kharon.

Az egyik asszony érthetetlenül haradra válaszolt.

– A navigátorod bűzlik a robbanóanyagtól – fordult a Felügyelő Van Dark felé. – Nem csoda, hogy békén hagyták a fiúk. Ebből ráismerek Nisenkóra. Ő szokta távirányítással felrobantani az eleven bombáit.

– Nisenko megfizet ezért – felelt Van Dark. – Keressük meg a lányt.

Kharon egyik ócska képernyője felvillant, majd egy arc jelent meg rajta.

– Ördögöt a falra – sziszegte az öreg, és köpött egyet.

– Nisenko! – kiáltotta Jason. – Kibelezlek, te szemét!

– Kapitány, magával akarok beszélni – a tanácsnok fején véres kötés látszott. Mögötte romokban hevert a helyiség. Alighanem az obranások jártak ott is.

– Egyet értek a pilótámmal. Jobb, ha menekül!

– Ne gyerekeskedjen, úrjáró. A lányról van szó. Leküldtem, hogy elkapja a Rémet.

– Hogy őt kapja el a Rém. Hogy maga felrobbanthassa!

– Nem maradt más választásom. A STAG nem küldött különleges ügynököt, pedig kértem. Dolorest itt nem ismerte senki, a Rém meg csak nőket gyilkol. Tökéletes csaletek. Egy halott nem sok tízezrek helyett. Amikor megláttam a hajón, azonnal beugrott a terv. Elgázósítottam a kocsmát, és kiemeltem a lányt.

– Minket meg kiakasztott meghalni – Abdul halkán, szinte suttogva mondta.

– Nem tehettem mást. Jagurkán örült akciója viszont mindent felborított. Az orbranások felgyújtják a raktárakat, a templomokat, az iskolákat. Felrobbantják a zsilipeket. Egész lakótelepeket szíppantanak ki az űrbe. A kikötő még tartja magát. Igyekeznünk kell. Már csak ez a kábel vezet le az alsó városba. Nem tudom felrobbantani a lányt, megszakadt az összeköttetés. Úgy hogy életbe lép a B terv.

– Milyen B terv?



– Most találtam ki. Ha magának ennyire fontos a lány, akkor menjen, és mentse meg. Közben persze kapja el a Rémet. Ott liheg már a nyomában. Ha megölik, akkor beengedem magukat a kikötőbe. Áll az alku?

A képernyőn egy térkép jelent meg.

– Valahol itt kell lennie. Az Obrana raktárai mellett.

– Induljunk – parancsolta Van Dark.

– Hol van a bolond? – kérdezte Abdul.

Kompot a kocsmá mögött, az egyik lomokkal telezsúfolt raktárban találták meg. Egy hihetetlenül ósdi hiperadó előtt ült, és nyáladzva, guvadó szemekkel nézte a vilódzó kijelzőket. Jason ütődött védenca elégedetten dúdolgatott.

– Csak egy ócskavas. Annak idején ezzel akartam kapcsolatba lépni a kalózokkal, de nem sikerült – magyarázta Kharon. – Meglep, hogy működik.

– Biztos piszkálta a haverom – felelte Jason. – A hajón is mindig ott ült mellettem, és a műszereket bámulta. Gyere cimborá, mennünk kell.

Indulás előtt Abdul félrevonta Van Darkot.

– A bolond.

– Igen?

– Hol volt harc közben? Senki sem látta. Viszont négy hullát találtam ott, ahol a mutánsok támadásakor állt. Kettővel pusztá kézzel, a többivel meg a saját fegyverükkel végeztek.

– Talán ez is a betegségével jár. Hiperaktív vagy mi.  
– Nem tudom, az micsoda, de négy bányással csak egy képzett harcos végezhetett. Nem egy nyáladzó bolond.



Dolores elengedte a csákány nyelét, és zihálva lero-gyott a mocskos kőre, a mutáns patkány teteme mellé. Kevésen múltott, hogy ő győzött, de az összecsapás leg-alább magához térítette. A szűk, bűdös járatot csak helyenként világította meg a foszforeszkáló penész. A lány nem tudta, merre járhat. Megpróbált a szellőzőjáratokból beszűrődő hangok alapján tájékozódni, de majdnem rajtavesztett. A patkány az egyik ilyen nyílásból ugrott az arcának. Arasznyi fogai letépték a lány fejbőrére ragasztott pántot, egy jó adag bőrrel együtt persze. A navigátor felült, és összpontosítani próbált. A hiperugrások során lassacskán kialakuló telepikus érzéke talán segít. Behunyta a szemét, és megpróbálta felderíteni környezetét.

Így történt, hogy előbb érezte meg a Rémet, mintsem látta volna.

Sikítani akart, de az iszonyat belefojtotta a hangot.



Van Dark megtorpant.

– Dolores? – kérdezte bizonytalanul.

– Mi a baj, főnök? Miért álltunk meg? – Jason keményen markolta a zsákmányolt lézert. Útközben kétszer is mutánsokba futottak.

– Dolores hív. Erre kell menni! – Van Dark egy lefelé vezető járatra mutatott.

– Miért pont arra? Én nem hallottam semmit. Abdul, te hallottál valamit?

– Ne a füledet használd. Egyébként hol van az ütődött cimborád?

Kompo eltűnt. Jason vállat vont, és szitkozódva Van Dark nyomába eredt. Egy hosszú lépcső végén hirtelen egy gerinccsatorna rettentően bűdös keresztveződésében találták magukat.

– Dolores! – kiáltotta kétségbeesetten Van Dark. – Hol vagy?

– Itt vagyok – hallották a lány hangját. – De nem egyedül!

– Nem esett bajod? Jövünk már!

– Jason ne jöjjön! Még elhálná magát.

Van Dark a magasba emelte foszfor-gömbjét, és óvatosan befordult a sarkon. Dolores félmegtelenül ült egy hörgő valamin, aminek egy csákány törött nyele állt ki a hátából.

– Mi ez? – kérdezte undorodva a kapitány.

– Azt hiszem, a Rémet. Elkaptam.

Abdul odaugrott és vasalt bakancsával a kőhöz préselte a vicsorgó lényt. Van Dark felsegítette a lányt, de aztán pillantása a navigátor bórén csillogó robbanó zselére esett.

– Menj egy kicsit arrébb – kérte gyorsan.

– Haldoklik a dög. Megéreztem, hogy jön. Majd megőrültem a félelemtől – mesélte a lány. – Jason, add ide a zubbonyod, ahelyett, hogy bámulnál! Odajött hozzám, megszaglászott, de nem bántott.

– Nem a vér szagától vadul meg, arany kell neki.

– Összenyalta a letépett pántomat, és ment tovább.

Amikor láttam, hogy ilyen kicsi, a nyomába eredtem. Ez ragadozó, gondoltam, elvezet a zsákmányhoz, az emberrekhez. Itt kötöttünk ki. Fekszik ott egy halott lány. Arra vetette magát. Marcangolni kezdte. Én meg ezzel a karóval nekiugrottam. Felnýársaltam. Azt hittem, még él a csaj.

Van Dark lehajolt, hogy szemügyre vegye a Rémet. Olyan bűz csapta meg, hogy majdnem elájult. Vicsorgó, szinte a felismerhetetlenségig eltorzult arc nézett vissza rá. A lány szájából csonkig rothadt sárga fogak meredeztek, ráncos, vöröses bőrét hólyagok és kelések borították. Hosszú, mocskos haja csomókban állt ki pikkelyes fejbőréről. A kapitány öklendezve kiegyenesedett. A Rémet valamikor egy ember nő lehetett!

– Ez túl kicsi ahhoz, hogy ő legyen a Rémet – kételkedett Jason.

– Mutáns, aki az agyát használja, amikor gyilkol vagy az aranyat keresi – szólalt meg III. Kharon. Az öreg nesztelenül bukkant fel mellettük, mint egy kísértet. – A navigátornál nem volt aranytárgy. Ha a fém illata felkorbácsolja a Rémet éhségét, akkor az ereje is megnő. Kitér belőle a szörnyeteg. Ha támad, akkor legyőzhetetlen. Most viszont ő volt az áldozat.

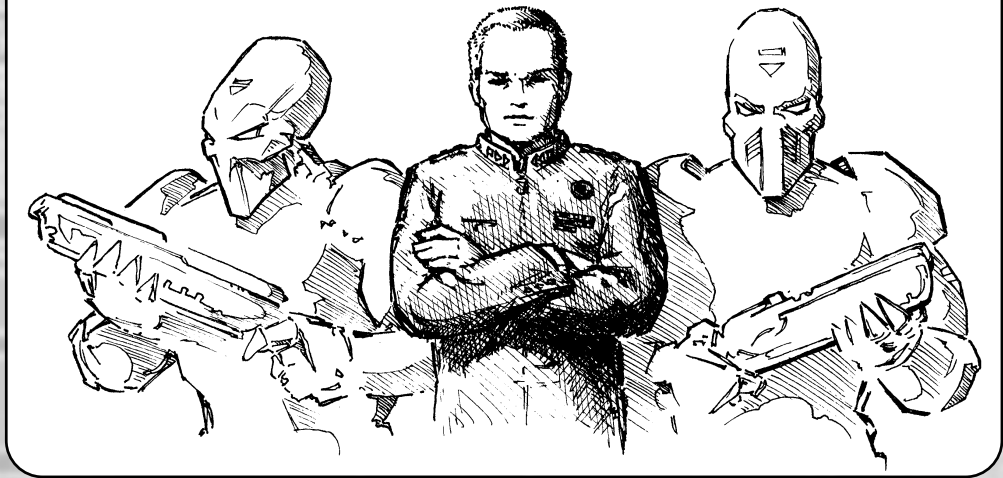
Már indulni készültek, amikor vasalt talpú csizmák dobogása hallatszott. Állatias üvöltés tört elő a lépcső felől. Egy hatalmas termetű, szakadt és megperzselődött ruhát viselő férfi lépett a járatba.

– Anyám! – üvöltötte Jagurkán. – Engedjétek el!

A hetman könnyedén elsöpörte Jasont, villámgyorsan elkerülte Van Dark kardcsapását, és Abdulra vetette magát. Eddig még senki sem tudta legyőzni, és a gyűlölettel elvakulva nem nézte, kire támad. Gyilkolni jött és a titkot megőrizni.

Sejtelve sem lehetett arról, hogy Abdul gladiátor korában xeno gárdistákkal is megbirkózott. Harcuk csak néhány pillanatig tartott. Abdul félrelépett Jagurkán elől, és utána fordulva hatalmas ütésért mért az óriás tarkójára. A hetman fejfel nem alkalmas a falnak. Valami reccsent a nyakában. Térdre rogyott, de megpróbált feltápászkodni. Jason ezt a pillanatot használta ki arra, hogy a Rémet hátából kihúzott hegyes farúddal pontot tegyen Jagurkán pályafutására. Aztán megvillant Van Dark tengerész kardja.

A csapat egy óra múlva ért fel a kikötőbe. Az útjukba kerülő obranások rémülten menekültek, amikor Van Dark felmutatta Jagurkán fejét. A Rémet koponyáját III. Kharon kérte el emlékül. Nisenkónak nyoma veszett, de a tanácsnok mágneskulcsai a megbeszélthelyen voltak. Az *Öt Oroszlán* megrázkódott, majd egy antiG tornyot súrolva a magasba emelkedett. Amíg átsuhantak a kikötő kive-



zető aknáján, már azt hitték, hogy megúszták a kalandot. Kint viszont vártak rájuk a Samobrana fekete bárkái. A bányászok azonnal tüzet nyitottak.

– Ki tudod kerülni őket? – fordult Van Dark Jason felé.  
 – Túl sokan vannak! És még fentről is jönnek!  
 – Azok nem bárkák! Túl gyorsak!  
 – Vadászgépek! Cápavadászok!  
 – Hogy kerülnének úrcápák az emberek szektorának szívébe?  
 – Csak utánozzák a cápákat – jelentette ki Abdul. – Egészen ügyesen.

– Az nem számít! – kiáltotta a pilóta. – Rakétkák! Támadnak!

Van Dark a teleszkompra meredt. Jasonnak igaza volt. Magasan a bolygók síkja fölül támadó alakzatba rendeződött flotta közeledett.



A cápa flotta gyorsan végzett a bányászok otromba bárkáival. Last Hope feléledő ágyúi is a segítségükre voltak. Az *Öt Oroszlánt* nem bántották. Legalábbis még nem.

– Üzenet a cápáktól! – kiáltott fel Dolores.

A képernyőn két xeno testőr között a STAG hadnagy egyenruháját viselő férfi bukkant fel.

– Kompo? – hördült fel Jason.

Szellemi fogyatékosnak tartott egykori útítársuk jéghideg pillantást vetett rájuk.

– Itt a *Leonio*, a STAG gyorsreagálású erőinek zászádjá.

Az *Öt Oroszlán* legénysége döbbenet hallgatott.

– Az elmúlt napok eseményei birodalmi titoknak minősülnek. A STAG megkapta Last Hope, Nisenko segélykérését, és engem küldött az ügy titkos kivizsgálására.

– Te nem is vagy ütődött! – Jason levegő után kapkodott.

– A cimborád császári elhárító – szólalt meg Abdul. –

És a harcművészetek nagymestere, ha nem tévedek? Azok a cápák is az ő hívására jöttek.

Kompo biccentett.

– Úgy ítélem meg, hogy nem fognak fecsegni. Van Dark, ön a birodalmi törvényeknek megfelelően járt el, ezért a Hivatal nem bünteti meg. Már régóta szerettünk volna az obránások körmére nézni, de eddig nem találtunk törvényes lehetőséget. Az önök segítségével bebizonyosodott, hogy eretnek mutánsok bandájával volt dolgunk. Kapitány, mivel a császári akarat végrehajtása során kár érte...

– Ugyan már – ellenkezett Van Dark –, szóra sem érdemes.

– A STAG kárpótolja.

A kapitányi panelen egy zöldes fényű szám jelent meg. Dolores odasandított, és elégedetten bólintott.

– További jó utat. Mellesleg ebből már igazán felemelhetné a legénysége fizetését.

Kompo, vagyis a STAG tisztje tiszteltget, és testőrei között elindult kifelé a kamera látószögéből.

– De... – hebegte Jason, aki csak most kezdett magához térni a meglepetéstől.

– Ja persze – a hadnagy megfordult. – Jason.

– Igen? – a pilóta önkéntelenül hátrább lépett.

– A STAG archívumában olyan feljegyzések *voltak*, melyek szerint te katonaszökevény vagy, és négy gyilkossággal gyanúsítanak.

Van Dark elhúzta a száját. Csak három esetről tudott.

– *Voltak?* – már megint Dolores figyelt fel a lényegre.

– Csak voltak?

– Igen. Tudjátok, *Kompo* imád a színes gombokkal játszani. Valahogy kitörölődtek azok a feljegyzések. Jason cimbora, mátlól újra büntetlen előéletű vagy.

Van Darknak egy pillanatra úgy tűnt, hogy a hadnagy kacsintott, mielőtt elsötétedett a képernyő. De ez csak képzelgés lehetett.

A STAG sohasem viccel.

VARGA A. CSABA

*Mondd meg nekem, ki vagyok.*

*Mondd meg nekem, ki leszek.*

*Mert csak egy-  
valamit tudok,  
az, aki voltam,  
már soha  
nem leszek.*

# KOCSMA BLUES

Itt ülök egy újabb bolygó újabb kocsmájában. Ismeretlen arcok, ismeretlen italok. Messzire szakadtam arról a holdról, melyet annak idején otthonomnak neveztem. Oly messze, hogy hiába néznék ki az ablakon még csak fényét sem látnám. A doktor azt mondja, hogy ez csupán múltó apátia roham, amelyet a Napkereszt Egyház ajándéka vált ki. Azt mondja, elmúlik majd és újból az a kapitány leszek, akihez valamennyien elszerződtek. Meghagyom őket ebben a hitben, így legalább később jön el a lázadás ideje. Mert én tudom, hogy már soha nem leszek az, aki voltam. Régen érzélgés marhának neveztem volna azt, olyasmiket tesz, mint én. Még a koldusnak is vettem pár fontnyit... szegény, azóta már biztos elválták érte a torkát.

Körülnézek a kázinóban és látom, ahogy mindenki kerüli a tekintetemet. Mintha csak az vízfertőtisztelés járna a nyomomban. Mintha én lennék, aki az őrpesztist behozta erre a bolygóra. Irigyelnek, mert fémegeoszkelettonom, mely egyben harci őrruha is megvéd attól, amitől nekik mindennap rettegniük kell. Tudják, hogy nem vagyok ennek a planétának szülőtte... s én tudom, soha nem is gondolnának rám úgy, mint közülük valóra. Szabad Kapitány vagyok.

Végiggondolom a hajónapló bejegyzéseit. Halálos Fekete Lyukak! Milyen irtózatotán nehéz kezdet volt. Őrharcok, kereskedelem, rejtelmes roncsok... melyekben néha felismerni véltem sorstársaim hajóját. Aztán az újra-találkozások, ahol az újraklónozott barátom barát helyett újból egy ismeretlen idegen voltam. Soha nem akartam, hogy leklónozzanak. Kikötők, csapszék, csempészek. Soha nem találkoztam kétszer ugyanazzal. Csupán egy félévig voltam távol attól a pocsolától, amit valaha otthonomnak neveztem, és mire visszaértem... csak egy zargbombák szárítottá porgolyót találtam az őrvégtelejében. Azt hiszem, akkor kezdődött el. Akkor kezdtem el emésztetni magam elször. Ahogy csöndesen odaszóltam a pilótámnak, hogy menjük a másik holdra... hisz nem mindegy? Akkor jöttem rá, hogy az otthonom és a halál között mindig is csak egy durmacél fal jelenté a különbséget. Elmenekültem a rémálom elől, melyet szülőszektorom jelentett. Azt hittem, hogy a vegyes népek jelentette forgatag majd nyugtatóan hat rám. Tévedtem.

Azóta is keresem azt a bolygót, azt a tengert, melyet egyszer az otthonomnak nevezhetek, de rettegek tőle,

hogy csak egy álom az, amit kergetek. De igazán nem ez tesz otthontalanná, igaz vándorrá... hanem az a tény, hogy a Birodalom káoszának mocskából született meg a fajtám. Soha azelőtt, hogy feltűntek volna az idegen hajók, nem léteztek Szabad Kapitányok. S ezzel a megdöbbenéssel ténnel együtt újabb gondolataim fogannak. Soha még a Birodalom történetében nem volt ilyen laza a társadalom kasztrendszere. Mikor azt kell látnom, hogy a bolygóm irányította inszektoidok között nem egy olyan hajó szakadt el otthonától, ahol is nem a hajó jelenti a bolygót. Mikor arra kell felfigyelnem, hogy cápa hajók nem a család történelme és a születési eljogok diktálta kasztrendszer alapján gyűlnek uszonyba... akkor csak egy magyarázatot találok. S nem tölti el szívemet örömmel ennek a megállapításnak a ténye. Társadalomunk roskadozik. S valamennyien társadalmon kívülivé váltunk. Nincs az a planéta a világegyetemben, amelyik vállalná, hogy bármelyikünk is letelepedjen ott. Rettegnek attól, amit megtestesítünk. Az idegen hajók blokádját. A bombázásokat. A kalózkodást. Talán azt gondolják, hogy ha nem hallanak mások bajairól, akkor azok elkerülnek tőlük. Egy hír sem terjedt el olyan gyorsan, mint a Klamath rendszer második planétájának esete. A zargok blokádát akartak képezni körülötte, s mikor látták, hogy csak egy egyszeri nomád kultúrát pusztítanak el, odébbállták a magat érőnek tituláló első bolygóra. Egy ember barátom – soha nem gondoltam volna, hogy ilyet mondok egy csúszómászóra – azt mondja, hogy a Szabad Kapitányok jelentik azt a pluszt, amely segít majd kitolni a Birodalomnak szekerét a kátyúból. Mikor meghallottam, akkor csak bölcsen bólogattam... de azóta megnéztem egy ember lakta bolygó könyvtárát, hogy mi is az a kátyú és szekér, és mégis hogyan is érthette ezt. Igazat kellett adnom neki. De mi lesz velünk, ha a kátyú már a múlté, ha a szekér nélkülünk is tovább tud menni. Mi lesz, ha feleslegessé válunk.

Minél megdöbbenéssel láttam meg egyszer magának a Császárnak arcát kapitányi posztom képernyőjén. Arról beszélt, hogy a Birodalom soha nem látott veszedelemmel néz szembe. Teljes Naprendszerek katasztrófájáról beszélt. S ekkor már tudtam, közel a vég. S ha elöb nem is a Birodalom, hanem saját tudatom adja majd meg magát.

Egyesek arról beszélnek, hogy a Napkereszt a mekkvés egyetlen esélye. Kolonizációs tevékenységük-

kel fény gyújtottak a reménytelenség sötétjében. De azok, kik ezt szavalják, elfelejtenek pár apróságot. Elfelejtik, hogy az újrakolonizált bolygók a Napkereszt tulajdonába kerültek. Hogy ott nem a Birodalomhoz, hanem a Napkereszthez folyik be az összes adó. Mondják, csak az egyháznak van rá esélye, hogy összefogja az egymással marakodó fajokat. Vajon már csak ez az egy lehetőség maradt a Birodalomnak?

Láttam már hithő cápát, láttam már profitéhes cebrebitát, önfeláldozó embert és vegetáriánus karnoplantuszt. De amit a Napkereszt akar, az lesz a legnagyobb csoda, amit valaha is elképzelni tudtam. Remélem, sikerül elérniük azt, amit minden kikötőben hirdetnek szónokaik. Amit minden Vid-Com reklámjukban – ha kézzelfoghatóan nem is, de szemünk számára láthatóan – megtapasztalhatunk. Remélem, igazuk lesz, s majd én is láthatom ezt a szebb jövőt. S mielőtt bárki is a Napkereszt propagandistájának, lefizetett hirdetőjének tartana, hozzáfűznék még valamit. Remélem... de nem hiszem, hogy ez az álom megvalósul, hogy egyáltalán megvalósulhat.

Gyakran hallom viszont a kikötőkben, hogy a Szabad Kapitányok felelősek a fajutálat feléledéséért.

Megdöbbenéssel hallok ezeket a szólamokat. Még egyetlen Szabad Kapitányról sem hallottam, aki nem vállalt volna el egy kereskedelmi avagy vadászati megbízatást, mert azt egy számára gyöklött faj tagja adta számára. Sokkal inkább hiszem, hogy a nem csak emberi tulajdonságot, az irigységet hibáztathatjuk. Senki nem tehet róla, hogy annak született, ami. Egyszerűen badarságnak tartom az effajta megkülönböztetést. Én éppannyira örülök, ha egy „süvegfejű cebrebita” vagy egy „csak szurkálódni képes karnoplantusz” hajó jön a segítségemre, és ment meg a robbanásveszélyt.

Na szedezőkzdjünk, eddig is csak a veszett hírnevemnek volt köszönhető, hogy nem dobattott ki a kocsmáros, mert csak egyszer rendeltem.

Irány a hajó.

Vár egy újabb ismeretlen kikötő, vár egy újabb ismeretlen kávéház, vár egy újabb ismeretlen agy-égető egzotikum. Csak felejteni tudnék, csak felejteni tudnék.

VILHELM VON KARTAD (#2877)

## NEOBÁRD NOVELLAVERSENY – EREDMÉNYHIRDETÉS

Lezárult a Galactic Information Ltd. első, ám rendhagyó jelleggel megrendezett pályázata, a vártnál kisebb érdeklődés mellett. Hét darab pályamű érkezett, melyet a zsűri 1-től 10-ig pontozott. (Meg kell jegyeznünk, hogy e megtisztelő címre csak az utolsó pillanatban akadt jelentkező.) A zsűri – név szerint Daruka Mihály (művészeti igazgató), Holczmann Balázs (PR igazgató), Jacques Parkon (szabad kapitány), Nagymama (szabad kapitány) – a következőképpen döntött:

1. helyezett: **Gawain Mandrel: Tűzlánggal sugárzó c. műve 37 ponttal.**  
Díja: egy Power II-es energiasejt és 100000 IGE.
2. helyezett: **Aahet Szit Athol: Ha eljön a sötét c. novellája 32 ponttal**  
Díja: egy ozmium és két pulzár, valamint 50000 IGE.
3. helyezett: **Dödölle: Ébredés c. írása 30 ponttal.**  
Díja: 10 herepium és 25000 IGE.

A negyedik helyezett lett, mindössze egy ponttal lemaradva, Anastasius Fcht: A cirnos hadművelet c. munkája. Ötödik Billy Shadow lett a Vörös alkonyal, míg hatodik helyen végzett Gerry Gallgher Kint az úrben című írása. Az utolsó helyen Sperminator végzett az Öt órai fogás című pályaművével (nála a novellaverseny szabályainak be nem tartása miatt 12 pontot levontunk). A helyezettek a díjaikat már megkapták, okleveleiket az LP-n osztjuk ki. Gratulálunk nekik, de a többiek se csüggedjenek, lesz még alkalom a bizonyításra. Köszönjük a zsűri munkáját, találkozunk egy év múlva!

GALACTIC INFORMATION LTD.

# KIRÁNDULÁS MÁSHAJÓK RAKTERÉBEN, AVAGY A KALÓZKODÁS REJTELMEI

Cikkünkkel azoknak szeretnénk tanácsokat adni, akik még kezdők a szakmában, netán még csak elméletben hátrózták el magukat a kalózkodás mellett. Nem az a célunk, hogy ideológiai oldalról közelítsük meg a témát, ezt már többen megtették már előttünk. Mint ismert, a kalózkodás a legjövendelműbb üzletág – tartja a szállóigévé vált mondás. Azt azonban minden kezdő kalóznak tudnia kell, hogy elszántság és kitartás nélkül semmit sem lehet elérni. Minden kezdet nehéz, ez igencsak érvényes a kalózkodásra is. Ezen próbálunk könnyíteni, tessék megfogadni a tanácsokat.

## I. ALAPVETŐ FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

Hogyan is kell kinéznie egy kalózhajónak? Mik azok a feltétlenül szükséges berendezések, amik a siker, az eredményesség alapjai lehetnek? Az első fejezet erről kíván szólni.

**Elfogóberendezés:** a legalapvetőbb berendezés egy kalózhajón. Ha korábban nem is, akkor biztosan az eszedbe jut, hogy vegyél egyet te is, mikor a menekülő hajó fenekét látod zsugorodni – ennek hiányában.

**Fegyverzet, tüzerő megválasztása:** kezdő kalózként többször előfordul majd, hogy találataid a célpont mellé, és nem bele csapódnak. Azt azonban célszerű szem előtt tartani, hogy egy szublimaló kereskedőhajóból meglehetősen nehéz használható dolgokat kiszedni, tehát a tüzerőt is úgy válasszuk meg, hogy ne mindjárt csillagor-metamorfozissal köszöntsünk egy karavánt. Azt is érdemes szem előtt tartani, hogy a nagyon alacsony tüzerő magas agresszió mellett használata sem jelent feltétlen sikert, főképpen hosszú távon.

**Reaktor:** minimum annyi reaktort pakoljunk fel, hogy 2-3 körig bírják a fegyvereket a fegyvereket ellátni. Később növelhetjük az energia-ellátottságunkat, több jobb reaktorral – ami a pajzsokat is táplálni fogja.

**Zsilip:** addig, amíg a paneleken nem tudunk egy Ytorg zsilipet tárolni, addig csak kicsiny méretű, kvázi kis hasznú tárgyakat tudunk majd kalózkodni. Persze itt is vannak értékesebb cuccok (bombák, robotok, herepium, archeo-komponensek, stb.), mégis a tapasztalatok azt mutatják, hogy eredményesebb a kalózkodás zsilip használata mellett. Egy minimum 3-as áteresztésű zsilippel (Ytorg, Kroken Plusz, Telon) már olyan tárgyakat is képesek vagyunk áthozni, mint a 3-as agyig legdrágább lézerütegek (D+ Rappa, Raven V++, Needle). Elképzelhető persze az is, hogy zsilip nélkül 100 LPS-t kalózkodunk (kereskedőtől, persze), zsilippel pedig csak egy Raven V++ lézerágyút. A Raven-t nehezebb eladni, az LPS-t könnyebb (több átvévhely létezik). Viszont a

Raven-t nagyobb haszonnal tudjuk elpasszolni, mint az LPS-t. Tehát hatékonyabb zsilippel kalózkodni, főleg ha nem egy Raven a jutalmunk, hanem három. Érdemes tehát a KER parancsot is úgy beállítanunk, hogy csak olyan tárgyra vonatkozzon, amik át is férnek a zsilipen.

**Védelem:** kezdetben szinte lehetetlen a pajzsok használata, egyszerűen nem fér a panelekre már fel egy Webber pajzs sem. A későbbiek során azonban rengeteg előnyünk származhat belőle, úgy mint például a TVP megtakarítás, ami természetesen több kalandra ad lehetőséget.

**Hiperhajtómű:** jelenleg a belső szektorokban már működik a zálogház, tehát az is biztos, hogy helyben eladhatjuk a szerzett szajrét. Lehet, hogy rendszeren belül van bolt, ahol eladhatjuk a cuccot, de mit csinálunk akkor, ha a cuccot helyben nem tudjuk eladni? Három lehetőségünk van, az első az, hogy egy közeli raktárban tároljuk a szajrét, és egy olyan időpontban, mikor elhagyjuk a csillagrendszert, kiürítjük a raktárunkat. A második, hogy helyben, az eladási ár tört részéért passzoljuk tovább a készletünket (végszükség esetén kívül nem érdemes alkalmazni). Harmadik lehetőségként egy közeli csillagrendszerben kell előszni az árut, ami viszont igencsak TVP igényes multság (30-30 TVP a retúr-ugrás). Ekkor jön segítségként a raktérben tárolt hiperhajtómű, amit akár csak az ugrás idejére is érdemes feltenni, mivel amellet, hogy TVP megtakarítást eredményez, de plusz hiperugrás szakértelmet is ad arra az időre. A belső szektorokban nem is olyan régen felütöttek fejüket a zálogházak, melyekben a lopott cuccokat is szó nélkül átveszik, átlag fele árért.

## II. A KALÓZKODÁS TECHNIKÁJA

Mivel általában a kalózhajó tűzereje nem ér fel egy vadászhajó tűzerejével, felesleges magas agresszióval szaladgálnia, csak időpazarlás lenne. Továbbá köztudott, hogy egy sima elfogót csak konkrét harc után (harci kör után) tudunk használni, minimum azt kell elérnünk, hogy leendő áldozatunk harcba merjen szállni velünk. Ezt kétféle módon tudjuk elérni: vagy csökkentjük a tüzerőt, valóban (tehát LEvesszük a panelről), vagy csak hatékonyan csökkentjük, tehát ÁLCázunk.

**Az álcázás:** ha nem a valós tüzerőnket akarjuk mutatni, álcázunk kell a fegyvereinket. A jelenlegi álcázási módszer lehetővé teszi azt, hogy legfeljebb 50%-ban leálcázunk a fegyverzetünket, ami 50-es tüzerő esetén már csak 25-ös erejűnek tűnhet. Tudnunk kell, hogy 1%-nyi álcázottság 1 TVP-nyi álcázás eredménye, amire persze rájönnek a kém álcázás szakértelme és az álcázóberendezés bónuszai. Fontos



a folyamatos álcázás, az, hogy először 50 TVP-ért álcázzunk, majd fordulóról fordulóra pótoljuk 50%-ra a hiányzó részt. Megjegyzem, kezdőknél (1. agy) felesleges álcázni, hiszen egy 1. agyú kalózhajó tűzereje ritkán megy 20 főle.

Miután felszereltük, kellőképpen álcáztuk a hajónkat, ideje tisztázni, kiket is kívánunk megtámadni. Csak a hatalmas rakterű hajókat, amik biztos zsákmánnyal kecsegtetnek, és minimális tűzerővel bírnak. Ezen stílus mellett állók nagyobb hangsúlyt fektethetnek a védelemre, mivel a tűzerőnek a minimálist kell választaniuk. Aztán akadnak olyanok, akik a konkurenciát szeretnék megfosztani anyagi javaitól, náluk persze nagyobb tűzerőre kell számítani, továbbá az is benne van a pakliban, hogy visszájára fordulhat a dolog; üldözőből üldözötté válhatunk. Az is egy módszer lehet, hogy kis rakterű, nagy tűzerejű hajókra, úgynevezett vadászokra áll rá a kalóz, ezek a legrizikósabb akciók, hiszen a tűzerejük jóval nagyobb, mint egy kalózé. Eredményes horgászat esetén azonban ezeknek a hajóknak a raktere általában herepiumban igen gazdag, így alkalmanként 4-12 herepium is gazdát cserélhet. Arról nem is beszélék, ha netán valami érdekesebb, tehát értékesebb dolgot lel valaki. A VM parancs második paramétere a sarc mértékét állítja be. Tapasztalat, hogy 3-as sarc mellett csak elvétve zavarhatja meg munkánkat pár rendőrhajó, míg e fölött sűrűbben találkozhatunk ezekkel a zavaró jelenségekkel.

Minden készen áll arra, hogy megkezdjük ténykedésünket a konszernnek kárára. Viszont meglehetősen lassan haladnánk a pályán akkor, ha a sors szeszélyére bízva, véletlenül botlanánk bele egy-egy kisebb kereskedőkaravánba. Ez édeskevés lenne. Viszont kaphatunk biztos tippet a karavánok útjáról, ha sikerül felkelteni a kaszinók bizonyos rétegeinek az érdeklődését.

Van egy másik módszer a sikerünk ívének növelésére, mégpedig az, hogy megelőzzük a hatósági intézkedést oly módon, hogy a hivatali tippet felhasználva hamarabb érkezzünk a jelzett koordinátákra. Amennyiben elkapjuk a konkurenciát, szépen ki is fosztjuk. Különös, néha milyen érdekes dolgokat rejteget egy kalózhajó raktere...

Mióta megjelentek a kikötői terminálok, rengeteg információt lehet megtudni egyes kapitányokról. A legrovvább múltú kalózok fejére kitűzött fejpénz manapság igencsak csábító, másrészt viszont ez egyfajta „dicsőség-tábla” is a kalózok számára.

Említést kell tennünk a Napkereszt Egyházának áldásos tevékenységéről, a lakatlan bolygók újratelepítéséről. Ezt kihasználva egy titokzatos szervezet párhuzamos, folyamatos kapcsolatot tart fenn egyes kolonizáló kapitányokkal, akik a kolonizáció leple alatt melléktevékenységet folytatva besegít ennek a szervezetnek. Bár ez az összetett feladat sok időt elvesz a szabad kapitányoktól, a

jutalom nem marad el – egyik oldalon sem. Érdemes pár hónapot kizárólag erre rászánni, nagy segítséget fog nyújtani a jövőben az „eredménye”...

Egy kalózhajó legénységének ugyanolyan szakértelemmel kell rendelkeznie, mint bármi más hajó legénységének, viszont mások az erősségek és mások a gyengék. Vannak szempontok, amikről érdemes tudni. Először is a legfontosabb szakértelem a manőverezés. Fontos, mert mind a harc során, manőverezés közben, mind az üldözés folyamán (esetleg menekülés során...) nagy szerephez jut ez a szakértelem. Fontos a javítás, hiszen nem árt, ha egy majdnem vezetes harc után könnyen (és olcsón) ki tudjuk javítani a megsérült páncélatot. A meggyőzőképesség szintén fontos talentum, ezt akkor tapasztalja meg az illető kapitány, mikor először kerül konfliktusba a sikátorban pár sötét alakkal, vagy az esetleges lebukáskor könnyedén ki tudja magyarázni magát. A sikátorok, kocsmák a közvetlen harcok színterei, ezért nem árt felkészíteni magukat. Mindenki tudja, hogy ajánlott a kézifegyverek, páncélozott úrruhák használata! A kézifegyverek használatának messzemenő ismerete pedig szintén előnyt jelent, vagy inkább biztonságot.

A közeljövőben igencsak fontos lesz, mikor majd eljön a valódi kocsmái csetepaték ideje – amikor a földi összecsapások is olyan rendszeresek lesznek, mint a magasban zajló ütközetek. És akkor talán fordul a kocka...

A végére hagytam egy újabb lehetőséget, melyet a belső szektorokban, a mezonygyűrűk megjelenésével fordíthatunk a hasznunkra. Az egyik kalózklán megbízott ügynöke a rovvott múlt miatt felkeresett, illetve jelenleg is felkeres több szabad kapitányt, olyan megbízással, hogy lassítsák a napszelencék építésének folyamatát. Ehhez a kolonizálásnál már ismert Y-robbanóanyagcsalád egy másik típusát kell használnunk. Az épülő napcellák megközelítése nem könnyű feladat, mivel azokat a Birodalom katonai hajói, illetve az építésben, valamint a szállításban részt vevő kereskedőhajók őriznek. A rafinált kalózkapitányok számára azonban nem jelent gondot a védelmező hajók kikerülése, illetve a kordonon való áttörés. A klán figyelemmel kíséri a rombolást végző kapitányokat, és megfelelő tettek végrehajtását illő módon meg is jutalmazza...

A kalózklánokról külön nem írtam, mivel eddig egyik klánnal sem ért el egyikünk sem különösebben magas titult. A szakma azonban azt rebesgeti, a tagjaikat illő jutalom mellett megbecsülés is övezi. Bizonyára igazuk van...

Bizom benne, hogy sok leendő sikeres kalóznak szolgáltunk segítséggel, akinek valamilyen kérdése-kérése volna a témához kapcsolódóan, keressen fel minket a SecNet címeinken, ami nem más, mint az #1003 és a #4652.

Akik hasznot húznak a káoszból:

MEKLIETTE és BROTH TAL,  
vagyis a Piccon-fivérek

# ELLENKOLONIZÁCIÓ CARCHARIAS GLAUCUS SZEMÉVEL

Épp a kikötő egy kellemetes kocsmájából tartottam hazafelé, amikor meghallottam a Napkereszt Egyháznak hangzatos, közhelyekben nem szükkölködő szónoklatát a város főterén. Miután néhány percig hallgattam – a magamfajta úrparkány ritkán jut el dirkusza, meg illyesféle helyekre –, a hányástól csak az tartott vissza, hogy nem hiszem, hogy illene egy olyan nőhöz, mint én vagyok. Azt gondoltam, ez az a projekt, amelyben én nem fogok részt venni.

Ebben a tévedésben ringattam magam egészen a hajóm parancsnoki fülkéjéig, ahol Sharx Almond épp egy csuklyás fickót hallgatott figyelmesen. Az ürge néhány pillanat múlva eltűnt – ugyanis csak a komon volt jelen –, és a navigátorom magyarul-kodón felém fordult.

– A Napkereszt Egyháznak adása után rögtön bejelentkezett, és arra kért, hozzunk el egy holokockát az egyik kolonizálendő bolygóról. Ígért némi stekszet, és azt állította, semmilyen szempontból sem bánjuk meg a dolgot.

– Ahhoz bele kellene kezdenünk a kolonizálásba – vetettem fel, és kivicsorítottam fogsoromat, jelezve, mennyire tartom szimpatikusnak az ötletet.

Sharx Almond hallgatott, és ez volt benne a legrosszabb. Egyetlen érvet sem hozott fel a továbbiakban, csak nézett rám gyönyörű kerek szemével – ehhez hozzá kell tennem, hogy Sharx az egyik legszebb férfi, akit valaha láttam, s én sem vagyok korallból –, és lágyan megsimogatta hátulszólmat.

– Nos – próbáltam kinyögni a szavakat –, végül is ez egy újabb kaland, és miért ne vehetnénk bele magunkat.

Sajnos – vagy hála istennek – már nem Scorpión Stinggel, hanem Lightninggal repültem, így nem vehettem igénybe a MIB bombahatástalanítókat, hanem kénytelen voltam felvenni hamarjában egy katonát. Bloody Sharky személyében megtaláltam az ideálisat. (Sharx Almondnak más volt a véleménye, azonban ez nem tartozik ide.) A holokockát a 17. referenciaponton találtam meg, de még mielőtt megszerezhettem volna, szembekerültem a menekültekkel. Kénytelen voltam felvenni őket a hajóra, hogy ne keltsék feltűnést – és sajnos akkor még nem nyíltak meg a bányák, és a kaszinókban sem volt olyan nagy hiány táncosnőkben. A holokocka megtalálása után rögtön otthagytam labirintust, de amikor átadtam, az idegen, aki továbbra sem akarta felfedni kiletét, arra szólított fel, hogy folytassam, mert további feladatok várnak rám. Így visszatértem, és miután szétcincáltam az összes bombát, és felvettem minden menekültet, valóban kaptam egy új feladatot: fel kellett vennem néhány ládát, amelyben – idegen elejtett szavából kikövetkeztethetően – néhány megsemmisítendő tetem volt. Elsőre elbáztam a dolgot, nem volt elég rakterem, így vissza kellett mennem értük. Egyesével adtam le, így kénytelen voltam hatszor szállítani – mint kiderült, a

hatos szám valamiért a mániájuk volt –, pedig a Lightning kiürített rakterével ennél hamarabb is befejezhettem volna a dolgot. Később hallottam, hogy mások berakták a raktárba a ládák egy részét megfelelő számú szeméttel együtt, és az utolsó szállításokat hiperugrás nélkül megúszhatták, hiszen csak a raktárig kellett elrepülniük. Nem tudom, ez mennyire érte meg nekik.

A harmadik fázisban csak egy konténernyi üres hely volt szükségem: arménia magot kellett leszőrnöm a többi cuccal együtt. Ekkor már egyre jobban idegesített, hogy ki lehet ismeretlen megbízónk, de a mag átadásánál nem is találkoztunk. A negyedik fázisban Bloody Sharky ismét kiélhette magát: a város építéséhez használatos panelelemekbe kellett beszerelni egy apróska bombát. Sharky szerint az időzítő maga volt a megtestesült technikai csoda. Távirányítóval működött, de olyannal, hogy akár másik bolygón is lehelhető a folyamat elindításakor. A bomba hatásfokát nem tudta megbecsülni, mert nem ismerte az anyagot, amelyből készítették, de van rá tippem, milyen lehetett. A bombák felrobbanásáról azóta sincs hír, pedig mindannyian kíváncsián várjuk áldozatos munkánk eredményét.

Az utolsó feladat furcsa volt, és először nem is értettem: a megjelölt helyen hat úrrápa várakozott ránk halálos csendben, és ha Sharx Almond nem szól, tuti, hogy VIP utasokként kezeltem volna őket. Am neki szerencséire volt annyi tapasztalata, hogy feltűnjön egy-két dolog, és felvilágosított, hogy ezek a megszólaság – sőt azon is túl – élethű androidok, vagyis robotok. Miután felmasiroztak, magam is tisztába jöttem volna a dologgal, mivel beálltak szép sorban a raktér egyik sarkába, és minimum energiára kapcsoltak egészen addig, amíg fel nem szálltak a telepesek. Akkor életre keltek, és elvegyültek velük: pár másodperc múlva már Sharx Almond sem tudta megmondani, melyik az élő, és melyik a gép.

Az ellenkolonizálás végeztével a jutalom kérdésén kívül az izgatótt a legjobban, ki, és miért bizott meg bennünket a feladatokkal. Hendrik Jaws, a pilóta az utolsó pénzüsszeg átvételénél nem is bírta a feszültséget: egy hirtelen mozdulattal lekapta az idegen fejéről a csuklyát. Legnagyobb meglepetésünkre egy cerebrita bukkan ki alóla, s bennünk egyből felrémlették a régi mesék a Birodalom- és Egyházzellenes feketé cerebritákról, akiket genetikai különbözőségük miatt megpróbálták kiirtani. Lehet, hogy ők akarnak bosszút állni! (Sharx szerint ez neveltséges feltevés, egyes Usonyokban még ma is kiselejtezik a gyengébb gyerekeket, és senki sem csinál belőle problémát.) Mindenesetre a fickó eltűnt, és bizonytalanságot hagyott mag után. Ja és persze egy címet, ahol átvehettünk egy King jr. radarzavaró nevű eszközt, amely most is ott virít a panelon. A paramétereit nem részletezném, de néha elgondolkodom; ha ez a King jr., milyen lehet maga a King!

# STATISZTIKA A KALÓZOKRÓL

## 1999. 3. 19.

### Szövetségekben egynél nagyobb kalózzang

JMU	16	57 %
Káosz Galeri	19	45 %
HAL-álmadárkák	1	4 %
Csillaggárda	14	36 %
Hóhérok	1	4 %
Testvériség	23	100 %
Szárnyas Pusztítók XC	4	40 %
ISZCS	4	33 %
Acélszív	2	15 %
Gyémántklán	9	49 %
Necrotech Inc.	6	54 %
Szindikátus	3	60 %

### Szövetségen belüli priuszos kapitányok

JMU	13	46 %
Káosz Galeri	18	42 %
HAL-álmadárkák	2	8 %
Csillaggárda	10	26 %
Hóhérok	0	0 %
Testvériség	23	100 %
Szárnyas Pusztítók XC	4	40 %
ISZCS	3	25 %
Acélszív	1	7 %
Gyémántklán	11	61 %
Necrotech Inc.	8	72 %
Szindikátus	2	40 %

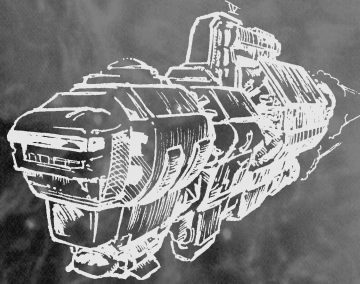
### Legmagasabb priuszos

4652 Broth Tal Piccon	14780
1321 Xooxoo	11796
2792 Dick Dastardly	10273
1803 Fercus Metallicus	9374
1388 Diamond Fang	9042
4088 Wolfheart Angel	7840
1080 Syzygy	7735
4920 Black Jack	5673
3498 Agile Hybbyscus	5247
3787 Von Schepke	5054

Száznál nagyobb priusz:	225
Legmagasabb kalózzang:	12
Befejezett antikolonizáció:	44
Ruffinok-féle elfogózávaró:	61
Hányan rendelkeznek egynél nagyobb kalózzanggal:	285
100-nál több pont a Gránitkigyóknál:	6
100-nál több pont a Szabad Skorpióknál:	6

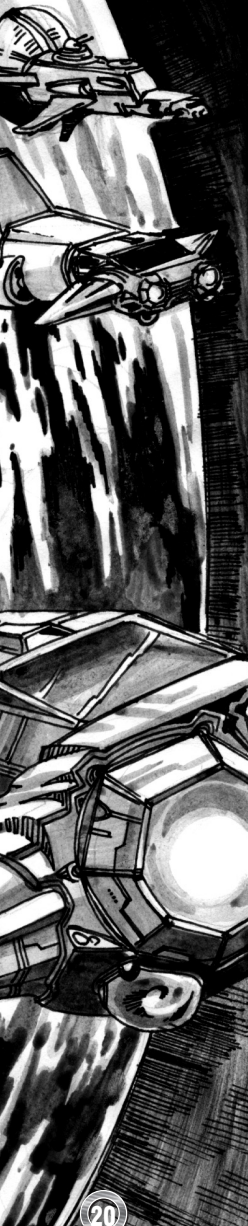
# BIRODALMI HÍREK

Óriási pánikot és károkat okozott a Selvex szektor egyik bolygóján egy hatalmas robbanás, és az utána bekövetkező tűz. A tűz kiindulópontja egyértelműen a hivatal volt, ahonnan hamarosan szétterjedt az egész városra. Ezek haltak meg, és még többen váltak hajléktalanná, elvesztve minden ingó és ingatlan vagyonyukat. A robbanás oka ismeretlen, nem találtak robbanószerkezetet, de ezerféle rémhír terjedt el villámgyorsan – talán még a tűznél is sebesebben. Ezek közül a legkülönösebb arra hívja fel a figyelmet, hogy a bolygót körülbelül egy évvel ezelőtt telepítettek újra, ez volt a legelső, amelyet a Napkereszt Egyháza bevont a programjába. Mivel elötte zargok bombázták le a bolygót, a feltételezés utalhatna arra, hogy a kolonizálás nem sikerült tökéletesen, ott maradt egy idegen robbanószerkezet. Am ennél tovább megy a rémhírek titokzatos terjesztője: azt állítja, hogy a bomba a kolonizálás során került oda, méghozzá a fekete cerebriták segítségével. Ezt szinte mindenki sürlytségnek tartja, de túl sok az egybeesés: csak nemrégiben léptek színre a hittérítő droidok, és Serex Butomi készülő könyve is épp elég nagy vihart kavart. Akárhogy is tör-



tént: az otthontalanná váltakat, a gyászolókat egyik eshetőség sem képes megvigasztalni.

Lindon főmarsall, a Lordok házá-  
nak elnöke ismét visszatért a köz-  
életbe, de csak egészen rövid időre,  
hogy bejelentse a lemondását, és hi-  
vatalát átadja utódjának. Lindont  
korábban a Császár egyik lehetséges  
utódjának tartották, és amikor két  
másik udvari méltósággal együtt el-  
tűnt, biztosra vették, hogy igen nagy  
esélye van a trón elnyerésére. A tá-  
vollét oka sokak szerint épp az ural-  
kodásra való felkészítés, illetve az  
utód kiválasztása volt. Most, hogy  
Lindon hirtelen elkerült, ez még  
nem kérdőjeleződött meg, de a volt fő-  
marsall egész biztosan kiesett a  
jelöltek köréből. Lindon ugyanis lemondása után kolos-  
torba vonult, mégpedig a galaktika egyik legszigorúbb regulá-  
jával rendelkezőbe. A szerzetesek egyáltalán nem érintkeznek  
a külvilággal, egymással sem beszélnek, még a telepítájukat  
is elfojtják – kizárólag a szellemi életnek szentelik magukat.  
Azok, akik Lindon szekeréhez kötötték sorsukat, még remény-  
kednek, mondván, hogy a kolosstorba vonulás szintén csak elő-  
készítés az uralkodásra, de ez nagyon halvány reménység.



A Káosz Galaktikában talán még az anyagi erőforrásoknál is sokkal lényegesebbek a szellemiek. A legénység tagjainak szakértelmei néha többet számítanak, mint az, milyen gígatáv van a hajó paneljára felszerelve – és ez nemcsak a Légiparádé ügyességi versenyére igaz. De mire költjük a fordulónkénti egy-két gyakorláspontra, hogy céljainknak, netalántán a szerepjátéknak is legjobban megfeleljen? Ebben segít az alábbi összeállítás, amely azt taglalja, melyik képességet mire is használhatjuk. Azokat a képességeket – mint például a javítás vagy a hiperugrás –, melyeket csak egyetlen, a játékból egyértelműen látszó célra használjuk, nem említem külön a hely rövidsége miatt.

A kapitány képessége a **kereskedelem**. A szabad kapitányok egymás közti kereskedelmén kívül jó hasznát vesszük a sikátorban is, ettől függ, hogy mennyit tudsz leakadni az árból. Vegyünk egy példát: ha 10-es a kereskedelem képességed, akkor extrém esetben – ha egy balekkel akadsz össze – akár 18 százalékot is jelenthet a magas szakértelmed. Egy igen kivételes és ritka használata a protokoll androidok beállítása, nagyobb eséllyel tudod befolyásolni a kereskedelmi kalandok típusát.

A **meggyőzőkészség** az a képesség, amit a legtöbben véletlenül növelnek, hiszen ha túlsorog a gyakorláspontra, automatikusan ennek fejlesztésére használódik fel. Káromkodni is szoktak ilyenkor vesztütl... Lehet, hogy feleslegesen? A játékban ugyanis egyre több helyen használódik ez a képesség: befolyásolja a vámvizsgálat sikerességét, sőt azt is, hogy egyáltalán rátörnek-e a hajóra a vámosok. (Aki Gatwick cuccokkal mászkál, annak lehet, hogy nem mindegy!) Az többé-kevésbé ismert, hogy minél magasabb a meggyőzőképességed, annál kevesebb fizetést kell adni a legénységnek, de az talán nem, hogy mind a bányában, mind a kaszinóban nagyobb eséllyel kapható kaland magas szakértelmmel. A zálogház tulajdonosa is magasabb árat kínál a holmiért, ha azt egy szimpatikus, jó beszélőkéjú fickó akarja eladni neki. A flottás szektorugrás kevesebb hepreumba és pénzbe kerül, és a kereskedelem szakértelmedhez hasonlóan a protokoll androidok beállításánál is előnyt jelent.

A **psi** talán a legbonyolultabb és legsokrétűbb szakértelmed, hisz azonkívül, hogy ol-

csóbb veled a felszíni roncsok kutatása, minden szinten újabb lehetőségek tárulnak fel a képesség birtoklója előtt. A tanuláspontra átváltása, a raktér extradimenzióval tényleg való megnövelése vagy az ellenfelek manőverezésének csökkentése mind ezek közé tartozik, de ez csak ízelítő. Nem szeretném az összeset elárulni, mert azzal lelőném a poént azoknak, akik csak ezután fognak kolonizálni, vagy még nem fejezték be, de az talán elég sokatmondó, hogy a jelenlegi legmagasabb psi szakértelmed értéke húsz.

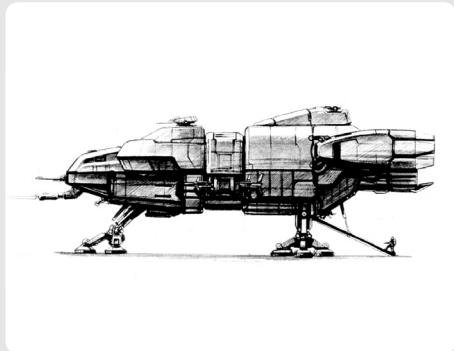
Az **űrhajóvezetés** legszembetűnőbb előnye a fordulónkénti plusz TVP. De könnyebben megúszod a fekete lyuk meglátogatását is, és a blokádon is könnyebben átvészelsz, ha csata nélkül akarsz leszállni (BL 0). A hajó elfogásánál is szerepe van: akár te akarsz elfogni valakit, akár téged akar befogni egy vonósugár. Most nincsenek éppen zarg bázisok, de ha netán újra felbukkanának, akkor még érdekes lehet: bombázásnál könnyebb kicselezni a légvédelmi ütegeket, kevesebb sebést kap a hajód páncélja.

A **manőverezésnek** nyilvánvalóan a harcban van a legnagyobb szerepe, s ehhez tartozik még a hajók elfogása is: mindkét oldalon szerephez jut. De ettől a szakértelemtől függ, hány energiabomba talál el, miközben a mezon gyűrűt gyengited. A kereskedőhajóknál is lényeges lehet: a MEZ Energiabomba szállításakor a hipertérben könnyen becsavarodhat a navigátorod, a manőverezéssel csökkentheted az általa okozott sebést. Az űrhajóvezetéshez hasonlóan a manőverezéstől is függ mind a blokádtörése, mind a fekete lyuktól való eltávolodás sikeressége, és a zarg bázis bombázásakor elszendvedett sebés mértéke is.

A **műszaki érzék** csak egyetlen dolognál használatos, mégpedig a nem robot tárgyak javításánál, de mégis megemlítem, mert sokan nem tudják, mire használható.

A **nehézfegyverzet** elsősorban a légi harcban használatos, a fegyverek találati pontosságát befolyásolja erősen, de talán érdemes megemlíteni: ha a mezon gyűrűnél nem sikerülne kimanőverezni a bombákat, még mindig szétlőheted őket.

A **tűzszerészet** az ajtók berobbanásán kívül a kolonizálásnál használatos, a bombák hatástalanításánál, valamint a napcellák felrobbantásánál. Mind a három esetben a



<b>Alaptípus:</b>	Leviathan III.
<b>Páncélzat:</b>	80
<b>Alapenergia:</b>	150
<b>Panel:</b>	60
<b>Belső méret:</b>	200
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	6
<b>Manőverezőképeség:</b>	4
<b>Méret:</b>	20
<b>Átlagos tüzéroró:</b>	60

Emlékeztek még a régi idők hálózóira? Faluról falura, házról házra jártak értékes kincseket és értéktelen kincseket kínálva, s közben nemcsak tárgyak és pénz cserélt gazdát, hanem hírek, információk és mesék, le-

gendák is. A távolságok növekedtével és a kereskedelem fejlődésével a hálózó kipuштaltak... Vagy mégsem?

A Bolhapiac a legócskább hajó, amely valaha is bemezrekedett a hipertérbe, s amelytől nem tagadják meg a repülési engedélyt a hatóságok. Műszaki állapotát tekintve legénysége a legbátrabbak közé tartozhat a galaktikában, különben aligha mernének útra kelni vele. Az egyetlen igazán jól gondozott része a hajónak a fegyverzet: a négy Vipera IO ionbénító ágyú az átlagos kereskedőhajókhoz képest viszonyítva elég nagy, de a Bolhapiac elsősorban a védekezésre épít: hat Fulmour pajzs védi a kissé vékony páncélzatot. A pajzsok rendkívül jó minősége és magas száma nagyon furcsa, hiszen a Fulmourt nem lehet megszerezni a szokásos kereskedelembe, csak a Birodalomnak tett szolgálatokért. Pedig a Bolhapiac független hajónak mondja magát, egyetlen kiánhoz, szövetséghez sem tartozik, beleértve a Birodalom kötelékébe tartozókat is. Honnan hát a rengeteg Fulmour? Szabad kapitányoktól nem vehette, hiszen a Birodalomnak elővásárlási joga van a tárgyra, azt pedig nehéz elképzelni, hogy a Bolhapiac több száz hajót lőtt volna ki a mezon energiatovábbítóiból...

Nos, újabb rejtelem, hogyan is képes repülni a Bolhapiac katasztrófális műszaki állapota ellenére...

És hogy mindennek mi köze a hálózóhoz? Hát eddig semmi. Azonban a Bolhapiac – hűen nevéhez – rengeteg tárgyat cipel magával, köztük sok igen értékes is. Ha valaki találkozik vele, könnyen előfordulhat, hogy épp olyasmire bukkan, amire szüksége van, és meg is vásárolhatja – feltéve, hogy nem inkább megvámolni akarja a hajót.

tűzserézetet mint szakértelmet hasonlítja a program az ajtók illetve a bombák szintjéhez. A kolonizálásnál a külső szektorokban hármas, a belsőben hetes szakértelemmel biztos a siker. A napcellák esetében a nyolcas szakértelemmel minden esetben elsőre sikerülni fog a bomba elhelyezése. Az ajtók erősségéről nem írok, mert éppen most van szándékomban új labirintusok berakása a játékba, s mire ez az írás megjelenne, a számok már aktualitásukat vesztenék.

A **programozás** nélkülözhetetlen a mátrixdeckek működéséhez, de a terminálokhoz is, kis szakértelemmel nemigen lehet információt kicsikarni belőlük. A jelenlegi termináloknál jelenleg hetes programozás valószínűleg mindig elegendő, de erre is ugyanaz vonatkozik, mint az ajtókra: egy hónap alatt ez az érték megváltozhat. Ez a képesség kell a KH (kihívás) parancshoz – enélkül senki nem lövetheti szét magát a Purple Darkness-szel –, és a napcellák programozásához is ez kell. Ha a hipertérben elromlik a hajó – ez csak MEZ Energiabomba szállításánál fordulhat elő –, akkor könnyebben újra tudod programozni az Agyat.

Az **álcázás** szakértelem is segít a blokádon való áttörésben, emellett a vámosok kevésbé veszik észre az illegális árut. Egyik esetben sem szeretném a képletet leírni – maradjon még némi misztérium a játékban –, de egy példát adhatok rá: hatos úrhajóvezetéssel, tízes manőver-

zéssel és hetes álcázással kb. 46 százalékos van áttörni harc nélkül a blokádon. Egy másik példa a vámvizsgálatra: ha 100 csomag LPS fű csücsül a hajód rakterében, akkor hatos álcázással és négyes meggyőzőképességgel 17 százalékos eséllyel találnak valamit is a vámosok. Ez a 17 százalékos arra vonatkozik, amikor már megjelent a hatóság. A vámosok megjelenése független a szakértelmektől, a szállított tiltott áru mennyiségétől függ, ami a fenti esetben 25 százalékosat jelent. Kevesebb TVP-be kerül a napcella felbontása, és ami a legfontosabb: az ALC paranccsal lehetséges 50 százalékos felül növelni a hajó álcázottságát. Tehát ha te 40 TVP-ért álcázod a hajódat, és hetes álcázás szakértelmed van, akkor az álcázottságod 47 százalékos, a tüzéroródnak mindössze 53 százalékos látszik.

A felsorolásból nem tűnik ki, de a sokan tisztában vannak vele, hogy némely legénységi tagok esetében fejlesztesre szorulnak a képességek, hisz a tudósoknak és az orvosoknak is csak kidolgozott képessége van, s bár azok jól használhatóak, nem elegendők. Az orvosnál automatikusan felmerül a gyógyítás, a tudósnál még kidolgozásra vár többek között a geológia – bányászat –, de a fejlesztés is, amely elsősorban a szövetségi bázisokhoz kapcsolható. Szóval van még tér a képességek bővítésére, és ha van valakinek ezzel kapcsolatos ötlete, szívesen látom.

MARÓ KATALIN

▼Átadó egy, a 40. fordulójában járó ember kapitány a legénységével együtt. Scorpion Lightninggal járják a Formato I. szektor végtelenségét. A kapitány és legénysége járta az alvilági életben. Gyakorlott rabszolgaszállító, fűkereskedő, kereskedőket zargató, tiltott fegyverekkel üzletelő, valamint jártas a tiltott szerencsejátékokban. Érdeklődni az esti órákban a 33-402-201-es telefonszámon lehet. Keresd: **Norbít**

▼Tisztelt fajtársaim, xenok! Néhányunknak elege lett abból, hogy mindig mások akarják megmondani, hogy mit mikor, miért csináljunk. Ezért aztán szeretnénk létrehozni a saját szövetségünket, a Vaszgárdát. Kérlek benneteket, ha érdekel a dolog, jelentkeztek Kutyafejű Tartár kapitánynál (#1341), vagy nálam. Mutassuk meg mindenkinek, hogy létre tudjuk hozni saját szövetségünket! Tisztelettel:

**Shienn G'horrr (#2575),**  
a Firewolf kapitánya

▼Kezdő vagyok a Hectica rendszerben. Érdekelne milyen fajta 2. agyú hajók vannak, és körülbelül mennyiért. Továbbá bármi fajta információnak örülnék. Előre is kösz mindenkinek:

III. 9.

**Evin Rammel**

▼Eleged van abból, hogy ha valaki meglát, azon gondolkodik, hogy mennyit adnának érted a MÉH-ban? Ha igen, csatlakozz hozzánk, hogy együtt megalapíthassuk a xenók 1. szövetségét, a Vaszgárdát! (Figyelem! Nyereményjáték! Az első jelentkezők között értékes díjakat sorsolunk ki! A nyertesek alapító tagokká válhatnak. Úgyhogy hajrá!)

**Kutyafejű Tartár (#1341),**  
**Shienn G'horrr (#2575)**

▼A galaktikus történelem során rengeteg birodalom a belső viszályok miatt bukott el, amit ma a kalózok okoznak...

**Rooms Rossy (#4520)**

▼Tisztelt kapitányok! Kérek mindenkit, hogy vessen már egy-egy pusztító lézert a kalózkodókra, mert szedik szét a napcellákat!

**Omett Telrunell (#1836),**

egy Hóhérr

▼Igen mélyen tisztelt kapitányok! Igaza van Xinonnak. Tényleg nem hagyhatjuk, hogy eltorzult lelkelű szövetségek megkeserítsék az életünket. Tenni kell valamit. Szükség van még egy kalózkodókat és egyéb hasonló jótét lelkeket tömörítő szövetségre a Testvériség mellett. Xinon, kérek, írj a címemre! Syzygy! Szabad lettem! Bruce Darkside és Mihe-Mad-Longstaff! Ha nem válaszoltok, örök harag! Címem: Meszk Gábor, 9970 Szentgotthárd, Mártírok út 15/a.

**Eddie kapitány (#2847)**

▼Szövetségek! Be szeretnék lépni valamelyikötökhöz (most még nem aktuális), úgyhogy legyetek szívesek párt sort írni magatokról, céljaitokról, feltételeitekről... Én most a Formato II-ben vagyok, de ha ez nem akadály, akkor had szóljon. (Elsősorban az Acélszív és egyéb militarista szövetségek írjanak!) A (#1072)-es még mindig átadó. Na cső(cse-lék)stők! Címem: Opra Szabó Csaba, 1163 Budapest, Bársonyos u. 19.

**Shaba Kurgan (#4160),**

a Diabolo-SS törekvő kapitánya

▼Hát ez nem lehet igaz! Miért nem tudjátok végre megjegyezni a nevem? David Freemann, és nem Fremann vagy Freeman. Ha valakinek ez túl bonyolult lenne, használja nyugodtan a Dave-et! Maradok tisztelettel:

**David Freemann (#1915)**

▼Ezzel az üzenettel a februári AK-ban olvasható borzalmakra kívánok reagálni. Elsősorban SyZyGy és Anastasius Focht kapitányok figyelmébe ajánlanám, de mindenkinek szól. Elolvastam SyZyGy kapitány lírai színezetű alkotását a kalózkodás gyönyöreiről. Utána nem tudtam, hogy nevések, sírjak, káromkodjak vagy rókázzak. Az én véleményem a kalózkodásról az, hogy általában azok kalózkodnak, akik túl bénák vagy túl gyávák az igazi harcra igazi ellenségek ellen, helyette inkább a védtelen, könnyű prédákkal, szegény kereskedőkkel keménykednek, és azt hiszik, hogy nagyfiúk. Őszintén szólva nem tudom, mi lehet olyan szép abban, ha egy szerencsétlen kereskedőt fegyverrel kényszerítesz arra, hogy megengedje neked, hogy áttúrhasd a rakterét. Ezután szeretnék véleménynt nyilvánítani Anastasius Focht kapitánynak is. Habár én nem vagyok vérbeli kalózkodás, mégis az ő pártjukra állok. Habár bizonyos értelemben ők is azt csinálják, mint a kalózkodók (fegyvereiket más kapitányok ellen fordítják), nem mindegy, hogy milyen céllal teszik azt. Az alattomos kalózkodó tizedeléséért, vagy ártatlan, tisztességes kereskedők szivatásáért. Én persze leginkább azt szeretném, ha mind a kalózkodók, mind a vadászok csakis a betolakodókat tekintenék ellenségüknek. Más aspektusból nézve: az eszmefuttatásod a kalózkodásról nagyon érdekes, csakhogy ez elsősorban egy szerepjáték (még ha ezt sokan el is felejtik), amiben nem mindig azt teszi a játékos, ami feltétlenül a legátposabb a számára, hanem ami a legközelebb áll az egyéniségéhez.

**Max Horly (#2383),**  
karnoplantusz kapitány

# Kérdezz... ALOM...felelek!

Ha *Gandor* átadja a képességeit a *Tűzféregnek*, akkor a 2-es tűzcsapás hozzáadódik-e a tűzlehetéhez, és így tűzlehetővé válik-e?

Olyan lény, aminek van direkt sebző képessége, nem kaphat direkt sebző képességet, kivéve ha valamilyen lap másképpen nem írja. Tehát a fereg csak *Gandor* többi képességeit kapja meg, a tűzcsapást nem.

Sebződöm-e a büntetéstől, ha kijátszom egy *Troglodita törzsfőnököt*, és az ellenfelemnek a -1 ÉP-s jelző miatt az előkészítő fázisban meghal a *Varázslótanonca*?

Nem sebződsz. A büntetés az olyan varázslatokra és hatásokra vonatkozik, amelyek miatt a lény a gyűjtőbe kerül. Itt a tanonc megkapta a jelzőt, életben maradt, tehát nem hat a büntetés. Az már mellékes, hogy a következő előkészítő fázisban (mivel elveszi a védekezési bónuszt) meghal. Más kérdés azonban az, ha úgy játszom ki a törzsfőt, hogy a tanoncnak már csak 1 ÉP-je van. Ekkor megtörténik a törzsfő kijátszásának hatása, a tanonc rögtön meghal, tehát létrejön a büntetés.

*Raia papnőjével* rakok egy jelzőt *Dalámárra*, mi történik akkor, ha ezután *Dalámár* szint vált?

A folyamatosan ható hatások (ilyen pl. a *Chara-din fénykora*) mindig felülbírálják az egyszerieket, ebben az esetben azonban nehéz dönteni, mivel mindkettő egyszeri hatás. Az ilyen eseteknél az dönt, hogy melyik történik később, vagyis *Dalámár* tud szint váltani *Raia papnőjének* „áldásos” tevékenysége után is.

Húzásnak számítanak-e a *Látomással* kézbe vett lapok? Igen.

Játékban van a *Föld síkja* és egy *Királyi vadaspark*, majd kijátszom az *Élvárost*. Mekkora lesz az így szörnyvé vált építményem sebzése és védekezése?

Az *Élváros* esetében mindig a módosított strukturális pontot kell figyelembe venni, tehát a vadaspark 6/6-os szörnyvé változik a *Föld síkja* mellett. Persze ilyenkor felmerül az a jogos kérdés, hogy mi történik akkor, ha a *Föld síkját* az *Élváros* után játszom ki. Nos, az *Élvárost* úgy kell elképzelni, hogy folyamatosan átváltoztatja az épületeket szörnyekké, vagyis minden, a strukturális pontokat befolyásoló hatás először létrejön az épületen, majd az *Élváros* ezt átviszi a szörnyre, ezáltal növelve, vagy csökkentve annak sebzését és védekezését.

Kap-e *Silistra* szintlépés jelzőt, ha meghal egy jelző lényem?

A kérdés jogos, hiszen a jelző lények nem kerülnek a gyűjtőbe. Ez a probléma azonban nem csak *Silistránál*, hanem sok más lapnál is jelenkezik (pl. *Bosszuálló*), ezért egy általános szabállyal orvosoljuk a problémát: az összes olyan lap, ami lények (és nem lény lapok) gyűjtőbe kerülésére hivatkozik, az érvényes a jelző lények meghalására (játékból való kikerülésére) is. Így *Silistra* akkor is szintet lép, ha egy jelző lényem hal meg.

Játékban van két *Királyi vadaspark* és egy *Várfal*, amikor kijátszom az *Élvárost*. Mekkora lesz az így szörnyvé vált vadasparkom és *Várfalam* sebzése és védekezése?

Az *Élváros* kijátszása után a *Várfalam* elveszti minden speciális képességét, és szörny lesz belőle. Mivel így már nem növeli az épületeim strukturális pontjait, a vadasparkból 4/4-es, a *Várfal*ból 1/1-es szörny lesz.

Fel kell-e áldoznom *Ervdőt*, ha csak ő van játékban, és az ellenfelem kijátszik egy *Helvürt*?

Nem, mivel *Ervdó* szövegében szerepel, hogy nem lehet feláldozni. Ez mindenfajta áldozásra vonatkozik.

Hány komponenet kapok a *Kristálypraglonc*ból, ha *Unkreációval* küldöm a gyűjtőbe?

H az *Unkreációval* a gyűjtőbe küldöd a *Kristálypragloncot*, akkor öt szörnykomponenet kapsz érte. Ekkor ugyanis megöltél egy lényt, tehát jogosan járnak érte a lényben levő csontok. Tárgyat nem küldtél gyűjtőbe az *Unkreációval*, így nem jár bónusz szörnykomponens az *Unkreáció* miatt. A kapott csontok szempontjából a végeredmény végül is ugyanaz, mintha *Gigaököllet* szedted volna le a pragloncot.

Gölemnek számít-e az *Acélloloszus*?

Igen, bár a lapon ez nem szerepel, mert akkor még nem volt ilyen altípus.



# KOMBÓK

## Kaptam egy csontot...

A tárgyas paklik a HKK-ban sosem voltak kifejezetten erősek, magukat a tárgyakat is csak ritkán rakjuk be egy-egy pakliba, mivel a kihozásukhoz szörnykomponens kell, aminek a megtermelése külön nyűg. Ez alól leggyakrabban az áldozós idézési költségű tárgyak a kivételek, azért, mert azokhoz nem kell komponens. Ha mégis használunk egy-egy tárgyat, akkor is csak olyat, amelyiket minden esetben ki tudunk rakni (pl. az ÉP-áldozósakat), esetleg nagyon erős lap, vagy nem jelent problémát, ha nem jön ki mindig. Persze azért vannak olyan paklik is, amelyekben viszonylag sok tárgy van, ilyen volt annak idején az *Encyclopedia Fantasián* alapuló kombó is. Álljon itt egy elemzés azoknak, akik úgy gondolják, hogy mégis összeraknak egy kifejezetten tárgyas paklit.

Először is el kell döntenünk, hogy mivel győzzük le az ellenfelünket. Erre ideális az *Orzag bilincse*, amivel egyetlen szintre mindig tudunk sebezni, még akkor is, ha az ellen esetleg *Sötét kastplommal* játszik. Egy másik lehetőség a *Pokolkő*. Ennek is megvannak az előnyei (lények ellen is jó), de sajnos egy *Kürtszó* vagy *Sebek befornak* leghervaszthatja ajkunkról a mosolyt, és sok esetben már adhatjuk is fel a játékok. Mindkettőből három nem fér be a pakliba, ezért jobb, ha eldöntjük, hogy melyikkel ölünk, bár szerintem a legjobb a három *Pokolkő* és egy *Orzag bilincse* kombináció.

Ha ezt még megtoldjuk némi *Vasszúzzal*, akkor már elég lapunk van, amivel csökkenteni tudjuk az ellenfél ÉP-ít.

Valahogyan komponest is kell teremtenünk, hogy ki tudjuk játszani a tárgyait, ez rögtön beszűkíti a választható színek skáláját. Leah mindjárt ki is esik, mert ott csak a *Véráldozat* van, ami elég gyors, de egy horda ellen nem engedhetünk meg magunknak sok ÉP veszteséget (persze ha sok gyógyulással játszunk...), és Leahnak nincs olyan tárgya, ami feltétlenül a paklinkba kívánkozna (kivéve az *Uman szellemét*, de ehhez rengeteg csont kell). Tharrt is gyorsan elfelejthetjük, nála csak a *Hadiadó* van, de az nagyon gyenge, mivel a pakli nagy részét a tárgyak teszik ki, azokat meg nem dobhatjuk el. Ráadásul elég drága is. Igaz, Tharr mellett szól az *Agyaggalamb* és a *Parittyá* is, azonban ezekkel is van egy kis gond. Az *Agyaggalambnál* sokkal jobb az *Alkímiázó üst* (majd meglátjuk, hogy miért), a *Parittyához* meg komponens kell, ami amúgy is nagy kincs, és ha kint van egy *Morgan pálcája*, akkor többet árt, mint használ.

Miután eldöntöttük, hogy mit ne használjunk, most nézzük meg, hogy mit igen. Fairlightot mindenképpen érdemes berakni. Nála ott az *Aranyeső* (ebből nem érdemes háromat használni, mert drága), és a *Bolondok aranya* (ebből is csak maximum kettő kell). Ez utóbbi jó, ha a játék elején jön ki, de akkor sincs baj, ha később, mert akkor már úgys van elég VP-nk, és húzhatunk helyette egy másik lapot. Eleniosból jó a *Mirg*, amit ha nem lőnek le azonnal, akkor rögtön áldozzuk fel (az első meccsen általában nem szokták nyomban ledurrantani). Sheran ideális a komponenteremtés szempontjából (*Szaporítás*, *Nagyobb kreatió*), én mégsem javaslom a használatát, mert ezen kívül nem sok előnye van. Ha valaki mégis berakná Sherant, akkor semmiképpen ne hagyja ki *Az élet vizét* és – a kiegészítő pakliból – a *Földanya amulettjét*. Raia *Teremtése* szerintem már elavult, sokkal jobb nála az *Emléktolvaj*, bár ez utóbbi Chara-din színnű. És végezetül ne felejtjük ki a *Hatalom Szövetségét*, mert ez olcsó, és gyógyít is, egyetlen hátránya, hogy kezdéskor semmit sem érünk vele. Ha nem találjuk elegendőnek a csontteremtést, akkor tegyünk be olcsó lövő lapokat, *Tisztítóüzet*, *Energizáló* vagy a *Gyenge erejét*.





Az előbbiek alapján a pakli színeire a javaslatom Dornodon-Fairlight-Elenios és valamelyik egyéb isten.

Jöhetnek a tárgyak. Az ölésre már megvan a módszer (bilincs vagy *Pokolköő*), lényeszedés is kell. Itt jön ismét a képbe Dornodon, mert ott a *Tolmokov kóktél*, ami quargos, fattyas, meg és nélkül hordázó paklik ellen kifejezetten jó. Az sem baj, ha csak három lény van az asztalon: leröpül egy *Mirg*, és bumm. Tapasztalataim szerint az ellenfelek kifejezetten örülnek, amikor lehozok egy *Láthatatlanság köpenyét*, meg egy *Kazmár-gyökert*, esetleg mindegyikből kettőt (hehe), úgyhogy nosza rakjunk is be belőlük hármat-hármat. Ha már Dornodonnal játszunk, akkor a három *Duplikátumot* sem szabad kihagyni (főleg, ha *Pokolköövel* öltünk). Ezzel nyugodtan lemásolhatunk bármit, mert az *Alkimiázó üsttel* akármikor visszakeverhetjük, ha már nincs rá szükség. Az *Ördöglatat* sok esetben jól használható, bár én csak a kiegészítő pakliba raknám be. Egy tárgyról kell még itt szót ejtenem, ez a *Kisebb zan*: kettő legalább kell belőle, mert úgy működik, mint a *Duplikátum*, de ezzel bármit lemásolhatunk. Az *Alkimiázó üstből* mindenképpen kell kettő, mert jó a csúnya leszedések ellen, és bármelyik tárgyunkat visszakeverhetjük a pakliba, ráadásul a csontot is visszakapjuk (nem szabad elfelejteni, hogy áldozás után is jó).

Eleniosból betehetjük még a *Homokórárt*, de maximum csak kettőt. Kellemetlen, ha erre használtuk el a nehezen megtermelt komponenset, és nincs elég VP-nk használni, vagy ha rögtön a játék elején felhúzzuk. Jó lap a *Mirtuszkoszorú* is, ebből is megéri berakni legalább kettőt. Csökkenthetjük vele az ellenfél lényének sebzését (ha három lény üt, akkor mind a háromét), és VP-t is termelhet nekünk. Ha kevésnek véljük a lénypusztítást, akkor rakjunk be 1-2 *Villámszimbólumot*, mert ez az ellenfél ÉP-inek csökkentésében is segít, bár kicsit sokba kerül. Igaz, ha paklink tartalmaz *Homokórárt* is, akkor használhatjuk *Gontrak gyűrűjét*, így olcsóbb a használata a *Villámszimbólumok* és esetleg más lapoknak is (pl. a *Bűvös lant*), ráadásul ezt is használhatjuk lényirtásként (bár tapasztalataim szerint azért így elég gyenge a pakli).

Más színkombinációkban más lapokkal kell gazdálkodnunk, ezekről is szólnék pár

szót. Chara-din esetén használjunk bátran három *Okulüpjaj robbanó gömbjét*, (ezzel bármilyen lapot le tudunk szedni (na jó: szinte bármilyen lapot), és az üsttel vissza tudjuk keverni a pakliba. Sheranból a már említett *Az élet vizén* és *Földanya amulettjén* kívül berakhatjuk a *Savas üvegcsét*, amivel ugyanúgy ölhetünk lényt is, játékos is, és szintén visszakeverhetjük. Raiából nagyon jó lap az *Augur köpenye* – sok pakli ellen csak ezzel van esélyünk –, és viszonylag jól használható a *Bumeráng* is. Az *Árnyékhold* kiegészítőben jelent meg az *Aranyló ugarbój*, ami szintén jó a lények ellen. Ha a negyedik színként Raiát használunk, akkor ezt semmiképpen ne hagyjuk ki, mert ezzel, a *Mirtuszkoszorúval*, meg a *Láthatatlanság köpenye*–*Kazmár-gyökér* kombinációval csinos kis lockot alakíthatunk ki, amit a lényekkel játszó ellenfelek nem nagyon kedvelnek.

Mint az a fentiekből is látszik, rengetegféleképpen összerakható ez a pakli, hátránya, hogy gyakori-nemgyakori és isteni szövetséges versenyen nem indulhatunk vele. Páros versenyen érdekes lehet, ha a párunk is hasonlóan rakja össze, mert ott közösek a komponensek. A tiltott mágias versenyeken mindenképpen érdemes indulnunk vele, ugyanis egy lap sincs letiltva belőle. Én az oldalt látható összeállítással játszottam.

Ez a verzió most már nem állná meg egy versenyen a helyét, de kisebb módosításokkal könnyen az élmezőnybe kerülhet (ha már versenyt nem is nyerünk vele).

Hogyan játszunk egy ilyen paklival? Hát először is sokat kell húznunk, mert komponens-teremtésre és tárgyakra is egyaránt szük-

## A PAKLI

- 3 Alkimiázó üst
- 3 Pokolköő
- 3 Duplikátum
- 3 Mirg
- 2 Aranyeső
- 2 Bolondok aranya
- 2 Teremtés
- 2 A Hatalom Szövetsége
- 2 Homokóra
- 2 Tolmokov-kóktél
- 3 Mirtuszkoszorú
- 3 Láthatatlanság köpenye
- 3 Kazmár-gyökér
- 2 Villám szimbólum
- 3 Augur köpenye
- 2 Vasszűz
- 3 A gyenge ereje
- 2 Kisebb zan





ség van már az elején. Erre a legjobb módszer A *bőség zavara*, ami +2 lapot jelent. Ha nincs elég komponensünk valamire, akkor kénytelenek vagyunk valamit visszakeverni a pakliba (persze csak ha van üstünk), és az így nyert csontokból kell kirakni a kívánt tárgyat. A legideálisabb helyzet, ha a harmadik körben így rakjuk le a lapokat: *Aranyeső* (nagy bátorság kell hozzá)–*Mirtuszkoszori–Látbatatlanság köpenye–Kazmár-gyökér*. Sok lapnak tűnik, de nekem 10 kezdésből négyszer sikerült. Egy lényes pakli ellen már meg is vetettük a lábunkat. Egy másik jó kezdés a *Mirg* (ha nem lövik le, feláldozom)–*Látbatatlanság köpenye–Kazmár-gyökér*; ezt már a második körben megjárhatom, és ugyanúgy a harmadik körben le tudok szedni egy lényt. Persze ez egy ideális szemlélet a kezdésre, mert az ellenfél *Gyenge erejei* megakaszthatnak, ezért kell a mi paklinkba is három ebből a lapból.

Általánosan elmondható, hogy a kontroll-paklival igencsak meggyűlik a bajunk, és az egy kör alatt ölé paklikat alapból nem

tudjuk megverni (hacsak nem húzunk ideálisan, az ellenfél meg nagyon rosszul). A horda paklikban van egy kedves kis kártya, a *Kaoszmester*. Ezt a mi paklink „nagyon szereti” főleg, ha az ellenfelünk kezd, és már a második körben ott figyel a tartalékjában. Ilyenkor, ha nincs a kezünkben A *gyenge ereje*, akkor jobb esetben elvesztettük a játékot, rosszabb esetben elmegy a kedvünk az egésztől, és hazamegyünk. A másik aranyos lap a *Molgan*, főleg amikor nagy nehezen összeszedtünk elég komponens egy tárgyhöz, le is rakjuk, erre az ellenfél visszaveteti, mi meg ott állunk megfűrödve. Ezek a problémák persze egy jól összerakott kiegészítő paklival orvosolható, úgyhogy mindig vegyük számba, hogy milyen paklikkal kerülhetünk össze.

Az *Alkimiázó üsttel* kapcsolatban még annyit, hogy attól, hogy visszakeverünk vele egy feláldozós tárgyat (*Augur köpenye, Okulúpaj robbanó gömbje, Savas üvegcsé*, stb.), még nem biztos, hogy újra fel is húzzuk. Erre nagyon figyeljünk, mert könnyen meglehet járni az ilyenfajta könnyelműsködést.

Végezetül jó szórakozást és eredményes kísérletezést kívánok mindenkinek!

SEMERÉNYI TIBOR

## VERSENYSZERVEZŐK, FIGYELEM!

Ismételen fel szeretném hívni a versenyszervezők figyelmét arra, hogy az általunk támogatott versenyeket hivatalos bírónak kell vezetni, és a bíró nevét a versenybeszámolóban fel kell tüntetni. Még egy fontos változás: júniustól nem támogatjuk azokat a versenyeket, amelyeket a mi szokásos havi versenyünk hétvégéjén rendeznek. Kérjük, hogy a versenyeket mindenki a hónap maradék három hétvégéjére ütemezze. Segítségképpen ime az 1999-es Beholderes versenynaptár.

### Figyelem!

#### III HKK Nemzeti Bajnokság

Augusztusban rendezzük meg a III. HKK Nemzeti Bajnokságot, így ismét lehet kvalifikációs versenyeket rendezni június 30-ig. Pár ilyen verseny hirdetése már ebben a Krónikában is megtalálható, de várjuk a további jelentkezéseket.

#### Május 22.

- Istenek háborúja (egyszínű paklik versenye)

#### Május 30.

- az új kiegészítő bemutató versenye (a decemberi AK-ban megjelentekhez képest szombatról vasárnapra csúszott.)

#### Június 19.

- hagyományos verseny

#### Július 24.

- Tiltott mágia

#### Augusztus 20–22.

- III. HKK Nemzeti Bajnokság

#### Szeptember 18.

- Frissen bontott paklik versenye

#### Október 23.

- hagyományos verseny

#### November 20.

- Isteni szövetség (kétszínű paklik versenye)

#### November 27.

- az új kiegészítő bemutató versenye

#### December 18.

- hagyományos verseny

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. május 12.



Februári feladványunk nagy sikert aratott, bár sok volt a hibás megfejtés. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy ismét felhívjam a figyelmet arra, hogy a megfejtéseket mindig külön (lehetőleg A/4-es) papíron küldjétek, és mindenképpen szerepeljen a lapon is a nevetek és a címetek. Csak így szerepelhettek a sorsoláson. Most pedig nézzük a megfejtést!

- Még az ellenfél körében kijátszom az *Álmodozást*. (Az *Álomvilág* miatt minden mentális varázslat 1 VP-vel olcsóbb!) (Minden lényre álomjelző kerül, kivéve a *Megtisztult lányt*, és visszamennék a tartalékba.) (-3 = 4 VP)
- A két *Mákrózsával* leszedem a jelzőket a *Pszí elementál lordról* és *Pelegrinről*, átrakom őket *Sysania Selunere* és a *Sárkányébíre*. Az *Álomfaló* pedig *Gwendolenről* szedi le az álomjelzőket. (-2 = 2 VP)
- Jön az én köröm: kapok 8 VP-t, minden lapom aktivizálódik, kivéve a 2 *Pszí elementált* és felhúzom az *álmok batalmát*. (+8 = 10 VP)
- Kijátszom az *álmok batalmát*, így felhúzom a teljes paklimat. (-1 = 9 VP)
- Kihozom a *Szerelemsárkányt* és az *Álomtündért*. (-6 -3 = 0 VP)
- Bemegy az örposztba az *Álomfaló*, a lord és a négy szintet lépett *Pelegrin*. Az *Álomfaló* támadja a *Megtisztult lányt*, a többi az ellenfelet. Még az ütési fázis előtt a

lord képességét használva feláldozom a két *Mákrózsát*, *Gwendolent*, az *Álomtündért*, a *Szerelemsárkányt* és az *Álomfalót*, ellenfelem elveszti az összes VP-jét. Ezután a megmaradt két lényem beüt nyolcat. **GYŐZTEM!**

A beküldött megoldások tipikus hibái: 1. Az *álmok batalma* kijátszása után már nem tudom varázslattal megsebezni az ellenfeletem, ergo hiába van *Gömbvillámom*. 2. A *Gömbvillám* a *Megtisztult leány* ellen sem jó, mert a *Álomvilág* minden varázslatot mentálissá tesz, a leány pedig immúnis a mentális varázslatokra. 3. A *Megtisztult leányra* nem kerülhet semmiféle jelző, így álomjelző sem. 4. A *Pszí elementálok* nem lehetnek célpontjai tárgy hatásának sem, ezért a *Mákrózsa* nem működik rájuk. 5. Létsíkot nem lehet feláldozni, így az *Álomvilágot* nem használhatom a *Pszí elementál lordhoz*.

Szerencsés megfejtőink: **Kozma Mihály** Szajoról, **Anka Márton** Ceglédre, és **Jancsár János** Nagykovácsról. Nyereményük 2-2 csomag *Árnyékhold*. Gratulálunk!

Áprilisi feladványunkat Makó Balázs készítette: Van 3 ÉP-d, 20 VP-d, ellenfelednek 2 ÉP-je és 10 VP-je van, egyikötöknek sincs szörnykomponense. A köröd lelegején vagy, még VP-t sem kaptál. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:  
1999. május 12.

## A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Villám szimbólum (F)
- Idegen tollak (S)
- Fordulat (F)
- Szabotázs (F)
- Az alvó szörny (C)
- Az ősök bilincse (F)
- Aranyfecske (E)

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Lymona (B)
- Molad szellem (C)

## A PAKLID FELSŐ LAPJA:

- Földindulás (T)

*Lymona* a tartalékdobban van aktív. A *Molad szellemet* elbűvölte az ellenfeled.

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Szörös bozós (S)
- A szírenek éneke (E)
- Jerikó (-)
- Teknőspáncél (R)
- Szörnybűvölés (E)
- Zarknod alsó kamrája (F)
- Varázslótanonc (R)
- Thor, a sárkányölő (R)
- A megbocsátás apostola (R)
- Korlátlan mágikus faktor (D)

Nincs lap a kezében. Minden lapja aktív. A *Teknőspáncél Jerikón* van, a *Szörnybűvölés* pedig a te *Molad szellemeden*. A *Varázslótanonc*, *Thor*, a *sárkányölő* és a *megbocsátás apostola* az örposztban védekezik, a többi lény a tartalékban pihen.



# A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 20 VP, 0 SZK

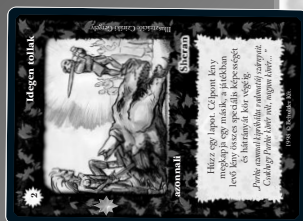
paklid



Kijátszott lapod



Kezvedben lévő lapok



# A HATALOM KÁRTYÁI NEMZETKÖZI JÁTÉK LETT

## Áprilisban jelenik meg a cseh nyelvű kiadás



A Hatalom Kártyái népszerűségének híre átlpte határainkat, és egyre többen érdeklődnek a játék iránt külföldön is. Áprilisban jelenik meg a cseh nyelvű kiadás a Blackfire Games közreműködésével, és reméljük, hogy a jövőben esetleg más, idegen nyelvű kiadások is követik. A HKK nemzetközi elnevezést is kapott, ugyanis a külföldi partner szerint a „Hatalom Kártyái” nagyon furcsán cseng csehül, úgyhogy a Túlélők Földje után szabadon az elnevezés „Wastelands” lett.

A HKK-t, mivel magyar nyelvű, nyilván nehezebb átültetni egy másik nyelvre, mint egy angol kártyajátékot. Ennek ellenére megtettünk minden tőlünk telhetőt, hogy a cseh verzió a lehető leghűségesebben adja vissza a magyar játék hangulatát, és hogy a szabályokat és az egyes lapokat a cseh játékosok pontosan ugyanúgy értelmezzék, mint a magyarok. A kártyák elnevezésében (itt azt hiszem, sokszor a fordítónak komoly problémái voltak) és a színesítő szövegekben a fordító valamivel nagyobb szabadságot kapott.

Mivel a HKK már 6 kiegészítőnél tart, ezeket nem lehet azonnal megjelentetni csehül, a külföldi kiadásnál is szükség lesz bizonyos szünetre a kiegészítők között. Így persze a külföldi kiadás jó ideig „le lesz maradvá” a magyarhoz képest. Ennek persze igazán jelentősége az esetleges nemzetközi versenyeken lehet: ha lesz olyan verseny, amelyen egyszerre játszanak magyarok és csehek, természetesen csak olyan kártyákat lehet majd használni, amelyek már mindkét nyelven megjelentek. A cseh alapkiadás a 4. kiadás alapján készült, ez persze nem jelenti azt, hogy a Szürkeállomány aktivitizálásait jó drágán elsózhatod, hiszen náluk az ő nyelvükön ki nem nyomtatott lapokat egyáltalán nem lehet majd használni.

Az első cseh nyelvű kiegészítő a Chara-din lesz, hiszen a Hőskorszak lapok közül már nagyon sok benne van az alapkiadásban is. Biztosan lesznek olyan magyar játékosok, akik kurióziúmként cseh nyelvű lapokat is gyűjtenek majd. Cseh lapokat elméletileg lehet majd Magyarországon használni, de mivel a hátuljukon a Túlélők Földje helyett Wastelands szerepel, valószínűleg lesz valamilyen korlátozás – pl. az ilyen paklit színes hátuljú kártyavédővel kell használni.

Azt hiszem, valószínűleg az első „vegyes” verseny egy cseh nyelvű kártyákkal folytatott sealed deck lesz. Én mindenesetre már nagyon kíváncsi vagyok a játék fogadtatására.

TIHOR MIKLÓS

# WASTE LANDS

## HATALOM KÁRTYÁI

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## HAGYOMÁNYOS VERSENY 1999. MÁRCIUS 20.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 20-án rendezték. Sajnos, a csökkentett nevezési díj (400 forint, szövetségi tagoknak 300) ellenére is elég kevesen, 52-en indultak (30 amatőr, 22 profi).

Az előzetes várakozások ellenére (olyanokat hallottam, hogy mindenki hordázni fog) a varázslat-szívató horda, bár erős volt, de nem volt domináns. A profik között volt még mentoros, többféle kontroll, 4-féle kombó (épületes, haptitus, pszi, teológia), tárgyas, kastplomos, acélkolosszusos (!), úszó (!) pakli. Az amatőröknél felsorolni sem tudnám, bár a horda és a pasziánszok népszerűsége volt a legnagyobb.

A profi kategóriában nagy csatában Kovács Ákos győzött, a jó öreg mentorpakli tovább optimalizált változatával. A második Simon Dániel lett, molganos, notermathis, morgan pácás hordával. Érdekes, hogy a varázslatellenes lapok közül csak a *Mágiafalót* használta alaptól, a *Káoszmaster* kiszorult a kiegészítőbe. A harmadik helyen Korányi Tibor végzett, a kontroll-paklik mestere, paklijában a lényeket most *Fairlight*, *Tbarr* és *Dornodon lovagjai* képviselték (anti-Molgan). A negyedik Debreceni Áron lett, szintén hordával, melyben használt *Az agy kifacsarását*, és *Troglodita törzsfőnököt* is.

Az amatőröknél, szintén gyilkos küzdelemben, Kenéz András diadalmaskodott, paklija jól összerakott épületes pasziánsz, lehetőleg *Szürkeállománnyal* vagy *Transzformációval* indít, *A falak ereje* + *Bübjámsolás* + *Kisebb Zan* + 0-s vagy 1 áldozós épületekkel felhúzza a paklit, majd a befordulatozott *Várfa*lat dob *Ongóliant* díszkoszvetéssel az

ellenfelhez. Ha kell, *Virágoskerttel* tartja fel az ellenséges hordákat. Második Baross Ferenc lett, pszi paklival (alaptól *Troglodita törzsfőnökkel*), harmadik Kovács András, szintén pszi paklival, negyedik pedig nagy örömünkre ismét női versenyző, Peterdi Réka, hordával.

### ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

\* Révész Tamás 2 ÉP-ben átvette ellenfele *Áruló Yathmogját*, majd 3 *Kisebb Zannal* először két *Motyogójából*, majd a *Yathmogloból* is újabb *Áruló Yathmogokat* hozott ki, amelyek 12-t ütöttek 0 VP-ből, ám kör végén leestek, így az ellenfél nem végezhetette ki velük.

\* Bedzsula Ádám 4/6-os *Trosnyogó szakócékkal* terrorizálta ellenfelét.

\* Kovács Ákos és Debreceni Áron döntő fontosságú mérkőzésén Ákos kezdett, az első körben mentorozott, *Óriás patkányt*, *Holtak szellemét* és *Mágiafalót*. Az ellenfél néz. Eddigre már volt két *Ködmangó* a gyűjtőjében, második körben 5 VP-t kapott, *Idő kerekézett*, beütött kétszer a szellemmel, majd ebben a harmadik körben kihozott még egy *Haarkont* is. Innen sikerült elvesztenie a meccset. Előbb egy *Béke szigete* kényszerítette megtorpanásra, majd elhagyta a szerencse, előszuperpszizett egy *Mágiafalót*, amely az utolsó lap volt a paklijában, úgyhogy ezután a paklija 3 *Molganra* redukálódott, *Halál csókja* + ütés leszedte *A holtak szellemét* és *Haarkont*, így Áron 3 ÉP-ben maradvá győzött.

\* Simon Dániel erősen készült a pszi pasziánsz pakli ellen: 17 lapot cserélt. Nyert is a csere után.

*Mindenkit várunk a versenyeken!*

MAKÓ BALÁZS

### A GYŐZTES PAKLI

- 3 Óriás patkány
- 3 Lidércúr
- 3 Molgan
- 1 Savgólem
- 2 Mágiafaló
- 2 Haarkon
- 2 Ében hadúr
- 3 Trikornis herceg
- 3 Holtak szelleme
- 3 Leah hatalma
- 3 Ördögi mentor
- 3 Szerencsejáték
- 3 Ködmangó
- 4 Destabilizátor
- 2 Borúra derű
- 2 Időutazás
- 2 Szuperpszi
- 2 Az idő kereke

### KIEGÉSZÍTŐ

- 3 Troglodita törzsfőnök
- 2 Totális agymosás
- 1 Mágiafaló
- 3 Lady Olivia trükkje
- 3 Felejtés
- 2 Mágiatörés
- 3 A sebek befornak
- 3 A győzelem ára



### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** 1999. május 1. szombat 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium Kártya- és Szerepjáték Klub, Budapest, XIII. Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza u. felől).

**Szabályok:** A versenyen csak gyakori és nem gyakori lapokat használni. *Tiltott lapok:* Tudatturbó, Sötét kastplom. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**Nevezési díj:** 450 Ft. (tagoknak 350 Ft. lányoknak ingyenes).

**Díjak:** Ultraritika lap, Árnyékhold paklik.

**Érdeklődni lehet:** Dungeon Szerepjáték- és Kártyabolt, Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban). Tel.: 351-6419. Támogatja az Elysium és a Beholder Kft.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

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

**Helyszín:** Pécs, Esztergár L. út 19. III. emelet 302.

**Szabályok:** Csak gyakori lapokat lehet használni. Nem használhatók az Alanori Krónikás, Csillagképes, Inváziós, TF-találkozás lapok és a szabálylapok sem.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Érdeklődni lehet:** délután a 72-253-055/3320-as telefonszámon Fábos Zsoltnál vagy Fenyvesi Krisztiánnál.

# ÚJ VERSENYEK

## ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1999. május 8. 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:**

Next-Door Szerepjáték Klub, Gödöllő,

Petőfi Sándor Művelődési Ház

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezés:** Nevezni lehet a helyszínen

400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen

300 Ft-ért a Dungeon Kártya-szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet krt.

37.) a versenyt megelőző napig.

**Érdeklődni lehet:**

Mátyus Gergely, tel.: 20-913-6459 és

Dungeon Szerepjátékbolt 351-6419.

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1999. április 24., szombat 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Hagyományos, svájci rendszerű 5 fordulós, 3 játszomás verseny a szokásos tiltott lapokkal. Utána levezetésként ironman.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritika lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Balogh Ákos, tel.: 20-950-7810,

e-mail: turulmadar@drotposta.hu

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a III. HKK Nemzeti Bajnokságra.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** 1999. április 24. vasárnap 9 óra (nevezés 8-tól).

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

(a buszpályaudvartól 5 percre)

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

*Tiltott lapok:* A mágia létsíkja és az ultraritkák. A tiltott mágia csak kiegészítőben lehet.

**Nevezési díj:** 350 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Tornay Tamás, tel.: 37-314-447

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1999. május 8. szombat 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Győr, Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

**Szabályok:** A legújabb Krónikában közölt árlista alapján állítható össze a pakli. A pakli értékének pontosan 8000 pontnak kell lennie, a cserepaklinak 2000 pontnak.

(1 pont = 1 forint) A paklinak nem kell 8000 pontosnak maradnia a kiegészítőből való cserélés után.

*Tiltott lapok:* Lidércúr, Mágiafaló, Molgan, Notermanthi, Tudatturbó, Pszi szakértelem, Teológia, A mágia létsíkja.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Hucker Szabolcs 96-424-109

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a III. HKK Nemzeti Bajnokságra.

### KAOTIKUS KÜZDELEM

**Időpont:** 1999. május 15. szombat 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:**

Elysium Kártya és Szerepjáték Klub, Budapest, XIII. Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza u. felől).

**Szabályok:** Minden fordulónál egy véletlenszerű hatás érvényesül az alábbiak közül: 1. Influenza,

2. Éhínség, 3. A mester büntetése,

4. A tanítvány lázadása, 5. Átkozott

mágia, 6. Morgan kristálya,

7. Mágiaapály, 8. A kapzsóság átka,

9. Korlátlan mágikus faktor, 10. Isteni

közbeavatkozás. *Tiltott lapok:* A

mágia létsíkja. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

(tagoknak 400 Ft).

**Érdeklődni lehet:**

Szinay Péter tel.: 260-0438.



# ÚJ VERSENYEK

ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

## GYŰZELEM JUTALMA

**Időpont:** 1999. április 24. 10 óra  
(nevezés 9-től).

### Helyszín:

Next-Door Szerepjáték Klub, Gödöllő,  
Petőfi Sándor Művelődési Ház.

### Szabályok:

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

**Nevezés:** Nevezni lehet a helyszínen  
500 Ft-ért, vagy a budapesti játéko-  
soknak kedvezményesen 400 Ft-ért  
a Dungeon Kártya szaküzletben  
(Bp., VII. Erzsébet krt. 37.) a verseny  
megkezdéséig napig.

**Érdeklődni lehet:** Mátyus Gergely,  
tel.: 20-913-6459 és Dungeon  
Szerepjátékbolt 351-6419.

## KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

*pénzdíjas!*

**Időpont:** 1999. május 30. vasárnap  
11 óra (nevezés 10-től).

### Helyszín:

Elysium Kártya és Szerepjáték Klub.  
Budapest, XIII. Csanády u. 4/b  
(bejárat a Kresz Géza u. felől).

### Szabályok:

Hagyományos verseny.

**Tiltott lapok:** A mágia létsíkja.  
A Tiltott mágia csak a kiegészítőben  
lehet.

**Nevezési díj:** 666 Ft.

(tagoknak 500 Ft).

**Díjak:** ultraritka lap, 1 gyűjtődoboz  
Árnyékhold, az első díj 10 000 Ft.

**Érdeklődni lehet:** Cyber World,  
1053 Budapest, Kossuth Lajos u.  
14-16. (az udvarban).

Tel.: 317-6582, 30-919-4066,  
illetve a helyszínen az Elysiumban,  
tel.: 239-2506, 30-9245-850.

A versenyen indulási jogot lehet  
szerezni a III. HKK Nemzeti  
Bajnokságra.

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** 1999. május 9. vasárnap  
11 óra (nevezés 10-től).

### Helyszín:

Elysium Kártya és Szerepjáték Klub.  
Budapest, XIII. Csanády u. 4/b  
(bejárat a Kresz Géza u. felől).

**Szabályok:** Minden pakliban csak  
egy isten lapjai szerepelhetnek a Bufa  
és a szintelen lapok mellett.

**Nevezési díj:** 550 Ft.  
(tagoknak 420 Ft).

**Díjak:** ultraritka lap, Árnyékhold.

**Érdeklődni lehet:** Cyber World,  
1053 Budapest, Kossuth Lajos u.  
14-16. (az udvarban).  
Tel.: 317-6582, 30-919-4066.

## ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

Április 17. szombat: **M.A.G.U.S.**

Április 18. vasárnap: **Star Wars**

Április 24. szombat: **Star Trek**

Április 25. vasárnap: Elysium **HKK**

Május 1. szombat: Dungeon **HKK**

Május 2. vasárnap: C. World **Magic**

Május 8. szombat: C. World **M.A.G.U.S.**

Május 9. vasárnap: Cyber World **HKK**

Május 15. szombat: **HKK**

Május 16. vasárnap: **Star Wars**

Május 22. szombat: **MAGUS**

Május 23. vasárnap: **Star Trek**

Május 30. Elysium (pénzdíjas) **HKK**

## ISTENEK HÁBORÚJA

**A BEHOLDER KFT. VERSENYE – AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!**

**Időpont:** 1999. május 22. 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:** Csak egyszínű paklikkal lehet indulni,  
melyben szerepelhetnek a Bufa és a szintelen lapok is.

**Tiltott lapok:** A mágia létsíkja.

A Tiltott mágia csak kiegészítőben használható.

**Amatőr és profi kategória:** Két kategóriában lehet indulni:  
a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában  
nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1998–1999-ben  
legalább két pontszerző versenyen végeztek az első  
háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább  
háromszor voltak az első nyolcban.

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

**Díjak:** A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft,  
II. díj 10 000 Ft, III. díj 5 000 Ft IV. díj 3 000 Ft.

Az amatőr kategóriában 2 gyűjtődoboz Árnyékhold.

**Érdeklődni lehet:**

levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen.

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

ÚJ VERSENYEK

33 000 Ft pénzdíj!  
2 gyűjtődoboz kártya  
az amatőr kategóriá-  
ban.

## ŐSÖK VÁROSA – HARGRENDSZER

Mint a legtöbb szerepjátéknak, kalandjátéknak és hasonló stratégiai játékoknak, az ősök városának is fontos és igen terjedelmes része a harcrendszer. A mostani számban erről szeretnénk részletesebben írni. Erre is, mint minden, a jövőben megjelenő információra vonatkozik, hogy bármi változhat a játék megjelenéséig, de azért többé-kevésbé így fog kinézni a dolog.

A harc az Ősök városában is körökre van osztva. Egy harc maximum négy körig tart, ha valamelyik harcolónak van szívósság szakértelme, akkor tarthat esetleg tovább. A harcolók minden körben szabadon eldönthetik, hogy mit csinálnak, lehet mind a négy körben varázsolni, de végig harcolni is, ha valakinek úgy tetszik.

### EGY HARC KÖR FELÉPÍTÉSE

1. Kezdeményezés
2. Varázslatok és távolsági fegyverek
3. Mozgás
4. Közelharc és speciális képességek
5. Regenerálódás, mérgeződés és hasonlók

### 1. KEZDEMÉNYEZÉS

A kezdeményezés sorrendjét a harcolók gyorsaság tulajdonsága határozza meg. A gyorsaság fontos tulajdonság: aki gyorsan üt, és megöli ellenfelét, arra már nem ütnek vissza.

### 2. VARÁZSLATOK

A varázslatok mindig a közelharc ütés előtt kerülnek sorra, így itt a varázslatot nem lehet valakibe „beleszakítani”, mint az AD&D-ben. Ha valaki úgy dönt, hogy védekező varázslatot használ, abból akár kétfélét is felrakhat egy körben – ez azért van, mert egyébként kevésbé lenne érdemes őket használni.

A távolsági fegyvereket (pl. lőfegyverek) is ebben a fázisban használják a harcolók. Távolsági fegyvert csak akkor használhatsz, ha nem állsz közelharcban valakivel.

### 3. MOZGÁS

A harctér három részre van osztva: mindkét harcoló félnek van egy-egy kezdőpozíciója, és van a terem közepe, félfőten a két kezdőpozíció között (középső pozíció vagy mező).

A mozgás nem számít külön cselekvésnek, tehát aki mozog, az még nyugodtan harcolhat is. Mozgást akkor hajt végre egy harcoló, ha olyasvalakit akar a 4. lépésben támadni, aki másik mezőn áll, mint ő. Egyetlen mozgással nemcsak a kezdőmezőből a középső mezőre, hanem akár rögtön a másik kezdőmezőre is el lehet jutni. Ha két harcoló elindul a két kezdőmezőről egymás felé, akkor a középső mezőn találkoznak.

A harctér felosztásával érdekes harci szituációkat lehet szimulálni: például a varázsló a kezdőmezőről lövi varázslatait, míg az őt védő harcos előrelép a középső mezőre, hogy megvédje a varázslót. Az ellenség hiába választja ki ellenfelének a varázslót, amikor megindul felé, a középső mezőn találkozik a harccsal, aki megakadályozza a további mozgásban. Más a helyzet, ha két ellenfél van: az egyik ugyan harcba kezd középen a harccsal, de a másik akadálytalanul továbbjut a varázsló kezdőpozíciójához.

### 4. KÖZELHARC

Ha valaki közelharcba akar bocsátkozni, akkor először is a mozgás fázisban ellenfelet választ. Ez lehet pl. a leggyengébb ellenfél, a legerősebb ellenfél, stb. Valaki csak akkor választhat ellenfelet, ha még nem áll ő maga harcban valakivel (pl. a fenti példában a harcos megállította az ellenfelet). Nyilván mindenki olyan ellenfelet keres, aki még nem áll harcban senkivel, tehát ha 3 galetki és 3 torzszülött küzd, akkor minden galetki egy torzszülöttel fog harcolni, nem pedig mind a hárman ugyanazzal ütik.

A közelharc ellenfeledet támadhatod vétagjaiddal (karmok, csápok, stb.), a vétagodban levő fegyverrel, ill. speciális képességeddel (pl. tűzlehet).

### 5. REGENERÁLÓDÁS

Bizonyos szakértelmek, képességek ebben a lépésben működnek. Például azok a lények, akik birtokolják a regeneráció képességet, a szakértelem szintje arányában életpontot nyernek vissza, akiknek mérget került a szervezetébe, azok a mérget erősségének megfelelő mértékben sebződnek.

### A HARC VÉGE

A harc véget ér, ha az egyik fél harcolói közül mindenki harcképtelenné vált illetve elmenekült. Más kalandozókkal való harcból

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

sosem menekülsz el, hiszen a harc nem életre-halálra folyik. A szörnyekkel, azaz torzszülöttekkel szemben azonban vigyáznod kell, itt előfordulhat, hogy életerőd a meghatározott % alá kerül, és ilyenkor menekülsz.

### A VARÁZSLATOKRÓL

A varázslatok között van távolra ható (ezt csak másik mezőn áll ellentérfelre lehet használni), közelre ható (ezt csak veled azonos mezőn állóra), illetve van olyan, amelyet bármilyen távolságra lehet elcsúsztatni, vagy akkor, ha van valaki vagy valami, aki illetve ami feltartja az ellenséget.

Vannak a teljes játéktérre ható varázslatok, olyanok, amelyek egy mezőre hatnak, és olyanok, amelyek csak egyetlen lényre. A területre ható varázslatok között is van olyan, ami mindenkire hat (pl. a lávafolyam az előző szám példacsatájából), és olyan, ami csak az ellenfelekre, esetleg csak a barátokra hat (pl. gyógyító szellő).

A védekező és támadó varázslatok között azonkívül, hogy a védekezőből kettőt lehet említeni, nincs különbség: ha az ellenfél gyorsabb, bizony könnyen lehet, hogy előny kapjuk meg a tűzgyoltyó, mint ahogy felrakjuk a tűzpajzsot.

Van jó néhány olyan varázssital, amelyet harcban lehet használni: ezeket ugyanakkor és ugyanúgy használod, mint a varázslatokat, azaz a különbséggel, hogy a költség nem valahány varázspont elköltése, hanem az ital elfogyasztása. A varázslatok legtöbbjének egyébként nincs külön anyagi komponense.

Sok varázslat ellen van mentődobás, amely a hatást semlegesíti vagy csökkenti. Az ŐV-ben nincs külön szerencse tulajdonság, a mentődobás alapjául szolgáló érték általában valamelyik tulajdonságod. Ezenkívül az elemi sebzést okozó varázslatok (tűz, hideg, sav, elektromosság, mérges gáz) okozta sebzést megfelelő immunitás szakértelmed csökkenti.

### A KÖZELHARC RÓL

Bár az ŐV-ben is lehet fegyvereket használni, a végtagok fejlesztésére olyan sok választási lehetőség van, olyan sokféle stratégiát lehet választani, hogy szerintem a játékosok eleinte nem használnak fegyvereket, és a későbbiekben is egy jól kifejlesztett végtag fel fogja venni a versenyt a legerősebb mágikus fegyverrel is.

A végtagoknak két alapvető jellemzőjük van: a méret (ez határozza meg a sebzést) és a vele való jártasság, szakértelem (ez határozza meg a találati esélyt). A találati esélyt persze sok minden befolyásolja még, pl. ha karommal harcolsz, és az ellenfelednek csápjai vannak, akkor bónuszokat kapsz, ha mancsai, akkor

minuszokat (kő-papír-olló játék). A fogak, agyarak valamivel nagyobb sebzést okoznak, de kisebb a találati esélyük.

Ezenkívül minden egyes végtaghoz növeszthetsz egy speciális képességet, mint pl. mérgezés, vámpirizáció, kronoérintés, stb. A speciális képesség használatával, ha találsz, okozhatsz további sebzést (sebző mérég), megbéníthatod ellenfeledet egy teljes körre, ha elveti mentődobását (paralizáció), győgyulhatsz (vámpirizáció), és még sok egyéb módon nyerhetsz harci előnyt. Aki nagyon magabiztos, használhat olyan képességet is, amely a harcban nem nyújt neki előnyt, viszont tápolja a karakterét (pl. a kronoérintéssel TVP-hez juthatsz).

A végtagoknál amellet, hogy milyen speciális képességet növesztasz rájuk, további taktikázásokra nyílik lehetőség: pl. egyetlen, óriási végtagot növesztasz, vagy sok kisebbet, amelyekkel jóval nagyobb összehozás bízsz elérni ugyanannyi képességpontból, viszont ilyenkor egy nagyon vastag bőrrel rendelkező ellenféllel szemben rosszul jársz.

### A LEHELETRŐL

Rögtön a játék elején komoly dilemma elé kerülsz: a leheletedet fejleszted, vagy egy végtagodat? A lehelet mindig talál, egy 10-es szintű lehelettel minden körben biztosan sebzél 10D2-t, míg egy 10-es méretű végtaggal 10D3-at, HA találsz. A lehelet ellen azonban védenek az elemi immunitások, sok torzszülött bizonyos elemi támadásokkal szemben 20-as, 30-as immunitással rendelkezik, tehát egy bizonyos lehelettel meg sem tudod őket sebezni! Ezenkívül a végtagból többet is növeszthetsz, míg lehelni mindig csak egyet lehet körönként. Mégis, eléinte a lehelés sokkal hatékonyabb, kérdés, hogy megéri-e erre költeni a képességpontokat.

Más galetikkel szemben látványos győzelmeket érthetsz el specializált lehelettel, hiszen nem valószínű, hogy a kalandozóknak kezdetben lesz képességpontja elemi immunitások fejlesztésére.

### VISELKEDÉS A HARCBA

Azt, hogy hogyan viselkedj a harcban, feltételes parancsokon keresztül határozod meg. Egy kezdő játékosnak persze nem kell eleinte ezekkel foglalkoznia, ha semmilyen feltételes parancsod nincs beállítva, akkor a legésszerűbb, legtöbbet sebző támadási formát fogod alkalmazni.

A varázslatoknál nem mindegy persze, hogy mire mit lösz. Több varázslatlistád is van, meghatározhatod, hogy az első varázslatlistát akkor alkalmazod, ha az ellenfél erőssége 50%-a vagy kevesebb, mint a tied, a másodikikat akkor, ha 50% és 100% között van, a harmadikat 100% fölött. Így pl. az első varázslatlistát hagyhatod akár üresen, a másodikikba rakhatsz egyszerűbb, kevés varázspontba

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

kerülő támadó varázslatokat, míg a harmadikba már védekező varázslatok és a legerősebb támadó varázslataid kerülhetnek.

Ezenkívül lehetőség van ún. harci program beállítására, amelyre egy példa:

1. sor. T□zpjázs használata, ha □zféreggel találkozom. (30-as prioritás)
2. sor. T□zgolyó használata, ha a harc 1. köre van. (20-as prioritás)
3. sor. Gyógyító szell□ használata, ha életer□m 50% alatt van. (40-es prioritás)
4. sor. Óriásér□ használata, ha galetkivel harcolok. (30-as prioritás)
5. sor. Közelharc, ha a harc 3. vagy kés□bbi köre van. (5-ös prioritás)

Mi is fog történni a fenti beállítások alapján? Ha ellenfelem egy tűzféreg, tűzpjázst, ha galetki, egy óriásérót mondok az első körben, és mivel ezek védekező varázslatok, választok még valamit a TV listából. Egyéb esetben tűzgolyót lövök. A harc második körében automatikusan a legtöbb sebzést okozó cselekvést hajtom végre, a 3. körtől kezdve mindenképp közelharcban harcolok. Persze ha bármikor életeróm 50% alatt van, akkor gyógyító szellőt mondok.

Természetesen a harci programok és varázslatlistán működésébe az ellenfelem is beleszólása van, hiába akarok az egész harc időtartama alatt (csak távolra ható) tűzgolyót lődözni, ha az ellenfelem az első körben odarohan hozzám.

## A GYŐZELEM JUTALMA

Mi jár a harc győztesének? Az ŐV-ben nem tapasztalati pontot gyűjtögetsz, hanem képességpontokat, ebből fejlesztet karaktered minden létező jellemzőjét. A harc győztese lélekenergiát kap, 100% lélekenergia egy képességpontnak felel meg. Persze minél erősebb ellenfelet győzöl le, annál több lélekenergia jár.

Ezenfelül – ha másik galetkivel küzdesz meg – megállapodhattok egy arányösszegben, amelyet a győztes kap meg.

Függetlenül attól, hogy nyersz vagy vesztesz, használt végtagod vagy leheleted szakértelme, vagy a varázslataid szintje is fejlődik. A legyőzött torzszülöttektől aranyat, drágaköveket, tárgyakat, varázseszközöket szerezhetsz, más galetki legyőzésekor azonban a tárgyait nem veszed el.

## JAJ A LEGYŐZÖTTNEK...

Az ŐV-ben ha vereséget szenvedsz, elájulsz, nem halsz meg, és 10 TVP elteltevel magadhoz térsz 1 életponton. Ezenkívül, ha torzszülöttek győztek le, méreted (max. életpont) is csökkenhet 1-2-vel, amíg megérkezik egy másik galetki, aki megment attól, hogy a szörnyek felfaljanak. Ez persze, ha jól állítod be a menekülés%-ot

és a merészséget, igen ritkán fog bekövetkezni. Komoly károsodást egy karakter nem szenvedhet el azért, mert elveszít egy csatát, nem vész oda az összes tárgyad vagy nem kerülsz át az árnyvilágba. Emiatt sokkal gyakrabban csatáznak egymással a játékosok, hiszen a tét nem olyan óriási, mégis, mindenki kíváncsi a párviadal kimenetelére. Mivel két galetki harcánál a harc ájulásig tart, kevesebb lesz a bosszantó döntetlen, amikor a harcnak nincs győztese.

## KÉRDÉSEK

Bár az áprilisi szám lapzártája kb. egybeesik a márciusi szám megjelenésével, már most kaptam néhány e-mailes kérdést a szemfülesebbektől. A közérdekűbekre igyekszem válaszolni.

### *Harcolhat-e több kalandozó együtt? Mozoghatunk-e együtt?*

Az esetek többségében a karaktered egyedül veszi fel a harcot a szörnyekkel, akárcsak a TF-en. Lesznek ún. többszemélyes parancsok, mint pl. a Felnötte válás Ceremoniája, amikor egy parancs idejére több játékos összegyűlik, és együtt végeznek el valamilyen tevékenységet (és ezen belül lehet harc is). Lesznek különlegesen erős ellenfelek, amelyeket csak több kalandozó együttes összefogással tud legyőzni. Egy teljes fordulón keresztül azonban nem tud több karakter együtt tevékenykedni, mint pl. a KG-n.

A márciusi számban leközölt példaharc egyébként csak egy olyan minta volt, amelyben a program jelenlegi lehetőségeit minél kiterjedtebben próbáltam bemutatni (a természetes programozói büszkeség :), persze a kezdetek kezdetén sokkal egyszerűbbek, könnyen átláthatóak és érthetőek lesznek a csaták, általában rajtad kívül csak 1-2 torzszülött fog bennük részt venni, és a te részéről főleg közelharcból fog állni. Úgyhogy nem kell megijedni, nem lesz a dolog bonyolult.

### *Lesz-e jellem az ŐV-ben? Vannak-e istenek?*

Az Ősök Városában nincs jó/gonosz jellem, ami nagyjából ezt helyettesíti, az a hírnév. A legtöbb tevékenységért járt több-kevesebb hírnév, sőt, van, ami csökkenti. Nyilván egy hős magas hírnévre törekszik, egy tolvaj alacsonyra.

Bár istenek nyilván itt is vannak, mint minden fantasy játékban, a kalandozók nem válhatnak ezek papjaivá, követőivé. A játékban ugyan vannak papok, de ezek mind Nem-Játékos Karakterek. A vallás „helyett” vannak a játékban a Klánok. Külön Klánja van a bárdoknak, a tolvajoknak, a tudósoknak, stb. Ki-ki vérmérséklete és szerepjátékosai beállítottsága szerint választhat magának klánt. A klánoktól az isteni küldetésekhez hasonlóan feladatokat kapsz, ezek teljesítése az egyéb jutalmak mellett a rangodat növeli. A fel-

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

adatok persze a klán stílusához illenek, egy tudósna kutatnia, felfedeznie kell, egy katonának harcolnia. Minden klán speciális képességeket ad tagjainak, amelyek erőssége a rangtól függ.

## **Milyen térképen játszódik az ŐV?**

Az ŐV-nek nincs egy, a TF-hez hasonló térképe, amelyen véletlenszerűen indulnak a karakterek. Az ŐV helyszíne a Hegy, ahová az Ellenség elől a túlélők elrejtőztek. Kezdetben minden galetki a Hegy nulladik, ún. lárvaszintjén lakik. A legtöbb parancs kezdetén elhagyod a barlangodat, és a parancs végrehajtása után visszatérsz oda, tehát a TF-hez hasonló M parancs (amelynek elrontásával az egész forduló tönkremehet) itt nincs, csak az Ősök Csarnokában. Ha különböző eseményeket, kalandokat találsz, a gép megad egy hivatkozási számot. Ezután a Kaland elvégzése (K) parancsral felkeresheted őket, ha megadod ezt a számot. Más játékosok nem lophatják/vehetik el a te kalandjaidat.

Ha a karaktered fejlődik, egy idő után továbblétezik a következő szintre, és onnan már nem mehet vissza az előzőre. Az új szinten

mindig újabb feladatok, varázslatok, tárgyak, ellenfelek vannak. Kicsit úgy kell ezt elképzelnünk, mintha a TF-en minden huszadik függőleges oszlopon lenne egy csatorna, nem csak a száznegyvenedik.

Persze a térképezés örömetől sem akartam megfosztani senkit, az Ősök Csarnokában kedvedre kutakodhatsz, felderíthetsz az M parancsral, és minden kör végén térképet kapsz a felderített részokról. Ha forduló végén az Ősök Csarnokában vagy, akkor onnét automatikusan hazatérsz, tehát nem „felejtet benn” magadat.

## **Vannak-e fajok az ŐV-ben, vagy csak galetki lebetek?**

Az ŐV-ben mindenki galetkit játszók, de azért van olyasmi, ami a fajoknak megfelel: a táplálkozásod. Lehetsz rovarvő, piromád, tejívő, vegetáriánus meg mindenféle egyéb, és persze a táplálkozással függően különböző bónuszokat is kapsz, akárcsak a különböző fajok a TF-en.

TIHOR MIKLÓS

# 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 játszhatsz 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

Látogass  
meg  
bennünket  
az új  
helyünkön!



# BEHOLDER ÁRULISTA

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

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉGETEK VAN:

### 1. ZSETONNAL FIZETSZ

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

### 2. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

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

### 3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<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>			
Ezüsttövis	798 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft (76)	600 Ft (60)
A sötét királynő árnyéka	1098 Ft	990 Ft (99)	850 Ft (85)

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

<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK</b>			
Kitaszítottak	478 Ft	450 Ft (45)	400 Ft (40)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Anya meséje	698 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)

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

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft (67)	550 Ft (55)
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft (84)	700 Ft (70)

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

<b>AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Stephen Lawhead: Az édenkert háborúja (Albion dala 1)	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)
Stephen Lawhead: Az ezüst kéz (Albion dala 2)	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)
<i>Buzz Adams és John Barnes: A csillagok fiai I-II.</i>	1399 Ft	1390 Ft (139)	1120 Ft (112)

<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: Ikrek hatalma</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Pusztulás</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)

<b>A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI</b>			
<i>Regnum hermeticum (Ars Magica novelláskötet)</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>Erioni regék (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Jan van Boomen: Morgana könnyei (MAGUS)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Orson Scott Card: Végjáték 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Roland Morgan: Mágikus vihar</i>	749 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>David Drake: A tör</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)



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

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

\* Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelned belőle.

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

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

*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-TŐL JÚLIUS 15-IG ÉRVÉNYESEK.**

# MESSZI CENTAURI



Hirtelen riadtam fel, és az első gondolatom az volt: vajon hogy bírta Dave? A testem megmozdulhatott, mert újra elsötétült előttem a világ és elborított a fájdalom. Nem tudom, mennyi ideig fekettem ájultan a kintól. A következő, amire emlékszem, az űrhajó motorjainak remegése volt. Ezúttal lassan tértem magamhoz. Nyugodtan feküdtem, az álomban töltött évek súlya ólomként nehezedett rám. Eltökélten igyekeztem tartani magam a szabályokhoz, melyeket Pelham írt elő nagyon-nagyon régen. Nem akartam megint elveszíteni az eszméletemet. Csak feküdtem, és arra gondoltam: ostobaság volt Dave miatt aggódnom. Ő még 50 évet tölt el ebben a tetszhalál állapotban. A mennyezetbe épített óra kivilágított számlapjára néztem. 23:12-t mutatott az ébredésemkor, most pedig 23:22 volt. Eltelt a tíz perc, amit Pelham szerint az álomból való visszatérés után ki kell várni az első mozdulatig. Felálltam. Elhamarkodott mozdulat volt. Elvesztettem az egyensúlyomat, megkapaszkodtam az ágy fémsúlyában és öklendezni kezdtem. A hányinger elmúlt, de nagy akaraterő kellett hozzá, hogy odamenjek az ajtóhoz, kinyissam és a keskeny folyosón át a vezérlőterembe menjek. Nem kellett volna elidőznöm itt, de valami ijesztő bűvölet kerített a hatalmába. Nem tudtam ellenállni. Áthajoltam a pilótaszék fölött és megnéztem a kronométert. Ez állt rajta: 53 év 7 hónap 2 hét 0 nap 0 óra 27 perc.

Ötvenhárom év! Vakon, süketen, szinte gépiesen gondoltam végig: a Földön mindenki, akit ismertünk, már mind halott vagy nemsokára meghal, mert nagyon öreg már. A szüleim... Könnyek szöktek a szemembe. Erőt vettem magamon és föltettem

melegíteni a koncentrált folyadékot tartalmazó konzervet. Ez lesz az első táplálékom. Lassan-lassan megnyugodtam. Számolgtanom kellett egy kicsit, mielőtt beveszem az újabb adag öröklégygöngyözt. Az előzetes kalkuláció szerint húsz tablettának pontosan ötven évre kellett volna konzerválnia a testemet és az életemet. A szer szemléltomást hatékonyabb, mint Pelham feltételezte rövid ideig tartó előkísérletei alapján. Életben voltam, még mindig fiatal voltam.

Legyőztük az időt és a teret.

Az ember meghódította a világmindenséget.

Óvatos kortyokkal megittam a „levesemet”. Teljes fél óráig elnyújtottam az étkezést, aztán leültem a vezérlőteremben a pilótaszékbe és hosszasan elidőztem a képernyők előtt. A Solt pillanatok alatt megtaláltam: fényesen izzott a hátsó képernyő közepe táján. Az Alpha Centaurit már nehezebben fedeztem fel, de végül felfénylett a szikrázó pontokkal teleszórt sötét háttér előtt. Szemléltomást minden rendben volt. Ötvenhárom év alatt körülbelül a tizedét tettük meg a négyegész egyharmad fényévnek, amely a híres csillagrendszerből, legközelebbi szomszédunktól elválasztott bennünket.

Elégedetten indultam vissza a többiek szobái felé. Sorra veszem őket, gondoltam. Pelham az első. Ahogy kinyitottam Pelham szobájának légmentes ajtaját, a rothadó hús émelyítő szaga ütötte meg az orromat. Levegő után kapkodva becsaptam az ajtót és remegve álltam a szűk folyosón. Pelham meghalt! Nem emlékszem pontosan, mit csináltam ezután. Futottam, ennyit tudok. Feltéptem Dave, majd Blake ajtaját. Szobáik tiszta, üde illata, csendesen pihe-



nő testük látványa magamhoz térített. Végtelen szomorúság fogott el. Szegény Pelham! Ő találta fel az örökletgyógyszert, mely lehetővé tette a nagy ugrást a csillagközi térbe és most holtan fekszik, tulajdon találmánya áldozataként. Emlékszem szavaira: „Nagyon kevés az esélye annak, hogy bármelyikünk is meghaljon, de létezik egy úgynevezett haláltényező, körülbelül 10%, az első adag mellékhatása. Ha a szervezetünk túléli a kezdeti megrázkódtatást, akkor a többi dózis is kibírja.” Komor hangulatban átmentem a raktárba, és kihoztam az úrruhámat meg egy vízhatlan ponyvát. De még így is rettenetes feladat volt. A gyógyszer valamennyire konzerválta Pelham testét, de valahányszor megemeltem, darabok estek le róla. Aztán végre odacipeltem a ponyvát és tartalmát a légsziliphez és kilöktem a világűrbe. Kibújtam a szkfanderből és a rádióhoz mentem. A számítások szerint fél fényév volt a rádióvétel határa, és most már közeledtünk ehhez. Sietősen, de gondosan összeállítottam a jelentést, aztán az átírószalagra olvastam, majd megindítottam az adást. Száz ismétlésre állítottam be a szalagot. Valamivel több, mint öt hónap múlva jelennek majd meg a Földön a nagybetűs szalagcímek. Az írásos jelentést betűztem az úrhajónaplóba egy feljegyzéssel, mely Pelham emlékének szól. Mikor ezzel megvoltam, gyorsan ellenőriztem a motorokat, feljegyeztem néhány műszer állását, és kiszámoltam 55 tablettát. Legjobb tudásom szerint ez a mennyiség körülbelül 150 évre elegendő. Mielőtt álomba merültem, egy hosszú pillanatig Dave-re gondoltam. Ő volt Pelham legjobb barátja, nem tudtam, hogy hogyan fogja viselni a halálhírért. Bizonytalan, rossz érzés fogott el a gondolatól...

Szinte rögtön kinyitottam a szemem. Értetlenül hevertem. Nem használt a gyógyszer! A testem azonban figyelmeztetett a valóságra. Mozdulatlanul feküdtem, az órát figyeltem odafenn. Ezúttal könnyedén végeztem el a szokásos szertartást, habár most sem tudtam elhaladni a kronométer mellett anélkül, hogy le ne olvassam: 201 év 1 hónap 3 hét 5 nap 7 óra 8 perc. Elkortyolgattam a szuperlevesemet, aztán felajzottan a terjedelmes hajónaplóhoz siettem. Leírhatatlan izgalom vett erőt rajtam, amint megpillantottam Dave ismerős kézírását, aztán továbblapozva Blake-ét is. Ahogy elolvastam Dave bejegyzéseit, lassanként lecsillapodtam. Szabatos beszámoló volt, semmi több: remek matematikai munka volt, elsőrangú tudományos elemzés. De

csak ennyi. Egy szó sem volt Pelhamról, semmi utalás az én soraimra, vagy a történeteikre. Dave tehát felébredt, de amit a jelentésben írt, annak alapján akár robot is lehetett volna. De én ezt nem vettem be. És – amint a feljegyzésből kiderült – Blake sem. Blake aggodalmát fejezte ki Dave iránt. Miután elolvastam beszámolóikat, visszatértem a vezérlőterembe. A Nap fényesen ragyogott, akár valami ékszer, egy csodás, szikrázó briliáns fekete bársonypárnán. Az Alpha Centauri még fényesebb volt. Szinte sugárzott az ezüsttel pöttyözött sötét háttéren. Az Alpha A-t, B-t és a Proximát még mindig nem lehetett megkülönböztetni, de összeolvadó fényük fenségesen, lenyűgözően áradt felém. Izgalom lángolt fel bennem, tudatára ébredtem az utazás dicsőségének: mi vagyunk az első emberek, akik célba vettük a messzi Centaurust, akik kimerészkedtünk a csillagok közé. Ezt a mindent elsöprő, csodálatos élményt még az sem homályosította el, hogy a Földre gondoltam, arra, hogy hét-nyolc generáció született azóta, mióta elindultunk. Az iradatlanul hosszú idő, az egész gondolat érzelmileg felfoghatatlan volt. Elvégeztem a munkámat, bevettam a harmadik adag gyógyszert és lefeküdtem.

Amikor felébredtem, szóltak a riasztócsengők. Mozdulatlanul feküdtem. Nem tehettem mást. Ha megmoccanok, elveszítem az eszméletemet. Bár még a gondolat is kinszenvedést okozott, megállapítottam, hogy bármi legyen is a veszély, a leggyorsabb megoldás, ha másodpercre pontosan követem az előírt rutinfeladatokat. Valahogy végigcsináltam. A csengők fülsiketítően berretek, de én csak feküdtem mindaddig, amíg eljött a felkelés ideje. A láрма szinte kibírhatalan volt, amikor átmentem a vezérlőterem. De átmentem, és negyedóra hosszat üldögéltem a levesemet szürcsölgetve. Végre mindennel készen voltam, most már a riadóval is tudtam foglalkozni. Lihegve dobtam le magam a vezérlő székbe, kikapcsoltam az idegtépő csengetést, és bekapcsoltam a képernyőket. A hátsó képernyőn izzott valami. Gigászi fehér tűz volt, hosszan elnyúlva lobogott, betöltötte az égboltnak csaknem egynegyedét. Az a szörnyű gondolatom támadt, hogy pár millió mérföldre vagyunk valami óriás naptól, amely mostanában robbant be a csillagrendszerbe. Kétségbeesve kaptam a távolságmérőhöz, aztán egy pillanatig kővé dermedve, hitetlenül bámultam a kijelzőn megjelent választ: hét mérföld. Csak hét mérföld! Különös az emberi agy. Az imént, amikor



még abnormális méretű napnak hittem, csak formátlan, izzó tömeget láttam. Most hirtelen határozottan kirajzolódó körvonalakat vettem észre, semmivel össze nem téveszthető formát. Megdöbbenve ugrottam talpra, mert amit láttam... Űrhajó volt!

Óriás, mérföldnyi hosszú űrhajó. Vagy inkább valami űrhajó lángoló roncsa. Bizonyos, hogy élőlény nem maradt meg abban a szörnyű, pusztító tűzben. Az egyetlen lehetőség, hogy a legénységnek sikerült mentőhajókon elmenekülni. Mint az őrlít, kutattam az égbolton valami fény, valami megcsillanó fémtárgy után, ami az életben maradtokról árulkodna. De nem láttam mást, csak az éjszakában derengő csillagokat és az égő hajó poklát. Jóval később észrevettem, hogy már messzebből világít és egyre távolodik. Akármilyen hajtóerő irányította is az űrhajót, hihetetlen sebessége az emésztő lángok energiájából származhatott. Felvételeket készítettem az égő roncsról. Ahogy eltávolodott a miniatűr szupernova, amely nemrég torpedó alakú űrhajó volt, fokozatosan színt váltott, a fehér izzás enyhült, vörös fény világított a sötétség közepén. Amikor egy utolsó pillantást vettem rá, már csak tompán parázslott. Közben minden egyéb feladatommal végeztem, ekkor visszakapcsoltam a riasztóberendezést, és készültem az utolsó hosszú álomra. Amint vártam, hogy hatni kezdjen a legutolsó dózis, az járt a fejemben: az Alpha Centauri hatalmas csillagrendszerében biztosan vannak élőlények lakta bolygók. Íme a bizonyíték, hogy legalább még egy magas intelligenciájú faj él a világmindenségben! A jövő legmerészebb várakozásainkat is túlszárnyaló megle-

petéseket tartogat számunkra. Az örömteli izgalom újra meg újra átborzongott rajtam. Egész addig, míg hatalmába nem kerített az álom.

Az elalvás előtti izgalmat, úgy látszott, a százötven éves álom sem oldotta fel, mert ezekkel a gondolatokkal ébredtem: „Hát itt vagyunk végre! Vége a hosszú éjszakának, a hihetetlen utazásnak. Mindnyájan felébredünk, újra találkozunk egymással és az új civilizációval. Látjuk majd a nagy Centauri napokat is!” A furcsa az, döbbenem rá, amint ott feküdtem ujjongva, hogy valóban hosszúnak éreztem az eltelt időt. Holott... holott csak háromszor voltam fenn. A szó legigazibb értelmében másfél nappal ezelőtt láttam utoljára Blake-et, Dave-et és Pelhamet. Akkor hát honnan ez az érzés, hogy évezredek múltak le? Végül úgy éreztem, megtaláltam a magyarázatot: tulajdonképpen életben voltam ez alatt az ötszáz év alatt, minden sejtmem, minden szervem létezett, és még az sem lehetetlen, hogy az agyam valamelyik része ébren működött az egész elképzelhetetlenül hosszú idő alatt. Hirtelen ráébredtem, hogy letelt a tíz perc, de ekkor kinyílt az ajtó, kigyulladt a fény és Blake állt előttem. A meggondolatlan mozdulattól, mellyel feléje fordítottam a fejem, elszedültem. Behunytam a szemem, közben hallottam felém közeledő lépteit. Egy perc múlva már rá tudtam nézni, a ködös homály eloszlott a szemem elől. Láttam, hogy a kezében tartja a levest. Különös, komor arc kifejezéssel nézett rám, aztán keskeny képén erőtlén mosoly jelent meg.

– Helló, Bill! Pszt! – sziszegte tüstént. – Még ne erőltsd a beszédet! Megettek, amíg fekdülnöd kell. Szeretném, ha minél előbb felkelnél. – Arca megint elborult. – Én már egy hete fenn vagyok.

Mintha valami ki nem mondott hátsó gondolat bujkált volna a szavai mögött. Leült az ágyam szélére, kimert egy kanál levest. Az erő lassanként szétáradt tagjaimban, és percről percre jobban tudatára ébredtem Blake komorságának.

– Mi van Dave-vel? – szólaltam meg végül rekedten. – Fölébredt?

Blake habozott, aztán bólintott. Tekintete elsőttétült.

– Dave bedilizett, Bill, teljesen bedilizett! – közölte minden teketória nélkül. – Meg kellett kötözni. A szobájában van. Valameyest lecsillapodott, de először olyan volt, mint egy dühöngő őrlít.

Alig tudtam megszólalni.

– Elment az eszed? – utottam. – Dave soha nem

volt olyan érzékeny. Depresszióra hajlamos, szenvedő, az igen, de csak attól, hogy ennyi idő eltelt és hirtelen ráébredt, hogy a legjobb barátja halott, nem tébolyodhatott meg...

Blake a fejét rázza.

– Nemcsak erről van szó, Bill... – elhallgatott, kis szünet után folytatta: – Bill, szeretném, ha felkészülnél életed legnagyobb lelki megrázkódtatására.

Rámeredtem, az agyamban ürességet éreztem.

– Miről beszélsz?

Blake furcsa fintort vágott és felállt.

– Bill, mikor elolvastam a jelentésedet és megnéztem a fotóidat arról az égő űrhajóról, támadt egy ötletem. Két héttel ezelőtt az Alpha napok, már elég közel

voltak, a mi ötszáz mérföldes másodpercenkénti sebességünkkel számolva úgy hat hónapnyira. Gondoltam, lássuk, hátha fogni tudom valamelyik rádióadójukat. Nos... – Blake fanyarul elmosolyodott – pár perc alatt több százat fogtam. Kristálytisztán bejött mind a hét hullámhosszon.

Elhallgatott, csak nézett rám torz mosollyal az arcán.

– Bill – nyögött fel –, mi vagyunk a teremtés legnagyobb hülyéi! Amikor Dave-nek megmondtam az igazságot, valósággal összeomlott.

Megint hallgatott egy sort. Idegeim pattanásig feszültek, elviselhetetlennek éreztem a csöndet.

– Ember, az isten szerelmére...! – kezdtem. Aztán elhallgattam. Csak feküdtem mozdulatlanul. A felismerés villámcsapásként hasított belé. A vér zúgva dobolt a halántékomon. Nagy sokára erőtellenül megszólaltam:

– Csak nem azt akarod mondani...?

Blake bólintott.

– De igen. Ez a helyzet. És már be is mértek minket a keresősugaraikkal és az energiakeresőikkel. Egy űrhajó elélni jön. Csak abban bízom – fejezte be leverten –, hogy tudnak segíteni Dave-en.

Egy órával később a vezérlő előtt ültem, amikor a képernyő sötét háttérén fölillant valami. Az ezüstös villanás robbanásszerű alakot öltött. A következ-



ző pillanatban egy hatalmas űrhajót láttam közeledni felénk, alig egy mérföldnyire lehetett tőlünk. Egy-másra néztünk Blake-vel.

– Azt mondták, hogy az űrhajó tíz perccel ezelőtt indult el? – kérdeztem bizonytalan hangon.

Blake bólintott.

– Három óra alatt tesz ki meg a Föld-Centauri távolságot.

Ez már sok volt. A fejemben mintha megpattant volna valami.

– Micsoda?! – ordítottam. – Hiszen mi ötszáz éve...

Belém fagyott a szó.

– Három óra! – suttogtam. – Hogyan is feledkezhettünk meg az emberi tudomány fejlődéséről?

Aztán mindketten szótlanként néztük, ahogy az előttünk magasodó, sziklaszerű falon feltáruul egy nyílás. Ebbe a barlangba kormányoztam be az űrhajónkat. A hátsó képernyőn látszott, hogy a nyílás bezárul mögöttünk. Előttünk világosság gyűlt, a fény egy ajtóra esett. Ahogy óvatosan letettem az űrhajót a fém-padlózatra, egy arc jelent meg a képernyőnkön.

– Ez Cassellahat – sügta a fülembé Blake. – Ed-dig az egyetlen fickó, akivel személyesen beszéltem.

Nemes vonású, okos arc nézett ránk. Mosolygva megszólalt:

– Elhagyhatják az űrhajót. Jöjjenek be az ajtón.

Ahogy óvakodva kimásztunk a hatalmas fogadóhangárba, nyomasztó űrt éreztem magam körül. A



bolygóközi űrhajók hangárai szoktak ilyenek lenni, emlékeztettem magam. Láttam Blake-en, hogy ő is ugyanezt érzi. Egyikünk sem szólt. Az ajtón át egy folyosóra, onnan egy jókora, fényűzően berendezett szobába jutottunk. Nem volt időm alaposabban körülnézni. Az egyik székben egy hozzánk hasonlóan öltözött férfi emelkedett fel. Megismertem Cassellahatot. Mosolyogva indult felénk, aztán hirtelen lelassított, elfintorította az orrát. Gyorsan kezét rázott velünk, majd sietősen visszavonult, és tartózkodóan letelepedett egy székbe, legalább három méternyire tőlünk. Meghökkenően idétlen jelenet volt, de nem is bántam, hogy Cassellahat így elhúzódott, mert a rövidke kézfogás alatt enyhe parfümillat csapott az orromba. Kissé kellemetlen szag volt. Egyébként is, egy férfi hogy illatosíthatja be így magát? Cassellahat helyell kínált bennünket. Leültünk. Ez lenne a tiszteletünkre adott fogadás? Vendéglátónk beszélni kezdett:

– Ami a barátjunkt illeti, óvatosságra kell intennem önöket. Skizoid alkat, és a pszichológusaink csak átmeneti javulást tudnak majd elérni. A teljes gyógyulást csak hosszabb kezelés hozhatja meg, és az önök feltétlen együttműködése szükséges hozzá. Lehetőleg mindent hagyjanak rá Mr. Dave-re, kivéve persze, ha veszedelmessé válik. Most pedig – mosoly villantott ránk – engedjék meg, hogy üdvözljem önöket a Centauri 4-es bolygóján. Nekem személy szerint ez életem nagy pillanata. Kora gyermekkoromtól fogva arra az egyetlen feladatra készítettek fel, hogy az önök pártfogója és kalauza legyek, és most természetesen el vagyok ragadtatva tőle, hogy végre kamatoztathatom kimerítő tanulmányaimat, melyeket a középperiódus amerikai nyelve és szokásai terén végeztem.

Nem látszott rajta elragadtatás. Egyre csak húzogatta az orrát, furán, ahogy már előbb is megfigyel-

tem, és fájdalmas kifejezés űlt az arcán, de leginkább a szavai hökkentettek meg.

– Miféle amerikai tanulmányok? Már nem az egyetemes nyelvet beszélük? – kérdeztem.

– Dehogynem – válaszolta mosolyogva –, csak hogy a nyelv annyit fejlődött, hogy őszintén szólva, önöknek nehézséget okozna még egy olyan egyszerű kifejezés is, mint a „hásze”.

– Hásze? – visszahangozta Dave.

– Azt jelenti: hát persze.

– Aha.

Csönd telepedett ránk. Végül Blake szólalt meg:

– Miféle helyek ezek a Centauri bolygók?

– Örömmömre szolgál majd – mondta Cassellahat –, ha minél több nagyvárosunkkal ismertethetem meg önöket. Önök a vendégeink, és a személyi számlájukon több milliós betétek állnak a rendelkezésükre, melyeket tetszésük szerint felhasználhatnak.

– Ezt nevezem! – mondta Blake.

– Figyelmeztetnem kell azonban önöket valamire. Roppant fontos, hogy ne ábrándítsák ki magukból az embereket. Ezért sohasem kószálhatnak az utcákon, nem vegyülhetnek a tömeg közé. Az emberekkel csakis tévén és a rádión keresztül lehet kapcsolatuk, vagy zárt berendezésekből. Ha nősülési szándékaik lennének, tegyenek le róla egyszer s mindenkorra!

– Nem értem – csodálkozott Blake, és mindketőnk nevében beszélt.

Cassellahat határozott hangon folytatta:

– Senkinek sem szabad megtudnia, hogy önök penetráns testszagot árasztanak. Ez komolyan veszélyeztetné pénzügyi kilátásaikat. Most pedig – házigazdánk felállt – egyelőre magukra hagyom önöket. Remélem, nincs kifogásuk az ellen, hogy a jövőben maszkot hordjak a jelenlétükben. Minden jót, uraim, és...

Felállt, mögénk pillantott.

– Á, itt a barátjuk is!

Megpördültem, szinte Blake-vel egy időben, mindketten Dave-re meredtünk.

– Helló, fiúk! – kiáltotta vidáman az ajtóból, majd fanyarul hozzátette: – Minket aztán palira vettek, igaz?

Valami fojtogatta a torkomat. Odarohantam hozzá, megragadtam a kezét, magamhoz öleltem. Blake alig fért hozzá. Amikor végre elengedtük és körülnéztünk Cassellahatnak már hült helye volt. Szerencséjére. Az utolsó megjegyzéséért már éppen be akartam húzni neki egyet.

(folyt. köv.)

MIRELL (#2812)

# Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 április

## Statisztika

az 1999. március 24-i adatok alapján

Folytatjuk a rendbogyó statisztikák közlését, ezúttal azok szerepelnek a statisztikában, akik 1999. március 24-én a 121-160. fordulónál között tartottak.

Ember	16,6%	Hívók aránya	67%	Férfi	79%	
Elf	14,4%	Leah	13,5%	hittérítő	Nő	21%
Törpe	8,7%	Dornodon	17,8%	eljövendő pap		
Árnymanó	8,9%	Raia	13,7%	eljövendő pap	Rejtőzködés	62
Troll	11,4%	Elenios	7,1%	eljövendő pap	Nyomkövetés	58
Gnóm	7,0%	Sheran	10,1%	eljövendő pap	Lopás	50
Alakváltó	14,2%	Tharr	23,5%	eljövendő pap	Mászás	38
Kobudera	13,8%	Fairlight	11,4%	eljövendő pap	Csapdakészítés	20
Mutáns	5,0%	Chara-din	2,8%	ministráns	Csapdaészlelés	29
					Gyógyítás	65
Vízi harc	12	Erő	45	Titkosírás	27	
Ökölvívás	28	IQ	37	Felderítés	63	
Szűrőfegyver	25	Ügyesség	38	Szörnyidomítás	11	
Vágófegyver	26	Egészség	30	Teológia	37	
Útőfegyver	25	Szerencse	38	Taumaturgia	41	
Lőfegyver	24			Szerencsejáték	4	
Dobőfegyver	27	Min. Erő:	8	Harcművészetek	28	
		Min. IQ:	7	Szkanderozás	21	
Legtöbb skalp	19	Min. Ügyesség:	8	Zene	27	
Legtöbb szörny	1761	Min. Egészség:	3	Szörnyismeret	26	
Legtöbb TP	783868	Min. Szerencse:	9	Pszí	43	
Leggazdagabb	12235 arany			Zárnyitás	12	
Legtöbb ÉP	306	Legjobb	519	Vadászat	60	
Legtöbb tudatpont	68	Leggonoszabb	666	Bányászat	33	
Legtöbb varázspont	726	Jó	21,0%	Testépítés	33	
Legtöbb pszipont	277	Semleges	45,2%	Úszás	10	
Legnagyobb hit	titok	Gonosz	33,8%	Ordítás	17	

# TF VARÁZSLATOK

Ebben a számban folytatjuk a TF-varázslatok részletes elemzését. Az első hét varázslatot és a magyarázatokat az előző (márciusi) Krónikában találsz.

## GONDOLATOLVASÁS (8. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** LDEF  
**Hatóidő:** kör végéig  
**TVP:** 1  
**VP:** 9  
**Használata:** V 8

A gondolatolvasás két játékos találkozásakor sül ki, maximum annyi FT és lopás parancsát megtudod a illetőnek, amekkora a papi szinted. Mivel ez egy eléggé szerepjátékos képesség, úgy gondoltam, nem sok értelme van, hogy mentődobás legyen ellene, így ezt megszüntettem. Ezenkívül a TVP költséget lecsökkentettem 5-ről 1-re.

## VARÁZSFESTÉK (9. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** LDFC  
**Hatóidő:** permanens  
**TVP:** 5  
**VP:** 4  
**Használata:** V 9 1..3 <szín>

Amikor a varázsfestéket eredetileg kitaláltam, az volt az ötlet, hogy ha valaki ezt a varázslatot használja, attól kezdve senki sem fogja megismerni, azaz a karakterének az ismertsége mindenkinél törlődik. Sajnos, hamarosan kiderült, hogy a dolog nem megvalósítható, ugyanis amíg a program végigszalad a több megabájtos adatbázison, és mindenkinél kibillent a megfelelő bitet, az elviselhetetlenül lelassítja a forduló generálást. Így aztán a varázsfesték maradt egy szerepjátékos képesség, amellyel kedvedre konfigurálhatod a kinézetedet: szemed, hajad és bőröd színét. Hogy a varázslat kicsit érdekesebb legyen, mostantól lehet használni a „titkos” értékeket is. A lehetséges értékek:

**Hajszín – (V 9 1 x):** 1 szőke, 2 barna, 3 fekete, 4 vörös, 5 ezüst, 6 arany, 7 ősz, 8 tarka, 9 pöttyös, 10 csikos, 11 kockás, 12 lila, 13 szürke, 14 sárga, 15 meghatározhatatlan, 16 lila-fehér mintás, 17 kék-zöld csikos, 18 hófehér, 19 hollófeke, 20 világoskék.

**Szemszín – (V 9 2 x):** 1 barna, 2 szürke, 3 zöld, 4 kék, 5 piros, 6 csillogó, 7 félszemű, 8 vak, 9 világoskék, 10 égszínkék, 11 sárga, 12 narancssárga, 13 homokóra, 14 ferde, 15 apró, 16 vize nyös, 17 lila, 18 szemüveges, 19 borostyán, 20 izzóan vörös.

**Bőrszín – (V 9 3 x):** 1 normál, 2 sötét, 3 fekete, 4 világos, 5 kreol, 6 babarózsaszín, 7 bronz, 8 fehér, 9 sárga, 10 zöld, 11 rücskös, 12 mélykék, 13 nyálkás, 14 sárgásbarna, 15 lila, 16 pikkelyes.

## ÉLETSZÍVÁS (10. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** LD  
**Hatóidő:** azonnali  
**TVP:** 5  
**VP:** 5  
**Használata:** V 10

Az életszívás nem annyira rossz gyógyítás, mint sokan hiszik, bár kétségtelen, hogy tereptípushoz kötött. Ha még nem tudsz mesterfokon vámpirizálni, nyugodtan használj ahelyett, hogy azért panaszkodsz, hogy gonosz pap létedre nem tudsz rendesen gyógyulni. Az életszívás használható gyógyító totemmel is, ilyenkor még parancshelyet sem foglal! A gyógyító totemet csak mocsárban, síkságban, bozótban és erdőben használod. Az életszívás használatát a druidák jelenléte gátolja.

Az életszívás alapján 3+D6 ép-t gyógyít, plusz tereptípustól függően:

tenger +4	sűrű erdő +12
part +2	domság +2
kiégett föld -2	alacsony hegy +1
félíg kiégett föld +0	magas hegy -1
síkság +6	sivatag -4
lakott +3	mocsár +6
ritka erdő +9	bozót +7

## ESŐIDÉZÉS (11. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** SF  
**Hatóidő:** azonnali  
**TVP:** 5  
**VP:** 8  
**Használata:** V 11

Az esőidézésnek a fő szerepe, hogy a karakter csillapíthatja a szomját. Ha valaki szomjazik, azon kívül, hogy a forduló végén ép-t veszít, a forduló eleji normál ép regenerálódása is alaposan csökken. A normál regenerálódás:

*ha ép-d 40% alatt van: 15 + d8 + egészségbónusz.*

*ha ép-d 80% alatt van: 7 + d8 + egészségbónusz/2.*

*egyébként: 3+d4 + egészségbónusz/3.*

*Ha szomjazol, a regenerálódás csak 3+d4 + egészségbónusz/4.*

Az esőidézés elmondásakor teleiszod magad, és a kulacsca-

id is feltöltődnek. Igazán szomjazni a karakterek nem fognak, hiszen néhány korty vizet isznak fordulónként (bár nemrégiben beraktam, hogy keletesebb egy kicsit többet igyanak, a nagyobb erőfeszítések miatt), kivéve, ha valamilyen vízvívó szörny (pl. dehidrátor) lecsökkenti a szervezeted víztartalékát 0-ra.

rencséd, bizonyos támadásokkal szemben biztos immunitást kapsz, míg ha túl erős a támadás, semmi esélyed nincs arra, hogy megúszd.

A mentődobás általában a következőképpen épül fel:

Ha szerencse + tulajdonság/jellembónusz + egyéb bónuszok > D20 + 2 + támadás erőssége, akkor a mentődobás sikeres.

A tulajdonságbonusz nyilván az IQ-ból jön mentális támadások, az egészségből mérég, a jellemből halál, illetve energiátámadások esetén, fizikai támadásoknál az ügyesség számít. Egyéb bónuszok lehetnek pl. valamilyen varázstárgyból, védekező varázslatból és egyéb környezeti módosítókból. A támadás erőssége varázslathasználóknál a papi illetve varázslói szint függvénye, szörnyek speciális képességeinél a szinttől függő szám.

### MÉREGSEMLEGESÍTÉS (14. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LRESTF

**Hatódó:** inaktív

**TVP:** 5

**VP:** 10

**Használata:** V 14 [1]

### ERŐPAJZS I. (12. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRSTFC

**Hatódó:** kör végéig

**TVP:** 5

**VP:** 6

**Használata:** V 12

Az erőpajzs I. +2 védettséget ad, annyira univerzális, hogy érdemes mindenkinek berakni a V 12-t kezdeti parancsba, hacsak nincs erőpajzs II. vagy III. varázslata (ezekkel ugyanis ez nem adódik össze). Ennek a +2 védettségnek főként a játék elején van értelme, a 2 védettségen nagyon sok sebzést takaríthat meg, néha többet, mint amennyit egy ugyanennyi VP-ért elmondott gyógymóggal visszaszerezhetnél.

Nagyon magas védelemnél már az erőpajzs I. jelentősége kisebb, ugyanis szörnyekkel szembeni harcnál, amikor azt kell eldönteni, talált-e az ütés, vagy sem, a gép a 18 fölötti védettségedet kettővel, a 40 fölötti hárommal osztja le. A védettség azonban nemcsak a találati esélynél, hanem a sebzés csökkentésénél is számít, és a csatorna inenső oldalán a védettség teljes mértékben számít a csökkentő képletben.

**AZ ERŐPAJZS MŰKÖDÉSE AZ OLIMPIÁN:** mivel az erőpajzs kör végéig tartó varázslat, a program nem a karakterlapodnál, hanem a memóriában tárolja. Amikor az Olimpiára benevezel, akkor már nem lesz regisztrálva, hogy van rajtad erőpajzs, csak a +2 védettség – így az erőpajzsot, más kör végéig tartó varázslatokhoz hasonlóan, az Olimpián nem tudják rólad mágiatörni.

### HADISZERENCSE I. (13. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** EST

**Hatódó:** kör végéig

**TVP:** 5

**VP:** 4

**Használata:** V 13

Az erőpajzshoz hasonlóan, a hadiszerencse I. is a kezdeti parancsok közé kívánkozik, de ez sem adódik össze a többi hadiszerencsével. A +1 szerencsén sokszor múlhat az, hogy odavész-e vagy sem a páncélod, esetleg néhány életpontra redukál egy vizionár.

A TF-en a szerencse számolása nem úgy működik, mint az AD&D-ben, hogy 1-el mindig elrontod a mentődobást és 20-szal mindig megdobod: ha elég nagy a sze-

A mérgelemlegesítés varázslat a kezdeti verzió óta sok változáson ment keresztül. A mérgelemlegesítés a harcban kapott sebző ill. bénító mérget semlegesíti. Úgy is elmondható, hogy nincs mérég a szervezetedben, ekkor a varázslat inaktívan lapul addig, amíg nem lesz rá szükség. Ha 1-es paramétert is megadsz, használat után mindig megújítod. Ha egyszerre kapsz bénító és sebző mérget, a mérgelemlegesítés egyszerre csak az egyiket semlegesíti. A mérgelemlegesítés nem jó a csapdától kapott mérég ellen, ezenkívül a fegyverre kent mérég ellen sem, mert ezek azonnal kifejtik hatásukat.

**A LÉNYEK SEBZŐ MÉRGEIRŐL:** öt különböző erősségi fokozat létezik, a mérég erősségétől függ, hogy mennyire könnyű megdobni ellene a mentődobást, illetve hogy mekkora adag mérget kapsz. A két leggyengébb típus azonnal sebzést okoz, nem lehet semlegesíteni (pl. surranó kigyó), a másik háromnál viszont a szörny szintjétől függő méregadag kerül a testedbe. Ha 20 vagy több méregadag van a testedben, 20d4, ha 9-19, 9d4, ha 5-8, 5d4, egyébként minden adag után d4 sebzést kapsz kör végén, ezután a méregadag a szervezetedben csökken. Ha több kis adag mérget kapsz, ezek egy idő után összehozhatnak egy nagyobb adagot!

A mérég nem ölhet meg, ezért ha a sebzés 1 alá vinne, csak annyit sebződsz, hogy 1 ép-d maradjon (ezután viszont más hatás – pl. burástyaszülés – elpusztíthat).

THOR MIKLÓS



## Hírek, információk – a legközvetlenebb forrásból

### BUG?

☛ Nem! Hanem KT-képesség. Ha fordulón eljén a következő szöveget kapod: „Fajod trollra változott.”, vagy „Nemed férfiról nőre változott”, akkor egy új, „Génmanipuláció” nevű KT-képesség áldozata lettél, nem pedig programhiba történt. A kérdéssel kapcsolatban: Ha valaki terhes volt, és férfi lett, a gyermekét továbbra is megszüli, de újabb gyermeke nem lehet. Ha alakváltót változtatnak át, minden képességét elveszti, kivéve a szintszívásra való immunitást. Ha gnómból trollt, illetve trollból gnómot csinálnak, akkor 100% - egészség\*3% esély van, hogy az áldozat belepusztul a hirtelen agytérfoogat-változásba.

### VÁLTOZÁSOK 1999. MÁJUS 1-TŐL

☛ Egy karakter egy körben max. annyi varázskövet használhat fel, ahány elfogott, beidomított szörnye van (ez volt a legfracionálisabb korlát-modell).

☛ A csatamezőzés nemcsak a felderítést, hanem a rejtőzködést és a nyomkövetést is csökkenteni fogja.

☛ Alanorban lehetőség lesz a rejtőzködés és nyomkövetés átváltására, minden 5 szakértelm szintéért 1 képességpontot fogsz kapni (a KG tanuláspontjához hasonlóan).

☛ A Fairlight bankokban A-hittel vehetsz fel a max. ép-dre, B-hittel pedig a tulajdonságaidra. Részleteket a BE <bank> paranccsal tudhatsz meg.

☛ Megszűnik az 5 szintszívás után kapott immunitás a szintszívásra, ezenkívül nem lesz többé a boltokban shina-i gömb. Lesz viszont néhány új szörny, amelynek szintszívó „kacsintása” lesz. Szeretnénk egy kis „izgalmat” vinni a játékba!

☛ A KT-képességeket maguk a KT-k fogják elkészíteni, C programozási nyelven. A programnak hibátlannak kell lennie! A programozáshoz szükséges TF-es adatstruktúrákat és egyéb információkat keresd a honlapunkon. Kérek mindenkit, hogy a programba ne rakjon irreális dolgokat (pl. max ép, tulajdonságok és egyéb képességek nagymértékű növelése), mert az ilyet előbb-utóbb úgyis észre vesszük.

### ÚJ VARÁZSLATOK

☛ E hónapban néhány újabb varázslat került a játékba. Mivel nem akarom, hogy az új varázslatok hasznavehetetlenek legyenek, várok mindenféle kiegészítést, hozzászólást.

☛ **Vakarózáás**, támadó varázslat. Ha a célpont elvét mentődobását, összes tárgyát kiKF-eli. (Szörnyekre nem alkalmazod.) A varázslatot néhány új szörny is meg fogja kapni.

☛ **Chara-din lesújt**, bárkire használható 1 mező/teológia távolságig. Ez egy „mókás” átokvarázslat. Célpont kalandozó minden tulajdonsága eggyel csökken permanensen, de megkapja a Chara-din lesújt varázslatot. Te használat után a varázslatot elfelejtet. Gondold meg, mire használod!

☛ **Árnyéktolvaj**. Paraméter: kalandozó, tárgy. A megadott kalandozótól elveszed a megadott tárgyat (beKF-eltet is). Siker esélye: mintha a teológiádnak megfelelő lopásod lenne.

### CHARA-DIN

Nemrégiben többoldalas levelet kaptam, amelyből kiderült, hogy az első Chara-din hívó elsajátította a Tulajdonságlopás varázslatot. Kedves levellérő, megértem, hogy zavar, hogy valaki eggyel csökkentette egy tulajdonságodat, és ezzel saját magát növelte, de nem értek egyet az érveiddel.

1.) Ezt a képességet körönként max. 1-szer lehet használni, és nagyon sok varázspontba kerül, ráadásul a varázslatot nagyon sokára kápiák meg.

2.) A képességgel rabszolgázni nem lehet, ugyanis csak a saját tulajdonságánál nagyobbat vehet el mástól. Pl. ha neki 20-as ereje van, neked pedig csak 18-as, akkor az erődből nem vehet el egyet, csak akkor tehetne így, ha neked 21-es lenne.

3.) A varázslat max. 60 mező távolságra hat, így azért nem lehet „bárkinek” a tulajdonságát elvenni.

### HÍD A CSATORNÁN

Mint talán már sokan tudják, egy KT-képességnek köszönhetően megépült az első híd a alanori csatornán, a 141,120-as mezőn. A híd építését Borax király engedélyezte, és mindkét irányba szabadon lehet rajta közlekedni. Sokan panaszkodtak amiatt, hogy ezek után hiábavaló volt annyi energiát áldozni az úszásra, de:

1.) A 120-as y koordináta nehezen megközelíthető.

2.) Az úszás nemcsak fáradtsággal, de rengeteg táppal is jár, aki csak úgy átsétál, az ettől a táptól elesik.

3.) Mivel most így már bárki hozhat át keletről bármilyen tárgyat, nem kereshetik magukat betegre azok, akik korábban valamilyen módon hozzájutottak ilyen ritka tárgyhoz.



## A TF MEGNYERÉSÉRŐL

Amióta nemrégiben az első karakter megnyerte a TF-et, megkapta a végső értékelést elért eredményeiről, és bekerült a „Halhatalanok listájába”, véget nem érő vita zajlik arról, hogy szükség van-e erre, hogy a TF egy bizonyos ponton véget érjen, és a karakter kényszeredetten nyugdíjba vonuljon. Sokan azt javasolták, hogy a játékot ezután is lehessen folytatni, úgy, mint sok számítógépes játékot a megnyerés után. Szerencsére ez egyelőre még kevés játékost érint, de hamarosan el fogjuk dönteni, mi is legyen.

## A ZSETONSZÍVÓ SZÖRNY

Többen panaszkodtak az új, „zsetonszívó” szörnyrel, az úrfível kapcsolatban. Hogyan képes egy lény a játékos zsetonjait elszívni, és ez mennyire korrekt üzleti fogás részünkről? Nos, először is szerintem mindenki örülhet, hogy ez az aránylag sok TP-t érő szörny olyan speciális támadási formát használ, amely karakterednek semmilyen károsodást nem okoz! A zsetonokat pedig nem mi kapjuk meg, egyszerűen eltűnik, semmivé válik, tehát mi sem keresünk rajta, csak az úrfű zsírosodik.

## NAGYOBB THARGODAN CSATAMEZŐ

Igaz a hír, és valóban csak három van belőle! Miért? Hogy végre ne mindenki Alanor körül mászkáljon! Végre valami táp annak, aki merész felfedező, és nekilátott térképezni. Aki megtalálja, az örülhet. Nemcsak háromszor annyi kincs van, mint a normál Thargodan csatamezőn, hanem ha végig tudod járni az egészet, a végén vár a tulajdonság trónja (hogy mit csinál, az titok).

## VÉGEZETÜL...

*Kedves Olvasó, őszintén örülök, hogy sikerült végigrágnod magad a tömértelen marbaságon, amelyet a fentiekben, Hírek helyett olvastál. Egyetlen szavát sem bidd el! Mindez csak áprilisi tréfa, szeretnénk volna rendbogyó (ál)fejlesztésekkel megörvendeztetni a játékosokat. Most bizonyára részben szomorú, részben vidám vagy, talán volt, ami tetszett volna, ha valóság lett volna, és biztos volt, ami nem. Néha előfordul, hogy a viccelődésnek induló dolgok (pl. szopókő) bekerülnek a játékba. A zsetonszívó szörnyből és a tulajdonságlopásból biztos, hogy nem lesz semmi, de a gémmanipulációból... ki tudja?*

TIHOR MIKLÓS



# Megnyílt az ELYSIUM

**EGY HELY, AHOL:**

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

**EGY HELY, AHOVA ERDEMÉS BENÉZNI.**

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

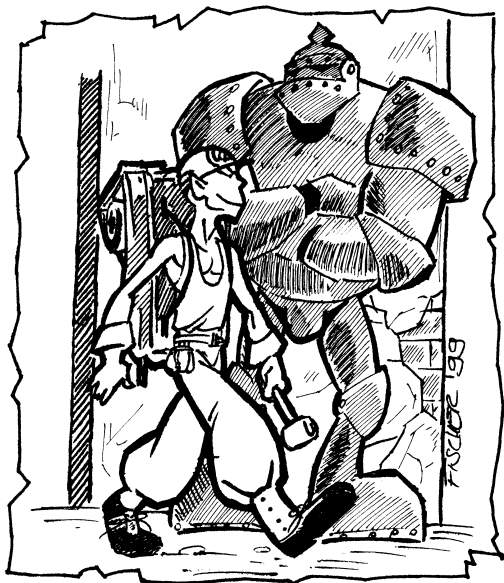
**Címünk:**  
**CAMARILLA KFT.**  
**1132 Budapest, Csanády u. 4/B**  
**Bejárat a Kresz G. u. felől**

**Nyitva: keddtől vasárnapig 10.00-22.00**

**ITT!**

# Irodalmi Kávéház

A kobudera vidáman lépett ki a Helytartói Hivatal vaskos bronzkapuján, és elégedetten vette magához felszerelését az őrt álló acélkolosszus közönyös pillantásától kísérve. Kezére felhúzta imádott szatén kesztyűjét, mely plusz sebzést ugyan nem adott ökölvíváskor, de legalább sosem izdadt a tenyere, és baromi elegáns nézett ki benne. Bal kezébe kapta az ősi családi balkezes fegyvert, a Vizeitek hősi cimerevel, a Maneken Pis-sel díszített, (nagyanyja állítása szerint) ezüstözött hűsklopfólót. Gondosan meg-



tisztogatta fekete, lakk szteppcipőjét, majd nagyokat nyögve hátára vette nagyapjától örökölt csehslavák csővázás hátizsákját, mely üresen is bazi nehéz volt, hát még így telepakolva, de orvosa szerint jót tett a gerincének. Végül tar fejébe nyomta imádott, sokat látott bézből sapkáját, melyet kedvenc csapata, a Libertani Quwarg Boys jól ismert vörös-rózsaszín jele díszített, majd könnyed tánclépésekkel elindult újabb házTix-nézőbe a soros szörnyfészek felé.

Talán nem kell bemutatnom kedves olvasóimnak e dicső alakot, de én mégis megteszem, gondolván azokra, kik el (nem?) ítéltető módon nem olvasták még hősöm eddigi kalandjait.

Rég Vizeit Ő, a Pimasz Haverek KT üdvöskéje, a Pimaszság Rendíthetetlen Bajnoka.

A hivatalnok által említett helyet könnyű volt megta-

lálni Libertanban, mivel úgyszólván két sarokra volt a Helytartói Hivaltaltól egy elhagyatott sikátorban. Hősünk is hamar megtalálta a labirintus bejáratát, és miközben a jó négynapos út porát tisztogatta gromak páncéljáról, érdeklődve szemlélte a romos bejárat fölél festett különös feliratot. Most áldotta csak igazán, hogy apja annak idején kemény kézzel verte a fejébe, a tanulás, főként az olvasás fontosságát. Azóta is hasagotat a feje reggelenként, és időnként furcsán nyáladzott, de legalább el tudta olvasni az ősi moa feliratot: „IRODALMI KÁVÉHÁZ”.

Le is jutott minden gond nélkül a halál büztétől és a már itt járt temérdek kalandozó kipárolgásától terhes levegőjű falak közé. Szinte tündérfényre sem volt szükség, hiszen majd minden sarkon táborozott valaki. Na, ja! Itt mégiscsak hűvösebb van, mint odafönt, és az esőtől sem kell tartani. Mellesleg ez egy igazán TVP-zabáló labirintus.

Bátran lépkedett hát a félhomályos folyosókon, óvatosan araszolgatva, mígnem egy ajtóhoz ért, ahova gondolkodás nélkül be is nyitott. No, nem azért nyitott be gondolkodás nélkül, mert tudta, mi vár rá. Ááá! Halvány lila gőze sem volt merre jár, csak éppen gondolkodni nem szeretett. A helyiségben azonban egy ismerős szörnybe ütközött. Hopp, egy százfogasú! No ennek a fele sem tréfa. Egyet villant a szatén kesztyű, egyet a hűsklopfóló, és a százfogasú máris holtan rogyott össze. *Még bogy rubatáros! Nekem akarja egy szörny bemesélni, bogy ő itt a rubatáros!* – dohogott magában Rég, miközben szeretettel törölgette tisztára hűsklopfólóját a hosszú sorokban lógó köpenyek egyikében.

Miután jól kidohogta magát, elszántan osont tovább a penészes, kanyargó folyosókon. Aztán kisvártatva a folyosó kiszélesedett, hogy innentől teremnek nevezék. A terem közepén egy egyszerű kőkút állt, de ahogy Rég körbejárta, valahogy furcsa érzés kerítette hatalmába. Itt valami nagyon nem volt rendben. Az, hogy a kút kávján egy kútonálló ugrándozik és őt próbálja nyakon ütni egy rozsdás fémvödörrel, az még rendben volna, de hogy a szörnyön megint nincs sapek?! Hm, ez már több, mint gyanús. Nosza, ismét lecsapott a rettegett szatén kesztyű, és a kútonállóból csak egy halk csobbanás maradt.

Később, ahogy barangolt a labirintusban még két kútonállót küldött a kút fenekére, de tudta nagyon jól, hogy nem a három kútonállótól és a skizofrén százfogasútól (még hogy ruhatáros!) kell megTixítania ezt a labirintust. Valahol még itt lapul az igazi ősi gonosz, és őrá vár. Őt kell felkutatnia ebben a hatalmas útvesztőben. *Ami azt illeti, én vagyok a bülye* – morfondírozott. – *Megkérdezhettem volna valamelyik KT-társamat, bol is keressem a főgonoszt, és mindjárt megúszhattam volna egy jó csomó fö-*

lősleges sétát. No de, akinek nincs a fejében annak legyen a lábában. Eddig jutott elmélkedésében, míg egy újabb ajtóhoz ért, melyre egy igen különös felirat volt vésvé: „Ki itt belépsz, hagj fel minden nye-reménnyel! Faüst” *Micsoda egy hülyeség – csodálkozott Rég –, ugyanezt a feliratot olvastam a libertani lottózó ajtaján is, a múltkor, és ott mindig meg is kopasztottak. De ki a franc az a Faüst? Biztos az irodavezető. Na, majd adok én neki szerencsejátékot, meg totalizátóri fogadásokat! Azzal vett egy nagy levegőt... és olyan köhögésroham tört rá, hogy majd kiguvadt a szeme. Na ja, mégiscsak járt már idelelent vagy több száz kincses, vaksi kalandozó. És majdnem mind fáklával világított. A bejárat elé meg valami hülye állandóan egy nagy követ görget, nehogy ki tudjon szellőzni a csaknem öt éve gyarapodó fáklafüst. Ezt szívta meg most Rég, de rendszeren.*

Jó ötperces fuldoklás után, mikorra nagy nehezen kitisztult a tüdeje, kitorlote szeméből a csipős füst által előcsalogatott könnyeit, erőt gyűjtött és benyitott végre. Az aprócska helyiségben, a falak mentén körbe-körbe régi fóliánsoktól és díszes kötetektől roskadozó polcok sorakoztak. Középen egy hatalmas íróasztal terpeszkedett, telepakolva mindenféle könyvekkel, és mögötte... Igen, igen! Mögötte ott ült a szörny. Egy agg literátor! Ott ült a vén, ősz szakállú poeta készen arra, hogy rávesse magát az arra tévedő gyanútlan kalandozóokra. Elő is csoszogott asztala mögül villámgyorsan, ahogy a kobudera belépett, de Rég sem ma kezdte, és egy izomernyesztés varázslattal nyitott. Ám az öregem már réges-rég nem volt mit ernyeszteni. Ernnyedt volt az már évtizedek óta, így csak megrázta magát és harsány hangon egy Paul Verlaine költeményt kezdett szavalni. Most sajnálta csak igazán Rég, hogy a mmaajas-hurka varázslat nem véd az irodalmi támadásokkal szemben. A negyedik versszak táján kicsit megszéldült a hirtelen rázúduló impresszionizmustól, de arra még volt ereje, hogy estében lefejelje a szörnyet, kizökkentve azt a szavalásból.

– Te jó ég! – tátozott meglepetten az agg literátor. – Még sohasem sültem bele egyetlen versbe sem!

Ez a kis kihagyás elég is volt hősünknek, hogy valamennyire magához térjen, és mielőtt még az öreg belekezdhetett volna egy ógermán hősi eposzba, két hatalmas fülest kevert le neki. Az agg literátornak azonban ez már sok volt. Megrogyott, és az utolsó halálhőrgés jogán még eljártozta a Hattyú halálát.

Kicsit még kábán, de elégedetten hagyta ott Rég az agg literátor szobáját, és mikor egy újabb vaskos faajtóhoz ért, érezte, hogy végkifejlete felé közeledik kalandja. Mivel nagy levegőt venni már nem mert, felfújta a pofáját és egy laza mozdulattal belökte... volna az ajtót. Csakhogy az zárva volt. Mivel ebbe az ismeretlen zárba egyik kulcsa sem passzolt, ezért hát úgy gondolta, majd vállal beszakítja az ajtót. Mi az egy ilyen izmos kobudérának? Mikor már harmadszor pattant le az ajtóról, mint az egyszeri kalandozó az Öngóliántról, kezdte elveszíteni a türelmét. Aztán

mikor meglátta a kis táblát az ajtón a „HÚZNI” felirattal, kis híján agyvérzést kapott. Hiába, itt Ghallán is érvényes az örök igazság: „Ha egy zárt ajtóval találkozol, előbb mindig nézd meg merre nyílik, csak azután izmozz!”



Miután ily könnyedén megfejtette az ajtó nyitásának titkát, inentől már könnyű dolga volt. Az életáruló helyiség berendezési tárgyai kissé rendhagyónak tűntek: sok kerek asztalka, körülöttük székekkel, míg távolabb egy hosszú pult terpeszkedett, és az egész teremben átható kávéillat terjengett. Miután helyet foglalt egy szimpatikusnak tűnő asztalnál, érdeklődve tanulmányozta az asztalon heverő papírdarabkát, amely felirata szerint valami itallap lehetett. *Végre megibatom a jól megérdemelt kávémat –* örvendezett Rég, és megszólította az éppen megjelenő gyanús kinézetű felszolgálót.

– Uram! Egy dupla feketét szeretnék, habbal és három cukorral! – merthogy édesszájú volt.

De a felszolgáló, úgy látszik, nem hallotta, csak töröltegette tovább az asztalokat.

– Elnézést kívánok! – fogta meg a vállát Rég. – Csak egy kávét innék, ha lehetne.

A pincér erre ijedtében megpördült, és elkerekedett szemmel különös szavakat kezdett mormolni. Rég csak különleges botfülének köszönhetette, hogy nem taglózta le rögtön a felé száguldó halálos orosz csasztuska. *De hiszen ez egy süket pincér-gnóm! Hát ezért nem hallotta ez meg a rendelésemet –* döbbsent rá hősünk, de már cselekedett is. Egy sikeres izomernyesztés varázslattal támadott, és amíg a szörny némán tátozott, miközben döbbsenten tapogatta ernyedten lógó nyelvét, addig az ősi családi fegyverrel szó szerint kiklopfolta az életet belőle. De még jófor-

mán ki sem lihegette magát, máris érkezett a következő ellenfél. Egy süket főpincér-gnóm ugrott elő a pult mögül.

– Fizetni tetszik? – kiáltással.

– Még hogy fizetni? Nem is fogyasztottam semmit – háborgott Rég, és sietve eldobott három bumerángja sikeresen perforálta a helyiség túldoladlan álló cseresep nekrofun sápadt leveleit. Talán nem kellett volna ilyen sietve eldobni őket. De nem volt idő elmélkedésre, mert a főpincér-gnóm már vézesen írta a számlát. Benyújtani azonban már nem volt ideje, mert a hírhedt szatén kesztyű egy villanással cafatokra tépte azt, majd egy olyan kókit lenyomott neki, hogy még felháborodni sem maradt ideje. A hűsklopfolót már meg sem érezte a gyomrában.



*Ez heroikus küzdelem volt! De akkor ki fog nekem itt kávét adni? – Nézett körül bután Rég, de a helyiség már teljesen „kihaltak” tűnt. Szomorúan lemondott hát kávéjáról, szép komótosan összeszedte bumerángjait, és dologva végezten indult el megkeresni a kijáratot, hogy minél hamarabb átvehesse jól megérdemelt jutalmát a Helytartói Hivatalban.*

Röpke három nap múlva (hiába no, tájékozási képessége mindig is kívánivalót hagyott maga után) már viogyorva lépett be a hivatalvezető szobájába.

– Ááá! Rég Vízelt – üdvözölte az óriási asztal mögött ülő idős hivatalnok.

– Hát eléggé, de még egész jól bírom – pirult el Rég, feszülő hólyagját tapogatva. – Viszont a munkát sikeresen elvégeztem. Ezeketől a gonosz lelkektől többé már nem kell tartania Libertan polgárainak, legyen az munkában tisztességtelenül megöszült árnymanó apóka, vagy akár kis cekkerével a piacra totyogó troll nagyi. Ezek sem fogják már többé cikóriával mérgezni a város friss Edusó Gálára vágyó lakóit.

– Akadt valami probléma?

– Ááá, nem tudtak megizzasztani. Pedig azt sem tudom, mi az a Szíkret dezodor – kapta el az elővigyázatlanul mellé lépő, hirtelen megrogygó öregembert Rég.

– Csak nem tőlem ájult el ez a szerencsétlen?! – szagolt bele saját hónaljába, aztán miután pár perc múlva magához tért, kötelességének érezte eszméletére pofozni az alélt hivatalnokot.

– Hát akkor itt a szokásos ellenszolgáltatás fáradozásaiért – nyújtott át egy doboz Tix Bijó mosóport az öreg, miután úgy-ahogy bekötözték sebeit. – Tudja!! Ez már negyven fokon is hatásos, a legmakacsabb szörnyfészkek esetében is. És volna még egy feladatunk. Ha ezt is elvállalná, nagyon nagy szolgálatot tenne szeretett városunknak.

– Szívesen vállalom egy újabb feladatot – forgatta csalódottan jutalmát Rég –, de a város is hatalmas szolgálatot tenne nekem, ha legközelebb kicsit több fantáziával választanak ki a jutalomként osztogatott tárgyakat, mert ha még egy doboz mosóport kapok, lassan nyithatok egy kisebb háztartási boltot, itt Libertanban.

– Magának egy karton mosószappan lenne a legnagyobb jutalom – mormogta a hivatalnok az orra alatt, majd Rég kérdő tekintetét látva így folytatta:

– Itt a következő labirintus térképe. És ne aggódjon, legközelebb már sokkal izgalmasabb jutalmat tudunk felajánlani Önnek. Ezt garantálhatom! Épp most várjuk az új jutalom-szállítmányt – azzal szelíden öklendezve kitesz-kolta hősünket az ajtón.

A kobudera már korántsem olyan vidáman – mint a novella elején – lépett ki a Helytartói Hivatal vaskos bronzkapuján. Elgondolkozva vette magához felszerelését. Azon tűnődött, vajon legközelebb miféle izgalmas dologgal rukkolnak elő hősies szolgálataiért. Biztos valami remek varázstárggyal lepik meg. Ej, bizony rá is férne valami hathatos mágius védelem, amitől nagyobb biztonságban érezhetné magát.

Ekkor fordult be az utcába, és állt meg a hivatal előtt egy görbemammut vontatású, testes szállító kordé, rajta hatalmas moa felirattal: „LIBRESSZ INVIZÍBŰL, az észrevétlen biztonság”.

REK WEASEL (1014)

## ÁTADÓ

□ Átadó 8. szintű, 35. forduló, jó jellemű gnóm karakterem. Akit érdekel, az írjon vagy telefonáljon! Címem: Gergely Tamás, 1163 Budapest, Edit u. 27., tel.: 403-1784. **Garg Garagar**

□ Átadó egy 9. forduló 4. szintű törpe. Viszonylag nagy lemaradással (min. 15 ford.). Jelenleg az 503-nál tartózkodik. Elérhetsz ezen a számon vagy mentálisan: 319-4172 (keresd Eriket)! Az összes fordulóját el tudom küldeni!

### El-visz (#5719)

□ Átadó három aránylag tápos karakter (nincsenek „levetkőztetve”): 1. 78. forduló, 14. szintű elf férfi (40 forduló lemaradás + 13 extra). 2. 43. forduló, 13. szintű mutáns férfi (40 forduló lemaradás + 13 extra). 3. 0. forduló mutáns (jó tulajdonságok, Huertolban). Bővebben telefonon vagy levélben: Novák Tamás, 8725 Iharsberény, Rákóczi út 12/a, tel.: 82-494-454. III. 6.

### Novák Tamás

□ Keresek Ghalla szülött 0. forduló (szeretném a jelentkezési lapot én kitölteni) kobuderát, gnómot vagy alakváltót. De legjobban a kobuderának örülnék. Tisztelettel megkérek mindenkét, aki tud, segítsen! Játékra kell, nem rabszolgának! Tel.: 32-353-292 este 21-23 óráig.

III. 1.

### Sötét Angyal (#2629)

## BUNYÓ, FENYEGÉTES

□ Három furduló alatt: 1 csontpálca, 1 vasalt bunkó, 1 ezüsttollú nyíl, 287 arany. Ez elegendő ok a háborúra! Reszkesetek, tolvajok!

III. 20.

### Little Negró (#5578), a hős

## HUMOR

□ A gnóm öregapó elmegy a kupiba:  
– Mit akar itt, öregapó? – kérdi a troll főnök. – Nőt akarok, nő akarok!  
– Ugyan mit akar maga egy nővel?  
– Széjjeltémem, széjjelszaggatom...  
– Ugyan már! Túl van maga már azon.  
– Tényleg? Akkor fizetni akarok.

A paraszt kotta részegen tart hazafelé a szekerével, amikor odalép hozzá egy őrjárat parancsnoka:

– Maga olyan részeg, hogy majd lefordul a bakról. Még a végén elüt valakit. Mit szólna, ha én most elvinném a lovát?

– Hát ha magának ő tetszik, és ő is beleegyezik, akkor áldásom rátok.

### Gilgarat (#2615), a „pojénos”

□ Kezdő kalandozó botot és kőkest eszeríne vasúti bunkóra. Sima bunkók kíméljenek! Nem rapszolgálnak kell, csak ásni, ő ásik én ásít, és aki meg mer lopni annak úy öccetapasom az ott-hatott lányomat hogy csak na. No persze az én is bánom hogy nem árnymanó vatyok, ha az lennék semmiér sem tudnék siránkozni. Jaj, jaj ellopták a püderkövem, no de kell ez a sok püder haverek?  
**Kihányt Uborka (#3969)**



□ Az alanoi klinikára súlyos sérültet hoznak – Hát sajnos le kell vágni a bal lábát – mondja a gnóm főorvos.

A troll nővére fogja a steril sebészárdját (mely még látszanak a reggeli tojásrántotta nyomai), s lesújt:

– Suty!

– Mondom a bált! – kiált az orvos.

– Suty!

– Mondom a lábát!

Az árnymanó megy az utcán egy lóval. Odalép hozzá egy ismerőse, s megkérdi:

– Honnan szerezted ezt a lovat?

– Sakkon nyertem. A haver ütötte a parasztot, én meg léptem a lóval.

### Orfal Kismet (#2026)

□ Mi volt Dornodon? *Lángelme.*

Mit csinál a béna elf? *Bakot ló.*

Milyen vicce van egy alakváltó druidának? *Favice.*

Bemegy egy becsületes ember a boltba, és így szól:

– Tegnap a visszajáróval tévedtet őt aranyat.

– Sajnálom, uram, de a pénztártól való távozás után reklamációt nem fogadunk el.

– Jó, akkor megtartom a pénzt.

Kiket utálnak legjobban az árnymanók, és még is gyakran találkoznak velük? *A városi őrséget.*

### Tasslehoff Fűrőláb (#5318),

a humoros árnymanó

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Ariel, a szélvész vagyok. A Viharlégio valamelyik tagja Viharfelhőt rakott fölem. Én senkítől nem loptam, nem bővíltem, mégis valaki szörökzösből megbüntetett. KT-tag nem vagyok, istenem még nincs. Akkor miért? Várom bocsánatkérésedet és a mentális üzenetedet.

II. 24.

(#2371)

□ Elvtárs! Szeretnél könnyedén kapcsolatot teremteni ismeretlen kalandozókkal? Szeretnél tudni néhányank múltjáról? Esetleg kezdő grafikát szeretnél magadról? Nos, ha érdekel egy kalandozó honlap az interneten, szeretnél bele jelentkezni, csak írd a két cím valamelyikére: Farkas Szilveszter, 9024 Győr, Galamb u. 11., Karácsonyi Zoltán, 9025 Győr, Rába u. 92/b. Várok minden érdeklődő levelet! Üdv:

**Koniram (#1762), a vörös**

□ Keresem azon hittársaimat/hittársamat, aki(k) tudná(na)k, akarná(na)k informálni „szerencsétlen” hittársnőjét, hogy hol csatlakozhatna egy jó kis építkezéshez. Ugyanis mióta Fairlight megkért, hogy építsek 300 TPV-t egy templomba, azóta keresem a lehetőséget, hogy eleget tehessen ezen küldetésemnek. Szóval, ha tudtok valahol egy épülő Fairlight templomot vagy terveztek építeni egyet valahol, kérlek beneteket, értesítsetek engem is. Ugyanis igencsak szeretném már, ha ezt a küldetést, Fairlight nagyobb dicsőségére, teljesíthetném. Templomszentelést szükség esetén szives örömet válllok. Sok szeretettel, válaszokatok várva:

**Miss LeLiane (#5696)**

## SZERELEM

□ Kedves férfiak, fiúk, srácok! Szeretném, ha nem haragudnátok rám, mikor heves, félték, vagy éppen visszafogott udvarlókatot nem jár eredménnyel. Örömmel töltötenek el a szavak, bók, de én még túl fiatal vagyok szeretni. És a családstól is félek, okulva apám példájából: anyám messzi útra, egy másik világra távozott, de magával vitte apám fekete szívet is. Nem valószínű, hogy visszatér valaha, de apám nem adja fel a reményt, és hűségese marad, ami egy drow-nál elég meglepő. Téged, kedves Acid el Sinistre, igen nehezen tudtálak visszaautasítani, de szembe jutott apám meséje egy elf hölgyről, Aile Arcenről, aki a te kedvesed. Talán már csak volt, de azért ti a szememben mindig egyek maradtok. Kedves udvarlóm! Bocsássatok hát meg nekem! Nem hiúságból, gőgösségből, beképzettség-ből utasítom vissza szerelmeiteket (legyetek akár elf hercegek, vagy árnymanó tolvajok), hanem a fentiek miatt.

III. 3.

**Bíbor Borostyán (#1977),**

az ezüsthajú elf lány

## SEGÍTSÉG

□ Egy kobudera harcos várja Raia híveinek segítségét! Információra lenne szükségem Raia küldetéseiről és az érte járó varázslatokról. Aki segíteni tud vagy akar, az el tud érni a következő címen: Gömze Tamás, 3925 Prügg, Bem József út 4. Segítségüket előre is köszönöm! Raia legyen veletek!  
(#4117)

□ Figyelem! Segíték mindnekinek a beáldozással, bármely istennél. Ha írtok, elküldöm az isten varázslatait, küldetéseit és az isten rúnaköveinek koordinátáit.

**Longlard (#4888), Tharr követője**

□ Leendő Tharr hívők figyelem! Tharr áldozati tárgyai: 1 db sallang karom, 1 db réz, 1 db fálya. Shaddar főtéréről ÉK-re van egy rúnakő. A beáldozásért 200 TPV-t, egy két kard szimbólumot és +2 erőt kapsz. Ha beáldoztál, csinálj egy oltárt! 240 TPV a felépítése. Ekkor megkapod az áldomás nevű varázslatot és Tharr első 3 küldetését. Tharr első küldetése: áldozz egy szöges bórpaizsot.  
**Ortevor**

## SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Kalandozótársaim! Nagyon sokáig csak olvastam az apróhírdetéseket, de most már úgy érzem, hogy eljött annak az ideje, hogy én is írjak. A dolog ami miatt írok az, ahogy a kalandozók többsége a női KT-hoz viszonyul. Sokáig nem értettem, mi ez a sok ellenségeskedés és csipkelődés a KT-val szemben. Mostanában azonban sokat gondolkodtam ezen, és úgy érzem, rájöttem a megoldására. A probléma a hiúságunkkal van, férfi társaim, ugyanis sokan közülünk nem képesek elfogadni azt, hogy nem csak a „teremtés koronái” képesek önálló KT alakítására, és most valamiből kihagyják őket. Hát ez illi az igazán nagy gond. Pedig szerintem aki ellent a KT megalkalulását, nem találta meg az élet igazi szépségét és értelmét. Merné-e talán bárki is állítani, hogy az élet valódi értelmét nem a szerelem és a szeretet nő iránti érzelmén adja? Talán, ha jobban belegondolok, el is fogadjátok ezt, hiszen ki miatt indultok csatába, kit akartok megvédeni, kinek akartok kedveskedni, és kitől kapjátok a legkedvesebb szavakat, ha nem egy nőől. Az, hogy ők most mit kérnek? Azt, hogy tekintsük őket velünk egyenlőnek, és higgyétek el, ez nem olyan nagy dolog, amit bármelyik igazi férfi ne tudna megtenni. Tehát minden férfi társamat megkérem, tegye félre az előítéleteit, és ne akadályozza, hanem segítse a női KT létrejöttét és életben maradását. Köszönettel.

III. 7.

**Bronx (#4587)**

□ *Itten következik egy induló:*

Gyilkos mókus fenn a fán,  
A Múmia oly vidám,  
Skalpálját meg nem fosztják so-ha.

Ha player-űt valahol,  
Sok kis fickó így dalol:

Ne! Kegyelmezz még egy fordulóra.

III. 22.

**Lüke Szálybaver (#2135)**

□ „Abban az időben senki sem sejtette, hogy valami hamarosan megváltozik. Még nem tudták a lények, hogy felbukkan egy idegen Közös Tudat. Ami talán nem is olyan idegen...” (Ismeretlen Krónikás) Sárkányszem KT

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

□ A MAFFIA KT még mindig várja azon gonoszok jelentkezését, kik még nem döntöttek el, hogy mely KT-ba lépjenek. Gyertek, álljatok közénk, nem fogjátok megbánni, a KT most feltámad ismét! Jelentkezni lehet a KT-főnöknel Kovánál (#3112), vagy nálam, esetleg valamelyik Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány jelvényt viselő gonosznál. Üdvözlettel:

II. 24.

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

□ Alakváltó vagy és családól a szárnyaidban? Akkor lépj be a Sárkányszem KT-ba, ahol a legítáció is a céljaink között lebeg... Nem csak alakváltóknak!

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

□ Az Összhangzat a síkok elhelyezkedésének egy tökéletes pillanatában született. Talán maga a tökéletes pillanat. Egyszer megszületett, a másodperc egyetlen kis töredékére, de örök visszhangot keltett a síkokban. Ez a végtelen erőforrás, amiből mi merítünk. A dallam az Összhangzatról keletkezik, egy cseppnyi kőosz a teljes tökéletesség óceánjában. Mint különálló állapot, szétválnak. Az eredő hatalom tehát maga a tökéletesség, ehhez képest az effektív létrejövő, megtestesülő erő csupán disszonancia. A dallam azáltal kap erőt, hogy mibenléte ellentétére vált.” Részlet Vrandol Sayn Karad (#4620) Az Összhangzatról című munkájából.

**Vrandol Sayn Karad (#4620)**

□ Drowk? Vámpírok? Sárkányok? Ez most melyik szerepjáték? **Tökös Tomcsu (#2559)**

□ Habó kalandozótárs! Hozzád szólok abból az alkalomból, hogy az Idő Porszemei megújulva vár téged. Egyébként hadd mutakozzak be: Kaqxar vagyok, a KT új vezetője. Te, aki túlélted a nagy tüzet, esetleg már itt láttad meg a Napot, bizonyára nem szeretnéd, ha ez a kis terület is elveszne számunkra. Esetleg még olyan társakra is vágysz, akik szívesen segítenek erejüközhöz mérten, ha bajban vagy? Netalántán úgy érzed, szeretnél azon kalandozók közé tartozni, akik először tudtak megszólalni? Vagy még tovább menve, szeretnéd művészi értékeidet kibontakoztatva a köz javát szolgálni? Ha igen, köztünk a helyed! Mindezeket túl nálunk nincsenek osto-ba faji, vallási, jellembeli ellentétek, hanem együtt örülünk társaink sikerének, együttérzünk velük bajaikban. De legfőképpen sokat nevéünk. Ha belekukkantasz a kaleidoszkópba, ahol a lelkek megannyi árnyalata van, te is csak örülni tudsz. Ha érdekel a dalob, üzenj nekem! Írj, szólj! Szia! Címem: Szabó András, 6800 Hódmezővásárhely, Hódi Pál u. 1. 11 h. II/3. tel.: 62-240-315, e-mail: kaqx@delfin.hu.

**Kaqxar (#2788)**

□ Halló összhangzatosok! Titeket nem érdekel egy leendő zenész sorsa? Egyikőtök sem írt még eddig a múltkorai hirdetésemre (GN62), pedig még verse is szedtem. Az egy dolog, hogy a szerelem rovatban kötött ki a segítség helyett. Attól még lehetne rá írni valamit, legalább kritikát. Más bárddok is írhatnak, az Összhangzat tagoknál kívül is. Előre is kösz! Tegyétek félre előítéleteket! Attól, hogy troll vagytok, lehetek még zenész (szerintem a dob jól állna a kezemben). Firlighatosok! Miből lehet mérleget csinálni? Megintátok? **III. 22. Gilgarat (#2615)**

□ Mint az köztudott, a háborúhoz (és ezen belül a harchoz) három dolog kell: pénz, pénz és pénz. Mivel Tharr a harc istene is, a hűségesszolgáltatáshoz tehát szükséges az anyagi jólét. Sajnos nekem egyik forrás sincs bővelkedésben eme háromból. Ellenben van fogadott testvérem az Árnyamöknél. **Re-U.M.A. (#3441)**

a harc és „Beesület” Lovagja

□ Neked is megadott a hatalom! Te is irányíthatasz másokat! Te is lehetsz Csillagharcos! Csak légy a Sárkányszem KT tagja!

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

□ Nemsokára KT érett leszek, úgyhogy be akarok lépni kobudera, csak azt nem tudom, hogy melyikbe. Kobudera vagyok, és Tharr hívó.

**Longlard (#4888)**, Tharr követője

□ Rögös úton indultunk el, de a dal ereje könnyíti lépteinket (eufórikus érzés...). Ki tart velünk?

**Vrandol Sayn Karad (#4620)**

□ Kedves Jerikó! Köszönjük azt a sok jót, amit őt és fél év alatt értünk tettél! További boldog életet és szép álmokat kívánunk! Sok szeretettel!

**Álomörzők (#9101)**

□ Tharr hívó kobudera KT-t keres magának! Várom olyan tudatok jelentkezését, melyek igényt tartanak egy új tagra. A részleteket levélben! Sürgös!

**Armadon (#4465)**

□ Tisztelt Lélekűszítők, kedves Death Knight! A nyilvánosság előtt szeretném megköszönni kedves tetteidet és a megbecsüléset. A kapott pénznél sokkal jobban örülök az elismerésnek, amit tőletek kaptam, bár a hirdetésem nem anyagi és erkölcsi haszonszerzés miatt adtam fel. Célja csupán az volt, hogy megtevével elfajtsam elgondolkozom tétlen, és talán másként él tovább. A pénz felét nemes célra ajánlom fel. Ha valaki tud ilyen nemes célt, kérem írja meg nekem. A kalandozóváros építését a természet pusztítása miatt nem tartom annak, de pl. újabb fény szentélyének építéséhez szívesen hozzájárulnék. A pénz másik feléből harcművészetet szeretnék tanulni. Sajnálom, hogy a Szerelm Istennőjének hívei nem lehetnek KT-tok tagjai. Nálátok úgy tűnik, nem az számít, honnan jön az elf, esetleg kik voltak szülei, hanem a tettek alapján ítéletek. Van, aki tanulhatna tőletek nemességét. Emelől írásakor váltott jellemem vakító fehérre a köznapis felhőből. Most még választhatnám Raia-t, de sajnos nem tudok az ő elvei szerint élni teljes szívvel. Csupán ezért nem lehetek tudati társatok. Maradok tisztelettel:

III. 3. **Bíbor Borostyán (#1977)**, a szende

## ÜZLET

□ Alig használt smaragd védőgyűrűmet elcserelelném más varázstárgyra, vagy hatalmas pénzhalmorra, kizárólag családi okokból. Gyönyörű darab!

III. 21.

**Nin-Eisu (#4409)**

□ Eladó csak aranyért egy arany masszariaszto, egy umbatari karkötő, egy réz papi karkötő és egy obszidián karkötő. Bármelyik helytartói városban megtalálás.

III. 30.

**Randaroh (#5739)**, Zan Rendje

□ Manifesztátor nyilvánvánt adok purifikátor hájat. Szvö-ektoplazmát adok moa cuccokért. Eldaran karkötőjét és zafir erővet vennék, irányár: 1000 arany. Biztos meg tudunk egyezni! Tel.: 99-311-319 (Ailla). **(#1862)**

□ Pszi kő eladó. Keresek pirkitet! Jelentkezni lehet. Huszár László, 1042 Budapest, Rózsa u. 42. I/6., e-mail: tanibo@freemail.c3.hu.

### Huszár László

□ Réz papi karkötők akciós áron! 100 arany/db, amíg a készlet tart!

III. 8. **Chitarel (#5468)**

□ Rókfarkak cserélnék ragasztóra vagy vízonár-szemre Qvill környékén.

**Ezüsthajú Egon (#3956)**, Elenios leendő híve

□ Te, akiben van egy kis üzleti szellem, hozzád szólok! Pirkitet vennék minden mennyiségben, áron felül is. Csengő aranyakkal, vagy jó cuccokkal hálálom meg cselekedetéd. Vagyonfárló vagyok, mindenképpen keresek meg, ha a közelben vagy, megegyezünk! Itt az alkalom, hogy meggagdagodj. Ne mulasd el! **D. D. R. (#2801)**

□ Vennék 6 db purifikátor Wargpin környékén vagyok! Tel.: 32-353-292, este 21-23 óráig.

III. 11. **Sötét Angyal (#2629)**

□ Vennék sötét tekerseket! Keressetek meg! II. 24. **Gourth Killmaster (#5820)**

## VERS

□ Meghalni nem halhat meg az  
Mi Örökkéig áll,  
Számlálatalan korok során  
Enyészik – a Halál.

Láttam ásitani a sötét világot,  
A fekete bolygók csillagatlan hévét.  
Céltalan pályákon vak módján haladnak,  
Ki ismerné mindük hatalmát és nevét?

A lelkek fekete,  
és pillantásod jég.  
Ha választanod kell,  
mondd, merre mész.  
Talán a halálba,  
s a végső elmúlásba.  
Vagy ha nem, majd  
az Ígéret Honába.

### Hawk a bárd (#1567)

## EGYÉB

□ 280. Fordulós kobudera férfi vagyok. Ilinir Doaronnal indultam... Nagyjából azóta várom, hogy Elenios templomot szentelhessek. 600 TYP-t nyomok bele, csak szóljatok hol épül! Már építtem sajátját is, csak... vannak azok a 300 TYP-s gonoszkodások... de sebaj. Elbűvölné együttérzek velük! No, írjatok, ha telpomtot építetek! **Drumer (#2295)**

□ Alakváltók! Még mindig nagyon kevesen írtatok meg a „méréteiket”. Miért? Tán nem érdekel, hogy ki közülünk a legmagasabb, legkisebb, legkövérebb, legsóványabb? (Én 191 cm magas, és 85 kg nehéz vagyok.) Ragadjj tollat, és írd meg „méréteidet”! Nem tart semmiből. Üdvözléssel: II. 24. **Westy (#4378)**, az egyetlen

□ Az utóbbi időben nagyon sokan írogatnak a GN-be olyan cikkeket, hogy az egyes istenek híveinek mégis hogyan kellene játszania. Ez engem enyhén szölvá irritál egy kicsit. Van néhány dolog, amiről ezek az okoskodó alakok elfeledkeznek: 1. A TF-en nincsenek „bekasztrizott” jelleme, vagyis nem háromféle jellem közül kell választani, hanem minden karakter önálló egyéniség. Ugye nem akarjátok azt mondani, hogy egy adott helyzetben minden azonos hitű/jellemű karakter ugyanúgy fog reagálni? 2. Nem kell a nagyközönség elvárásai szerint játszani. Ha te Sheran hívé létedre leöld a trikonist vagy a golumbárt, nem fogja senki számon kérni rajtad, legfeljebb a fent említett alakok ejnye-bejnyéznek az AK-ban. Egy Raia hívő karakter is viselheti a boltosok trófeáit, mert úgyis meg lehet magyarázni szerepjátékosan. Pl.: szerelmi bánatában kicsit felöntött a garatra, majd enyhén kötelekedő hangulatban nézett be a boltba. Persze ezek szélsőséges dolgok voltak, de nekem tetzesnek ezek az ellentmondásos egyéniségek (nem „sablón” karakterek). 3. A lopás, bűvölés, agyonverés miatti szövegelés is egyre több, és ami nagyon elszomorító, hogy egyre agresszívebb a hangvétel. Gyerekek, ez egy játéka! Ha nem bírod ideigleg az ilyen váratlan dolgokat, akkor fejts keresztrejtyént! (Én is voltam szenvedő alanya mindegyiknek.) 4. Ez a legnyomósabb érv: Amíg fizetem a karakterem fordulót, addig senki ne dumáljon bele, hogy hogyan játszom, illetve mit csinálók és mit nem!

III. 1. **Raimund (#2414)**, Sheran bíborosa

□ Üdvözlétem minden szerepjátékosnak! Ez itten 12 pont lesz, vagy mi: 1. Ne lopj, ha nem vagy árnymanó illetve árnymenő! 2. Ne öl, ha nincs indokod, vagy nem vagy gonosz! 3. Ne tápolj, (Bocs!), mert különben ráderesztek egy bolhakutya csordát! 4. Ne írogass aprókat, ha semmi mondanivalód nincs! 5. A szerepjátékosok játékát ne tedd tönkre! 6. Tartsd be azt a szabályt, miszerint egy apró legyen közérdekű! 7. Ne szidd a kezdőket, mert te is így kezdted! 8. Ne foglalkozz Chara-dinnal, mert hívei kevesen vannak! 9. Az egyéniségeket (pl. Nardaal, Kiköpött Ubifej, Faithful Tanthalas, Nightwolf) ne kritizáld irigységgel miatt. Bocs, ha valaki kihagyta, még sokan vannak. 10. Kezdők, ne nyúvógatok segítségért! Fedeztetek fel Ghallát! 11. Kobuderák, legyetek törvényszíntelző tanok és kódexek szerint élő lovagkalandorok! (Ld. szabálykönyv 9. oldal!) 12. Ne térítgessenek azok, akik ígéreteiket nem tudják teljesíteni! 13. Ja, ez már több lenne! Jó játékot kíván:

III. 22. **Dramesisz (#1876)**, a reformer

□ Elnézést kérek mindenkitől, akiknek a levelére nem válaszoltam, de mostanában földi énelemek annyi dolga akad, hogy tényleg csak a legsürgetőbb levelekre van időm írni. Azért ívelek ezek... II. 28. **Tan, (#3429)** és egyéb karakterek

□ Kedves „egy másik fekete druida”! Nyilván valamilyen mentális betegségben szenvedsz, ami megakadályozott abban, hogy mentális üzenetet írj nekem. De legyen, ha nekem nyilvánosság kell, hát megkapod. Én nem vagyok semmi jónak elrontója! Most, hogy Nardaal örökre elhaltatott, talán a helyére akarsz állni? Csak szavakkal ez nem fog menni... szerintem az, hogy KT, jobban hangzik, mint az, hogy szelka. De ha te másképp gondold... Igazán nem tehetek arról, hogy amikor a GN34-ben megjelent, akkor te még a kiégett földön voltál, és így nem olvashattad. Egyébként menj a víz alá te, nekem van olyan küldetésed! Tápmentes „Nanoi”! Találón nevezted el magad... Más. Itt ragadám meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjak mindazoknak, akik rám szavaztak az Armadon-féle versenyen. (Armadon, kösz a gratulációt!) De kár a gőzért, ettől még nem fogok megváltozni. Végeztül ezúton üzenem Hó kinn, csend bennem, hogy vele nem is lett volna ahhoz kedvem.

III. 5. **Yoro Okiyi (#2826)**

□ Kezdenek elszabadulni az indulatok a GN-szárnyban. Mindig ugyanarról, ugyanolyan agresszivitással lehet olvasni. 1. Szidalmazó levelek: Ez tölti ki a levelezés 40 %-át. Van, aki a másikat, van aki a tápolókat, az antitápolókat, a hívőket, a világot, mindent szid. A fenyegetések is ide tartoznak. 2. Nyavalyogó levelek: Ez a másik 20 %. Mindenki rinyál valamiért. Vagy azért, mert sokat írnak, vagy azért, mert tápolnak, egyszerűen mindenért. (Ez a levél is ebbe a kategóriába tartozik.) 3. A felesleges levelek: Van, aki csak azért ír be az AK-ba, hogy sületlenségeket hordjon össze, és magát reklámozza. Kérdem én: minek? 4. Ez az a kategória, ahová azokat a leveleket lehet sorolni, amik miatt a GN létrejött: a szerepjátékról szólóak. Ezek dobják fel az aprókat, ezeket olvasunk szívesen, pedig ezek csak kb. 15 %-ot tesznek ki. A hétköznapi mondanivaló is meg lehet fogalmazni úgy, hogy élvezet legyen olvasni. (Vegyetek példát Shadow Killer GN 62-ban megjelent leveléről!) Éppen ezért ez volt az utolsó ilyen témájú levelem. Elnézést, hogy roblaltam a helyet, várom a reagálásokat. Maradok tisztelttel:

**Dezsnya-Dözi-Rex (#2801)**

□ Újfen megpróbálók összetöroezni 10 kalandozót Elenios templom építéséhez. (Legutóbb másfél éve volt ez abszolút sikertelen.) Gyerünk, csak van még 9 Elenios pap ezen a félszigeten, aki nem rest úrnókn fényét emelni! Bárány Péter tel.: 326-7056.

III. 8. **Chitarel (#5468)**

□ Bátor kalandozókat keresek, akik segítenének DOS.TXT-ben begépélni az 5. Bárdverseny pályaműveit, hogy a hyperbe bekerülhessenek. Jelentkezés: Tóth Zsoltné, 3300 Eger, Hadnagy út 15. tetőtér 7. Köszönnöm! **Yasmina (#3430)**

□ Beáldoztam Tharrnak!  
**Longlard (#4888)**, Tharr követője

□ No haverek itt vatyok megín (éjen, éjen). Most sűrűbben fogok írni mer felcabadtú ety csomó hej a lapban. Brühühü, brühühü Na ti troll siratássonzonyok ne sivccsatok itt enkem, utyis ír még a Nardaal koma. Cóval elkezdem igaz történetemet. Valamejinap épp a puctán bályogtam miko a távolban felledezem valamat. Odamentem écs megláttam életem első puha kúpját. Keresni kezdtem egyből a titkosírást rajta de hiába kapargattam a falát nem talátn semmit a koszon kívül. Na mondom a végén ez lecc itt a közepén ez a nagybetűs felirat. Bár ez nem túl titkos de zé írásnak iras. Az vót rájajaira ki a legnyamvattab lény itt? Vaty valami ijesmi. Na vót etypár lehetőség de vót időm mind kipróbátam de semmi sem történt. Bedühödtem ekectem verni a falát. Mán vát yél órája rugdos-tam miko kinyít ety ajtó é kicót ety hang becéle. Mit akarc te ütődött. Fejezd be rögtön mer roccol jársz. Hát mán generáni se lehet nyugodtan iten. Hú erre bebópítam benyútam a lukon a bal kezemmel, jobbal meg ojat begenerátam valaminek hoty máig is bücke vatyok rá. Err a kúp remegni kezdett, hátreléptem, a fód morajlott a kúp felémelkedett és két óriási kúplábon elkezdett felém jónni. Na perce olyan sebességgel hoty akár még ety alvó csigát is összetaposott vóna, ha éppen van ott olyan. Na mondom mekkora hajca lesz it, majd ástozva továbbbandukótam. Néha-néha hátranéztem a kúp etyre mecebb járt tólem, majd eety jó 10 mérfölddel odébb le is rogyott a földre. Később hallottam hoty csomón rosszul jártak mer nem találták a szokott hejen a puha kúpot. Hát itt a vége, remélem jó corakoztatok.

#### A Nagyszerű Ubifej (#3969)

□ Nem sokszor fordult elő velem, hoty egyetérték a „gonosz” kalandozókkal, azonban Clark O'Phane a szívemből szólt. Az írások színvonalá az írók fordulóinak a száma meredeek esést mutat, ami nem jó lel. Félő, hoty az aprók elveszítik azt a küldetésüket, amiért létrejöttek annakidején: informáljanak, tájékoztassanak, vitakozzanak. Sajnos lesüllyedt a sárdobálás és a magamutogatás szintjére. Megoldásként talán egy általános reform lenne jó, amely bizonyos kötelmekhez igazítaná az írásokat (pl.: hitvita, KT reklámok stb.). Ehhez persze érett elmék lenelnek, gondolatokkal. De azt beláthatja mindenki, hoty előbb-utóbb történnie kell valaminek... Sheran örök!

#### Darochaar (#5147)

□ Kalandozók! Kövessétek Elenios hitét! Nem bánjátok meg, hiszen nincsen jobb a szerelmenél és a móka, kacagásnál. Lépjétek kapcsolatba a szem színbólumot viselőkkel! Libertannál keressetek engem:

III. 5.

#### Atlantiszi Athali (#3815)

□ Mi az: 306-ot ez beborít egy hordóagyú-mamelukot? Az én sziklazuhatagom, próbálh ki te is!

#### Gourth Killmaster (#5820)

□ Sziasztok! A nevem Pax, de a barátaim csak golyós trollnak hívják. Alig 30 forduló óta érkeztem a kiégett földről, de már elig várom, hoty megmutasson mindenkinek, hoty... mennyire egyetértek Aranyszakállal. Nagyon! Látjátok? Világunkat szinte teljesen elpusztította egy katasztrófa, és mi még a barátságos szörnyeket is tovább írjuk. Legyünk barátságosak! Kövessük a „békés harcos” útját. Egyébként volna még egy ötletem! Úgy tűnik, hoty sok jónak csak az aurája fehé, de a cselekedetük nem jó. (Azt cselekedtet felebarátoddal, amit szeretnél, hoty veled is cselekedjenek, stb.) Ezért javaslom, hoty ha egy jó T parancsokat ad „emberre”, hoty még inkább ha gyilkol, akkor legelőbb kerüljön lelki válságba. Csökkenjen a jószágpontjainak a száma (ölés esetén jócskán), hoty valami drasztikusabb is történhetne. Így a gonoszok se mondhatják, hoty a fény útja nem is nehezebb, csak táposabb. Szegegy fejem, most a jók T(op) listájának az elejére kerültem!

II. 28.

#### Pax, a golyós troll (#2897)

□ Tisztelt kalandozóársaim! Örömmel közölhetem veletek, hoty egyhónapos előkészület után megjelent az interneten a TF-Center nevű honlap. Ez azt a célt szolgálja, hoty egymásnak bemutassuk kalandozóinkat és kalandjainkat. Ha valaki fel szeretne ide kerülni, nincs más dolga, mint ír egy e-mailt a TF-Center címére (hoty küld egy mentál üzenetet az (#5287)-es számrá). A TF-Center címe: [www.nexus.hu/ftcenter](http://www.nexus.hu/ftcenter). További jó kalandozást kíván mindenkinek:

II. 27.

#### Farkas Szilveszter

□ Üdv mindenkinek! Ezennel és ezúton szeretnék bocsánatot kérni azoktól, akikben sértődést, hoty haragot váltott ki az 59. GN-ben megjelent hirdetésem, melyben azt írtam, hoty megvetem a tolvajokat. Nos, az igazság az, hoty nem magukat a tolvajokat, hanem a lopást vetem meg, csak sajnos akkor nem ezt sikerült leírnom. Tehát kérlek benneteket, hoty ne haragudjatok rám! További jó kalandozást kíván mindenkinek:

II. 24.

#### Nailéth (#3244), a Könnyűléptű

□ Üdvözlét minden kalandozóknak! Acélfőkű Bolinger vagyok. Egy hatalmas kéréssem lenne: úgy érzem, kezd eluralkodni rajtam a TÁP. Mit tegyek? Sajnos a jellemem semleges, ezért a jellemprobák és a toronycsaták kissé hidegen hagynak, de már-már örjítő, amilyen gépiesen kalandozom. Szörny, labi, pénz, bolt, szörny, labi, pénz, bolt... Segítetek! Más. Unaloműzés-képp eldöntöttem, hoty mellékállásként (a kalandozás mellett) titkosírástejtő leszek. Mindenki elküldheti a régóta megfejtetlen titkosírásnak másolatát (nem talalós kérdést!), és én felár nélkül visszaküldöm megfejtvé, a megoldókulcsal együtt. Nem a hyperből dolgozom. Nos, mára ennyi. Tharr áldása legyen veletek! E-mail címem: [gargaj@freemail.c3.hu](mailto:gargaj@freemail.c3.hu).

#### Acélfőkű Bolinger (#1049)

□ „... az élet pedig azon létező, melyben a halál megnyilvánulása a nullával egyenlő...” Részlet Sári Shi'laka A halál antológiája c. művéből

#### Sári Shi'laka (#1042), Leah filozófusa

□ „A destruktív elemek eltávolításával esély nyílik a részleges újratáborozásra.” (I. M.)

#### Death Knight főpap, LIN

□ „Vétkesek közti cinkos, aki néma.” (B. M.)

#### Death Knight főpap

□ ...életed csak pillanatnyi dolog, de halálod örökké tartani fog...

#### Sári Shi'laka (#1042), Leah filozófusa

□ Azt hiszem a mérleg nyelve a Tharr hívók. Gondolom tudjátok mire gondolok.

#### Little Negro (#5578), a hős

III. 20.  
□ Chara-din újra itt van! A kisvárosoknál drónkeselyűk támadják meg a gyanútlan kalandozókat. Monolitikok tűnnek fel a városokban, első-tétve az eget. Egyes tárgyak porrá omlanak szét. Mi történik? A Zan rendje mit csinál Borax-szal? III. 4.

#### (#4863)

□ Clark O'Phane szívemből szólt a februári GN-ben. Akinek nem telik rasszista megnyilvánulásoknál többre, talán inkább tartsa azokat magában, nem túl érdekesek. (Ugye Sir-Szál (#3735)?)

III. 8.

#### Chitarel (#5468)

□ Dolores (#2228) cikkéből emelnék ki egy részt (GN63). A téma az ismét felmerülő „tápo-lás kontra szerepjáték” téma. Szerinte fogalomzavarban szenvedünk, mert: „A legfontosabb szabály: a TF nem szerepjáték, hanem egy optimalizáló stratégiai játék...” Hát, azt hiszem ez a lényeg. Nos, Dolores, további jó optimalizáló stratégiai játékok! (Az se lehet rossz...) III. 20.

#### Little Negro (#5578), a hős

□ Dornodon templom épül a 83/97-es mezőn Wargintól nyugatra (füves síkság). Még lehet építeni, úgy 1000 TVP hiányzik.

III. 1.

#### Sötét Angyal (#2629)

□ Elnézést kérek Otoaktól, ha a múltkorai hirdetésem rossz fényben tüntette fel, hoty miatta valami hátrányba került. Félreértésünket sikerült tisztázni a napokban.

#### Scatman, a troll (#1731)

□ Minden leendő hoty már aktív, el nem kötelezett druidának! Ha úgy érzed, túlteng benned a szerepjátékos éned, és nem tudod hol kamatoztatni, hoty ha egy igazán jó csapatban szeretnél lenni, keresd a Bihorhald előtt álló trikornis herceg jelvényt viselő druidákat, illetve Effeonort (#3095)! Nálunk mindenki értékes!

II. 26.

#### Fekete Druidák (#9155)

□ Szeretnék elnézést kérni azoktól a levelező-partnereimtől, akinek más dolgom miatt nem írtam, válaszoltam. Bocsi, de most felvételiztem, és nem nagyon játszottam. Szóval írjatok! Van már e-mail is: **Huszár László**

□ Van-e élet a halál előtt...  
**Sári Shi'laka (#1042), Leah filozófusa**