

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sajnos rossz hírrrel kell kezdenem a szeptemberi számot. Októbertől az újság immár másfél éve változatlan, 175 Ft-os árárt, a költségek emelkedése miatt kénytelenek vagyunk 200 Ft-ra emelni. Úgy gondolom ez nem túl drasztikus emelés, de remélhetőleg helyrebillenti egy kicsit az újság költségvetését. Bizom abban, hogy eddigi hű olvasóink továbbra is kitartanak mellettünk!

Nagy örömmre egy sokkal jobb hírrrel tudom folytatni: a júliusi AK-ban meghirdetett laptervezői pályázatra özönlenek az ötletek. Hihetetlen mennyiségű laptervet kaptunk, ami ismét bizonyította azt, hogy a HKK népszerűsége töretlen, és még mindig kicsiny hazánk legkedveltebb kártyajátéka. A sok lapötlettel azonban együtt jár az is, hogy nem tudunk minden pályázónak értékelést küldeni a lapterveiről. Várhatóan az októberi vagy novemberi Krónikában egy cikk keretében fogjuk kiértékelni a pályázatokat, ott olvashatók majd a nyertesek névsorát is. Mostani, szeptemberi számunk egy új kártyás meglepetéssel is szolgál. Decemberben jelenik meg az új gyűjtögetős kártyajátékunk, a Káosz Galaktika Kártyajáték, erről olvashatok egy kis ízelítőt, és ezentúl minden számban találok majd egy hosszabb-rövidebb írást, ami fokozatosan bevezet benneteket az új kártyajáték rejtelmeibe.

Címlapunkon ezúttal Vida László festménye, az ősszel megjelenő A király kalóza című Feist regény borítóképe látható. Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 9. (45.) szám (1999. szeptember) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

Lapzártá: augusztus 19. **Az októberi szám lapzártája:** szeptember 24.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Kft.-ben. A lapban megjelent szövegek és illusztrációk anyagainak átvétele, másolása, illetve bármilyen módosított felhasználása csak a Beholder Kft. engedélyével lehetséges.

Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.

A Türlők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

A KÉZIFEGYVEREK ÉS FEJLŐDÉSÜK

III. rész: Mit hoz a jövő

2

HAJÓTEMETŐ

Sci-fi novella

4

TÜZLÁNGGAL SUGÁRZÓ

A Neobárdverseny győztese

6

BÁZIS STATISZTIKA

Zarg bázisok

11

TÁRGYAK A KG-N

Listákkal

12

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Statisztika, hírek, hajó, aprók

16

KG KÁRTYAJÁTÉK

Beharangozó

19

III. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Beszámoló

22

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK rovat

30

VERSENYBESZÁMOLÓ

Tiltott mágia

33

ÚJ VERSENYEK

Októberben

34

AZ IDŐ KEREKE

Robert Jordan világa

36

ŐSÖK VÁROSA

Játékos kérdések

40

GHALLA NEWS

Ghalla mindennapjai

43

ÁTLAGSTATISZTIKA

43

POZITÍV ÉS NEGATÍV...

44

FELTÁMADÁS

47

TF-VARÁZSLATOK

48

TF-FEJLESZTÉSEK

50

A BÁRDVERSENY VERSEI

51

APRÓK

52

A KÉZIFEGYVEREK ÉS TÖRTÉNETÜK

III. rész – Mit hoz a jövő?

64. DETROIT DEFENSE EXPO

10. NOV.-18. NOV. 2054

>>>>> Sziasztok fiúk, lányok! Biztos vagyok benne, hogy a legtöbben nem voltak ott tavaly novemberben a 64. Detroit Defense Expón. Kelet-Ázsia, Európa és Amerika összes fontos fegyvergyára ott volt. Letöltöttem a legérdekesebb katalógusokat, és kiválogattam nektek néhány ingyencséséget! Az itt következő fájlt szabadon letöltheti mindenki, és ha hozzáfűzni valótok van, ne szégyelljétek! <<<<<<

—Psi HandGunner (21:29:07/17-03-55)

>>>>> Én igenis ott voltam, néhány árcédula azonban elvette a kedvem a hosszabb nézelődéstől. De azért így is nagy élmény volt! <<<<<<

—Highlander (18:05:44/18-03-55)

FABRIQUE-NATIONALE D'ARMES (FN, BROWNING)

FN-P990 Elektromos Géppisztoly

- Teljesen elektromos vezérlés
- Elképesztő tűzgyorsaság
- Hihetetlen, 50 töltényes tár

A világhírű Browning Max-Powert gyártó FN cég piacra dobta a géppisztolyok legújabb generációjának első darabját. A P990-es típusnak minden funkcióját elektronika vezérli a töltény adogatásától az elsütésig. Beépített fegyvercsatlótól, lézeres irányzékot és infratartományban is működő látókészüléket is tartalmaz. Maximális tűzgyorsasága rövid sorozatoknál eléri a 2100 lövést percenként. Műanyagból készült tárja eddig elképzelhetetlen, 50 töltényes kapacitást nyújt, így Önnek nem kell kínos helyzetektől tartania munka közben.

Típus	Elrejt.h.	Mód	Lőszer	Sebzés	Súly	Ár
FN P990 Gpi	5	EA/RS	50 (t)	7K	3,5	900

>>>>> Igazán menő kis csúzi! <<<<<<

—Dolores (11:40:21/20-03-55)

>>>>> Kedves Dolores! Hogy egy kellemes képzavarral éljek: ez az elektromos gpi. egy kétélű fegyver! Ha ugyanis kinn vagy a pusztaba', és sehol egy konnektor vagy ceruzaelem, és a „csúzi-lid” nincs feltöltve, mit sem érsz az ötven skulóddal. <<<<<<

—Fairy Tale (11:55:03/20-03-55)

FOX BLADES&KNIVES CO.

FOX Imitator® Kombinált küzdőkés-pisztoly

- Egy kés, ami nem az, aminek látszik
- Lepje meg ellenfelét!

A nagy hagyományokkal rendelkező Fox cég új termékével igencsak komoly meglepetést szerezhet ellenfelének. Megtervezük és elkészítjük önnek az Imitator nevű kést, amely egy egylövetű könnyű pisztolyt rejt a nagyszilárdságú wolfram-molibdén-acél pengében. Ha alulmarad a késsel való küzdelemben, még mindig marad egy esélye!

Típus	Elrejt.h.	Mód	Lőszer	Sebzés	Súly	Ár
KnyPi	6	EL	1	6E	0,75	570

Késként használva a sebzés (Erő+2)E.

GENERAL ELECTRIC CO., UCAS

GE Model 33 Távsokkoló Pisztoly

- Hosszabbítsa meg a karját legalább 10 méterrel!
- Mindent tud, amit egy elektromos kábítóbot, de nem csak testközelből
- Újrafelhasználható lövedékek

A GE, okulva abból, hogy a hagyományos elektromos kábítóbotok igen korlátozott mozgásteret engednek a használatnak, kifejlesztette a M 33-as Távsokkoló pisztolyt. Ennek tárában 7 db, előre feltölthető miniatűr elektromos kábítólovedék van, amelyek az áldozat testéhez csapódva elektromos áramütést mérnek rá. A lövedékeket sürtett levegővel lövi ki max. 10 méteres távolságra. Biztosan elkábitják még a legnagyobb testű ellenfelet is!

Típus	Elrejt.h.	Mód	Sebzés	Súly	Ár
GE Model 33	5	FA	7S	kábulás	1,75 900

Újratölthető lövedék 0,15 150

>>>>> Mi az, hogy „legnagyobb ellenfél”? Azért azt megnézném, hogy egy megtermett troll mit is szólna egy ilyenhez. <<<<<<

—Highlander (14:25:07/18-03-55)

GLOCK INC.

GLOCK 270 Egyszer használatos pisztoly

- Egy igazán olcsó megoldás alkalmi munkákhoz
- Teljesen polimer felépítés
- Használat után újra feldolgozható, így környezetbarát

A műanyagból készült fegyverek szakértője, a Glock Inc. végre megjelent a piacon a létező legolcsóbb, de mégis jó minőségű, 10 lövetű, egyszer használatos pisztolyával. Nem cserélhető beépített tárja tíz darab hüvely nélküli löszert tárol. A fegyver egyáltalán nem tartalmaz fémet, így könnyen újrahasznosítható, sőt, ha használat után visszahozza hozzánk, 30%-ot beszámítunk egy új 270-esnek az árába!

Típus	Elrejt.h.	Mód	Lőszer	Sebzés	Súly	Ár
KnyPi	5	FA	10	6E	0,75	180

>>>>>Na igen. A műanyag nemcsak a környezetet védi, de a fémdetektorok sem észlelik! Soha többé nem ülök repülőgépre.<<<<<<

—Titán Tünde (21:39:00/20-03-55)

>>>>>Mi az? Csak nem betojtál?<<<<<<

—Sergeant (02:15:40/21-03-55)

TANAYAMA KOGYO CORPORATION

TANAYAMA Grasshopper® SPG-150 Szöggránát

- A kézigránátok legújabb generációja
- Lenyűgöző hatás

'54 nyarán a Tanayama Co. egy egzotikus fegyverrel lepte meg vásárlóit: az újonnan kifejlesztett SPG-150-es Szöggránáttal. Külsőre csak a tárgyészertű talp különbözteti meg más kézigránátoktól, de mielőtt élesítjük és eldobjuk, megmutatkozik e fegyver nem mindennapi mivolta. Földet érés után keljfeljancsi szerűen a talpára áll, majd mély bűgő hang kíséretében pörögni kezd a tengelye körül. Másfél másodperc alatt eléri a végső fordulatszámot, ekkor egy szabadalmaztatott szerkezet segítségével felpattan kb. 1,5 méter magasra és ott felrobban, sugárirányban 200 db, egyenként 1,8 grammos acélszöveget szétrepítve.

Típus	Elrejt.h.	Sebzés	Súly	Ár
Grasshopper SPG-150	6	spec.*	0,6	220

* a gránát sebzése a szöglövedékek és a robbanás sebzésének az összege. A robbanási ponttól való távolság függvényében a sebzés **0-3m: 7S+robb. 3-6m: 6K+robb. 6-9m: 5E+robb.** A robbanás sebzésének szabálya a Shadowrun alapkönyvben megtalálható.

>>>>>Mikre képes az emberi találékonyaság, ha a pusztításról van szó! Láttam ezt az izét „munka” közben. Helyesebben láttam az eredményt. Azt a seftest biztosan nem fogják nyitott korszakban felravatalozni.<<<<<<

—Dolores (23:01:10/20-03-55)

>>>>>Nincs elég ruhafogasod? Bedobsz egy ilyet a szekrénybe, aztán lehet felakasztgatni a ruhákat a szögekre!<<<<<<

—Ezermester (23:12:37/20-03-55)

STEYR-MANNLICHER

STEYR HyperSonic® EMA-1000

- Forradalmi újítás a mesterlövészpuskák piacán
- Új értelmet ad a „nagy hatótávolság” kifejezésnek

A Steyr elkészítette minden idők leghatékonyabb nagyhatótávolságú mesterlövészpuskáját. Nincs hagyományos értelemben vett lőszer, hanem egy acélbetétes polimer lövedéket gyorsít fel a beépített elektromágnesek erejével, több mint

3000 méteres másodpercenkénti sebességre. Az elektromos energiát az újratölthető nagykapacitású kondenzátorai szolgáltatják. Egy feltöltéssel 10 lövést tud leadni. Beépített fegyverkapcsolata és a fegyverre szerelt nagyfelbontású látókészülék segítségével hihetetlen távolságokra lehet vele halálosan pontos lövéseket leadni. A fegyverbe nagyhatékonyaságú hidraulikus visszalökés-csillapító rendszer van beépítve.

Típus	Elrejt.h.	Mód	Lőszer	Sebzés	Súly	Ár
EMA-1000	*—	EL	5 (t)	15H	15	8000

*A játékban robamágükként játsszuk, és a batótáv is ennek megfelelő.

>>>>>Azért csak vigyázzatok ezzel, ha van bennetek elektronika! A közelében lenni lövés közben ugyanis felér egy elektromágneses viharral. A chipek törölhetőnek, a kibervertőnkremezhető, egy fémprotézis pedig akár el is mozdulhat. Nem szép látvány egy kiszakadt pacemaker!<<<<<<

—Titán Tünde (23:59:40/19-03-55)

C.A.C. (CUSTOM ARMS CO.)

WALTHER SPC-3000 Vízalatti karabély

- Tűzfegyver a víz alatt
- Sorozatlövési képesség
- Hogy önt a víz alatt se érhesse meglepetés!

A Custom Arms Co. leányvállalata, az egykor európai székhelyű Carl Walther Waffnenfabrik áttörte a korlátokat, hogy ön a víz alatt is elemében lehessen. Ez a speciális karabély tökéletes védekező fegyver bármilyen víz alatti ragadozó ellen, ugyanakkor használható a szárazföldön, vagy akár teljes vákuumban. Áramvonalas teste könnyedén leküzdí a közegellenállást, hatótávolsága pedig megdönti bármely korábbi víz alatti fegyver rekordját.

Típus	Elrejt.h.	Mód	Lőszer	Sebzés	Súly	Ár
Gpi*	—	FA/RS**	20 (t)***	7K***/8S	6,5	5500

* Hatótáv tekintetében víz alatt néhez pisztolynak, szárazföldön könnyűgéppuskának felel meg.

** Egyszerre egy, vagy két lövedéket tud kilőni.

*** Víz alatt nem cserélhető a tárja.

**** Víz alatt (zárójelben a szárazföldi sebzése).

>>>>>Nagyon menő cucc! De figyeljete oda két dolagra. Egyrészt ha nyílt tengeren lőttök valakit vagy valamit és az elkezd vérezni... Huss! Öt-tíz cápa a helyszínre siet, úgyhogy mindig legyen a közelben hajó, tengeralattjáró stb., ami vár benneteket. A másik, hogy ha víz alatt fülvédő nélkül lődöztök, az felér egy boxmeccsel.<<<<<<

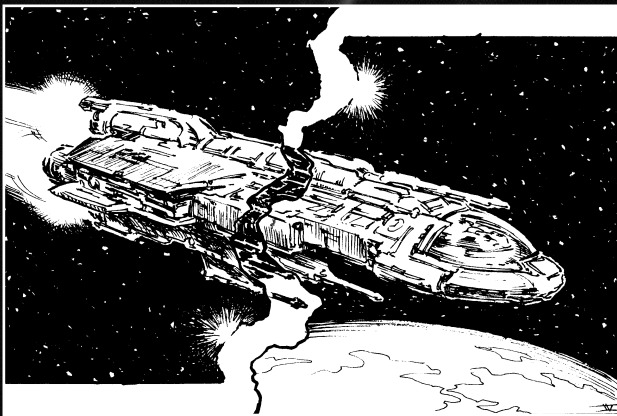
—Titán Tünde (22:26:10/19-03-55)

>>>>>Tudsz te valamire jót is mondani?!?!<<<<<<

—Dolores (23:10:47/19-03-55)

>>>>>Ennyit „ollóztam” össze nektek egyszerre. Ha valaki többre is kíváncsi, írjon bátran, itt megtalál. Tudok még további képekkel is szolgálni.<<<<<<

—Psi HandGunner (22:32:10/17-08-99)



ERIK TABOO

Hajó temető

Az űr végtelen tengerében, megannyi galaxis és csillag között, létezik egy hely, ahová félnek eljutni az emberek. Bermuda-háromszög az univerzumban, oly ősi legendákkal melyekre évszázadok múltán is emlékezni fognak. Hajótemetőnek hívják e parányi szegletét a világegyetemnek. Ki erre járt, nem tért haza többé, ki csak átlépte határát, nem volt többé. Tudósok igyekeztek megfejteni a titkot, de minduntalan ködbe veszték próbálkozásaik. Ám eljött a nap mikor a tiltott zónává kikiáltott terület növekedni kezdett. S félni kezdett mind, ki csak járja a csillagok útját.

Ernest Chadam lekapcsolta a hajtóművet és hagyta hadd sodródjanak tovább. A teherhajó ablakán át csodálhatta a gázok alkotta rendszereket. A tejútrendszer spirálja közepén ott ragyogott a magja. Ujjaival végigzongorázott a vezérlőpult billentyűzetén és figyelte, mint jelentkeznek be a külső és belső szondák, biztonsági és védelmi berendezések. Adathalmazok futottak át a monitoron, annyi információval melyet csupán számítógép képes feldolgozni. A szőke hajú férfi kényelmesen dőlt hátra székében, kezébe véve gőzölgő kávéját. A jó öreg földi szokásoktól sosem tudtak megszabadulni. Szisszenve nyílt szét az ajtó, szárnyai besiklottak a falba. Fialat, alig huszonöt éves lány lépett be rajta.

– Jó reggelt Sylvia! – Köszöntötte kesernyés mosollyal a középkorú pilóta, társnőjét.

– Kissé fanyar a humorod Ernest. – Jegyezte meg a lány miközben helyet foglalt a másodpilóta székében. Chadam kiitta a maradékát koffeinnel dúsított italának, s közben merengve nézte Sylvia Lanskie tökéletesnek tűnő alakját. A ruha látatni engedte a láthatatlant. Szinte minden vonalát képes volt maga elé képzelni a feszes űrruhán át. – Mi van a külső szondákkal? – A férfi vetett egy röpké pillantást monitorjának képernyőjére és onnantan csak ennyit mondott.

– Minden tiszta. Semmi rendkívüli.

– Mikor érkezik a komp? – kérdezte Lanskie, ke-

zével fésülve hátra barna hajzuhatagát. Sötét szemei fürödtek a műszerek színorgiájában. Káprázatos látvány.

– Három óra múlva érkezik. Minden elő van készítve az összekapcsolódásra. – Felelte Chadam.

– Még három óra és elhagyjuk ezt az istenverte helyet. Alig várom azt a pillanatot.

– Én is Sylvia, de ez hosszú idő. Ugyan mit fogunk addig csinálni? – A férfi huncut vigyort varázsolt arcára, szemével kacscintott. Igyekezett félreérthetetlenül, mégis burkoltan közölni szándékát. A lány úgy tűnik vette a lapot, mivel elkezdte lehúzni ruhájának cipzárját és érzékien beleharapott ajkának alsó szegletébe.

– Na jó Ernest! – S már állt volna fel, mikor valami megrázta hajójukat. A külső fémborítás sikoltott a reázüduló energiahullám alatt. Körülöttük hirtelen eltűntek a csillagok és minden feketébe öltözött. Műszereik abszurd értékeket mutattak, a mutatók legszívesebben kiugrottak volna helyükről.

– Mi a franc ez? – Chadam sebesen igyekezett csilapítani a külső feszültséget, ezáltal levenni a terhet, hajójuk „karosszérijáról”. A váz még bírja, de ki tudja meddig.

– El tudunk tenni innen? – Lanskie szíve hevesen kalapált. Homlokáról folyt az izzadság. Számára e pillanatok örökkévalóságnak tűntek.

– Az energiacsatolás szétégett. A hajtóműblokk falai repedeznek. Szét fog esni... – A férfi hangjából a kétségbeesést lehetett kivenni, ami közel sem volt távol a valóságtól. Mindketten érezték végzetük, ez pedig megrémítette őket. Hiszen, bár minden űrjáró felkészül a halálra, a találkozás mindenkiben feléleszti az élet iránti vágyakozást és a félelmet az örök megnyugvás irányába. Szikrát hányt a vezérlőpult, ahogy egymás után besültek az irányító és kezelő rendszerek. Recsegett a váz, akárha óriási kéz nyomná kívülről. Majd amilyen váratlanul jött, úgy is távozott. Körülöttük minden lecsendesedett, és az űr palettájára visszakerültek a csillagok. No és egy ismeretlen bolygó mely eleddig láthatatlan kísérteként lebeghetett mellettük, mivel régebben nem látták sem ők, sem a műszerek.

– Hol a fenébe vagyunk? – A kérdés önmagát adta, a válasz azonban sokkal bonyolultabbnak látszott. Olyannak látták, mint a Földet. Hívogatónak és hosszú megpróbáltatásuk végső célállomásának. Ahol pihenés vár reájuk.

– A bolygó átmérője másfélszer akkora, mint a Földé. Területének kétharmad része óceán. Apró illetve középnagy szigetcsoportok alkotják a szárazföldet. – Szögezte le a működő szondák adataira támaszkodva Lanskie.

– Nézd a világűrt. Egyáltalán nem hasonlít semmi általunk látott részéhez. Figyeld a bolygót körülölelő kékesfehér színárnyalatokban játszó gázburkot. Néhol ugyan vékonyabb, de összefüggő borításként fogja át.

– Kiküldök egy szondát a meglevők közül. Talán tud mondani valamit a számunkra. – Lanskie elengedte a raktérben várakozó felderítőrobotot. Az alig egy méteres kristályszerű szonda, bátran repült a gázfelhőbe. Jelcit jól kivehetően figyelhették, adatait a sugárzás kezdetétől dolgozta fel a központi komputer. Azonban belépve abba az ismeretlen védőgyűrűbe, adása gyorsan romlott és egyre szaggatottabbá vált, míg abba nem maradt.

– Utolsó jelzései szerint a bolygót átfogó gázréteg hatalmas energiával rendelkezik. Mintha állandó vilámlamok alkotnák. Molekuláris szerkezetét még vizsgálja, de az elmondható róla, hogy korántsem barátságos hely. – Valami felülvoltott hátul. Néhány jelzőgomb felgyulladt és a hajó kismértékben meg-rázkódott.

– Széthullott a jobb oldalsó hajtómű. Az energiaszint vészesen esik. A bal oldali üzemképes. – Chadam ránézett a lányra, tekintetük találkozásakor már tudták mit kell tenniük.

– Keresni kell egy ideális leszállóhelyet. Ernest nézz utána. – A férfi villámgyors mozdulatokkal próbált információt kicsikarni a számítógép memóriájából.

– Begyűjtom a maradék hajtóművet. El kell jutnunk odáig. – Szólt a lány, ujjai pedig lenyomták a

bal oldali rakétának indítógombját. Enyhe remegés futott át a hajtótörzsön, amint a gigászi teljesítményű szerkezet feléledt. Érezhetően közeledni kezdtek a bolygó irányába.

– Energiaszint 50%-on. A külső érzékelők megbolondultak! – Lanskie igyekezett kordában tartani a gépet. Lassan elérték a gázfelhő határát, és szemek előtt egy új világ kezdett kibontakozni. Villámok járták kísérletes táncukat e rétegben, a burkolat úgy sikoltott mintha azonnal szét akarna hullani.

– Energiaszint 30%. Itt fogunk megpusztulni. – A vezérlőrendszerek sorban mondták fel a szolgálatot. Valamilyen ismeretlen erő, vagy a mágneses viharok tették tönkre.

– Nem tudom irányítani! – Kiáltott fel a lány. – Ernest mennyi még?

– 20%...várj egy kicsit?! – Felelt meghökkenve a férfi. – Kimúlt az energiaszintjelző.

– Basszák meg! Mi a franc folyik itt? – Ordított Lanskie mignem meglátott valamit. Hihetetlen látvány volt. Körülöttük hajók roncsai lebegtek. Múzeumba illő darabokat is láttak közöttük. Cirkálótól a kis teherhajókig, mindenfélét lehetett látni. Némán várakoztak börtönükben, legénység nélkül. A fehér-kék színekben fürdő sűrű gázfelhő úgy ölelte át őket, mint anya gyermekét. Szabadulni képtelenül, sorsuk beteljesedésére várva repültek, élettelenül akár a halottak. Chadam előre látta sorsukat. Innen nem fognak kijutni. Megérkeztek a legendák által megnevezett hajtótemetőbe. Rövidesen a hajtómű leállt, s ők ugyanúgy lebegtek azon valami közepében, ami körülengi a bolygót. Majd váratlanul gyomruk felkavarodik, fejük hasogatni kezd, testük fájdalma olyan, mintha több ezer tűt szúrnának beléjük. Végül minden elsötétül.

– Hé Sylvia. Chadír arra van. – Mutatott a jó erőben levő harcos északi irányba. Mellettük patak vize csobogott, tisztíva sziklás partját. Vízében apró halacska vándoroltak ide-oda, látszólag céltalanul. A szőke hajú férfi hátán másfélkezes kard nyugodott díszes hüvelyében, állatbőről készült ágyékkötője pedig vidáman lengett a hűvös nyári szélben.

– Jól van Ernest. Igazad van. – Mondta belenyugodott hangon a fiatal leány. Kezében hosszú bottal követte a férfit, egyrészes ruháján néhány vágással. Múltjuk a köd homályába vész, nem is törődnek vele.

– Te Sylvia? Szerinted Deggert segíteni fog Thalín varázslója elleni harcunkban?

– Fogalmam sincs. – Vonta meg vállát a lány. – De az biztos, hogy csak ő képes nagyerejű varázslataival szembeállni Thalínnal. Egyenrangú ellenfelek. – Csöndben folytatták útjukat, le a sziklás terepen, az alant elterülő ritkás erdőség irányába, mely mögött már látszódtak Chadír égetőreő tornyai.

T. ZLÁNGGAL SUGÁRZÓ

Ed belépett a szobába. Már várták. A hatalmas helyiségben csak egy hosszú asztalt helyeztek el; a tanács tagjai ülték körül. A falakat tükrök borították. Az ember, aki az előbb lépett be, tiszteletudóan meghajolt.

– Minél előbb meg kell állítanunk őket! – mondta köszönés nélkül az asztalfőn ülő kormányzó. – Már a császár figyelme is felénk fordult. Ha nem tudjuk elintézni ezt az apró problémát, lehet, hogy megvonja bolygónktól a központi támogatást. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, mi történne ebben az esetben! Itt az ideje tenned valamit!

– Igenis. – válaszolta Ed. Apró bólintással elköszönt, majd távozott.

*„Kemény a szerelem, mint a koporsó.”
– Énekek éneke*



Már egy órával a koncert kezdete előtt hatalmas tülekedés volt a bejáratnál. A sor egyre csak nőtt, mert a biztonságok alaposan átvizsgáltak mindenkit. Sam már vagy negyedórát várakozott, mire az örök elé ért. Alapos átvizsgálás után – mivel nem találtak nála semmit – beengedték. Az elkövetkező háromnegyed órát ismerkedéssel töltötte, míg hatalmas robajjal meg nem jelent a színpadon a Metal Xenók rockegyüttes.

Pokoli hangerővel áradó muzsika töltötte meg a csarnokot, és a tömeg lüktetni kezdett a ritmusgépek által diktált ütemre. Az öt színes szkafanderbe öltözött xeno zenész kiválóan értette a dolgát, mégis teljesen jelentéktelennek tüntek az együttes új énekesnőjének háta mögött. Sokan furcsállták, mások szerint csak ügyes propagandafogás volt, hogy nemrégiben eltűnt előadójuk helyett egy ember nőt választottak, hiszen a bolygó lakosainak 98%-a humán volt; de a választás sikerességéhez nem férhetett kétség: tagadhatatlanul, igen impulzív személyiség volt a hölgy. Anyaszült meztelenül állt a színpadon, láttatva tökéletes alakját, de olyan idegyszerűre sminkelték, hogy inkább taszító volt, mintsem vonzó: bőre lila volt, hosszú haja rikító sárga, egész teste szinte világított az élénk színektől, nem is beszélve arról, hogy szemei vörösen izzottak – a lányban volt valami kísérteties.

De a közönségnek szemlátomást ez kellett, vevő volt erre, és az új énekesnő – a legtöbben már tudták a holomagazinokból, hogy Roxánának hívják – igyekezett a vad-ságra éhes tömeg kedvében járni. A zene ritmusára hol hárpiaaként visítozott, hol eltorzult hangon üvöltött – ez kellett a Tunt bolygó kábítószerektől eltompult agyú ifjúságának.

Roxána még csak néhány hete volt az együttes énekesnője, de máris imádták mindenki...

– Tüzlánggal Sugárzó! Tüzlánggal Sugárzó! – skandálta ütemesen a közönség a dalok közötti szünetekben. „Tüzlánggal Sugárzó” – ez volt az énekesnő népszerű beceneve. Senki sem tudta, ki találta ki, de mindenki találónak érezte.

Sam szenttelenül figyelte őket. Megállt egy sarokban, ahonnan akadálytalanul áttekinthette a terem minél nagyobb részét – némán végezte a feladatát.

A koncert a csúcspontjához közeledett, a hangerő csökkent, a gitárok is alaposan visszavettek az eddigi lehangoló ritmusból, így adták tudtára a közönségnek, hogy következik a zenekar legfrissebb slágere, a „Villámló nap” címet viselő melankolikus nóta. Ennek megfelelően csak néhány lámpa világította meg a színpadot, és a füstgépek misztikus ködöt vontak Roxána köré, amikor meg-

lepően kellemes hangon énekelni kezdte a dal első sorait...

*„Villámló nap, rabszolga, a szerelmed:
élet kertésze, aranyal sugárzó,
buján termő kertjében életemnek,
balál kertésze, tűzlánggal sugárzó.”*

...de csak idáig jutott, mert ekkor robbanások rázták meg a színpadot. Minden sötétbe borult, és csak azt lehetett látni, hogy ott, ahol a zenekar állt, lángok csapnak föl. A tömeg egy része tán azt hitte, hogy ez is része a szokásos hatásvadász elemeknek, míg a másik fele sikoltozva menekülni kezdett – egy csapásra leírhatóan káosz tört ki. Amikor a vészvilágítás újra fénybe borította a csarnokot, a rendezőség hiába próbálta a hangszórókon keresztül lecsillapítani a tömeget: az emberek egymást eltaposva gázoltak a kijáratok felé. A színpadot a tűzoltó robotok speciális habbal borították be, így a tűz elaludt, de ez már nem segített a színpadon iszonyú kínok között utolsókát vonagló xeno zenészeken...

A holovízió csak úgy árasztotta magából a „nap eseményéről” az újabb és újabb híreket. Ed egyik adóról a másikkra kapcsolva próbálta összegyűjteni a lehető legtöbb információt. Jól tudta, ennél többet ebben a pillanatban a csendőrségi szakértőktől sem várhatna.

...a legfrissebb értesülések szerint a balálos áldozatok száma elérte a negyvenet, a legtöbbjük akkor pusztult el, amikor a pánikba esett tömeg átgázolt rajta. Magában a merényletben a nézők közül senki sem halt meg, csak néhány kisebb sérülés történt. A Metal Xenók rockegyüttes valamennyi xeno tagja elbunyit. Roxána Gauvics művésznő – aki ember – könnyű sérülésekkel megúsza a rettentés terrorista támadást, de egyelőre eszméletlen.

...csendőrségi információk szerint a merényletők egy olyan anyagot használtak, amely elsősorban a zenészek speciális szakafanderét támadta meg...

...a Szent Katalin kórházból kapott hírek szerint a klónozások sikeresek voltak. Ennél sokkal szomorúbb az az információ, mely szerint az elbunyit nézők többségének nem volt klónmintája...

...merénylet kapcsán gyászos kötelességünk, hogy ismét emlékezzünk az elmúlt bónapok sorozatos fagyjűlő támadásaira. Csak néhány a legvéresebbek közül: négy bónapja egy inszektoid iskolabuszt robbantottak fel: tizenegy halott, több, mint ötven sebesült – ezzel vette kezdetét a katasztrófális merényletsorozat. Alig néhány nappal később egy cerebritakból álló egyházi küldöttség közé hajítottak gránátokat, valamennyien meghaltak. Az akciók azóta többször okoztak súlyos diplomáciai bonyodalmakat, de ez volt az első ilyen természetű botrány...

...a merénylet most sem jelentkeztek semmiféle követkeléssel, nem adtak magyarázatot sem – legalábbis a csendőrség vezető körei ezt állítják...

...mivel ez a terrorista akciónak csak egy közös vonása van: mindegyiknek nem-humán fajúak voltak a célpontjai, és ez már a tizennegyedik volt a sorban, sokan felvetik a csendőrség és a kormányzat felelőségét is. Úgy tűnik, valóra válik mindaz, amitől a „legfelsőbb szinteken” tartanak: a Birodalom központjából küldenek vezetőket abból a célból, hogy stabilizálják a helyzetet bolygónkon, a Tuntun. Az sem elképzelhetetlen, hogy bevezetik a statáriumot...

...ballgassuk meg az egyik szemtanút, a Metal Xenók zenekar egyik rajongóját. Mondja el, kérem, mit látott!
– *Tűzlánggal Sugárzó egyszerűen fantasztikus volt! Az egész koncert alatt lángolt a baja... én még ilyen triuköt nem láttam...”*

Kopogtak, majd kinyílt az ajtó. Ed hátra sem nézett, tudta, hogy Sam az – a kopogás tulajdonképpen szükségtelen udvariasság volt a társától. Lehalkította a holovíziót, mire Sam kérdés nélkül beszélni kezdett:

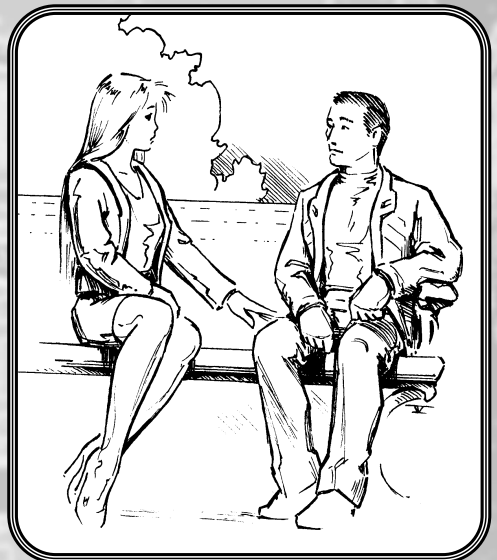
– A közel állók szerint egy jellegtelen, barna hajú, barna szemű humán férfi dobta föl a színpadra a gránátokat.
– És te? Te mit láttál? – kérdezte Ed.

– Semmit. A mesterséges füstben volt valami, ami minden hullámhosszon leárnyékolta a látást.

Ed megpördült a forgósékkal és belenézett Sam olyannyira ismerős fekete szemébe. Igen, megint ugyanazt gondolják – szinte csodálkozott, hogy ennyi idő után is megborzong a háta ettől a tudattól. Összeillők voltak, talán túlságosan is.

– Beszélni fogunk a rendezőséggel. És ha magához tér, a lánnyal is. – közölte.

– Van még valami. – mondta Sam. – Emlékszel arra a rövid rádióadásra, amelyet sikerült kódoznunk, és amely



mintegy megjósolta ezt a merényletet? Nos, az adó abban a körzetben lehetett, ahol az énekesnő lakik...

– Hoppá! Miért nem evvel kezdted!? Nézz utána, magához tért-e már a nő!

A Szent Katalin kórház impozáns épület volt, tetején óriási Napkereszt hirdette Liannen hatalmát. A legfelső emeleten, egy luxusszobában ápolták Roxána Gauvicsot, de ez a szoba már üres volt.

– Nem értem! Fel nem foghatom, hogy történhetett ez! – kárált az ügyeletes doktornő. – Annyi fájdalomcsillapítót és nyugtatót tömtünk bele, hogy semmiképpen sem távozhatott a saját lábán.

– Megtekinthetném a leleteit? – kérdezte Ed.

– Hát éppen ez az! – kiabált hisztérikusan a nő. – Min-



den eltűnt! Nemcsak a leletek – minden! Mintha ez a nő sohasem lett volna a kórházban!

– A szobában lévő biztonsági kamerák is tönkrementek. – vette át a szót egy fiatalabb, higgadtabb ápoló. – De a folyosón elhelyezett kamerák sem vettek föl semmit. Nem távozhatott innen, csak repülve... pontosabban még úgy sem, mert akkor az utcán ezrek látták volna! A főtérre nyílik az ablak... Ez a nő egyszerűen köddé vált!

Ed a társához fordult:

– Nézzünk körül... a forma kedvéért. Te az északi szárnyat derítsd fel, én a déliben nézek szét. Az aulában találkozzunk!

Nem jött válasz, de nem is számított rá, habozás nélkül elindult a folyosón, miként a társa. Érdeklődve szemlélte a nyüzsgő tömeget. Filmesekek lökdösődtek csendőrökkel és orvosokkal. Szerencsére ő annyira színtelen ember volt, hogy senki sem állította meg, senki sem dugott az orra alá mikrofont, így némi küszködés után átverekedett magát rajtuk. Még látta Samet távolodni az ellenkező irányban, aztán fellépett a mozgójárdára, amely az

épület déli szárnya felé gördítette. A liftek előtt habozott egy kicsit, de itt is akkora sor állt, hogy úgy döntött, hagyja magát tovább szállítani a lépcsőig. Amikor azonban az utolsó lift előtt haladt el, valaki hatalmasat taszított rajta hátulról. Ahogy az egyensúlyát próbálta visszanyerni, a kezébe csúszott valami. Nem volt ideje megnézni, mi az, térdre esett. Villámgyorsan megfordult, de a mozgójárda továbbgördült vele. Csupa kárörvendő arc figyelte, képtelen volt megállapítani, ki lökhetette fel, és azt is sejtette, hogy semmiképpen nem tudná kideríteni – a nagy tolokodásban minden percben történhetett ilyesmi.

A lépcsőnél lelépett a hatalmas felületi feszültségű folyadékból készült járdáról, majd lefelé lépegetve a lépcsőfokokon óvatosan megnézte a kezébe csuszátott apró tárgyat. Egy műanyag csekk-kártya volt, rajta egy pontos kézzel felvésett felirat: „Tíz perc múlva a Thaf Mender téréren. Egyedül, vagy nem lesz randevű. Roxána.”

Ed a csuklójára pillantott, majd a szájához emelte az órába épített mikrofont.

– Sam? Maradj! Ha fél óra múlva nem vagyok itt, keress meg.

Gyorsan visszaszaladt a lifthez, közben előhalászta az igazolványát.

– Ed Santer őrnagy, titkosrendőrség!

Kihasználva a tömeg pillanatnyi döbbenetét, utat tört magának, megnyomta a földszintre vezető gombot, és a lehető legnagyobb sebességre kapcsolta az antigravitációs liftet.

Amikor a térre ért, kiugrott a légisiklóból, és hagyta, hogy a robotpilóta elszálljon vele a parkolóhoz. Kutatóan körülnézett, de hosszú másodpercekbe telt, mire észrevette célpontját: a nő a szökőkút közelében ült egy padon, de annyira máshogy nézett ki, mint ahogy a koncentrált készült felvételeken látta... Mind derékig érő lángszínű haja, mind napbarnított bőre igazának tűnt, de sugárzó kék szemei is...

Ed megrázkódott; észbe jutott, hátha csapdába csalják. De aztán a testét védő láthatatlan pajzsra gondolt – mely nemcsak sebezhetlenné tette a hagyományos fémlovedékes és a sugárfegyverekkel szemben, de óvta a tűztől és fagytól is – kicsit megnyugodott. Aztán ismét Roxánára nézett, és megállapította, hogy soha életében nem látott még szebb nőt. Próbálta az észbe vénsni, hogy alighanem egy veszedelmes gonosztevével áll szemben, de nehezen ment. Különben is: az ártatlanság vélelme!

Maga sem tudta, hogy került a csinos kis kék kosztümöt viselő lány mellé, de gyorsan leült a padra, illő távolságban. Roxána bájosan rámosolygott:

– Azt hiszed, gonosztevé vagyok? „Veszedelmes gonosztevé”... Ed, kedves, drága Ed! Be fogom bizonyítani, hogy tévedsz! Még csecsemő voltam, amikor ezek a mocskos idegenek kiirtották az egész családomat... Ugye, megérted engem? Szükségem lenne a támogatásodra! Ugye, segítesz nekem?

...Hát lehetett ezeknek a tűzlánggal sugárzó gyönyörű szemeknek nemet mondani?!...

Ed határozott léptekkel, üdvözült mosollyal az arcán már a kormányzópalota lépcsőjét taposta, amikor Sam mellé lépett.

– Ne haragudj. – mondta, és mielőtt a férfi bármit is tehetett volna, a tarkójára tette a kezét. Nem engedte, hogy összeessen: beemelte a mellette lebegő siklóba.

Roxána háza kívülről a szokásos előkelő-sznob villának tűnt, de belülről valóságos erődtítmény volt. Még Sam is sokkal óvatosabb volt a szokásosnál, ahogy befelé futott; testével itt-ott csikokra szaggatta a levegőben megülő különös füstöt. Az egyik saroknál néhány öröbrot támadt rá – egyetlen gömbvillámmal leterítette őket. Ezen az egy incidensen kívül halálos csönd honolt a házban, de Sam nem is csodálkozott ezen: akik a védelmi berendezéseket készítették, nem számítottak hozzá hasonló hivatlan látogatóra.

Ismét átlépte egy ájult férfi testét, majd egy hatalmas páncélajtóhoz ért, amely szemlátomást valami nagy titkot rejtett, mert föl volt szerelve minden lehetséges óvintézkedéssel és csapdával. Sam néhány másodpercig tanulmányozta az ajtónyitó-berendezést, mégis, mivel sietnie kellett, meglehetősen radikális megoldáshoz folyamodott: egy újabb gömbvillámmal szénné égette a szerkezet vezetőkeit. Halálos gáz ömlött a folyosóra, és néhány ádáz lézersugár is szertefoszlott a testét védelmező láthatatlan páncélon – de az ajtó kinyílt.

És ekkor Sam egyenesen Roxána Gauvics szemeibe nézhetett, de egy csöpp elégedettséget sem érzett a szürke szemekben tükröződő meglepetés láttán.

– Ed? – hebegte a lány. – De hát... hogyan? A bioérzékelők... A szolgáim...

Roxána hamar megszabadult a kezdeti rémülettől, megrázta lenszöke haját és kihúzta magát. Szemei valósággal izzottak...

– Alulbecsültem a képességeidet! De hogy is szállhatnál velem szembe, velem, a halál kertészével?! Pusztulj, szálnalmas rabszolgá!

...és Sam szinte érezte a levegőben az iszonyatos erejű mentális támadás súlyát, amely azonban reá természetesen teljesen hatástalan maradt. Megrázta a fejét.

– A nevem Sam, és biológiai agy hiányában immunis vagyok a bűbájokra... – a robot hangjában szomorúság csengett, ám hirtelen valami megreccsent a belsejében, és Sam tudta, hogy a lány pszichokinetikussal támadással kísérletezik. Ám króm-vanádium ötvözetű váza, valamint az archeosámánok által behelyezett, általa is ismeretlen anyagok ez ellen is védetté tették. Ismét csak megrázta a fejét.

– Ez így nem fog menni. Add meg magad, kérek.

A lány arcán mély gyűlölet tükröződött:

– Ti, és a nyomorult elfajzott idegenek tettétek tönkre

a világunkat! De én nem vagyok ostoba, és ismerem a törvényeket: senki sem tartóztathat le android!

– *Le* nem, ez igaz... de *fel* igen. És én már riasztottam a helyi csendőrséget.

– Átkozott! Nyomorult gépagyú! – Roxána kétségbeesetten kutatta a menekülés lehetőségét, de a robot szenvtelen hangon ismét beszélni kezdett.

– Sajnálattal kell közölnöm, hogy ebben a szobában két android van. Az egyik én vagyok. Te vagy a másik.

– Micsoda?! Hogy merészeled, te... te... te robot! – a nő hangja egyre hisztérikusabbá vált.

Sam lassú mozdulattal szétkergetett egyet a szobában úszkáló füstpamacsok közé.

– Mielőtt bejöttem ide, olyan kábító gázt lőttem az épületbe, amittől minden élőlény eszméletét veszti. Rajtad sincs gázmaszk...

Roxána megdermedt a döbbenettől, Sam pedig folytatta.

– Most a gyermekkorodra gondolsz? A szüleidre? Utánanéztam az adatbázisban a Gauvics családnak. Valóban egy merénylet ártatlan áldozatai lettek, de ott a pici Roxána Gauvics is elhunyt. És ez a tragédia alig nyolc éve történt...

A lány kifejezéstelen arccal lerogyott egy fotelbe, Sam folytatta a monológját.

– Hallottál már az A-2-es androidokról? Valami hasonló vagy te is. De azt hiszem, sokkal fejlettebb vagy nálunk... És a fantasztikus psi-képességeid... Anton-kő talán? Bár mindenki azt mondja, hogy ez csak mese, de hogyan magyarázható máshogy, hogy egy androidnak ilyen adottságai vannak? Ráadásul olyan erősek, hogy egy élőlény agya nem is tudná elviselni azokat... Egész tömegeket voltál képes befolyásolni! Minden szemtanú elhitte, hogy egy ismeretlen, jellegtelen férfi dobta a színpadra a



bombát... és az előző merényleteknél is tökéletes sikerrel tüntetted el a nyomokat! Egy robot, amelybe halálosan beleszeretnek az „érező lények”! Micsoda hihetetlen hatalom! Honnan származhat? Kiktől kaptál segítséget? Utasításokat? Kinek lehetett érdeke ez a zűrzavar?

– Az arcába húzta a csuklyáját... – motyogta a lány megtörtén.

– És a rendszeren kívülről jöttek az üzenetek, ugye? – kérdezte Sam, de ekkor egy halk pittyenés hallatszott Roxána testéből, majd felhangzott egy géphang: „Önmegsemmisítési folyamat befejeződött.”

Sam villámgyorsan az ajtó felé vetődött, de már sohasem érte el azt.

Ed a kórházban tért magához, iszonyatosan fájta a feje. Ahogy felnézett, látta, hogy egy öltönyös férfi hajol fölé. Felismerte: az egyik államtitkár.

– Gratulálok, Santer ezredes! Megoldotta az ügyet... úgy tűnik. Legalábbis Roxána Gauvics halála óta megszűntek a merényletek, és ez egybevág a bizonyítékokkal. A terroristanő nyomorult szolgálóinak természetesen kitöröl-tük az agyát, és azóta már egy bányában rohadnak...

A férfi vigyora undorító volt, és Ed nem értett semmit, de igazából nem is érdekelte a dolog. A feje majd szétszakadt...

– Sam hol van? – kérdezte egy pár másodperc múlva.

– Az androidra gondol? – mondta édeskés hivatalnok-mosollyal az államtitkár. – Megsemmisült a Gauvics villa pusztulásakor. De ne aggódjon! Egy éven belül üzembe helyeznek egy újat. Piszkosul drága dolog... de bánja kánya, egy kis költségvetés-átcsoportosítást igazán megért az ügy!

A politikus elégedetten dörzsölgette kezeit. A kormány a helyén maradt, így az ő zsíros állása is megmaradt, neki ez volt a lényeg – az elpusztult életek csöppet sem érdekelték.

– Most mennem kell, millió dolgom van. Maga meg pihenjen még egy kicsit! Ha ugyan kilenc és fél hét kóma után van még hozzá kedve! – kedélyeskedett az államtitkár, és a következő pillanatban valóban távozott is, Ed őszinte örömére.

A nyomozó nem törődött a körülötte ide-oda gördülő orvosi robottal, kibámult az ablakon. Hamarosan utána-néz, hogy mi is történt igazából... Nem nagyon sajnálta társának elvesztését: az új robot biztosan ugyanolyan használható lesz. Roxánára gondolt. A parancs ott lüktetett az agyában. Ő gond nélkül bejuthat a kormányzópa-lotába, és akkor...

– Akkor megkapod a méltó búcsúajándékot, Tűzláng-gal Sugárzó!

Boldogan elmosolyodott, és máris csökkent a fejében a jéghideg fájdalom.

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! Lapok felvásárlása készpénzért vagy bizományba.
- A telefonos megrendeléseket postai utánvétellel elküldjük, és az árból 10%-ot engedünk!
- Nálunk játszatsz a legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alex, Sass Tamás, Kis Borsó Csaba.

Új címünk: 1053 Budapest,
Kossuth Lajos u. 14–16.
(Az udvarban,
a félemeleten vagyunk.)
Tel.: 317-65-82, 06-30-919-4066

sci-fi és
fantasy
regények

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

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

Ha meglátogatsz
minket és 500 Ft
felett vásárolsz,
ajándékot kapsz.



STATISZTIKA A ZARG BÁZISOKRÓL

1999. szeptember 2.

A júliusi Krónikában közölt, zarg bázisokról szóló cikkhez még nem volt értelme statisztikákat közölni, mivel túl kevés idő telt el az új bázisokfelépülése óta, de most pótoljuk az elmaradt adatokat. Csak azok a karakterek szerepelnek itt, akik léptek az elmúlt 90 napban, azonban még így sem sikerült teljesen kiküszöbölni azokat, akik a régi bázisokba is bombáztak, és azóta is kinn vannak a külső szektorokban. Valószínűleg az érintett 60-70 karakterből csupán 3-4 ilyen van, de ez elég volt ahhoz, hogy pár rendszerben „érdekessé” tegye a statisztikát.

1. INFRETO RENDSZER

Össz bombázás: 22251
 Bombáztak: 8-an
 Lettek: 11-en
 Legtöbb bombázás: 8637 1902 Painmaker
 Legtöbb lelített zarg: 48 1902 Painmaker
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 4 2269 Csúcs ez az érzés

2. TROPINA RENDSZER

Össz bombázás: 8971
 Bombáztak: 9-en
 Lettek: 9-en
 Legtöbb bombázás: 2180 1403 Rokkant Bálnavadász
 Legtöbb lelített zarg: 17 2111 Salix Alba
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 2 2111 Salix Alba

3. EXTOS RENDSZER

Össz bombázás: 4546
 Bombáztak: 5-en
 Lettek: 12-en
 Legtöbb bombázás: 1767 4734 Dark Destiny
 Legtöbb lelített zarg: 181 1775 Fusion Firespider
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 6 1469 Ézüst Vadász

4. BROPEA RENDSZER

Össz bombázás: 10022
 Bombáztak: 7-en
 Lettek: 10-en
 Legtöbb bombázás: 2776 1919 Bosszúvagy
 Legtöbb lelített zarg: 28 1919 Bosszúvagy
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 2 5086 Szűrő Láng

5. COGALIA RENDSZER

Össz bombázás: 6236
 Bombáztak: 5-en
 Lettek: 6-an
 Legtöbb bombázás: 3286 2952 Bajoran Galaxy
 Legtöbb lelített zarg: 17 2799 Golden Bark
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 3 2952 Bajoran Galaxy

6. HECTICA RENDSZER

Össz bombázás: 0
 Bombáztak: 0
 Lettek: 0
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 1 3113 Zsuppogó Krampács

7. FORMATO I RENDSZER

Össz bombázás: 5122
 Bombáztak: 5-en
 Lettek: 9-en
 Legtöbb bombázás: 1977 4607 Nemesis
 Legtöbb lelített zarg: 22 2606 Crystal Star
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 6 2606 Crystal Star

A LEGTÖBBET BOMBÁZTAK:

Név	szektor	bomba
1 1902 Painmaker	1	8637
2 3918 Sic' Reality	1	5064
3 5085 Pippoman	9	3940
4 2952 Bajoran Galaxy	5	3286
5 4828 Immortal Starlight	1	3237
6 1407 Bortáska	8	3223
7 1919 Bosszúvagy	4	2776
8 5086 Szűrő Láng	4	2302
9 1403 Rokkant Bálnavadász	2	2180
10 4031 Egboit Királynője	2	2102
11 4607 Nemesis	7	1977
12 4734 Dark Destiny	3	1767
13 1375 Lafetta Gnomon	1	1694
14 2648 Csyreg Zrög	4	1637
15 3132 Szuka Bokrok BARKÁSA	2	1547
16 2606 Crystal Star	7	1492
17 2269 Csúcs ez az érzés	1	1306
18 1150 Event Horizon	8	1273
19 1135 Hazai Föld	2	1233
20 3339 Káosz Angyala	4	1155
21 4191 Cilamila	7	1112
22 4399 Blinkfather	8	1075
23 4352 Félvezett Bóbita	2	1025
24 1160 Hiúz	3	1017
25 2799 Golden Bark	5	999
26 2544 Kobor	8	979
27 2605 Dömpike	5	958
28 3311 Das Boot	4	949
29 4959 Vizespalack	4	941
30 2943 Tyridium MG-03	9	938
31 2348 Hajnali Ébredés	1	929
32 2286 Genestealer	9	825
33 1240 Legba	5	820

8. FORMATO II RENDSZER

Össz bombázás: 6755
 Bombáztak: 6-an
 Lettek: 14-en
 Legtöbb bombázás: 3223 1407 Bortáska
 Legtöbb lelített zarg: 70 4781 Shariot
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 3 4781 Shariot

9. FORMATO III RENDSZER

Össz bombázás: 6098
 Bombáztak: 5-en
 Lettek: 6-an
 Legtöbb bombázás: 72 5085 Pippoman
 Legtöbb lelített zarg: 72 2286 Genestealer
 Legtöbb átvett Giga-Beam: 3 2286 Genestealer

BÁZISNÁL LEGTÖBB ZARGOT KILOTT:

Név	szektor	zarg	szektor	zarg
1 1775 Fusion Firespider	3	181	18 1471 Blood Angel	8 19
2 2286 Genestealer	9	72	19 2348 Hajnali Ébredés	1 18
3 4781 Shariot	8	70	20 3512 Légyiszok	8 18
4 5085 Pippoman	9	68	21 4765 Eztkapdkitehülezarg	8 18
5 3263 Maxim	3	58	22 4734 Dark Destiny	3 17
1 1902 Painmaker	1	48	23 2799 Golden Bark	5 17
2 3918 Sic' Reality	1	42	24 2111 Salix Alba	2 17
3 4270 Ciclon III	8	42	25 5086 Szűrő Láng	4 16
4 1614 Steel Paw	3	30	26 3983 Miénk a Balkon	1 16
5 1919 Bosszúvagy	4	28	27 2974 Onedin Line	7 16
6 1519 Novamacska VI	9	28	28 2952 Bajoran Galaxy	5 15
7 4828 Immortal Starlight	1	27	29 4880 Salix Alba II	2 15
8 4399 Blinkfather	8	26	30 3146 Tiamat	3 15
9 1160 Hiúz	3	26	31 2670 Imperial Fist	8 14
10 1407 Bortáska	8	23	32 4250 Predator	9 12
11 2648 Csyreg Zrög	4	23	33 3339 Káosz Angyala	4 11
12 4959 Vizespalack	4	23	34 2544 Kobor	8 11
13 2606 Crystal Star	7	22	35 3182 Csuvas-trrg	7 11
14 2943 Tyridium MG-03	9	20	36 2269 Csúcs ez az érzés	1 10
15 1119 Deep Umbra Dancer	4	20	37 4191 Cilamila	7 10
16 2926 Szójuz2040	3	20	38 4447 Todenkopf	9 10
17 1150 Event Horizon	8	19	39 1999 Dream	8 10

TÁRGYAK

a KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

Most induló cikksorozatunkkal egy alapos áttekintést szeretnénk nyújtani a játékosok számára a KG világában található használati eszközökről. Hosszú ideje már, hogy statisztikákat közöltünk volna a tárgyakról, most pótoljuk ezt a hiányosságot. A cikksorozat első részében a hajókra felszerelhető nem fegyver jellegű tárgyakról lesz szó. A második rész értelemszerűen a nehezégyverzetet tárgyalja majd, míg a harmadik, befejező cikk a használati tárgyakat és űrhajókat veszi górcső alá.

Egy űrhajó felszerelésének egyik alapvető fontosságú szempontja az energiatermelés elegendősége. Még az 1-2 körös villámgyors csatákra építő mesterlövészek sem engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy elfeledkezzenek a reaktorokról. Az ellenfél ugyanis általában nem habozik visszalőni és – felháborító módon – eltalálni hajónkat. A találatokat semlegesíthetik a pajzsok, de közhírt tény, hogy energiaéhségük szinte csillapíthatatlan. Így amikor egy kapitány megtervezi hajójának profilját, alaposan megfontolja, melyik típust válassza.

Az egyes agyú hajók kapitányai 4 reaktortípus közül választhatnak, számukra talán az Atlas a leginkább gazdaságos megoldás. Aki a kettes agyú hajókra választana reaktort, annak már nehezebb döntést hoznia: a Samson több energiát ad, de a Mjölñir csak fele annyi panelt vesz igénybe. Mindenesetre igaz, hogy e két reaktor olyan jól sikerült gyártmány, hogy nem egy hármás agyú hajón is találkozni velük. A Mjölñir különösen jól használható együtt a Scorpion Lightning-al, ami megfelelően nagy raktérrel rendelkezik, viszont a panelján kell a hely más számára. Egy vadiúj Spark boldog tulajdonosa persze nem sokat habozik: gyorsan felrak négy-öt Pers CR reaktort és vidáman szétlővi a kötözködőket. A szeaktort váltott kapitányok számára új lehetőségeket teremt az energiátárolók megjelenése: bizonyos raktér feláldozása árán hatalmas energiátöbblettel kezdi az űrhajó mindegyik csatát. Ha mindehhez hozzávesszük az Ural reaktorcsalád technológiáját, akár egy KUKA H-1 is erőművé alakítható át. Az archeodronok által képviselt tudás és technológia egyenlőre még csak az energiátárolók megjelenésében nyilvánult meg, és remélhetőleg nincs messze az az idő, amikor jobb generátorok is építhetők segítségükkel.

(A táblázatban a Pow oszlop a reaktor körönként termelt energiáját jelenti, ugyanez az érték energiátároló esetén a plusz kezdeti energiát adja meg.)

A reaktoroknál említettük a pajzsokat, mint a védelem legfontosabb eszközeit. Ezek választékát csak a fegyverek műlják felül, de ne feledjük, hogy számos pajzs többféle védelmet is ellát. Az egyszerűbb (egyes és kettes) agyú hajók kapitányai kilencféle pajzsból és kétféle rakétaelhárító közül választhatnak. A pajzsok közül kető mindenképp megérdemli a figyelmet: a Guardian és a Starmour. Mindekető viszonylag új fejlesztés eredménye és képességeik alapján jóval magasabb besorolású társaikkal is felveszik a versenyt. Egyetlen nagy hátrányuk az, hogy felszerelésük karakteret is igényel. Fejlettebb agyú hajók esetén a választék jelentősen kibővül, és a kellemetlen fegyverekkel rendelkező ellenfelek miatt új védelmi funkciókat betöltő pajzsokkal találkozhatunk. A fotonpajzsok közül a kereskedelmi forgalomban sajnos csak kevés forog, aki ilyenre vágyik vagy be kell hogy érje egy Deflektorral, vagy más úton szerezzen egyet. Az ionpajzsok választéka is ilyen szegényes, mutatva, hogy a fejlesztés szinte már csak a multifunkciós pajzsok irányába halad. Az egyetlen említésre érdemes Lazurit I. ionpajzs azzal emelkedik ki társai közül, hogy megfelelő védelmet tud biztosítani a roppant kellemetlen ionbénítás ellen.

A többféle védelmet ellátó pajzsok kereskedelmi forgalomban csak elvétve kaphatók, jobbára haditettekért juthat hozzá a szerencsés egy-egy példányhoz. A klánok is birtokolnak néhány jól sikerült fejlesztést – Dark Eagle, Granitta, Freedom –, hogy csak a legalapvetőbbeket

említsük. Klántárgyakhoz persze csak hosszú és fáradtságos úton juthatunk, ennél jóval gyorsabb – és veszélyesebb – lehetőségek is vannak. A Gollam és Oronikos szektorokban a zarg blokadok rombolását a Birodalom a Delaware pajzssal jutalmazza. E miniatűr remekmű a maga kategóriájában szinte már felülmúlhatatlan, kár, hogy csak hatos agyú hajókra szerelhető. A mezon csilagbázist védő hajókat irtó kapitányok jutalma egy-egy Fulmour, kis társához méltó paraméterekkel. A plazmafegyverek elleni védelem még gyerekcipőben jár, remélhetőleg a fejlesztőmérnökök hamarosan előrukkolnak valami meglepővel...

Rakéták ellen már kisebb választékból szemezgethetünk, a W+S Antimiss még most is felülmúlhatatlanul uralja a piacot. A Red Ring Antimiss kiváló paraméterei egyértelművé teszik a cserét – a Bíborrend klán tagjai számára. A Mistral termécsalád példányaiból többet is használhatunk egy űrhajón, de ez nagyban csökkenti a panelméretet. Ezt azonban senki sem vállalja, így a cég lassan eltűnik a süllyesztőben. A pajzsbombantó, anti-anyag-fegyverek ellen jelenleg szinte semmilyen egyszerű védelem nem létezik – a Zabirt csak néhány kiváltságos birtokolja –, így az ilyen fegyvert használó hajókat célszerű a lehető leghamarabb leszedni. A Nukleon energiaihé a Purple Darkness védelmét képezi, csak egy ilyen kaliberű hajó engedheti meg magának, hogy ennyi panelt elhasználjon egy ilyen – látszólag felesleges – védelmi rendszerre.

(A táblázatban az E a körönként elhasznált energiát jelenti találatonként. Például: egy hajón két Troxx 4.2 pajzs van. Egy körben a hajót eltalálja egy lézerágyú, két fotonágyú és egy ionágyú, darabonként 8, 3, 5, 4-et sebezve. A két pajzs összesen 4-et csökkent minden találaton, működésenként 6 energiáért. Összesen $2 \times 4 \times 6 = 48$ energiát emésztenek fel a harci körben és a találatokat 4, 0, 1, 0-ra csökkentik. Az antianyag ellen a védelmet százaléokban kell számolni, ugyanez vonatkozik a rakéták és az ionfegyverek oszlopára is.)

Minden kapitány előbb-utóbb szembesül az egy konténeres átrakodási mérethatár korlátaival és felmerül benne az ötlet egy nagyobb zsilip vásárlásának lehetősége. Szerencsére a zsilipek nem túl bonyolult eszközök, szinte minden hajótípushoz felhasználhatóak. A térgörbítés technológia elterjedése óta méretük sem olyan iszonyatosan nagy, bár még most is csak számos tárgy leszerelése árán lehet üzembehelyezni bármelyiküket. Kis méretének és viszonylag jó áteresztőképességének köszönhetően hosszú ideig a Kroken Plusz volt a favorit, ezt most felváltani látszik a Telon család TG sorozata. Remélhetőleg a Kroken válaszlépése nem késik sokáig...

A speciális kiegészítők a különleges célfeladatokat szolgálják, ezekből bőséges választék áll a kísérletező kedvűek részére. Elfogók, elfogózavarók, hiperhajtóművek, leszállóegységek, álcázók, detektorok: ez mind-mind kiegészítő egység. Jellemzőjük, hogy vagy csökkentik valaminek a TVP költségét, vagy hatékonyabbá tesznek valamit a hajón. A leszállóegységekkel a lakatlan bolygók felderítése is megvalósítható, persze csak megfelelően magas leszállás szakértelemmel. Meghibásodásuk esélyét csökkenti a pilóta tudása, és a navigátornak nem kell minden leszállás után hosszasan javítania. A nagy szállítványozó kereskedők kedvencei a hiperhajtóművek: segítségükkel nagyobb távolság érhető el kisebb költséggel. A kereskedelmi forgalomban kapható Kront Gamma hiperhajtómű talán a legjobb választás közülük, mind ára, mind teljesítménye kiváló, valamint már egy hármas agyú hajóra is felszerelhető. Az archeosámánok keze munkáját dicséri a – viszonylag könnyen összerakható – Shoerer céldradar, ami eggyel növeli a fegyverek pontosságát. A harci klánok ajándéktárgyai (Adian manővervezérlő, Ar'themis céldradar) még ezen is túlszarnak, persze alaposan meg kell szolgálni értük. A King jr. az ellenkolonizációt végigcsinálók jutalma, minden kalózbeállítottaságú kapitány álma. Az Ariadne megjelenésével viszont a vadászok kaptak hasonló eszközt a kezükbe, ezzel is bizonyítva a régi igazságot: A fejlődésnek nincsenek határai!

RADECZKI CSONGOR

MEGJEGYZÉSEK A TÁBLÁZATOKHOZ

A hatásfok:

- ha legalább 10: a tárgy hatékonyságát jelenti százalékban,
- ha 1 vagy 2 – a javulás számértéke.

A KF a felszerelés TVP költsége

A HP+ a plusz hiperszint, a TVP a hiperugráskor megspórolható tevékenységpont.

A % az adott tárgy százalékos hatékonysága, leszállóegységnél a szükséges minimális leszállás képesség.

PAJZSOK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Raktér	Ár	Energia	L F I P	A	Rak.%	Ion%
023	Turtle Plus pajzs	1	4	2	0	1200	3	1 0 0 0	0	0	0
028	EnergAdsorb pajzs	0	3	2	0	600	4	1 0 0 0	0	0	0
034	Hartling pajzs	1	5	3	0	1500	7	2 0 0 0	0	0	0
035	Webber pajzs	1	3	1	0	2000	4	1 0 0 0	0	0	0
036	Thorus pajzs	2	4	2	0	3400	2	1 0 0 0	0	0	0
037	Magnetic X2 pajzs	3	5	2	0	3900	5	2 0 0 0	0	0	0
038	Vulcano Absorb pajzs	2	7	4	0	4800	7	3 0 0 0	0	0	0
092	Magma Negx pajzs	3	5	3	0	5000	4	2 0 0 0	0	0	0
165	Trox F2 pajzs	2	5	3	0	20000	4	0 2 0 0	0	0	0
166	Trox MLF pajzs	3	4	2	0	25000	3	1 1 0 0	0	0	0
202	Aztec pajzs	4	3	3	0	22000	3	2 0 0 0	0	0	0
203	Muran pajzs	4	4	4	0	32000	5	3 0 0 0	0	0	0
204	Mistral I elhárító	4	2	2	0	19000	2	0 0 0 0	0	20	0
205	Barricade pajzs	5	2	2	0	38000	4	2 0 0 0	0	0	0
206	Harlem pajzs	5	3	3	0	55000	5	3 0 0 0	0	0	0
207	Deflektor fotonpajzs	5	3	3	0	55000	4	0 2 0 0	0	0	0
208	Mistral II elhárító	5	2	2	0	34000	2	0 0 0 0	0	25	0
224	Mistral A Pro pajzs	1	4	4	0	3500	1	0 0 0 0	0	15	0
225	W+S Antimiss pajzs	1	8	3	7	4500	0	0 0 0 0	0	90	0
226	Aztec 6 MLF pajzs	5	3	3	0	90000	6	3 2 0 0	0	0	0
227	L-ION-EL Dark pajzs	5	4	4	0	80000	5	0 0 3 0	0	0	10
228	Trox 4.2 Full pajzs	4	4	2	0	120000	6	2 2 2 0	0	0	0
243	Moraus I lézerpajzs	6	2	2	0	70000	5	3 0 0 0	0	0	0
244	Ufator fotonpajzs	6	4	2	0	65000	5	0 3 0 0	0	0	0
245	Moraus II lézerpajzs	6	2	1	0	72000	5	2 0 0 0	0	0	0
246	Torinel lézer-foton pajzs	6	3	3	0	98000	6	3 2 0 0	0	0	0
285	Lazurit I ionpajzs	6	4	4	0	76000	5	0 0 2 0	0	0	25
286	MIB Factor-6 ionpajzs	6	2	2	0	65000	2	0 0 1 0	0	0	0
295	Dark Eagle pajzs	4	3	2	0	80000	8	3 3 2 0	0	0	0
297	Red Ring Antimiss pajzs	5	5	1	4	75000	0	0 0 0 0	0	85	0
303	Guardian pajzs	1	6	3	1	25000	5	3 0 0 0	0	0	0
305	Starmour pajzs	2	5	2	1	35000	5	3 0 0 0	0	0	0
307	Fortress antimiss pajzs	3	5	2	4	40000	0	0 0 0 0	0	80	0
315	Castle MLF pajzs	4	3	3	0	70000	7	3 3 0 0	0	0	0
316	Paxx 1.0 Full pajzs	5	3	2	0	130000	5	3 3 2 0	0	0	0
320	Nukleon energiahéj	7	10	7	0	950000	0	0 0 0 0	50	0	0
344	Delaware pajzs	6	3	1	0	80000	3	1 1 1 0	0	0	0
346	Fulmour pajzs	6	4	2	0	110000	6	2 2 2 1	0	0	0
486	Paxx 2.0 Megafull pajzs	6	3	2	0	150000	5	3 3 3 1	0	0	0
516	Zabir energiahéj	5	4	3	1	150000	3	0 0 0 0	30	0	0
531	Granitta pajzs	5	3	2	0	85000	7	3 3 2 0	0	0	0
532	Freedom pajzs	5	3	2	0	90000	7	2 3 3 0	0	0	0

ZSILIPÉK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Raktér	Ár	Zsilip méret	Kész.idő
19	Ytorg zsilip	1	10	4	6	3000	3	2
27	Kroken Plusz zsilip	2	7	3	4	5000	3	3
29	Ytorg Maxi zsilip	1	15	7	8	5000	5	3
31	Kroken zsilip	0	12	5	7	1500	2	3
74	Kroken maxi zsilip	1	18	8	10	7000	8	2
75	Telon DS zsilip	1	12	6	6	9000	5	3
216	Telon TG-1 zsilip	1	8	4	4	15000	5	3
217	Telon TG-2 zsilip	1	10	5	5	22000	7	3
248	Norhalt NT zsilip	1	16	8	8	30000	15	5

GENERÁTOROK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Raktér	Ár	Energia	Kész.idő
017	Burn-féle Power reaktor	0	8	2	5	650	2	1
042	Burn-Flux P2 reaktor	1	10	2	6	1200	4	2
043	BFP3 Next Generation reaktor	1	9	1	8	2000	3	2
044	Atlas reaktor	1	8	2	5	2800	5	2
045	Samson generátor	2	7	2	4	5600	7	2
046	Mjólnir reaktor	2	9	1	7	7000	6	3
047	NeoTech Sol reaktor	3	10	2	6	12000	9	3
091	Pers CR reaktor	3	7	2	4	12000	8	3
209	Apolló I generátor	4	9	2	8	24000	12	2
210	Helios reaktor	4	5	2	4	33000	9	2
211	Ural T34 reaktor	4	12	1	12	27000	12	2
212	Edocell energiatároló	4	15	0	15	44000	30	3
213	Mars generátor	5	4	3	2	41000	10	3
214	Ural T54 reaktor	5	11	1	10	36000	12	3
215	Emocell energiatároló	5	12	0	12	51000	30	3
250	Ural T74 reaktor	6	9	1	8	62000	12	3
251	Pluto generátor	6	4	2	3	75000	10	3
308	Power I energiatároló	1	1	0	1	55000	12	2
309	Power II energiatároló	3	1	0	1	120000	18	3
310	Power III energiatároló	5	1	0	1	300000	24	4
325.	Tesla reaktor	5	7	3	5	49000	15	3
513	Suxron energiatároló	5	2	0	2	200000	20	3

EGYÉB FELSZERELÉSEK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Raktér	Ár	Pont.	KF	HP+	TVP	%
18	Mige HLO	2	7	3	3	12000	80	0	0	0	0
30	Therapy HLO	1	4	2	2	2000	50	0	0	0	0
64	Crystal HLO	1	7	3	3	8000	70	0	0	0	0
73	Voyager leszállóegység	1	10	8	0	12000	70	10	0	0	6
78	Yuggon HLO	3	5	2	2	16000	80	0	0	0	0
82	Amati V1 hiperhajtómű	1	7	6	0	4000	0	0	0	5	0
83	Amati V2 hiperhajtómű	2	6	5	0	7000	0	0	0	5	0
84	Amati V3 hiperhajtómű	3	6	4	0	10000	0	0	1	5	0
93	Herepium detektor	2	2	2	0	3000	10	5	0	0	1
112	Ruffin féle radarzavaró	2	5	2	2	20000	70	5	0	0	0
114	Shin Shai V1 hiperhajtómű	1	5	3	0	10000	0	5	0	10	0
119	Voyager becsapódásgátló	1	1	1	0	1500	0	5	0	0	3
137	Carelius Agrippus bomba	1	1	1	0	1000	0	0	0	0	0
138	Carelius Brutus bomba	2	1	1	0	2000	0	0	0	0	0
139	Carelius Ceasar bomba	3	1	1	0	3000	0	0	0	0	0
163	Kront Omega hiperhajtómű	3	4	2	0	40000	0	5	2	10	0
164	Syrius álcázóberendezés	2	5	2	2	25000	0	0	0	0	10
167	VVS3 leszállóegység	3	6	5	0	40000	85	10	0	0	6
168	Ruffin féle elfogó-zavaró	2	2	1	1	30000	20	0	0	0	0
221	Kront Gamma hiperhajtómű	4	4	2	0	22000	0	10	3	10	0
229	Orgonov hajtómű	3	5	2	0	30000	1	0	0	0	0
231	Shoerer célradar	3	2	2	0	30000	1	0	0	0	0
233	Ousser levegőszonda	0	2	1	1	30000	0	5	0	0	0
234	Ousser földszonda	1	2	1	1	20000	0	5	0	0	10
249	Intrepid leszállóegység	6	4	4	0	90000	90	10	0	0	6
296	King jr radarzavaró	3	4	1	1	70000	80	0	0	0	0
312	Falling Bird leszállóegység	0	5	4	0	50000	80	10	0	0	5
339	Kaméleon álcázó	4	3	1	1	50000	0	0	0	0	20
345	Ar'themis célradar	5	2	1	0	60000	2	0	0	0	20
347	Adian manővervezérlő	5	2	2	0	75000	2	0	0	0	10
348	Torso G-3 hiperhajtómű	5	2	2	0	50000	0	10	3	12	0
493	FSTech A1 álcázóberendezés	4	3	2	2	80000	0	0	0	0	0
506	Ariadne radarzavaró-elfogó	5	3	1	1	80000	80	0	0	0	0

KG STATISZTIKA – 1999. Szeptember 2.

ARCHEOKOMPONENSEK

Pulzar kristály:	843
Ózium:	650
Coburn szál:	733
Thalapon:	915
Tieberson fókusz:	662
Szupravezető:	747
Benzol plazma:	57
Drikvát:	58
Polyhedron:	73
Roktarit:	81
Everalid-prés:	74
Jammum-tiazol:	71
Legtöbb komponens:	113

SAKÉRTELMEK, RANGOK

kereskedelem:	7
szerecsejének:	19
karizma:	22
pszi:	22
rhajó vezetés:	11
manőverezés:	22
javítás:	16
leszállás:	11
hiperugrás:	17
robotika:	10
programozás:	10
műszaki érzék:	5
kézi fegyverek:	16
nehéz fegyverek:	22
teszteszerzet:	10
elsősegély:	7
gyógyítás:	5
álcázás:	9
szervezetek:	7
felfedezés:	6
idegen technikák:	7
geológia:	6
kereskedő rang:	14
kalóz rang:	15
harci rang:	24

LEGTÖBB...

elszállított menekült:	31020
zarg blokádból kilőtt hajó:	2143
mezón győztesen kilőtt hajó:	504
napcella:	1711
napcella rombolás:	164
hipertérben kilőtt mezón hajó:	82
hipertérbe szállított bomba:	64
energiatovábbító bombázás:	169

HAJÓK

Cyclon Unario:	20 %
Cyclon Spacedog:	2 %
Cyclon Spark:	12 %
Typhoon Warrior:	2 %
Typhoon Soldier:	12 %
Scorpion Sting:	15 %
Scorpion Thunder:	2 %
Scorpion Lightning:	5 %
Cobra Flash:	10 db
Cobra Sun:	2 %
Mercator Alpha:	7 %
Mercator Beta:	13 db
Mercator Gamma:	9 db
Elysium Tanker:	6 db
Elysium Brent:	7 db
Galleon Silver:	2 %
Galleon Gold:	2 %
Olimposz Iliász:	6 db
Olimposz Heraklész:	1 db
K.U.K.A. H-1:	2 %
Fullánk:	10 db
Viharszárny:	14 db
Tűzszék:	6 db
Mongúz:	1 db
Stellarion:	4 db
Csillaglovas:	1 db
Profitvadász:	2 db
Győztes:	3 db
Blackhole:	5 db

EGYÉB JUTALMAK

Giga Beamek:	681
Delaware pajzs:	48
FSTech A1 álcázóberendezés:	11
Fulmour pajzs:	13
Hiplar plazmaágyú:	21
King jr. radarzavaró:	70
Lévegő-A robotrhajó:	2
MIB Ares ionágyú:	361
MIB Harcade lézérágyú:	341
MIB Harcade-pho fotonágyú:	6
MIB Heracles fegyverkapcs.:	27
Makarov I. navigációs chip:	30
VIP Minimal utaskabin:	4
Vircheck mátrixdeck:	22

FAJOK

inszektoid:	5 %
karnoplantusz:	4 %
xeno:	10 %
lucifera:	13 %
cerebrita:	10 %
triciplita:	11 %
ember:	42 %

KLÁNTAGOK (100 KLÁNPONT)

Global Impex:	17
Galactic Trade:	17
Gránitkigyók:	12
Szabad Skorpiók:	14
Bíborrend:	83
Acélsasok:	87

KLÁN RANGOK:

Global Impex:	4/1742
Galactic Trade:	3/1620
Gránitkigyók:	2/782
Szabad Skorpiók:	2/720
Bíborrend:	5/2210
Acélsasok:	4/2140

BELTÉRSZEKTOROK LÉTSÁMA:

Góllam:	45
Oronikos:	29

STATISZTIKÁK

kereskedelmi keret:	4030517
légi győzelmek:	4431
idegen hajók ellen:	3852
zargok ellen:	2945
mezónk ellen:	950
egyéb hajók ellen:	670
kapitányok ellen:	59
földi győzelmek:	467
sikeres kalózkodás:	351
prízus:	65533
hírnév:	16635
összes menekült:	1696192
összes leölt zarg:	333108
összes kalóz:	11381

KLÁNTÁRGYAK

Purplion ionágyú:	57
Dark Eagle pajzs:	57
Torso G-3 hiperhajtómű:	3
Red Ring Antimiss pajzs:	21
Lighting Steel fotonágyú:	20
Adian manővervezérlő:	8
Arthemis céldradar:	7
Ariadne radarzavaró-elfogó:	5
Mallory hajtóműágyú:	25
Magic Box:	4
Parlando protokoll android:	3
Kaméleon álcázó:	9
Aiolosz hajtóműágyú:	7

LELTETT HAJÓK

1	AMO Caesar
1	Halállándzsza
2	AMO Baron
2	Zarg Magmatágitó
2	Kamikaze
5	Szamoráj
5	Dracus Delta
5	Fukar Kufár
6	Scarabeus XV-7
7	Zarg Csillag
8	Dragonstorm
8	Bolhapiac
10	Uhuru X9
15	Hluppert Trade
16	Zarg Térfaló
17	Zarg Torzító
18	AMO Supernova
20	Shin Le Mei
22	Zarg Galaxisugró
24	Hunter
28	AMO Marquese
38	AMO Cavaliere
40	Karvaly XJ35
52	A-94 Mamut I.
68	Merc-Han't
73	A-95 Mamut II.
79	AMO Sakál
80	Leviathan
88	AMO Sánta
90	Zarg Portyázó
93	Sasfiók
107	Havanna Szelleme
108	Lévegő Lajhár
111	Tigris II.
135	Halálos Orca
158	POL-15 Ikarus
146	AZO Tornádó
177	AMO Tigris
186	AMO Sikoly
188	G.T.R.
3	Shin-To Corp.
212	Harpoon Corp.
217	AMO Noble
226	AZO Hiúz
235	AZO Szikra
239	Indián
243	AZO Tánco
280	AZO Sebész
282	Sötét Elfogó
284	AMO Acélpille
287	Héja XJ35



Alaptípus:	Mezon 7-GR
Páncéltaz:	800
Alapenergia:	240+110/kör
Panel:	90
Veszélyességi besorolás:	8
Manőverezőképesség:	10
Méret:	12
Átlagos tűzerő:	132

A peremszektorok kapitányai számára egy ilyen monstrem feltételezése szinte már látványosság számba megy – ha maradnak túlélők akik be tudnak számolni az eseményről. A

Caesar mellett a Big Góliát ártatlan kiscserkésznek tényleg, akik már találkoztak vele, visszasírják a régi szép békés időket...

A monstrem fegyverzetét 8 ágyú alkotja, 2 lézer, 2 ion, 2 plazma és 2 pajzsrobbantó. A lézerek ellen nem sokat számítanak a pajzsaink, ugyanis elemzők szerint az átlagos ténylegük – darabonként! – 31. Nincs az a hajó, ami ekkora ténylegnek ellen tudna állni. Az ionfegyverek bénítási hatásfoka három találatból kétszer bejön. Ez szinte már felesleges, hiszen melyik hajó harcol még a második kör végén? A két plazmaágyú nem túl erős, viszont annál pontosabb. Mindemellett elég gyakran robbolnak valamit a hajón, maradandó sérülést okozva ezzel.

A pajzsrobbantóval már más mezon hadihajókon is találkozhattunk, például az E.C.M.D.E.F.-re is ilyet szereltek fel. Szerencsére ennek kisebb a találati pontossága mint az elemző ágyúké, így van esély elkerülésére.

A Caesar egyetlen gyenge pontját a pajzsok – viszonylagos – hiánya jelenti, ezekben összesen csak kettő található a hajón. Megfelelően felszerelve van esély az átvívésükre. Persze azért legyen a flottában legalább két golyófogó, akik állják a sarat, míg a többiek elvégzik a piszkos munkát.

ELSZÓRÁS KÉZBEVEZÉS FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- Számos játékkal történt egyeztetés után a hatos agyú Tűzszekéren egy apró változtatást hajtottam végre: a mérete 8-ról 7-re csökkent. Remélhetőleg így már használhatóbb és kívánatosabb hajó lesz belőle...
- A Fullánk megint teretkére került, ezúttal a sebpontja miatt. Többen felhívták a figyelmemet arra, hogy COZ réteg vásárlásakor a Fullánk saját javulása eltűnt. Ezt kijavítottam, de közben a Fullánk is változtattam. A leírás szerint a hajó sebpontja 135. Ezentúl a Fullánk 129 pontjához jön a +6 javulás, így jön ki a 135. Minden további sebpontnövelés ezekhez az értékekhez adódik hozzá.
- Földi harc közben a passzív játékos TVP költség nélkül használhatta az elsősegélycsomagot. Egyesek így fordulónként akár 30-40 TVP-t is nyerhettek. Ezentúl levonódik a TVP. A levonásnak nincs határa, így előfordulhat, hogy aki sokat harcol akár mínusz 30-40 tevékenységponttal is táborozhat.
- Köztudomású, hogy a priusz és a hírnév minden forduló elején, ha kismértékben is, de csökken. A KG-ban most már az eltelt időnek is függvénye a csökkenés, gyakorlatilag minden héten levonódik egy kevés a játékos ismertségéből. A „normálisan” lépő játékosokat ez nem érinti, az alaposan lelemaradozókat annál inkább.
- A napkitörés augusztus eleje óta nemcsak a hajóiban tehet kárt, hanem a panelra szerelt tárgyakat is elronthatja. A meghibásodás esélye egyenesen arányos a tárgy bonyolultsági fokával. Az elromlott tárgyat a navigátor tudja műszaki ismereteinek függvényében megjavítani.
- Az eszközjavítás teljesen megújult, gyakorlatilag a hajón kívül mindent a navigátor gondjaira bízom. A javítás költsége nagyban függ a tárgy összetettségétől, de ezt a műszaki érzék csökkent – amit egy napkitörésben viszonylag könnyen megszerezhetünk :) A változtatás célja az volt, hogy növeljem a navigátor képességeinek súlyát a játékban.
- A most futó cikksorozathoz kapcsolódik, hogy több tárgy paramétereit kisebb-nagyobb mértékben megváltoztattam. A cikk írása közben a táblázatok tanulmányozásakor próbáltam összehangolni az egyes értékeket, hogy sikerüljön egyensúlyt teremteni köztük. Például a Helios reaktor energiatermelése 10-ről 9-re csökkent, így már nem kiugróan „tápos”. Ezt ellensúlyozandó tervezek egy új ötös agyú hajókra való reaktort, ami majd a Helios méltó utódja lehet.

RADECKI CSONGOR

▼Áldást, b□séget, szabad kapitányok! Az augusztusi AK-ra szeretnék röviden reagálni. Kezdeném egy visszatér□ kérdéssel: a vadászok miért a kalózokra vadásznak? Erre ugyanúgy lehetne szép magyarázatokat kiagyalni, mint arra pl., hogy a kalóz miért kalózkodik, de szerintem ennél egyszer□bb a válasz. Lehet, hogy más tevékenységgel jobban lehetne tápolni a hajót, de a kapitánynak ehhez van kedve. Guy, remélem hamar sikerül lerúgnotok a bázist. Mi itt a Formato III-ban nektek drukkolunk. Templar! Már megint a régi nóta az alias kapitányokról, akik szemét módon tüzet nyitnak az □ket békésen fosztogató kalózokra. Egyébként én eddig csak menekülni láttam kalózt, vagy nagy túler□vel támadni. Miért tisztelném a bátorságukat? Nos, abban a csatában, amelyikben én voltam, a „vad” még messze nem volt leterítve, csak a pajzsát romboltuk le, amikor birodalmi hadihajók tüzet nyitottak rá. Nélkülük még mindig csak a páncélzatát kapirgálnánk. Ha te azért játszol, hogy több pénzed legyen, inkább lot-tó! Azt pedig kikérem magamnak, hogy leszöld a birodalom nemesei! Joes! Ha esetleg párbajozol Caution Templarral, remélem elfogadsz segídednek! Anastasius, szuper a stílusod! Pedrónak pedig én is gratulálok a „Nagy Kispuskarabláshoz”! Most búcsúszom, Liannen óvjon mindnyájatokat! A Villámkeresztes Lovagrend Nagymestere:

8. 12. **Marem Schamme (#4447)**, birodalmi nemes

▼1999. augusztus másodikán a Formato III. bátor és kitartó kapitányainak sikerült áttörniük a zarg bázist □r□ hajókon. A bázison 873 pontnyi sebés keletkezett. A flotta résztvev□i: Bashra Teg (aki vezetett), Pedro Anarre, Anastasius Focht és Mr. Long. A Formato Híradót olvasták.

Formato Legio

▼Szasztok □rjárók! Az Albionban ke-resek üzleti partnereket. Bármilyen Idegen Targyat vennék pénzért, érdekel még Giga Pho és minden egyéb extra cucc (bár manapság ki adná el ezeket). Kíváncsi vagyok mit adnátok egy King jr-ért (archeokompi érdekelne). Ugyanitt eladó 3 Mastodon XR12-es áron alul és 30 csekk kártya 1100 font/db áron. Búcsúzik a sikeres üzlet reményében a KÉSZ egyik zsiszbadt tagja:

8. 14. **Space Knight (#4348)**, a szélgépes □rlvagy

▼Vadászok, kalózok! Az igazság bajnokai, a gonoszság apostolai! Hát nem vesztetek észre, hogy mi rejlik a színpal-lak mögött? Mert mit csináltak ti mindannyian? Küzdötök a céljaitokért. Még a gyenge és korrupt egyház is vért ont és milliókat öl. Így vagy úgy, de ti mind az Istenn□t szolgáljátok. Hát akkor miért nem harcoltok □rte, a harc-ért magáért? Harcolj, hogy élhess, élj, hogy harcolhass! Csatlakozzatok! Az Istenn□ Pörölye kapitánya:

Nightblade (#3647)

8. 19.

▼Hölgyeim és uraim! Fegyverhordozót keresek a Formato III-ban. Ha van legalább 50 konténernyi szabad rakete-red és az év végéig kevés melóval biztos pénzt akarsz keresni, üzenj! Fontos, hogy lehet□leg ne legyen 100-nál magasabb priuszod. Üzenj, hamar, nem jársz rosszul! Liannen óvjon mindnyájatokat! A Villámkeresztes Lovagrend Nagymestere:

8. 16. **Marem Schamme (#4447)**

▼Szabad kapitányok! Üdv, Zozia kapitány vagyok a Cyborfly fedélzetér□! Unariómat most cserélem Spacedogra. Emiatt kérek titeket, hogy ne sajnáljatok t□lem 5 TVP-t, és küldjétek infót a kettes agyú hajón használható tárgyakról! Rakéták és vet□k kíméljenek! E□re is köszii! Békés (vagy harcos) kalandozást! **Zozia (#3007)**

▼□cápák! Végre megalakult az érdekvédelmi szervezetünk, a 913. szövetség. Minden cápa belejöhét, foglalkozásra való tekintet nélkül. Mozgalmunk küzd a konzerves szardi-niák árusítása ellen, valamint minden halelleses tevékenységet rossz szemmel nézünk (pl. XC). H2o rulez! További információt itt kaphatsz: (#3596), (#4348), (#5037), (#4601), (#1992), (#2988).

A KÉSZ (#913) tagjai

▼ Tudatom a galaxis vándoraival, hogy a Blackhole Corp.-ot Albion Ole-ai székhellyel felvették a céglistára, s már készül a szövetség telephelye. Mint induló ifjú t□kések (tökösök) részvényeket, bedolgozókat etc. keresünk. Aki beszállna egy multikonzern kétes tisztaságú üzleti és gazdasági életébe, hívja a (#914)-et! Regisztráció nálam illetve Xinon Hioánál (#3149). A Mangelodon Emperor kapitánya: **Harroth Aldaer (#4173)**

▼HAL-i mindenkinek! Elkeltek a Giga típusú fegyvereim, amiket eladásra szántam. Sok sikert a használójának. Más. Vásárolnék MEZ energiabombát, ugyanis nincsen tudósom és bombázni szeretném az energiatováb-bítót. Segít□ szándékú kapitányok és tudósok keressenek az (#1307)-es szektornet számon, vagy a 49-425-102-es telecomszámon! Köszönöm a figyelmüket! Kikapcs.

Light Knight (#1307), HAL-álka

▼Az Extos rendszer hidegvér□ csúcsragadozóinak! Aki osztja az Istenn□vel és a harccal kapcsolatos nézeteimet, az jelentkezzen a (#3647)-es szektornet számon. Az Istenn□ azért teremtette az idegeneket, hogy megrostálja teremtményeit. Gyertek hát a zászlaja alá, és purgáljuk ki a galaxist! Ne feledjétek: Amit túlélünk, attól keményebbek leszünk! Az Istenn□ Pörölye kapitánya:

8. 19.

Nightblade (#3647)

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

ISTEN HOZOTT A KÁOSZ GALAKTIKA UNIVERZUMÁBAN!

Eljött a sokunk által várt pillanat, mikor már az utolsó simítások történnek a Beholder Kft. új gyűjtögetős sci-fi kártyajátékán, a Káosz Galaktika Kártyajátékon, és nemsokára mindenki kézbe veheti, kipróbálhatja, és véleményt alkothat róla. Azt hiszem maradandó élményben lesz része, mert igazán jól eltalált, rendhagyó elemekben bővelkedő, és ízig-veéig átgondolt, alaposan tesztelt műremeket sikerült alkotni.

ELSŐ BENYOMÁSOK

A tesztelő csapat tagjaként (és a kártya háttértörténetűl szolgáló levelezős szerepjáték hűséges híveként) elmondhatom, hogy a készítők valóban mindent megtettek annak érdekében, hogy a Káosz Galaktika kártyajáték ne csak kártyajátékként alkosson kompakt, kidolgozott egységet, hanem a KG világának eddig nem igazán ábrázolt képi és verbális világát is élénk csalogassa. Kötelező darab a gyűjtögetős kártyajátékok rajongóinak, de azok számára is melegen ajánlom, akiknek ilyen téren semmilyen tapasztalata sincs, mert könnyen elképzelhető, hogy nem csak a kártyajátékokat fogják általa megkedvelni, hanem ráéreznek egy csodálatosan kidolgozott sci-fi világ ízére is, és kedvet kapnak a KG levelezős szerepjáték kipróbálására is.

TELJESEN LAIKUSOKNAK

avagy amit tudni akarsz a szerepjátékról, de nem merted megkérdezni

Bár szinte mindenki találkozhatót már az újság hasábjain Káosz Galaktika cikkeivel, novellákkal vagy ilyen-olyan statisztikákkal, a teljesen laikusoknak szeretnénk egy kis betekintést nyújtani a kártyajáték alapjául szolgáló levelezős szerepjátékba. Ez a pár sor jó lesz arra is, hogyha barátainak akarsz mesélni néhány szóban a szerepjátékokról, és annak kapcsolódásáról a kártyajátékhoz. A szerepjátékok megjelenése kétségkívül egy új szórakozási formát teremtett. Egy képzeletbeli világban fiktív, mégis következetesen felépített helyszíneken, időben és térben kalandozhatnak a játékosok az általuk megalkotott és irányított karaktereikkel. A szerepjáték nagyszerű szórakozási forma, de igazán jó partikat csak kisebb (maximum 5-6 fő) és érettebb társaságban lehet játszani. A levelezős játékok hatalmas vonzereje többek közt abban rejlik, hogy akár több ezren is játszhatnak egyszerre. Ennek ellenére sokkal nagyobb hangsúly van az egyénen, mint bármely szerepjátékban. Nincs az óhatatlan, szubjektív mesélői részrehajlás, mindenki számára egyenlők az esélyek. A játék mellett rengeteg helyzet nyílik új kapcsolatok, barátágok kialakulására is. A mesélő szerepét javarészt egy

számítógép tölti be, ami persze nem jelenti azt, hogy a játékmester, aki felügyeli, és egyben fejleszti is a világot, ne figyelne oda a játékosok kérdéseire, panaszaira vagy kívánságaira. A játékosok a szabálykönyvben leírt vagy később megismert egyszerű utasításokkal leírják, hogy mit szeretnének cselekedni, és elküldik a megadott címre. Az operátor beviszi a programba, s ennek kinyomtatott formája lesz a játékos fordulója. Az egész interaktív: a játékosok befolyásolhatják egymás cselekedeteit, hatással lehetnek egymásra. A Káosz Galaktika levelezős szerepjáték manapság egyre nagyobb népszerűségnek örvend, világa sokrétű, aprólékosan kidolgozott, nagy mozgásteret engedélyez. Különösen támogatja a tapasztalatok nélküli induló játékosokat, árnyalt beavatást nyújt a játékstratégiákba. Mindezt úgy teszi, hogy a játékos az egyre nagyobb kihívások mellett könnyedén elsajátíthatja mindazt a tudást, amivel érvényesülhet a világban. Ehhez a képzeletbeli világhoz kapcsolódik ez a kártyajáték, melynek elsajátításához azonban nincs szükség a háttérvilágot életre keltő levelezős szerepjáték ismeretére.

A KÁRTYAJÁTÉK HÁTTÉRTÖRTÉNETE

a KG-s játékosok számára biztosan ismerős lesz

A játék a távoli jövő egy alternatív szálán fut, helye az anarchiába zuhant, dekadens Galaktikus Birodalom, mely elkeseredett harcot folytat a belső káosz és a zargok (egy idegen galaxisból érkezett agresszív faj) inváziója ellen. Manapság a hét fő faj által uralt Galaktikus Birodalom szétesőfélben van. Belső viszályok dúlnak a császári tartományokban, a hatalmi intrikák és polgárháborúk miatt meggyengült az elhanyagolt, mostoha gyermekként kezelt külső szektorok ellenálló képessége. A Birodalom lomha és tehetetlen, a gigantikus korporációk egymással háborúznak a profitért. Ebbe a kaotikus világba érkeznek a zargok, az idegen galaxis hódító agresszorai, és kíméletlenül átgázolnak a külső világok meggyengült immunrendszerén. A fejlett technológiával felszerelt idegen űrhajók lerombolják a peremszektorok és a Birodalom külső héján elhelyezkedő civilizációk ezreit. A reményvesztetten me-



CÍMSZAVAKBAN A FOGALMAK

és az ehhez kapcsolódó lap típusok
KOLONIA:

A kolóniának a játék elején pontosan 45 lapból kell állnia, egyféle lapból maximum hármat tehetsz bele. A kolónia egyszerre reprezentálja a forrásodat, a lehetőségeidet, és az „életedet”.

SZEMÉT:

A szemetedbe kerülnek képpel felfelé azok a lapok, amik kifizetve hagyják el a játékot.

PUSZTULAT:

A pusztulatodba kerülnek képpel lefelé azok a lapok, amik kifizetetlenül hagyják el a játékot.

KANTIN:

A kantinodba játszhatod ki a legénységeidet arccal lefelé (egy-egy jó időben kifizetett és felfedett legénységi tag komoly meglepetéseket okozhat). A legénységi tagok bevetésenként cserélhetőek, vagy egyszerűen csak a háttérből irányíthatják az eseményeket. Több legénységi altípus létezik.

FELSZÍN:

A felszínre játszhatod ki képpel lefelé a bázisaidat. A bázisokról regényeket lehetne írni, hatalmas stratégiázási lehetőséget nyújtanak, és a tesztelés során még most is születnek olyan kombók, amik alapjaiban fordíthatják meg a játék menetét. Szinte univerzális lehetőségeket nyújtanak. Azt leszámítva, hogy egy fejlesztés alatt álló (és persze lefelé fordított, ergo láthatatlan) bázis állandó potenciális fenyegetés, típusától függően az elkészült bázis használható csapdaként, hosszan szülőlt instant hatásként, permanens képességet adó, vagy hátrvédésként szolgáló „encsantként”, hosszú távú befektetésként és még sorolhatnám.

HANGÁR:

A hangárodba játszhatod ki képpel felfelé az űrhajóidat. Az űrhajók a játék kulcselemei. Vannak felderítők, vadászok, cirkálók és rombolók is. A képességeiken és árukon kívül négy fontos paraméterrel rendelkeznek. Ezek a sebesség (nagyon fontos a csata időrendisége szempontjából), a tűzerő (a tényleges harc potenciálja), páncélzat (ez gondolom evidens), és a bombázás (ami az ellenfél kolóniájának, bázisainak és központjának pusztítását segíti). Az űrhajóra játszhatunk ki felszereléseket és legénységi tagokat, amiben a legszebb, hogy kifizetetlenül, és felfedetlenül kerülhetnek a hajóra, így is növelve a bizonytalanságot az ellenfélben. Egy-két jól választott fegyver, hajtómű, vagy legénységi tag komoly meglepetésekkel szolgálhat a harc kimenetelét illetően. Persze itt is nagy a szórás, van aki az egyszer használatos preventációs rakétákkal operál majd, és lesz aki a minél masszívabb páncélzatot igyekszik majd a hajóira összehozni.

nekülő világok az általuk evakuált milliokkal kétségbeesetten próbálnak új, lakható planetákat keresni, hogy ott letelepedve, kolóniákat kiépítve megpróbálhassák az újrakezdést. Azonban kevés szűzföldet találnak a céljaikhoz, a nyersanyagok szűkösek, így a kolóniák vezetői ádáz harcba kezdenek a szabad bolygók megszerzéséért. Eközben lassan a zargok előőrsei is megérkeznek, hogy még jobban megnehezítsék a kolóniák feladatát: egy új, erős és biztonságos civilizáció felépítését...

HOGY KERÜLSZ TE A KÉPBE?

A Káosz Galaktika Kártyajátékban te egy űrbéli kolónia teljhatalmú ura és egyben egy hadiflotta vezére vagy. Célod, hogy legyőzd az ellenfeledet, aki szintén egy kolóniát irányít, és ezzel egy újabb szabad bolygóhoz jussál, folytatva a terjeszkedést a Káosz Galaktika világában. A játékban a kolóniákat a paklid jelképezi, a játékot az a játékos nyeri meg, aki a kijátszott lapjai segítségével előbb elpusztítja az ellenfele kolóniáját.

FEJEST UGRUNK A MÉLYVÍZBE

újdonságok a teljesség igénye nélkül

Mielőtt részletesen is belemélyednénk a kártyajátékba, szeretném elmondani az első benyomásaimat a rendhagyó elemekről. Nagyon tetszik, hogy a készítők alapvető célkitűzése az volt, hogy a többi gyűjtögetős kártyajátékkal ellentétben a szerencsét minimálisra redukálják. A másik fontos észrevételem, hogy a harcrendszer mellett, hogy egyszerű és áttekinthető, sokkal nagyobb mélységet kapott, mint eddig bárhol, igazi stratégiai párharc, ahol az egyes nagyobb paraméterek nem feltétlenül jelentenek biztos sikert. A különböző fejlesztésekkel, és az egyes lap-típusoknál lévő időzíthető kifuzérisi (és felfedési) lehetőségekkel váratlan meglepetéseket tartogathatunk ellenfelünk számára, ahol jól meg fér egymás mellett a blöff és a tényleges fenyegetés.

KÖZPONT:

A kezekben lévő lapok neve központ, innen hozhatod játékba a lapjaidat vagy játszatsz ki eseményeket, megszakításokat. Mint lényegében minden, ez is támadható megfelelő bombázással. Adott „kézméret” van, de a tapasztalt játékosoknak nem okoz gondot elkerülni a „befagyást”, hiszen a lapok egy része kifizetetlenül is kijátszható. A megfelelő lapo(ka)t kicsit drágábban több kártyából is kikereshetjük, ezáltal minimálisra csökken a véletlen szerepe. Fontos momentum, hogy creditért lehet húzni, méghozzá bármennyit (esetleg egyet sem, ha épp úgy látjuk jónak), tehát gyakorlatilag mi alakítjuk a központunkat.

CREDITKÉSZLET:

A creditkészletből tudod kijátszani és kifizetni a lapjaidat. Ehhez nem fűznék komolyabb kommentárt. A credit úgymond „regenerálódik”, de koncepciókkal és jól választott fajjal utazhatunk is nagyobb credittermelésre.

ÚRHAJÓ KÉPESSÉGEK ÍZELÍTŐNEK:

Te döntöd el, hogy használod-e egy űrhajó képességét vagy sem. Ilyenkor semmi mást nem kell tenned csak bejelentened, hogy használni akarsz az űrhajó képességét. A harc közben használatos űrhajó képességeket az űrhajó csak akkor használhatja, ha a harc szabályainak megfelelően, a sebességétől függően, sorra kerül.

ÁLCÁZÁS:

Nem lehet lap vagy képesség célpontjának kijelölni.

GYORSTÜZELÉS:

Nem lehet rá visszalőni.

SOROZATLÖVÉS:

Sebzés kiosztásakor lehetőség van az ellenfeled harcban résztvevő űrhajói között elosztani a sebzését, ezt visszalövéskor is használhatod. A sebzés elosztásakor minden megszabott aktív űrhajó visszalöhet. Egy harc fázisban semmiféleképp se oszthatsz ki több sebzést, mint a tűzereje.

LOPAKODÁS:

A tüzelési fázisban tüzelés helyett azonnal bombázhat, ilyenkor használtba fordul. Visszalövés helyett is használható.

KÖTELÉK:

Az ilyen képességgel rendelkező, harcban résztvevő űrhajóid között te oszthatod el az ellenfeled űrhajójának sebzését. Ha az ellenfeled sorozatlövés képességet alkalmaz, nem használható.

NEHÉZFEGYVERZET:

A tüzelési fázisban két creditért eggyel növelheted a tūze-



rejt a

harc fázis végéig, de maximum az alap tűzereje kétszereséig.

JAVÍTÁS:

Ha találatot kap csak használtba kell fordítanod, nem pedig sérültbe. (a lapok állapotának fajtáiról a következő cikkben bővebben írok)

TŰZSZERÉSZET:

A bombázási fázisban annnyival növelheted bombázását a harc fázis végéig, ahány lapot a pusztulatodba dobsz a kolóniád tetejéről, de maximum az alap bombázása kétszereséig.

ZÁRSZÓ

Nagyjából ennyi bevezetőnek. Később részletesen is leírom a játékot, most pedig megyek és olvasgatom a lapok flavorjait, mert nagyon jók! Ráadásul minden lapon található egy kis darab a KG világból, így ha valaki csak ezeket olvassa, már akkor is elég tiszta képet kap magának a világnak a felépítéséről.

MERMALIOR

A játékkal kapcsolatos kérdéseidet megjegyzéseidet az alábbi címekre küldd:
Szűcsy Dániel, 1364 Budapest, Pf. 360.
vagy a merinet@freemail.c3.hu e-mail-en.

Külön köszönet a Káosz Galaktika levelezős játék készítőinek, amiért lehetővé tették a kártyajáték megszületését és a játékosoknak, akik űrhajóik neveivel és jelmondataikkal életet adtak a lapoknak.

III. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

A Hatalom Kartyái legrangosabb eseményét, a Nemzeti Bajnokságot 3 napon át, augusztus 20-22-ig tartottuk. Az első két napon az az 50 meghívott versenyző vett részt, akik az előző félév versenyein, illetve a Hatalom Szövetségében kvalifikálták magukat. Néhányan nem tudtak eljönni, így pár előre kijelölt tartalék is indulhatott. Az első két nap összesített eredménye alapján a legjobb 16 került a harmadik napi döntőbe. A verseny teljesen ingyenes volt, a harmadik napi paklikat is ajándékba kapták a résztvevők.

Az első napon Tiltott mágia versenyt rendeztünk. A paklik igen változatosak voltak, a népszerűbbek közé tartoztak az őshangya, varkaudar, mesteres és kontroll paklik. Viszonylag kevés horda volt, pasziánsz természetesen egy sem. Az első helyen pontvesztés nélkül Holtzinger Dániel végzett, varkaudar paklival, a másodikon Debreceeni Áron érdekes manaforrásos kontrollal, a harmadikon Simon Dániel földharcos,

mágia-apályos hordával, a negyedik pedig Kenéz András frapáns Pénz szentélye – Gépezet paklival. Az első 4 helyezett pakliját és kiegészítőjét (csakúgy, mint a 2. és a 3. napi legjobb paklikat) alább és a túldalalon láthatjátok.

DEBRECENI ÁRON PAKLJA SZABÁLYLAP:

Manaforrás

- 1 A holtak bosszúja
- 1 A hatalom átka
- 2 Kicsinyítő lencse
- 2 Haarkon öregkora
- 1 Hős
- 1 Orzag bilence
- 3 Vérszívó parazita
- 1 Morgan átkozott ajándéka
- 2 Napkirály ajándéka
- 2 Múltidéző
- 3 Az agy kifacsarása
- 2 Lszonyat
- 3 A gyenge ereje
- 2 Armageddon
- 2 Végítélet
- 2 A tanítvány lázadása
- 2 Halvány reménysugár
- 2 Tisztítótűz
- 1 Megrontás
- 1 A hatalom szava
- 3 Ellenvarázslat
- 2 Chara-din káoszlovagja
- 2 Okulüpj robbanó gömbje
- 2 Teremtés
- 3 A jövő felejtése

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 1 Halvány reménysugár
- 1 A hatalom szava
- 2 Recirkulációs prizma
- 2 Troglodita törzsfőnök
- 2 Árnyéktűz
- 1 Túlélők Földje
- 1 Végítélet
- 1 Haarkon öregkora
- 3 Mágiatörés
- 3 A sebek beforrnak
- 3 Fóbia

HOLTZINGER DÁNIEL PAKLJA

- 3 Varkaudar kinzómaster
- 2 Khór zsoldosai
- 3 Varkaudar mágia
- 3 A hatalom szava
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Végképp eltörölni
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős gyengéje
- 1 Khór földje
- 3 Varkaudar mágus
- 2 Varkaudar szolgárolány
- 3 Varkaudar sámán
- 3 Varkaudar hírnök
- 1 Mantrion
- 3 Varkaudar hadúr
- 3 Varkaudar kém
- 3 Varkaudar fétis
- 1 Varkaudar mérnök
- 1 Khór

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 1 Mágikus regenerálódás
- 2 Robbantás
- 2 Urgod csapása
- 2 Mösze tornádó
- 3 Kürtész
- 3 Béke szigete
- 3 Mandulanektár
- 2 Mágia-apály
- 2 Védómágia

ÉRDEKESÉGEK AZ ELSŐ NAPRÓL

- Szin Bence 2 Istenek könnyével és 2 Visszacatolással 20-ból -20 ÉP-be sebezte ellenfelét, majd Mágikusan regenerálódott.
- Szinay Péter 15-ször ütött be egy Troglodita törzsfőnökkel.
- Kenéz András 11 ÉP-ben Armageddont ellenvarázsolta A hatalom szavával.
- Holtzinger Dánielnek 20 varkaudara volt játékban, amikor ellenfele önfeláldozott 10-et, ezt 10 varkaudar feláldozásával semlegesítette.
- Báder Máttyás és Szegedi Gábor meccsén a paklik elfogytak, Máttyás 30 játékban levő lénye közül egy sem tudott mágikusan ütni vagy mérgezni, Gábornál 3 *Elemi rin* tartotta az örposztot, de varázsolni, érthetően, nem akart. A mérkőzést végül döntetlenre adták.

KENÉZ ANDRÁS PAKLJA SZABÁLYLAP:

- Kettős erőbedobás
- 1 Kristálypraglone
 - 2 A föld síkja
 - 2 Abarrun segítségé
 - 3 Kincskereső
 - 3 Zu'lit szolgája
 - 3 A pénz szentélye
 - 3 Őszefogás
 - 3 Utcakölyök
 - 3 A gépezet
 - 3 Kisebb Zan
 - 2 Bányászat
 - 3 Kincskeresés
 - 2 Vadászat
 - 2 Tanulékonyaság
 - 3 Moa ékszer
 - 3 A hatalom szövetsége
 - 3 A hatalom szava
 - 3 Szellemszolga

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Kürtész
- 3 Védőrúna
- 3 Romboló
- 2 Ongóliant diszkoszvetés
- 3 Lopás szakértelem
- 3 Mágikus pulzáns
- 3 Átok

SIMON DÁNIEL PAKLJA SZABÁLYLAP:

- Kettős erőbedobás
- 3 Földharc
 - 3 Maigner Lopotomos
 - 2 Földanya ligete
 - 3 Tanulékonyaság
 - 3 Planetáris őrdémon
 - 2 Helvir
 - 5 Őshangya
 - 3 Aurafaló
 - 3 Quwarg szabotőr
 - 3 Quwarg ősmágus
 - 1 Pozitív létsík
 - 5 Quwarg
 - 3 Mágia-apály
 - 3 Romboló
 - 3 Mágikus pulzáns

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Ragadozó
- 2 Quwarg samuráj
- 3 A béke szigete
- 3 A hatalom szava
- 3 Az iszonyat tornya
- 3 A vadak ura
- 1 Éjféli pusztítás
- 2 Quwarg parafenomén

SZEITZ GÁBOR PAKLIJA

- 2 Kronobogár
- 3 Tudatrombolás
- 3 Direkt kontaktus
- 3 Ellenvarázslat
- 1 Végítélet
- 3 A gyenge ereje
- 3 Gömbvillám
- 3 Agybénítás
- 3 Manacsapda
- 3 Az időrabló érintése
- 3 Illúziósárkány
- 2 Lord Fezmin
- 3 Griffőnix
- 3 Trikornis herceg
- 3 DEM
- 2 Járvány
- 2 Szelelemsárkány

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Tisztítótűz
- 2 A türelem rózsája
- 2 A gonosz árulása
- 2 Mentális csapás
- 1 Túlélők Földje
- 3 A középszer pusztulása
- 2 Mérges galóca
- 1 Zu'lit energiafüggönye
- 1 Kronobogár
- 3 Manaégés

TIMM ROLAND PAKLIJA**SZABÁLYLAP:**

- Kettős erőbedobás
- 2 Ellenvarázslat
- 2 Manacsapda
- 2 Múltidéző
- 3 Szörnybűvölés
- 2 Okulüpj robbanó gömbj
- 3 Álomvirág
- 3 A mester büntetése
- 2 Emléktolvaj
- 2 Szirének éneke
- 3 Illúziósárkány
- 2 Agybénítás
- 2 Griffőnix
- 2 Direkt kontaktus
- 3 A gyenge ereje
- 2 Mentális robbanás
- 3 Tudatrombolás
- 2 Az időrabló érintése
- 2 Végítélet
- 3 Gömbvillám

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 2 Mágjátörés
- 2 A gonosz árulása
- 2 Túlélők Földje
- 2 A bűvölet perce
- 3 Mentális csapás
- 1 Agybénítás
- 1 Manacsapda
- 1 Ellenvarázslat
- 3 Fekete lyuk
- 3 Időkiesés

KIS BORSÓ CSABA PAKLIJA**SZABÁLYLAP:**

- A bőség zavara
- 1 Morgan átkozott ajándéka
- 2 Az idő kereke
- 3 Direkt kontaktus
- 4 Destabilizátor
- 3 Szerencsejáték
- 3 Ködmangó
- 3 Szörnycsábítás
- 3 Zombi mester
- 3 Kisebb Zan
- 3 Sötét motyogó
- 3 Noth szellem
- 3 Összefogás
- 3 Troglodita törzsfőnök
- 3 Elenios küldetése
- 1 Totális agymosás
- 2 Sötétségszellem
- 2 Sírliedérc

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 1 Mösze uralkodó
- 1 Az idő kereke
- 3 Tudati égetés
- 1 Destabilizátor
- 3 Mágiafaló
- 3 Parhalakka
- 3 Molgan
- 2 Repülés
- 1 A győzelem ára
- 2 Totális agymosás

SZABÓ GÉZA PAKLIJA

- 2 Kontármunka
- 3 Fairlight állovagja
- 3 Tisztítótűz
- 3 Direkt kontaktus
- 2 Hős
- 2 Helvir
- 3 A gyenge pusztulása
- 3 Időrabló érintése
- 3 Múltidéző
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Agybénítás
- 2 Arkangyal
- 3 A gyenge ereje
- 2 Lord Fezmin
- 3 Manacsapda
- 3 Gömbvillám
- 2 Illúziósárkány

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 2 A hatalom örülete
- 2 Tudatrombolás
- 2 Dornodon visszavág
- 2 Mágjátörés
- 1 Kontármunka
- 2 A gonosz árulása
- 3 Mentális csapás
- 2 Túlélők Földje
- 3 Robbantás
- 1 Helvir

A második napon hagyományos versenyt rendeztünk, nem voltak használhatóak viszont állandó tiltott lapjaink, *A mágia létsíkja*, *A Falak ereje*, *a Teológia* és *a Pszi szakértelem*. Ultraritka lapokkal lehetett játszani ezúttal, bár nem láttam ilyet. Viszonylag sok 'hagyományos' horda volt (*Káoszmaster*, *Notermanthi*, *Molgan*, *Ködmangó*, *Lidércúr*, *Morgan pálcá* stb.), érdekes, hogy a legjobb négy közé végül egyik sem jutott be. Voltak még kontroll paklik *Mester büntetésével* és anélkül, őshangya és varkaudar paklik, sok kicsi lény + *Földbarcos* paklik (viszonylag új felfedezés, hasonlít a korábbi *Kastplomos pakliboz*, de persze nemcsak gonosz lényekkel, lásd Simon Dániel pakliját az előző napról).

Az első 4 helyen mások végeztek, mint az előző nap, Timm Ronand lett az első *Mesteres paklival*, Kis Borsó Csaba a második *Zombi mesterre* alapozó, eredeti, pasziánsz jellegű paklijával, Szabó Géza a harmadik, Szeitz Gábor pedig a negyedik, mindketten kontroll paklival. Úgy vélem, ez megfelelő válasz mindazoknak, akik a horda egyeduralmát szokták panaszolni, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy

az 5-10. helyen sok efféle pakli volt, de azért ezek alapján túlzás lenne a hordát mindennél erősebbnek nevezni...

Az is megfigyelhető a két nap alapján, hogy az őshangyák mindenhatóságáról szóló aggodalmak is alaptalanok voltak, hiszen, bár többen indultak ezzel a paklival, nem is rossz eredménnyel, azért a játékosok megtalálták az ellenszert is, ez alkalommal nem jutott őshangya pakli a legjobb 4 közé.

ÉRDEKESSEGEK A MÁSODIK NAPRÓL

- Szeitz Gábornak 8 lapja volt, mindenből pontosan kettő, amikor jött egy *Hatalom örülete*, s „megfelezté” lapjait: mindegyik fajta lapjából egyet dobott, egy maradt.
- Jámbor András 3 meccs alatt (*Múltidéző* és *Lord Fezmin* közreműködésével) 11-szer játszotta ki *A gyenge pusztulását*.



a legjobb nyolc

A harmadik napon az első 2 nap összetett első 16 helyezettje indulhatott, a helyezéseket a 2 napi pontok összege alapján állapítottuk meg.

A 16 legjobb névsora bejutási sorrendben:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1. Holtzinger Dániel | 9. Sass Tamás |
| 2. Debreceni Áron | 10. Timm Roland |
| 3. Báder Mátyás | 11. Abbas Krisztián |
| 4. Simon Dániel | 12. Bognár Balázs |
| 5. Jánvári András | 13. Húsvéti Árpád |
| 6. Szeitz Gábor | 14. Kis Borsó Csaba |
| 7. Rémm András | 15. Hucker Szabolcs |
| 8. Kenéz András | 16. Szabó Géza |

Szintén a helyezések alapján két, 8-8 fős csoportba osztottuk őket. A harmadik napi verseny Booster draft volt, vagyis válogatós frissen bontott verseny, 1-1 pakli Árnyékholdból, Aranyforrásból és Ezüsthajnalból. Bírók és segítők folyamatos odafigyelésével, mindenkire (némelekre többször is) vonatkozó pakli és paklilista ellenőrzéssel sikerült minimálisan (talán nullára) csökkenteni a csalás lehetőségét. 3 fordulós svájci rendszerű küzdelem követke-



Nehéz a választás...

zett, egy kis újítással. A győzelem szokás szerint 3, a döntetlen 1 pontot ért, de akik az első két napon az 1-4. helyen végeztek, 3 bónusz pontot kaptak, az 5-8. helyezettek kettőt, a 9-13. helyezettek pedig egyet. Erre azért volt szükség, hogy aki az első napon nagyon jól szerepelt, a második napon ne „adhassa le” a meccset a biztos bejutás tudatában. Ez a szabály, úgy tűnt, működik, a jobb helyezés érdekében a 2. nap utolsó fordulójában sem igen voltak megegyezések.



Draftolás a legjobb 16 között

Mindezek alapján a legjobb 8 közé jutottak sorrendben:

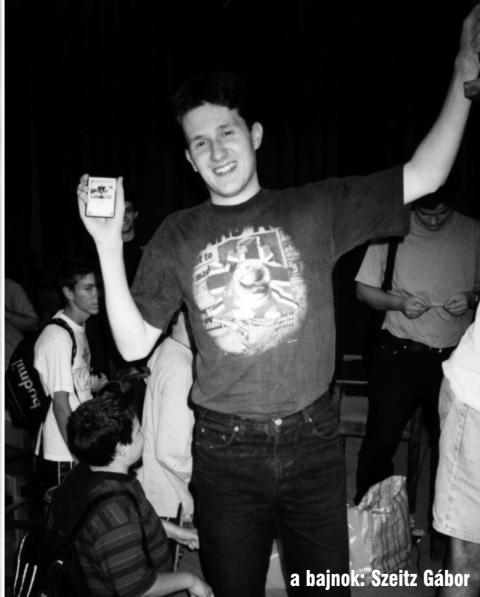
- | A csoport: | B csoport: |
|-------------------|----------------|
| Jánvári András | Szeitz Gábor |
| Simon Dániel | Debreceni Áron |
| Sass Tamás | Báder Mátyás |
| Holtzinger Dániel | Rém András |

Látható, hogy a régi profik egy részének továbbra is remekül ment a játék, míg mások közülük gyengébben szerepeltek, helyükre újabb, bár természetesen nem ismeretlen versenyzők kerültek.

Ennek a napnak a küzdelmei nagyszerű játékot és hihetetlen izgalmakat hoztak. A booster draft verseny meg-



a IV. helyezett, Simon Dániel



a bajnok: Szeitz Gábor

A nyolc között irányított sorsolással egyenes kieséses rendszerben folytatódott a küzdelem, 3 nyert meccsre mentek a fordulók, kivéve Báder Máttyás és Simon Dániel mérkőzését, ahol a Fairlight bankároknak és más védekező lapoknak köszönhetően lassú meccsek voltak, másfél óra után 1:2-es állásnál derült ki a győztes. A legtöbb meccsen többször is fordult a kocka, a döntő eredménye is 3:2 volt.

Ennyi bevezető után álljon itt a III. HKK Nemzeti Bajnokság győztesének neve:

I. helyezett, Nemzeti Bajnok 1999.-ben:

SZEITZ GÁBOR

aki ezzel a korábbi két győztes, Sass Tamás és Korányi Tibor mellé írta be nevét a HKK történelmébe.

II. JÁNVÁRI ANDRÁS

III. SASS TAMÁS

IV. SIMON DÁNIEL

utóbbi a vidék, közelebről

Szigetszentmiklós képviselőjében.

mutatta a játék igazi szépségét: viszonylag lassabb meccsek, sok-sok lappal az asztalon, rengeteg fordulattal, ahol minden apróságnak jelentősége van. Néhány lap féltékelykedőtt, pl. a *Drakolder érdemrendet* nem nagyon használják versenyen, itt az egyik legjobb lap volt. Mindamelllett, a sima frissen bontott versenytől eltérően, itt koncepciót is lehetett vinni a pakliba, Szeitz Gábor paklija pl. sok Raia kalandozóval és 3 *Rúnakővel* erősödött, Sass Tamás sok kalandozót, pár rátett lapot, és lény-gyógyításokat használt. Holtzinger Dániel „tárgyas” paklit rakott össze *Mákrózsa főzettel* és *Kíncskereséssel*, többen használtak sok Fairlight lényt és *Kétágú villámokat*, látam *Alvó oroszlánt* *Kürttel* aktivizálódni is.



a III. helyezett, Sass Tamás



a II. helyezett, Jánvári András

A győztes 80 000 forintos nyereményén és A bajnok manifesztaációja ultra ritka lapon kívül (ebből a lapból most adtuk ki az ötödik darabot egyébként) díszes emlék-kupának is örülhetett, csakúgy, mint a 2. és 3. helyezett, akik 40 000, ill. 20 000 forintot nyertek.

Természetesen nemcsak az első 4, hanem az 5-8. ill. a 9-16. helyezett is kapott díjat.

Az első négy helyezett pakliját (a kiegészítőt itt nem írom le, hiszen abban szerepelt az összes többi draftolt lap, amik között értelemszerűen hasznosak és haszontalanok is voltak) oldalt láthatjátok.

Remélem, jövőre, a IV. HKK Nemzeti Bajnokságon hasonlóan jó hangulatban, izgalmas meccseken üdvözölhetek minél többet az Alanori Krónika olvasói közül!

MAKÓ BALÁZS

SZEITZ GÁBOR (R-E-T-C):

- 1 Arkangyal
- 2 Az időrábló érintése
- 1 Az istenek könnye
- 1 Az ongóliantok dühe
- 1 B'Waetan
- 1 Hős
- 2 Hősök ideje
- 2 Páncélos lovag
- 2 Szent inkvizítor
- 1 Sziklarepezs
- 1 Tudatfaló
- 1 A hatalom szava
- 1 A középszer pusztulása
- 1 A remény virága
- 1 Aranyló ugarhéj
(ez a sealed decken szokásos korlátozással működött: 1 lényre csak 1 ugarhéj jelző rakható)
- 1 Bosszúálló
- 1 Megtisztult leány
- 1 Ommó
- 1 Sir Tobias
- 1 Sivatagi doareg
- 1 Szívkereső
- 1 Troglodita törzsfőnök
- 1 Ében vitéz
- 1 Bölcs tanító
- 1 Glória
- 2 Izompuffasztás
- 2 Katonai tanácsadó
- 3 Rúnakő
- 2 Thor, a sárkányölő
- 1 Varázslótanonc
- 1 Végső védelem

SIMON DÁNIEL (F-L-S-R):

- 1 Arkangyal
- 1 Az alvó oroszlán
- 1 Bérnágus
- 2 Gyilkos manó
- 1 Halálbáró
- 2 Jóságos manó
- 3 Kétágú villám
- 1 Óshangya
- 1 Óshangya here
- 1 Rejtőző manó
- 1 Robbanó üstökös
- 1 Roguena
- 1 A szerencse pillanata
- 2 Földanya ligete
- 1 Halálmadár
- 1 Hűtlen szolga
- 2 Kürt
- 1 Lefegyverzés
- 2 Morgan szelleme
- 1 Óriás denevér
- 1 Pneumatikus amőba
- 1 Rabszolga
- 2 A gépben lakozó szellem
- 1 Aquan
- 1 Aurafaló
- 1 Drakolder érdemrend
- 1 Éber vadászkutya
- 2 Fairlight bankár
- 2 Idegen tollak
- 1 Rambó bogár

JÁNVÁRI ANDRÁS (D-T-L-S):

- 1 Baljós jelek
- 1 Bogyógránát
- 2 Fegyverkovács
- 1 Gyilkos manó
- 1 Harcias manó
- 1 Morgan átkozott ajándéka
- 1 Méregzsák
- 2 Nehéz harci kesztyű
- 2 Növesztő főzet
- 1 Rejtőző manó
- 1 Sziklarepezs
- 1 Sötétségszellem
- 2 Visszatérés a túlvilágról
- 1 A vámpír csókja
- 1 Csodaszarvas
- 1 Erdei manó
- 2 Óriás denevér
- 1 Természetes kiválasztódó
- 3 Tömeghiztéria
- 1 A béke szigete
- 1 A hármas mágikus ereje
- 1 Aquan
- 1 Csontváz harcos
- 1 Idegen tollak
- 1 Katonai tanácsadó
- 3 Kuruzslás
- 1 Mágiafaló
- 1 Pooyan
- 2 Varkaudar íjász
- 1 Végső visszazámlálás

SASS TAMÁS (D-L-C-R):

- 3 A jövő felejtese
- 3 Az istenek könnye
- 1 Köpködő bruhatag
- 1 Napkirály ajándéka
- 2 Páncélos lovag
- 1 Raptor szablya
- 1 Robbanó üstökös
- 1 Umbatari bromag
- 2 Vikócmajom
- 1 A holtak bosszúja
- 2 Az istenek sóhaja
- 1 Bufa lovagnője
- 1 Éjféli pusztítás
- 1 Ezüstserег
- 2 Halvány reménysugár
- 1 Megtisztult leány
- 2 Morgan szelleme
- 2 Ommó
- 1 Óriás denevér
- 1 Pillanatnyi elmezavar
- 1 Sir Tobias
- 1 Troglodita törzsfőnök
- 1 Gépezet
- 1 Áldozómaster
- 2 Csoda
- 1 Glória
- 1 Összefogás
- 1 Pooyan
- 3 Varázslótanonc
- 2 Védőórna

ÉRDEKESSEGEK A HARMADIK NAPRÓL:

- Báder Máttyás *Űrző lordjával* tartotta fel az ellenséges sereget, majd 17 VP-ért Tomboló viharral leirtotta az egész bandát, ezután feláldozta a lordot *Morgan pálcának* és kihozta a saját lényeit.
- Jánvári András a következőképpen szedett le manójával egy meghízott *Óriás denevért*: *Idegen tollakkal Törpe kovács* képességet adott a manónak, termelt vele egy dobótört, mire a manó visszaugrott a kezébe (megrettenve önnön alkotásától), beledobta a tört a denevérbe, újra lerepült a manó és leütötte maradék ÉP-jét.
- Báder Máttyás és Simon Dániel gigászi meccsen a paklik elfogytak, Dániel lényeinek „végtelen” ÉP-je volt Drakolder érdemrend miatt, és sikerült az el-

lenfél örposztját *Kétágú villámokkal* kiürítenie. Máttyás felkiáltott: „Még nem nyertél! Van egy titkos adum!” (egy *Űrző lordra* gondolt, amivel valóban döntetlenre menthette volna a meccset, ha ellenfelének nincs 4 varázslat a kezében), erre Dani: „Mire gondolsz?” felkiáltással egy Lefegyverezéssel eldobta. A meccsen egyébként volt egyszerre 10 lényen méreg ill. érdemrend jelző is.

- Szeitz Gábornak a döntő egyik kiélezett helyzetében nagy szerencséje volt: a B'Waetannak 5-öst dobott, ám Jánvári András leszedte (egy másik lényvel együtt) Természetes kiválasztódással. Gábor egyébként az utolsó két meccsét többek között a sikeresen kijátszott *Bosszúállónak* köszönhette.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. október 10.



Íme a júliusi rejtvényünk megfejtése:

1. Az ellenfél gyógyulási fázisában nem tesztek semmit. Jön az én köröm. Kapok varázspontot, ami elvész, mert 20 fölé menne, feláldozom a főnixet, majd felhúزم a *Fekete lyukat*.
2. Kijátsszom a *Fekete lyukat*, kisemmizem a gyűjtőből az ellenfelem *Kapzsi manóját*, majd feltámasztom a *Káoszmeisterét*. Mivel csak *Mágiafalo* van az ellenfél gyűjtőjében, így én már tudok azonnalit kijátszani, de ő még mindig nem tud kürtsózni, mivel nincs rá varázspontja (*Káoszmeister* miatt +2 VP). (-6 = 14 VP)
3. Lehozom a *Lebegő gombát*. (-1 = 13 VP)
4. Áttérem a kost Eleniosra, és felhúزم az *Idegen tollakat*. (-4 = 9 VP)
5. Az *Idegen tollakkal* átadom a kos képességét a gombának. (-4 = 5 VP)
7. A főnixből kapott komponensekből lehozom *Gontrak gyűrűjét*. (-2 = 3 VP)
8. A kos és a gomba egymást aktivizálják egymást, és növelik egymás sebzését, a gyűrű miatt ingyen. Mikor az egyik elérte a 666-os sebzés beütök. Ha közben az ellenfelem passziválja az egyiket *Elianával*, akkor egy *Repülésel* aktivizálok. (-3 = 0 VP, -666 = 0 ÉP)

Mire kellett figyelni, mit rontottatok el. Az semmiképpen sem jó megoldás, ha az ellenfelem mindhárom gyűjtőben levő lényét kisemmizem a *Fekete lyukkal*, mert akkor egyből el tudja lőni a *Kürtszót*. Arra is figyelni kell, hogy a gyűrű az ellenfelemre is

vonatkozik, így ingyen használhatja *Eliana* képességét. A harmadik buklató maga a gyűrű volt. Mivel két színű lap és nincs sem Elenios, sem Fairlight lapom az asztalon, ezért csak akkor játszhatom ki, ha kiraktam a *Repülést*, vagy egy lapomat Eleniosra vagy Fairlightra térítettem át. Ha valami egyéb színre tértek, akkor óvatosságnak kell lenni, és a gombának nem a kos, hanem *Eliana* képességét kell átadni, így passziválni tudom vele *Elianát* (vagy ő passzivál, mind egy), majd jöhet a *Repülés*. Ha ugyanis a *Repülést* előbb játszom ki, és *Eliana* még aktív, akkor az ellenfelem közbeszól a nagy gomba-kos kombó közepette, mondjuk úgy a 100-as sebzés körül, és azon veszem észre magam, hogy mindkét lényem passzív, és nincs már *Repülésem* sem. Szerencsés nyerteseink: *Szeitz Gábor* Budapestről, *Szabó András* Zalaegerszegről és *Lóvei Szabolcs* Miskolcra. Nyereményük két-két csomag Aranyforrás. Gratulálók!

Az utóbbi időkben nagyon kevés jó megfejtést kapunk feladványainkra, ami remélhetőleg a feladványok nehézségének „köszönhető”, nem pedig az érdeklődések hiányának. A jövőben kicsit könnyebb feladványokat készítünk majd, így a kevésbé profi kártyásoknak is lesz esélyük nyerni a sorsoláson. Várom a véleményeket arról, hogy a mostani feladványunk mennyire bizonyult nehéznek, könnyítsünk-e még a feladványokon.

Az új feladat: Az előkészítő fázisod éppen most ért véget. Van 3 ÉP-d és 11 VP-d, az ellenfelednek 6 ÉP-je, és 9 VP-je van, egyikőtöknek sincs komponense. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Troll csatakiáltás (T)
- Végképp eltörölni (T)
- Maigner Lopotomos (C)
- Energiakoncentráció (C)

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Hordaparancsnok (T)
- Udvari bolond (E)
- Romboló (T)
- Büntetés (D)
- 2 db Földanya ligete (S)

SZABÁLYLAPOD:

A szabadság ára

Az egyik Földanya ligete passzív, a többi lapod aktív. A lényeid a tartalékban vannak. A Rombolón van egy -1 ÉP-s jelző.

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Tisztítóút (R)
- A holtak bosszúja (L)
- A hírnök szava (T)

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Őrző lord (-)
- Árnékhöld (C)
- Nómenklátúra (L)

Az Őrző lord a tartalékban van passzívan, a Nómenklátúra az őrszobában van, az Árnékhöld aktív.

Beküldési határidő:
1999 október 10.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 6 ÉP, 9 VP, 0 SZK

A háromszög

Derep

Időleges hatás, X-3 Ha minem 4 helyet, Nincs cserélhető, Egy lépés elmozdításra irányuló lépés vagy két lépés elmozdításra irányuló lépés megtagadható. **Előnyök:** 1. A félbűvölt ábrák nem működnek, a bűvös tárgyak nem használhatók.

1 VP

A holtak bosszúja

Ásompali

Levegő

Célpontú játékos vagy harcra készített Élve szövetség (lefélcserélhető), mindegyik 1 VP értékű. A szövetség a játék végéig megmarad. A játék elején a játékosok a játék kezdetén egy-egy levegőt vesznek ki. A játék során a játékosok a játék kezdetén egy-egy levegőt vesznek ki. A játék során a játékosok a játék kezdetén egy-egy levegőt vesznek ki.

1 VP

Tiszteletgőz

Ásompali

Értelem

Egy szövetség vagy 6 Élve szövetség előző lépés megtagadása, aminek az eredménye a társaság szétválása. **Előnyök:** 1. A szövetség tagjai nem használhatók a játék során.

1 VP

Özvegy

Ásompali

Levegő

Hatás: ha más játékos lépéskor a társaságban van 2 Élve szövetség, akkor a lépéskor a társaságban lévő szövetségi tagok egy-egy levegőt vesznek ki. **Előnyök:** 1. A szövetség tagjai nem használhatók a játék során.

1 VP

Arnyekhoid

Bűbös

Cherubim

1 VP

Nomenklatura

Ásompali

Levegő

Beművelt lépés a Nomenklatura társaságok megtagadása és visszavételük. **Előnyök:** 1. A szövetség tagjai nem használhatók a játék során.

1 VP

Ellenfeled kezében levő lapjai

Ellenfeled kijátszott lapjai

Kérdezz... ALOM...felelek!

Feláldozhatok-e célozhatatlan lényt a *Lélekbaranghoz*?

Igen. Az így feláldozott lények nem célpontjai a *Lélekbarangnak*, hanem a képesség aktivizálási költségének részei, tehát ilyen szempontból nincs különbség a célozhatatlan és a „si-ma” lények között.

Sebezhetek-e a *Káoszcsapással*, ha *Vibaróriást* dobok el a kezemből?

Nem, mivel a *Káoszcsapással* csak olyan eldobott lap után lehet sebezni, aminek varázspont az idézési költsége, a *Vibaróriás* pedig vegyes idézési költségű lap.

Használhatom-e a *Rombolót*, ha az előkészítő fázisban kerül a gyűjtőbe?

Nos, az előkészítő fázisban nem lehet használni aktivizálást igénylő képességeket, de az állandó képességek működnek. A probléma abból adódik, hogy néha nehéz eldönteni

egy képességről, hogy állandó vagy aktivizálást kívánó képesség. Általános szabály erre az, hogy azok a képességek kívánó aktivizálást, amelyeknél szabadon dönthetnek arról, hogy használom a képességet vagy nem. Értelemszerűen az összes olyan képesség, aminek költsége van, aktivizálást kívánó, mert ott mindig én döntök arról, hogy használom-e a képességet. A büntetés állandó képesség, mivel az tőlem függetlenül mindig kifejti hatását. A *Romboló* már egy vitatottabb eset, de amikor a gyűjtőbe kerül, nem kötelező célpontot választanom neki, így ez is aktivizálást kíván, ezért nem működik az előkészítő fázisban sem. Sőt a *Kisérletes bajnokkal* visszahozott *Romboló* sem szed le semmit, amikor visszamegy a gyűjtőbe, mivel az a kör legvégén történik, és utána már nem használhatok aktivizálást igénylő képességet. Ha a *Romboló* szövegében nem az szerepelne, hogy választhatok neki célpontot, hanem az, hogy ha a gyűjtőbe kerül mindenképpen leszed egy célpont lapot, akkor állandóan működő képességnek minősülne, és ekkor működne az előkészítő fázisban is. Persze ekkor a saját lapodat szedné le a saját *romboló*, ha az ellenfélnek nem lenne lapja játékban.

Átvállalhatom-e a *Kronobogarat* ért sebzést, ha azt *Szepukuval* okozták?

Nem, a *Szepukuval* okozott sebzést semmilyen módon nem lehet meggyógyítani. A további félreértések elkerülése végett a *Kronobogár* szövegét a következőképpen kell értelmezni: „Áldozd fel 1 ÉP-det: a *Kronobogár* gyógyul egy ÉPt.”

Van egy *Zu'lit energiafüggőnye* az asztalon. Az ellenfelem az saját körében sebez tized rajtam.

Visszagyógyulok-e a függőny miatt a köre végén annyit, hogy csak öt sebződés maradjon meg?

Igen, a függöny szövege pontatlan: az öt feletti sebződést nem mindenki a saját gyógyulási fázisában gyógyulja vissza, hanem mindenki minden gyógyulási fázisban gyógyul.

Játékban van egy *Iszonyat tornya* manókra, egy *Manók földje*, egy *Manókirálynő*, egy *Planetáris ördémon* és *bárom manó*. *Feláldozok két manót és a királynőt, hogy a síkkal leszedjem a tornyot. Leesik-e a barmadik manóm, mielőtt a torony a gyűjtőbe kerül?*

Nem. Igaz, hogy a királynő leesésével a manómnak csak két ÉP-je lesz, de a királynő beáldozása (a költség kifizetése) és a torony leesése (a hatás létrejötte) között nincs egy olyan fázis, amikor levizsgáljuk a lények ÉP-jét.



Aktívan vagy passzívan jönnek játéka a lények egy *Kronobogár* és egy *Téljes front* mellett?

A szabálylapok mindig felülbírálják a „sima” lapok hatását, tehát ebben az esetben is +2 VP-ért aktívan jöhetnek a lények. Ugyanakkor az állandó hatásokat mindig felülbírálják az egyszeriket, tehát a *Kronobogár* mellett passzívan jönnek a repülő lények is, sőt az olyan lények is, amikre az van írva, hogy aktívan kerülnek játéka (pl. *Utcakölyök*). Az egymásnak elmentmondó állandó hatások közül mindig az érvényes, amit utoljára játszottak ki. Pl. egy *Kronobogár* után kirakott *Zubatag* miatt az úszó lények aktívan jönnek játéba, de ha ismét jön egy *Kronobogár*, akkor az felülírja a *Zubatagot*, így az úszó lények ismét passzívan kerülnek játéka.

A béke szigetének kijátszásakor meg kell-e neveznem a színt, mielőtt az ellenfelem eldönti, hogy ellenvarázsolja-e?

Igen. Általános szabályként, a többi vítés helyzet elkerülése érdekében bevezetjük, hogy ha egy lap kijátszásakor döntést kell hozni, azt még azelőtt kell meghozni, mielőtt bármely játékos reakció lappal vagy hatással reagálna a lap kijátszására. Tehát még az ellenvarázslat előtt meg kell neveznem a *Múltidéző*, a *Pszí-ernyő*, a *Szuperpszí* célpontját, a *Béke szigetének* színét, *Outimlen alkujánál* azt, hogy dobatok vagy lényt pusztítok vele stb. Természetesen a játék gyorsítása érdekében megengedhetjük, hogy az ellenfél még a döntés meghozatala előtt ellenvarázsoljon.

Kinek van joga lapot kijátszani akkor, ha egy varázslatomat az ellenfelem ellenvarázsol, és egyikünk sem reakciólapot akar kijátszani?

Nekem. A HKK időzítése szerint felvitva cselekszünk, kivéve ha az egyik játékos reakciót vagy életmentő hatást akar használni, a másik játékos pedig nem. A fenti példában az ellenfelem kijátszott egy *Ellenvarázslatot*, így ismét én következem.

Hány varázspontot kell elköltennem, ha egy *Varkaudar fétis* mellett mérgezek meg két varkaudart egy *Őshangya császárral* vagy egy *Mandula nektárral*?

Mivel mindkét lap célpont lényekre rakja a méregjelzőket, ezért drágítja őket a fétis. Összesen azonban csak két varázsponttal lesznek drágábbak, nem pedig varkaudaronként kettővel, ugyanis a fétis a szövege szerint azokat a varázslatokat és hatásokat drágítja, amiknek egy vagy több varázslat a célpontja, de mindkét fajtát összesen csak +2-vel. A *Mandula nektárt* ki sem játszhatom ha nem tudom elköltetni a plusz VP-t. A császárnál két lehetőségem van: vagy ki játszom a rendes idézési költséggel és nem mérgezek vele, vagy elköltöm a +2-öt és mérgezek. Egy kis segítség még annak az eldöntéséhez, hogy mely hatások és varázslatok igényelnek célpontot. Célpontra ható varázslat és hatás minden olyan, aminél a használó dönti el a célpontot, és a lapon nem szerepel kimondottan az, hogy nem célpont lapra hat.

Visszavehetem-e a *Kronoelementállal* Az időrabló érintését?

Igen. A *Kronoelementállal* minden olyan lapot vissza lehet venni, aminek nevében a krono vagy idő tag szerepel (pl. *Időtűzés*, *Az idő kereke* stb.).

FIGYELEM! Minden a Krónikában meghirdetett és a Beholder Kft. által támogatott HKK versenyt vizsgázott bírónak kell levezetnie. A bíró értelemszerűen nem játszhat az általa vezetett versenyen. Minden versenybeszámolóban kérjük feltüntetni a versenyt vezető bíró nevét.

Mi történik az öröszobában levő épületeimmel, ha leszedi az *Élvárosi*?

Abban a pillanatban visszaválóznak épületté, és kikerülnek az öröszobából.

Játékban van egy *Iszonyat*, egy *Posztív létsík*, egy *Quwarg* és egy *Teológia*. Mi történik a következő előkészítő fázisban?

Mivel a *Quwarg* nem eshet le a sík miatt, ezért a gyűjtőbe kerül a *Teológia*.

Megátkozhatok-e egy lényt, ha játékban van egy *Átbatolbatalan köd*?

Igen, ahogy az *Átkon* is szerepel, plusz két varázspontért olyan lényre is rakható, ami nem lehet varázslat célpontja.



Megnevezhetek-e az *Armageddon* kijátszásakor farkaudarokat vagy elfeket?

Nem, csak laptípust nevezhetsz meg, altípust nem. Laptípus az, ami a kártya képe alatt, a lap baloldali felén szerepel: azaz kalandozó, szörny, tárgy, bűbáj, bűbáj lényre stb.



Sebződik-e az ellenfelem, ha passzivizálok *Baghar fétisét*, és ő használja rá a *Varkaudar hadúr* képességét?

Nem, nem sebződik. A hadúr képessége nem csak a farkaudarokat védi meg, hanem ilyenkor egyáltalán nem jön létre az adott varázslat vagy hatás.

Visszakerül-e a kezembe a repülő manóm, ha van egy *Mingókörtém*, és az ellenfelem lehoz egy repülő manót?

Igen. Ebben az esetben ugyanis nem az ellenfelem veteti vissza a kezembe a manómat, hanem a manóm hátránya.

Működnek-e *Pozitív létsík* mellett az *ÉP-csökkentő* hatások, pl. *Troglodita törzsfő* vagy az *Iszonyat Tornya*?

Igen, mivel az *ÉP-csökkentő* hatás nem sebzés és nem gyűjtőbe küldő varázslat vagy hatás, és persze ha a lény *ÉP*-je 0-ra csökken, akkor a sík ellenére meghal.

Hogyan befolyásolja az *Őrző lord* a saját, illetve a *bajnok* *manifesztációjának* sebzését?

Ha a lord aktív, akkor a saját és a bajnok sebzése is 0 lesz. A lord sebzéscsökkentő képessége nem célpontot igénylő hatás, hanem minden lényre, így a célozhatatlanokra is hat.



Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

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



VERSENYBESZÁMOLÓK

TILTOTT MÁGIA – 1999. JÚLIUS 24.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét július 17-én rendeztük, nem kevesebb, mint 95 résztvevővel, ebből 29 profi és 66 amatőr volt. A paklik igen érdekes képet mutattak, az új sztár az őshangya pakli volt, mind az amatőr, mind a profi kategóriát ilyen paklival nyerték, talán azért is, mert még nemigen készültek ellene. Ezenkívül láttam jól működő varkaudar, úszó, kalandozó paklikat, dobató kontrollt, hordát, tárgypaklit, és még sok más.

A profik versenyét Jánvári András nyerte, remek őshangya paklijának leírását oldalt láthatjátok. A második Sass Tamás lett, kiválóan összerakott varkaudar etnikum paklival, ahol a különféle varkaudar lapokat főleg ellenvarázslatok és *Földbarc* egészítette ki. Úgy tűnik, a pasziánsz paklik visszaszorulása kedvez az etnikum pakliknak, a varkaudarok különösen a kihozást segítő sámmal erősödtek.

A harmadik helyen Korányi Tibor végzett, mindig alakuló kontroll-paklijában most mindössze két lény (*Fairlight lovag*) volt, viszont belefért *Teremtés* és *Agydaráló* is, ezzel a pakli már egészen kézből dobató formát öltött. Játszott *Manaforrással* is.

A negyedik helyet Baross Ferenc szerezte meg, Tamásétól csak egy-két lapban eltérő varkaudar paklijával.

Az amatőröknél Panyik Zoltán diadalmasodott, őshangya paklival, amely értelemszerűen hasonlít a profi győztes paklihoz, érdekességként talán az *Ongóliant díszkoszvetést* említhetném. Második Fehér László lett, első-sorban Fairlight lapokra épített kalandozó

paklival, amelyből az *Ijászmeszert*, a *Hőst*, a *Hősök idejét*, a *Glóriát*, *Zu'litot* és az *Őrütl varázslót* emelném ki. A harmadik helyen Kulcsár Mihály végzett, dobató-kontroll paklival, amelyben a lényeket *Arkangyal* és a *Troglodita törzsfőnök* képviselte, használt *Teremtést*, *Agydarálót* és *Kicsinyítő lencsét* is. A negyedik helyre Fodor Péter futott be, egy érdekes paklival, amely a *Savgólem* + *A természet megcsúfolása* + *Haláltánc* kombóra épült, és mindenféle kombó segítő, védő, gyógyuló, húzó lapokkal volt megtámogatva, többek között a *Kettős erőbedobás* szabálylappal.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken, próbáld ki Te is a paklidat!

MARÓ BALÁZS

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Panyik Zoltán és Csonka Gergely meccsén kiújult az Ősi ellentét: Őshangyák – Quwargok: 2 – 1.
- Kozma Mihályt 10 *Chara-din fattya* A gonosz árulása miatt cserbenhagyta, mire Szívroham sújtott le rájuk.
- Panyik Zoltánnak egyik meccsén a 2. körben 4 Őshangyája, 1 Őshangya heréje és 1 Őshangya bolya volt játékban.

MINDENKINEK
JÓ VERSENYZÉST!

A GYŐZTES PAKLI

- 5 Őshangya
- 3 Őshangya here
- 3 Őshangya boly
- 3 Őshangya harcos
- 3 Őshangya testőr
- 3 Őshangya szabotőr
- 3 Őshangya fanatista
- 3 Őshangya sámán
- 3 Őshangya lélekbúvár
- 1 Őshangya ostromgégé
- 1 Őshangya császár
- 2 Lefegyverzés
- 3 Az erős gyengéje
- 3 A gyenge ereje
- 3 A béke szigete
- 3 A hatalom szava

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

- 2 Sheran védősárcánnya
- 2 Ragadozó
- 1 Pozitív létsík
- 3 Lopás szakértelem
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Szabotázs
- 3 Totális agymosás
- 3 Az agy kifacsarása

ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN



A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 25. 11 óra (nevezés 10-).

Helyszín: Gy \square .

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

Hucker Szabolcs 96-424-109.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 25. 10 óra (nevezés 9-).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 400 Ft.

Nyeremény:

ultraritka, paklik, tapasztalat...

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

ARANYFORRÁS

Időpont: szeptember 26. 10 óra (nevezés 9-).

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Csak Aranyforrás lapokat lehet használni.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: délután a 72-253-055/3320-as telefonszámon Fábos Zsoltnál vagy Fenyesi Krisztiánál.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: október 2. 11 óra (nevezés 10-).

Helyszín: Gy \square .

Szabályok: Minden lapot lehet használni, de minden lapból csak egyet lehet a pakliban. A negyészim korlát érvényes.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

Hucker Szabolcs 96-424-109.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 2., 11 óra (nevezés 10-).

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás 37-314-447.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: október 2. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Tiltott mágia. A tiltott lapok megegyeznek az AK 99/7 számában megjelent Nemzeti bajnokság listájával. (Tiltott A falak ereje is.)

Nevezési díj: 450 Ft (hölgyeknek ingyenes).

Díjak: Ultra ritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet:

a Dungeon Szerepjáték- és kártyaboltban.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: október 9. 10 óra (nevezés 9-).

Helyszín: Hatvan.

Szabályok: Tiltott mágia. A tiltott lapok megegyeznek az AK 99/7 számában megjelent Nemzeti bajnokság listájával. (Tiltott A falak ereje is.)

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak a versenyt megelőző napig kedvezményesen 300 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben.

Érdeklődni lehet: Mátys Gergelynél 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

A SZABADSÁG ÁRA

Időpont: október 10. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Mindenki 15 ÉP- kezd, de bármennyi szint használhat a paklijában. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, Életenergia.

Nevezési díj: 666 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet: A helyszínen.

Tel.: 239-2506, 06-30-924-5850.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 16. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hatalom korlátozása. *Tiltott lapok:* Sötét kastploom, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje.

Nevezési díj: 450 Ft (hölgyeknek 150).

Díjak: paklik.

Érdeklődni lehet:

Torzsa Sándor 204-9863,
Fabián Péter 302-2063 (8 után)

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 16., nevezés 9 órától, kezdés 10 órától.

Helyszín: Gödöllő

Nevezési díj: 400 Ft.

Szabályok: Hatalom korlátozása. *Tiltott lapok:* az általában tiltott lapokon kívül a Morgan pálcája és a Sötét kastploom.

Érdeklődni lehet: Csujja Lászlónál és Gergelynél 06-28-413-962.

LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: október 17. 10 óra (nevezés 9-).

Helyszín: Pásztó.

Szabályok: Csak az Árnyékhold, az Aranyforrás, az Invázió és az Alanori Krónika lapjait lehet használni.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak a versenyt megelőző napig kedvezményesen 300 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben.

Érdeklődni lehet: Mátys Gergelynél 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

ULTRÁK NÉLKÜL

Időpont: október 30. 10 óra (nevezés 9-).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol az ultraritkák is tiltottak.

Nevezési díj: 400 Ft.

Nyeremény:

ultraritka, paklik, tapasztalat...

Érdeklődni lehet: 66-325-583 (Gomba),

gomba@pluto.szikszi.hu, gomba@arthur.bmk.hu

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: október 31. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Csak olyan varázspótlert kijövő lapok használhatók, amik legalább 3 VP-be kerülnek, vagy olyan tárgyak és épületek, amik idezési költsége legalább egy. Tiltott lapok a szokásosak.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díj: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik,

első díj: 10 000 Ft.

Érdeklődni lehet: Elysium.

Tel.: 239-2506, 06-30-924-5850

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

szeptember 25. szo.: Star Trek

szeptember 26. vas.: HKK

október 02. szo.: Dungeon HKK

október 03. vas.: Star Wars

október 10. vas.: HKK

október 16. szo.: HKK

október 17. vas.: Star Wars

október 24. vas.: Star Trek

október 31. vas.: Pénzdíjas HKK

november 06. szo.: Dungeon HKK

november 07. vas.: Star Wars

november 14. vas.: HKK

november 21. szo.: Star Wars

november 27. szo.: Star Trek

november 28. vas.: Pénzdíjas HKK

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

SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem ,
Derkovits sor 2.

DUNGEON – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban), tel.: 351-6419.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B.
(bejárat a Kresz G. u. felől),
tel.: 239-2506, 06-30-9-245-850.

GÖDÖLLŐ – Next-Door Szerepjáték Klub,
Petőfi Sándor Művelődési Ház.

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

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

HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub,
Grassalkovich Művelődési Központ

KÖRMEND – Művelődési Központ
(a városház mögötti utca)

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

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

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.

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

Figyelem! Minden a Krónikában meghirdetett és a Beholder Kft. által támogatott HKK versenyt vizsgálózt bírónak kell levezetnie. A bíró értelemszerűen nem játszhat az általa vezetett versenyen. Minden versenybeszámolóban kérjük feltüntetni a versenyt vezető bíró nevét.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 1999. október 23., 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: Frissen bontott paklik versenye egy csomag Isteni Szövetségből, egy Árnyékholdból és egy Aranyforrásból. A pakli méret legalább 35 lap és nincs négyszín korlát.

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

Nevezési díj: 1800 Ft (tagoknak 1700).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft IV. díj 3000 Ft. Az amatőr kategóriában 2 gyűjtődoboz Árnyékhold.

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

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

33 000 Ft pénzdíj • 2 gyűjtődoboz kártya az amatőr kategóriában





Az Idő Kereke — Robert Jordan világa

A város nem volt egészen néma. Több irányból is távoli kiáltások hangját hallotta, és tompa fegyvercsörgést. Bármilyen sok embert vitt is a batárra Sammael, azért így sem hagyta védtelenül a várost. Rand körbefordult, próbált minden irányban egyszerre figyelni. Úgy gondolta, Sammael vagy a királyi palotában lesz, vagy abban a másikban, a tér túlsó felén. Persze ez csak feltételezés volt, nem lehetett benne biztos. Az egyik utca végén egy csapat saldaeaait látott összecsapni egy ugyanakkora csapat fényes mellvértet viselő lovas katonával. Oldalról birtelen további saldaeaik vágtattak elő. Hamarosan eltűnt a szeme elől az összecsapás, eltakarták az épületek. Egy másik irányban a Sárkány Légiójának egy egységét pillantotta meg. Egy csatorna alacsony bídján masíroztak éppen át. Egy tiszti – ezt hosszú piros sisakforgójából lehetett tudni – lépkedett búsz széles, fejmagasságig érő pajzsot cipelő ember előtt. Ezeket kétszáz nebéz számszerzjas követte. Vajon hogy állják majd meg a behyüket?

Távoli kiáltások, fémnek csapódó fém zaja, halk balálsikolyok.

A nap egyre közelebb ereszkedett a látóhatárhoz. A városban megnyúltak az árnyékok. Elfőjt az alkonyat. Nyugaton biborban izzott a naplemente. Előtűnt néhány csillag. Tévedett volna? Képes lenne Sammael egyszerűen elmenni, és találni magának másik országot, ami fölött uralkodhat? Hiba lett volna hallgatnia a hangra? Talán mégis csak megbozó elméjének szüleménye volt csupán?

Egy férfi a Hatalmat fókuszálta. Rand egy pillanatra megdermedt, mozdulatlanul meredt a Tanács Nagycsarnokára. Nyíri saidin egy kapuboz is elég. Ennél kisebb Hatalomfolyamot nem is érzett volna ilyen messziről, a jókora tér túloldaláról. Csak Sammael lebet.

Egy szempillantás múlva már meg is ragadta a Forrást, kaput szőit, és átugrott rajta, készen, hogy nyomban villámokak szorjon. Tágas terembe érkezett. Nagy, tükrös állólampák világították meg, és a plafonról lógó csillárok. A hófehér márványfalakat csatajeleneteket és a város mocsárölelte kikötőjében hemzsegő bajókat ábrázoló domborművek díszítették. A terem távolabbi végén kilenc súlyos, faragásokkal teli, aranyozott, trónszerű karosszék állt magas fehérelvényen, melyre széles lépcsősor vezetett fel. A középső szék háttámlája magasabb volt a többinél. Mielőtt még megszüntethette volna a kaput maga mögött, a torony, aminek a tetején eddig lesben állt, felrobbant. A Tűz és a Föld energiabullámát előbb megérezte, mint a kapun átrepülő kódarabkákat és port. A robbanás ereje a földre döntötte. Arcal előre

érkezett a padlóra. Fájdalom basított az oldalába, vörösen izzó lánzsaként döfött a koncentráció úrjébe, amiben az elméje lebegett. Hagyta megszűnni a kaput, legálább annyira a sokk miatt, mint szándékos elbátározásból. De mintba valaki más fájdalma lett volna a belé tépő kín, valaki másé a gyengeség. Az úrben nem kellett törődnie vele, nem uralkodhatott el rajta.

Megmozdult. Egy távoli, idegen test izmait mozgatta. Feltápázkodott. Támolyogva robant az emelvény felé. Ekkor több száz piros energiaszál égette át a plafont, majd a tengerkéek padlót, széles, korong alakú területen. A korong középpontján meg mindig érezni lehetett a kapuja balványuló maradványait. Az egyik szál átdőfte a csizmasarkát, és a saját sarkát is. Hallotta a fájdalomüvöltését, miközben felbukott. De nem az ő fájdalma volt, sem az, ami az oldalát marta, sem ez. Nem az övé.

A batára gördült. Még látta az izzó vörös szálak maradványát. Elég frissek voltak még, hogy ki tudja venni a Tűz és a Levegő Hatalomfonalait, olyan módszer szerint fonva, amit sosem látott még. Sőt, azt is ki tudta következtetni belőlük, hogy merről jöttek. A padlóban és a bonyolult faragványokkal díszített fehérelvényen, vakoli plafonban fekete lyukak sísteregtek.

Felemelte a kezét, és végzettűzet szőit. Pontosabban csak elkezdte. De valaki más arca még mindig égett a pofontól, még nem felejtette el. Cadsuane hangja még mindig ott sziszegett a fejében, mint a piros szálak ütötte nyílások. Soba többé, fiam. Soba többé nem alkalmazod. Szinte mintba Lews Therint ballotta volna valahol, a távolban, az elméje legmélyén nyúszítani, attól való rettegésében, amit éppen elszabadítani készült, az erőttől, ami egyszer már majdnem elpusztította a világot. Elengedett bát minden Hatalomfolyamot, kivéve a Tűzet és a Levegőt, és inkább olyan fonatot font, amelyet az előbb látott. Ezernyi lebeletűkeony piros szál virágozott ki a kezében, és enyben szétterülve átcsapott a mennyezeten. A plafon két lépésnyi átmérőjű korongja köszilánkok és vakolatpor felbőjtévé robbant szét.

Csak ekkor jutott eszébe, hogy netán mások is lehetnek közte és Sammael között. Feltett szándéka volt, hogy még ezen a napon végezzen a Kítaszítottal, de jó lenne, ha meg tudná oldani, hogy eközben senki mást ne öljön meg... A szálak eltűntek. Megint feltápázkodott, és síetősen a terem bosszabbik falán nyíló kétszárnyú ajtóhoz sántikált. Mindkét batalmas ajtószárnyat kilenc öklömmi aranyméh díszítette.

Egy kis Levegőfolyammal előre kinyitotta maga előtt az ajtót. Ilyen kis mennyiségű Hatalmat csak közvetlen

közéről lehet észrevenni. A folyosóra támolygott, majd féltérdre esett. Oldalát, egy idegen, távoli test oldalát tűz emésztette, sarkát kin járta át. Elővonta a kardját, arra támaszkodott, és várt. Frissen borotvált, kerek, pirosposzsgás arcú fickó lesett elő a sarok mögül. A zekéjéből is kilátszott amyi, hogy kiderüljön, csak egy szolgá. Egyik oldalán zöld, másik oldalán sárga rubája mindenestire libériának tűnt. Észrevette Randet. Lassan, nagyon lassan, visszabúzódot a fal mögé. Mintha abban reménykedne, ha elég lassan mozog, talán nem veszi észre. Sammael előbb utóbb muszáj, hogy...

– Ez az ország az enyém! – dörrent egy hang a levegőben, a semmiből, minden irányból egyszerre. Rand káromkodni kezdett. Ez nyilván ugyanaz a szöveg, amit ő is használt a téren, vagy valami nagyon hasonló. Olyan minimális Hatalomra volt csak szükség bozzá, hogy ha a Kítaszított tíz lépésre lenne tőle, akkor sem érezné magát az energiafolyamot. – Az enyém! És nem fogom elpusztítani, ami az enyém, csak azért, hogy megölbhesselek! És azt sem engedem, hogy te elpusztítsd! Van képed még ide is utánam jönni?! Nos, akkor biztos abhoz is lesz bátorságod, hogy újra utánam gyere! – A mennydörgő hang gúnyos színezetet öltött. – Tényleg, valóban elég bátor lennél bozzá? – Valabol fent egy kapu nyílt meg majd zárult be. Kétsége sem volt, hogy egy kapu az.

Tényleg, elég bátor bozzá? Van bozzá mersze?

– Én vagyok az Újjászületett Sárkány – dümnyögte. – És meg foglak ölni.

Rand al'Thor, a folyóközi parasztfiú számos megpróbáltatás és kaland után rádöbben, hogy ő az Újjászületett Sárkány. A világ az Utolsó Csata felé közelít, amiben neki kell majd szembeszállnia a Sötét Úrral, a Sötétség halhatatlan istenével. Neki kell egyesítenie a világ erőit az Árnyék hordáival szemben, neki kell véret ontania Shayol Ghul fekete szikláin, noha még a saját képességeivel sincs tisztában, nem is tudja, hogyan használhatná a Hatalmat, hiszen az utolsó férfi aes sedai évezredekkel korábban meghalt. Azóta a Sötét Úr rontása miatt minden férfi, aki fókuszálni

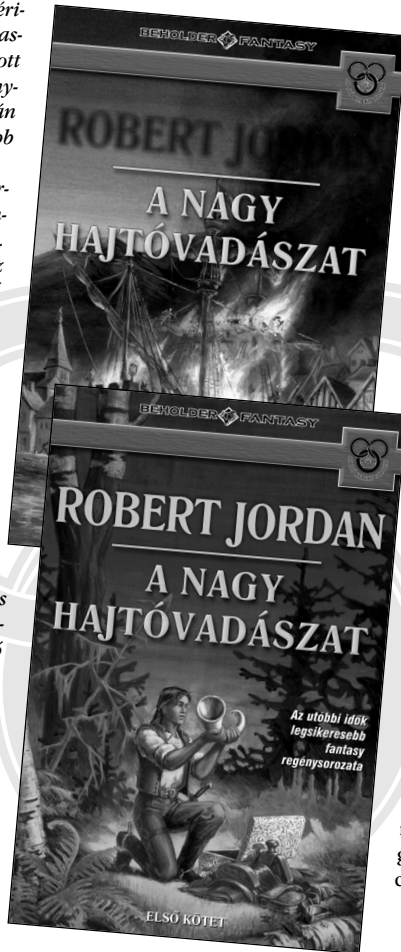
kezd az Igazi Forrás energiáit, előbb utóbb megőrül. Órá is, aki mindenki másnál nagyobb Hatalomfolyamoknak tud parancsolni, előbb-utóbb ugyanez a sors vár. Rádásdul két gyógyíthatatlan sebe is van, mindkettőt elátkozott fegyver okozta. És így kellene teljesítenie a Proféciaák által elé állított, lehetetlennek tűnő feladatokat, miközben az elméjét ostromoló örülettel is küzdenie kell. A semmiből,

egymással viszálykodó népekből kell bitorlatat kovácsolnia, és egyszerre kell megállítania a nyugatról előtörő, kegyetlen seanchanokat, akik mindenkit, aki a hatalmukba kerül, a legteljesebb, legmegalázóbb rabszolgaságba vetnek, akik nemcsak testileg, de lelkileg is megtörik az alattvalóikat; és az északról fenyegető trallokhordákat. Mindezt úgy, hogy állandóan a mindenhová beszivárgó árnybarátok árulásának és az orgyilkosság veszélyének van kitéve, és a halhatatlan, a Legendák korából származó rendkívül erős és gonosz Hatalomhasználók, a Kítaszítottak mágiával ellene fordítják a kontinens népeit. Senkiben nem bízhat, bárki, hármikor elárulhatja. Még a legközvetlenebb szövetségesei is egytől egyig a saját céljaikra akarják felhasználni őt.

De hogy jutott idáig a dolog? Hiszen a Legendák korában, évezredekkel ezelőtt, béke uralkodott a világon. A mágia aranykora volt az, amikor férfiak és nők egyaránt veszélytelenül használhatták a Hatalmat. Fejlett, a természettel harmóniában élő, technika helyett mágiát alkalmazó civilizáció, amely nem ismerte a háborút, a gyilkosságot, a viszályt. A Sötét Úrról még csak nem is hallottak.

Nos, így kezdődött...

Charn sietősen baladt a széles, nyüzsgő utcán a batalmas chorafák messze nyúló ágai alatt. A báromosztatú levelekből álló lombok békét és nyugalmat árasztottak az égig érő ezüstös épületek között. Egy chorák nélküli város kietlennek tűnne, mint a vad pusztaság. Jo-autók zümmögtek halkan végig az utcákon, az égen pedig egy nagy fehér sbo-szárny búzott át. Talán Comelle-be vagy Tzorába szállított utasokat, talán valabová másbóvá. Ő maga ritkán vette igénybe a sbo-szárnyakat. Ha messze volt dolga, általában egy aes sedai utazott vele. Ma azonban shora





száll majd, M'jinn felé. Ma van ugyanis a buszonötödik névnapja, és ma el szándékozott fogadni Nalla legutóbbi házassági ajándékát. Azon tűnődött éppen, hogy a lány meglepődik-e majd vajon. Már vagy egy éve mindig elutasította, mert nem akarta még lekötni magát. Ez persze azazal fog jární, hogy át kell állnia Zorelle Sedai szolgálátába, akinél Nalla is dolgozott, de Miarin Sedai már áldását is adta rájuk.

Befordult egy sarkon és csak annyi ideje maradt, hogy megpillantsa a sötét bőrű, divatos keskeny szakállt viselő, széles vállú férfit, mielőtt az beléütközött és banyatt lökte. A feje úgy a járdának csapódott, hogy csillagokat látott. Kábultan feke maradt.

– Nem ártana, ha néha a lába elé is nézne – mondta dübösen a szakállas, ujjatlan vörös kabátját és a csuklóját övező csipkefodrokat igazgatva. Fekete, bosszú baját copfba fogva bordta. Ez is a legújabb divat szerint volt. Ennél jobban már csak az hasonlíthat az aielekre, aki maga is belépett a Szövetségbe.

Az oldalán álló szóke nő a karjára tette a kezét. Hirtelen zavarára reagálva csillogó fehérbájára átlátszatlanabbá vált. – Jom, nézd a baját. Ez egy aiel, Jom.

Charn rövidre vágott aranyvörös hajába túrva a fejét tapogatta, nem törtébe. Megrántotta a tarkóján bosszan bagyott lófarkat, mielőtt bólintott. Csak egy-két borzolás, gondolta, nem több.

–Tényleg az. – A férfi bosszúságát döbbsent zavar váltotta fel. – Bocsásson meg, da'sbain. Nekem kellett volna jobban figyelnem. Hadd segítsem fel. – Közben már úgy is tett, talpra támogatta Charnot. – Jól érzi magát? Nincs semmi baja? Hová tart? Hívoke egy ugrót, majd az elviszi.

– Nincs semmi bajom, polgár – mondta biggdantan Charn. – Igazából tényleg az én bibám volt. – Tényleg az volt. Nem kellett volna úgy robannia. Akár baja is esbetett volna a férfinak miatta. – Maga sem sérült meg? Kérem, bocsásson meg.

A férfi tiltakozásra nyitotta a száját – mint a polgárok általában; mintba úgy gondolták volna, hogy az aielek porcelánból vannak – de mielőtt megszólaltatott volna, bullámozni kezdett a talpuk alatt a föld. A levegő is bullámozni lát-

szott, kifelé terjedő körben. Aférfi értetlenül nézett körbe. Divatos legyezőszövet köpenyét maga és barátóje köré kanyarította, amitől úgy tűnt, mintba a fejük testetlenül lebegne a semmiben. – Mi ez, da'sbain?

Egyre többen kérdezték ugyanezt körülöttük, akik észrevették Charn baját és odagyűltek bozzájuk. Ő azonban nem törődött velük. Még csak eszébe sem jutott, hogy udvariatlan. Sőt, éppenséggel törtetni kezdett a tömegben keresztül, szemét a Sbaromra függesztve, a háromszáz lépés átmérőjű gömbe, ami magasan Collam Daan kék és ezüst kupolái fölött lebegett.

Mierin azt mondta, ma lesz a nagy nap. Azt mondta, az Egyetlen Hatalom egy új forrását fedezték fel. A nő és férfi aes sedai-ok is használhatják, nem kell többé különböző felet fókuszálniuk. Együtt most már még többre lesznek képesek, így, hogy nem lesz a mágiájuk között különbség. És ma fogják először megnyitni és felhasználni, ő és Beidomon. Ez lesz az utolsó alkalom, amikor férfiak és nők különböző Hatalmat használva működnek együtt. Ma.

Aprócskának tűnő fehérbájára szilánk repült ki pörögve a Sbaromból. Fekete tűzszlop robbant ki a helyén. A szilánk ereszkedni kezdett, látszólag lassan. Egyre több és több, tucatnyi, számtalan tűzgejzir tört ki a hatalmas fehérbájából. A Sbarom széttört, mint egy tojás, lassan zubanni kezdett, miközben fekete tüztenger nyaldosta. Sötétség terjedt el az égen, természetellenes éjszaka nyelte el a napot. Mintha a lángokból fény helyett sötétség áradt volna. Sikolyok. Mindenféle sikoltoztak az emberek.

Charn már az első tűzkitöréskor robbanni kezdett a Collam Daan felé, de tisztában volt vele, hogy elkéssett. Arra esküődött, hogy az aes sedai-okat szolgálja, és erre, mikor fontos, elkéski. Futás közben könnyek csorogtak az arcán.

A Teremtő börtönbe zárta a Sötét Urat, a Fény az Árnyéket, ezt a börtönt azonban a Legendák Korában kísérletező kedvű aes sedai-ok mit sem sejtve megnyitják. Az első katasztrófa után a béke egy ideig még látszólag folytatódik, de a Sötét Úr gonoszsága már terjed, arra készül, hogy át-

vegye a hatalmat a világ fölött. Az oldalára állók és a Fény mellett kitartók között kitör az Árnyék háborúja, más néven a Hatalom háborúja. Ez a békés civilizáció már el is fejezte, mi az a háború, de most mindent, ami ezzel kapcsolatos, újra felfedeznek. Fegyvereket gyártanak, hadseregeket szerveznek, és a Hatalmat is egyre hatékonyabban használják pusztításra. Egész városok tűnnek el a Hatalom tüzeiben.

Lews Therin Telamon, a korszak leghatékonyabb aes sedai-a, akit a Hagnal Urának és Sárkánynak is neveztek, megszervezi a kizárólag férfi Hatalomhasználókból álló Százak Társaságát, a legjobbabból, akik a Fény oldalán maradtak. Együttesen sikerül csapdába csalniuk a Sötét Urat és legerősebb szolgáit, az aes sedai-ok közül hozzá állított Kitaszítottakat, és visszaszárták őket a Teremtő által az Árnyéknak épített börtönbe, az általunk ismert világon kívülre. A rajta fűrt nyílást befedték, az azt lezáró mágiát elpusztíthatatlan szívű pecsétekkel erősítették meg. Az Árnyék utolsó ellencsapásával azonban bosszúból beszennyezte az Igazi Forrás férfi felét, ahonnan a férfi Hatalomhasználók mágiájukat nyerik. A Forrásra bocsátott rontás hatására az azt használók elméje lassan megbomlik és elcsorvadnak.

A sorra megőrlő férfi aes sedai-ok iszonyú pusztítást visznek végbe. Kontinensek süllyednek el, szökőárak és tűzesők pusztítanak, új szigetek emelkednek ki a tengerből. Ez a Világtörés, ami véget vet a Legendák Korának.

Maga Lews Therin Telamon is eszét veszti, elpusztít maga körül mindenkit, mint ahogy minden rokonát is, és mindenkit, aki kedves a szívének. Végül önmagával is végez.

A kevés számú túlélő új társadalmat épít. Az új országok között a női aes sedai-ok szervezete, a Fehér Torony tartja fenn a békét. Folyamatosan kutatnak azon fiúk, férfiak után, akikben megvan a Hatalom használatának képessége, és megfosztják őket ettől, megelőzve így, hogy megőrüljenek és veszélyforrássá váljanak. Létrejön az Első Szövetség, ami azonban a Fertőből előtörő trallokok és a Sötét Úr oldalára álló Hatalomhasználók, a Rémurak által kirobbantott háborúsorozat, a Trallok háborúk végére felbomlik. Egész országok semmisülnek meg. Ám ezen a krízisen is sikerül úrrá lenni, a trallokot visszaszorítják a Fertőbe. A Fertőben található Shayol Ghul, a Sötét Úr fellegvára,

az a pont, ami ebben a világban a legközelebb van az Árnyék börtönéhez.

A romokon új országok épülnek. Egy tehetséges hadvezér, Szászárny Artur az egész kontinens Aiel-pusztától nyugatra eső részét egyetlen birodalomba egyesíti, de hadseregeket küld keletre, és az óceán felpartjára, nyugatra is. Uralkodása alatt felvirágzik a kontinens, a bőség és biztonság ideje ez. Ugyanakkor élete végéig háborút visel az általa boszorkányoknak tartott aes sedai-ok ellen, és folyamatosan ostrom alatt tartja a Fehér Tornyt. Végül elviszi egy betegség, mert nem hajlandó igénybe venni az aes sedai-ok Gyógyítását.

Halála után az utódlásért kirobbanó százéves háború tépi szét a birodalmat. A háború végén megint új országok jönnek létre, ezek azonban folyamatosan sorvadnak, egyre több szűnik meg, egyre nagyobb területeket nyel el a vadon. A Fertő egyre délebbre terjeszkedik. Az aes sedai-okban egyre kevésbé bíznak az emberek. Csak azért viselik el őket egyáltalán, mert minden aes sedai három megsejthetetlen fogadalmat tesz felavatásakor egy mágiikus tárgy segítségével: hogy soha huzug szót a szájára nem vesz, hogy soha fegyvert az Egyetlen Hatalommal nem készít, továbbá hogy soha nem használja fegyverként az Egyetlen Hatalmat sem, csak ha veszélyben forog az élete, illetve a Sötét Úr teremtményei ellen.

Az emberiség hanyatlása azonban egyre gyorsul. Egyre gyakrabban bukkannak fel Hamis Sárkányok, akik azt hirdetik, hogy ők a Proféciaik által megjósolt Újjászületett Sárkány, és pusztítást és káoszt terjesztenek a világban. Egyre gyengül a Sötét Úr börtönén a zár. Végül eljön egy év, amikor sehogy sem akar véget érni a tél, és egy békés folyóközi faluban, Emondmezőn trallokok és Enyészek jelennek meg, hogy elvigyenek három fiatal fiút...

Itt kezdődik az Idő Kereke sorozat első része, a Világ Szeme. Aki kíváncsi, hogyan állja meg a helyét Rand, akinek ellensége számtalan, és akit a szövetségei is mind eszközként próbálnak használni a saját céljaik érdekében; aki kellemes szórakozásra, lehetetlen olvasmányra vágyik, annak melegen ajánlom ezt a minőségi high fantasy sorozatot.

DR. WÜRTH ATTILA

a sorozat magyarul eddig megjelent négy kötetének fordítója

ŐSÖK VÁROSA – FÓRUM

Nemrégiben beindult az ŐV fórum a Beholder Kft. honlapján, és máris rengeteg kérdést kaptunk. E havi cikkünket ezen kérdések alapján állítottam össze, hiszen ezek azok a kérdések, amelyek érdekelnek benneteket, és az eddigi írások alapján még nem volt rájuk egyértelmű válasz. Mindenesetre mindenkinek javaslom, aki rendelkezik internet hozzáféréssel, hogy nézze meg a honlapunkon – <http://www.beholder.hu> – az ŐV-s oldalakat, ahol többek közt mintafordulókat is találhat.

Elsőként jöjjön a legterjedelmesebb highlight kérdés a rabszolgázásról. Lehet egy játékosnak több karaktere is? Mi gátolja meg a rabszolgázást?

Természetesen egy játékos több karakterrel is játszhat. A rabszolgázás mindig is egy bonyolult kérdés volt, és a TF-en a játék természetéből adódóan nem volt kivédhető. Rabszolgázásnak hívjuk azt, amikor valakinek a másodlagos, harmadlagos stb. karaktere nem normálisan játszik, hanem csak egy vagy két erőforrás előállítására koncentrál, és ezeket valamilyen módon átjuttatja a gazdinak. Igaz ugyan, hogy a gazda és a rabszolga együttes ereje ilyenkor jóval alul fogja múlni az együttes erejét annak a két karakternek, amivel egy másik játékos normálisan játszik, viszont a rabszolga fordulójának elkészítése minimális időt igényel, és a karakter-karakter összehasonlításnál a fordulóságot nézve a gazda erősebb lesz, mint a másik játékos karakterei egyenként. Mondhatjuk persze, hogy ez is a játék egy lehetősége, sok módszer van az érvényesítésre, és ez csak ez egyik, de mivel a legtöbb játékos ezt nem érzi teljesen fairnek, az ŐV-ben megpróbálók mindent megtenni ennek megakadályozása érdekében.

A legalapvetőbb, hogy nincs Ad parancs. A játékosok közötti üzletelés az egyik legérdekesebb rész, és sajnálom, hogy ennek legegyszerűbb módját, a tárgyátadást letiltjuk, de ha van Ad parancs, a rabszolgázást képtelenség ellenőrizni. A játékosok a tárgyaikat eladhatják a boltban, és mások megvehetik azt – sorbanállós UL-lel tehát megoldható a tárgyátadás. Igen ám, csakhogy ilyenkor a tárgy a valós értékhez viszonyított árkorlátozás és a 2 hetes várakozási idő mellett még egyfajta spekuláns-figyelés is lesz az aukción.

A tárgyakkal való rabszolgázás tehát ki van védve, TVP-t, VP-t, ÉP-t, KNO-t pedig nem lehet átadni (az ilyeneket termelő tárgyakat az aukció és a bolt nem veszi meg).

Rabszolgázási lehetőség még, amikor valaki a gyenge rabszolgákkal támadja a gazda karaktert, és így próbál lélekenegriához jutni. Szerencsére ez a dolog is számos eszközzel ki van védve, állítom, hogy erre tényleg nem éri meg rabszolgát indítani.

Célom, hogy minél többféle interakcióra legyen a játékosoknak lehetősége, de az is természetes, hogy ezen belül a legravaszabb játékosok megtalálják a kiskapukat. Ennek ellenére úgy érzem, hogy a játékosársadalmat irritáló, nyílt rabszolgázásra az ŐV-n nem lesz lehetőség.

Itt jegyezném meg, hogy néhányan rabszolgázásnak tartják azt, amikor egy játékos több karakterrel játszik, mindegyiket igyekszik a lehetőségekhez képest jól vinni, de emellett a karakterek kooperálnak – ha az egyiknek van egy tárgya, amire neki nincs szüksége, de a másiknak igen, átadja, eladja neki. Sőt, van a karakterek között egy kedvenc, és esetleg a legeslegjobb tárgyak nála kötnek ki. Ez szerintem nem rabszolgázás, hanem a játék egyik lehetősége, egy dimenziója, amely mindig fenn fog állni, amíg megengedjük, hogy egy játékos több karakterrel játsszon. Tudom, hogy akinek csak egy karakterre van pénze, így is morog, de nekik üzenem, egyik levelezős játék sem verseny, ahol a legjobbnak kell lenned – csak az a fontos, hogy jól szórakozzál. A karakteredet olyanéhoz hasonlítsd, aki ugyanannyi karakterrel játszik, ugyanolyan fordulószámmal, mint te – ha mindenképpen hasonlítgatni akarod. És a szülő játékosok is elérhetik azt, amit bárki más, ha sok másik játékosal tartják a kapcsolatot, csereberélnek, üzletelnek – persze így több időt kell rászánniuk a dologra.

Mitől és hogyan függ az, hogy hogyan és mennyi lélekenegriát kapsz?

Minden játékosnak és szörnynek van egy ún. harci erő nevű jellemzője. Ez az alaptulajdonságok, harci szakértelmek, sebzés és hasonlók függvénye. A 0. szinten, ha egy veled azonos harci erejű ellenfelet győzöl le, 50% lélekenegriát kapsz, ha egy feleolyan erőset, 25%-ot. Ahogy feljebb költözöl, úgy nő ez az alap 50%, ezenkívül különböző varázslatok, képességek növelhetik a kapott lélekenegriát.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Milyen karakterosztályok vannak az ŐV-n?

Az ŐV-n nincsenek külön karakterosztályok, azonban attól függően, hogy melyik klánba tartozol, tevékenykedsz a körödben. Pl. a bárók, tudósok és katonák játéktípusa valószínűleg különböző lesz, de semmi sem tiltja, hogy egy katona régészkedjen, vagy egy tudós zenéljen, de nyilván nem fogja olyan hatékonyan csinálni, mint a megfelelő klán tagja.

Lesz-e lehetőség a játékosok közötti összefogásra, annak ellenére, hogy nem lesz pl. Ad parancs a rabszolgázás elkerülése végett?

Mivel az ŐV egy többszemélyes játék, igyekszem minél több olyan lehetőséget berakni a játékba, amely során két játékos között történik valamilyen esemény, ill. több játékosnak kell együtt cselekednie. Az előbbire való a sokoldalú portyázás, vetélkedés az arénában, az aukciósház, és persze mókás varázslatok, amelyek segítségével a játékosok egymást tréfálják meg. Utóbbira ún. többszemélyes kalandokat készítünk, amelyek megoldásához több kalandozó összefogása szükséges.

Hogyan lehet a játékban követőket szerezni?

Bizonyos küldetések teljesítéskor szegődnek hozzád.

Mennyire fixek a küldetések?

Az épületekben kapott küldetések, a TF épületes küldetéseivel hasonlóan fixek, azaz idővel kiismerhetők, bár elég sok van belőlük. Vannak azonban véletlenszerűen generált küldetések – mint a TF-en a kihívás tornya – ezek mindig mások és mások.

Mennyire igazodnak a játékban a feladatok a karakter tudásához?

A játék tervezésekor megpróbáljuk megbecsülni, hogy egy adott ponton mi az, amit egy karakter el tud érni. Lesznek nagyon könnyű feladatok, lesznek nehezek, és lesznek, amire azt mondod: na, ezt az én karakterem sosem tudja megcsinálni. Az ősök csarnokában szerintem semmiképp sem lehet elakadni, a legtöbb akadály leküzdésére több mód is van. Ha túl alacsony egy tulajdonságod egy próbához, megvesztegetheted a próbavezetőt, és ha nem tudod megoldani a rejtvényt, elkölthetsz egy kno-t, hogy továbbgedjenek.

Hány képességpontot tud szerezni egy galetki egy fordulóban, az eddigi tesztek alapján?

Egyre többet! A kör végi képességpontokon kívül – ami a 0. szinten 3 – a csatákkal kezdetben összeszedhetsz 1-2 kno-t, a képességeid összesen kb. 2 kno-nyit fejlődnek maguktól, és kaphatsz kno-t a teljesített küldetésekért és klánfeladatokért. Pl. a 3. szinten már 6 kno jár körönként, a csatákkal 3-4-et kapsz, és a küldetésekért is több jár.

Mennyire lesz durva a lopás az ŐV-n?

A jelenlegi verzió szerint csakis olyan tárgyat lophatnak el tőled, amelyből egynél több van a birtokodban, így nem veszhetnek el a különleges ritka tárgyak. Ezenkívül, ha a tolvaj lebukik, megküzdhetsz vele – persze, a tesztelés során láttam már példát, hogy a tolvaj volt a jobb harcos, és ilyenkor ő nyert.

Hogyan lehet a játékban új vétagokat szerezni? Hány vétagot lehet egyszerre?

Vétagot az akadémián növeszthetsz 10 kno árán. A 0. szinten 1, az 1. szinten 2, a 3. szinten 3, az 5. szinten 4, stb. vétagod lehet. A jelenlegi adatstruktúra max. 14. vétagot enged meg.

Miért nincs az ŐV-ben tapasztalati pont? Hogy vannak a karakter szintek?

Az ŐV-ben TP helyett képességpontok vannak. Ez a rendszer szerintem még jobb is, mert itt a szerzett kno-kat rögtön a karaktered fejlesztésére fordíthatod, míg a TP rendszerben csak szintlépésorkapsz fix fejlődést. Azt, hogy a karaktered fejlődik, itt is látod, mert a program állandóan kijelzi a Galetki erőt, ami a tulajdonságaid és képességeid összege – ami nem más, mint az elköltött kno, vagyis TP függvénye! Úgyhogy aki a TP-ben akar gyönyörködni, és másal összehasonlítani, annak ott van a galetki erő. Az ŐV-n a szinted egyszerűen az a szint, ahol élsz.

Mi a hírnév? Miért jó, ha egy tolvajnak alacsony hírneve van?

A hírnév egy abszolút táptalan képesség, semmilyen előnyt nem jelent a karakterednek, legfeljebb annyit, hogy bizonyos küldetéseket csak akkor kapsz meg, ha a hírneved eléri egy határt. A hírnév szerepjátékos dolog, minden szint és a hegy 20 leghíresebb karakterével történt események feljegyzésre kerülnek. A játékosok minden fordulójuk elején a saját szintjükről kapnak 10 hírt, illetve a Hegyről is 10-et, hogy lássák, mi történik a játékban. Azért jó, ha egy tolvaj nincs benne a 20 leghíresebb játékosban, mert így ha lebukik, arról nem szerez tudomást az összes játékos a hírekből.

A klánok meg vannak-e batározva már előre? Lesz-e róluks ismertető? Játékosok alapíthatnak-e saját klánt? Lehet-e klánt váltani?

A klánokról már írtam, hogy leginkább a TF-es istenekre hasonlítanak. Összesen kilencféle lesz, játékosok nem hozhatnak létre újakat, és a belépési feltételt és az előnyöket is lehet majd tudni előre, de persze a feladatokat nem. Igen, lehet klánt váltani, ez nem jár semmilyen hátránnyal de persze ugyanahhoz a klánhoz már nem térhetsz vissza, és a feladatok végrehajtásáért nem kapsz kno-t, amíg a korábbi legmagasabb rangodat utol nem éred.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

Mekkora lesz egy forduló terjedelme?

Mivel a KG-s betűkészletet használom, a fordulók elég tömörök, egy kezdő forduló a TF-eshez hasonlóan 6-8 oldal. Később persze, ahogy a karakter fejlődik, a terjedelem is nő valamicskét, de nem szeretném, ha ez úgy megszaladna, mint a KG-n. Általánosságban igyekszem a parancsokat úgy megcsinálni, hogy a TVP költség a terjedelemmel arányos legyen, tehát ne legyen 2 oldalas parancs 3 TVP-ért.

Az ŐV 7 napos játékbéttel üzemel a kezdetektől. Nem kerülnek e miatt hátrányba a vidékiek?

Szerintem a posta sokat fejlődött az elmúlt években, de persze elkerülhetetlen, hogy valaki néha lemaradásba ne kerüljön. Szerencsére, az ŐV-n igen nehéz elrontani a fordulót, úgyhogy ha nagyon csúszásban vagy, meg fogod tudni csinálni, hogy egyszerre több fordulót adsz fel. Igaz, nem egyszerre fogod őket visszakapni – a jelenlegi tervek szerint az ŐV-n egyáltalán nem lehet 3 napnál gyakrabban lépni.

Hogyan véditek ki azt, hogy valaki indít egy karaktert, egy évig nem lép vele, majd amikor megvan már minden infó, akkor elkezd lépni, mint a güzü?

Először is, mint fent írtam, 3 napnál gyakrabban nem lehet lépni, másrészt tervezzük, hogy ha valakinek 20 fordulónál több lemaradása van, azt automatikusan visszairjuk 20-ra. Emlékszem, hogy amikor a

TF-en ezt be akartuk vezetni, nagy felháborodás volt, de ha az ŐV a kezdetektől ilyen szabályokkal megy, akkor senki sem panaszkodhat, hogy hátrányba kerül a többiekkel szemben. Ha 20-nál több forduló lemaradása van, akkor vagy spekuláns, vagy amúgy sem tudná behozni, és a lemaradás csak növekedne. Sosem voltam híve az üstökös karaktereknek, akik egyik nap két színttel az enyém alatt vannak, és amikor 9 nap múlva ismét lépek, akkor az illető már magasabb szintű, mint az én karakterem, mert közben neten lépett 20 fordulót.

Hány parancs lesz egy UL-en?

20 parancs, egy parancsnak max. 6 paramétere lehet.

Hogyan működnek a fegyverek az ŐV-n? Miért érdemes pusztá manncsal barcolnom, amikor fegyverrel is megtehetem?

A fegyvereknek fix sebzése van, míg a végtagod sebzését fejlesztheted. Ezenkívül a végtag speciális képesség (mérgezés, vámpirizáció stb) csak akkor működik, ha nincs a végtagban fegyver. Fegyvert akkor érdemes egy végtagba venni, ha frissen nőtt ki, és még nincs kapacitás a sebzésének felnevelésére.

Ezenkívül érdemes pl. a magas tüskés bőrt lények ellen használni fegyvert, ilyenkor ugyanis a tüskés bőr nem sebez.

TIHOR MIKLÓS

HKK ÁREMELKEDÉS

A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉG 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 árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a darabszámot! Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a megrendelt paklikat. *Címünk: Beholder Kft. 1680, Budapest Pf. 134.*

3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

■ E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő paklikat. Mi egy héten belül postázzuk az árut. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a pakli ára + 350 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

HATALOM KÁRTYÁI

Alappakli (IV. kiadás)	850 Ft (85)
Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft (65)
Ezüsthajnal	650 Ft (65)
Árnyékhold	650 Ft (65)
Aranyforrás	650 Ft (65)

HKK CSILLAGKÉPEK

Vízöntő	200 Ft (20)
Halak	200 Ft (20)
Kos	200 Ft (20)

HKK INVÁZIÓ

Khör földje	200 Ft (20)
Kalandozók városa	200 Ft (20)
Földanya paradicsoma	200 Ft (20)
Óriások földje	200 Ft (20)

A Csillagképek és az Invázió megrendelésére két feltétel vonatkozik:

- * Fajtként 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.

Ghalla News

69

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 szeptember

Statisztika

az 1999. szeptember 6-i
adatok alapján

Olvasói kérésre ezúttal olyan statisztikát közlünk, ami egy bizonyos fordulósám között levő karakterek átlagértékeit mutatja meg. Értelemszerűen azokat a karaktereket, akiknek nincs meg egy adott szakértelem, nem számoltuk bele az átlagba, mert akkor ezek az adatok értékelhetetlenek lennének. A meglepően alacsony számok így is annak a következményei, hogy az adott szakértelem sokan nem fejlesztik (pl. szűrőfegyvert a karaktereknek csak kb. az egyharmada fejleszt), így a sok egyes lehúzza az átlagot. A táblázat első sorában a 0-20., a másodikban a 21-40., a harmadikban pedig a 41-60. fordulósók adatai láthatóak.

Ember	14	15	13%	Leah	2	11	10%	Férfi	76	63	75%
Elf	13	13	14%	Dornodon	7	7	10%	Nő	24	37	25%
Törpe	8	7	8%	Raia	7	12	15%	Rejtőzködés	1	4	6
Árnymanó	7	7	6%	Elenios	9	2	4%	Nyomkövetés	2	9	14
Troll	10	10	9%	Sheran	22	19	17%	Lopás	1	3	3
Gnóm	7	7	6%	Tharr	40	37	29%	Mászás	1	2	2
Alakváltó	15	18	18%	Fairlight	11	10	11%	Csapdakészítés	1	2	3
Kobudera	17	17	17%	Chara-din	2	2	4%	Csapdaészlelés	1	1	1
Mutáns	9	7	9%	Erő	13	15	17	Gyógyítás	3	11	17
Víziharc	1	1	1	IQ	13	15	18	Titkosírás	1	1	1
Ökölvívás	2	3	3	Ügyesség	14	15	17	Felderítés	1	1	1
Szűrőfegyver	2	4	7	Egészség	13	14	14	Szörnyidomítás	1	1	2
Vágófegyver	1	1	2	Szerencse	12	13	15	Teológia	1	1	4
Ütőfegyver	2	3	4	Átlag jóság	8	19	42	Taumaturgia	1	2	4
Lőfegyver	1	4	5	Átlag gonoszság	10	12	23	Szerencsejáték	1	1	1
Dobófegyver	1	3	4					Harcművészetek	2	5	7
Skalp	2	4	4					Szkanderózás	1	1	6
Átlag szörny	19	74	140					Zene	1	1	1
Átlag TP	410	4736	14704					Szörnyismeret	1	1	1
Átlag tudatpont	0	12	12					Pszí	1	6	10
Átlag varázspont	39	53	66					Zárnyítás	1	1	1
Átlag pszípont	12	41	74					Vadászat	1	4	6
Jó	2,5	16	20%					Bányászat	1	1	3
Semleges	95,8	71	57%					Testépítés	1	1	2
Gonosz	1,7	13	23%					Ordítás	1	1	6

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

NEGATÍV

POZITÍV

CSELEKEDTEK EGYMÁSRA GYAKOROLT HATÁSAI

A nap kibukkant a távoli hegyek mögül és sugaraival végigcírógatta a fennsíkot. Szétkergette a kóbor fellegetek, felszárította a levelek tövében összegyűlt harmatot, megcsiklandozta az arcomat, majd a háti-zsákomban kezdett kotorászni – a hangokból legalábbis erre következtettem. Csak hadd kutakodjon.

Aztán a szempillám hirtelen felpattant. Hogy is van ez? Óvatosan a zsákomb felé pillantottam. A nem-jóját. Minden szétdobálva, ráadásul valami van a zsákomban. Csupán két szőrös tappancs kandikál elő belőle. Egy nyomorult..., nyomorult... hirtelen azt sem tudtam, hogy mi az. Aztán a tolvaj kimászott és hatalmas orrával szaglászni kezdett.

– Egy ormánygóte! – Villámgyorsan felpattantam és a meghökkenett állat felé vettem magam. – Te sunyi kis tolvaj! – kiabáltam magamból kikelve. – Agyon váglak! Csak kapjalak el!

Az ormánygótének sem kellett több. Látva düh-től tajtékozó képemet, nekiiramodott. De nem volt elég fürge. Utolértem és bár megfogni nem tudtam, jót rúgtam a hátsó felébe. Az állat felvisított és berohant a bozótosba, ahová már nem követhettem.

Szegény állat inaszakadtából menekült. A hátsója nagyon sajgott, de nem mert megállni még egy pillanatra sem. És nagyon éhes volt. Éppen ételmet akart szerezni, amikor elzavarták. Ráadásul milyen kegyetlen módon. Csak lennék nagyobb – gondolta, – vagy te lennél kisebb... Hirtelen megmozdított. Először hangokat hallott a közelből, majd a közelből nyába indult; annyi zajt sem csigolyázhat a libbenő erdőpille. Kikukucsolt a patkány páfrány alól. Egy apró tolvaj volt, aki egy fa tövében ült és csigolyázott.

A góte szája vérszomjas viccelődött, majd előmászott a bozótosból. Felhúzott a száján, getően morogni kezdett. Lassan felborzolta a szőrt, majd ugatott és mindent meggett, hogy a tolvaj árnymanó kölyköt. Sikerült is neki. A gyerek meredten bámulta a közeledő szörnyet, majd felugrott és üvöltve futásnak eredt.

Csak jóval később, mert megállni egy kicsit. Visszanézett, lerázta-e üldözőjét. Most bánta csak igazán, hogy a többiek itthon hagyták, és nem vitték magukkal a városba. – Pukkadjatok meg! – kiáltotta és mérgesen indult hazafelé. Gyűlölt mindent és mindenkit. Eltápost a virágokat, megdobálta a fő-

A nap kibukkant a távoli hegyek mögül és sugaraival végigcírógatta a fennsíkot. Szétkergette a kóbor fellegetek, felszárította a levelek tövében összegyűlt harmatot, megcsiklandozta az arcomat, majd a háti-zsákomban kezdett kotorászni – a hangokból legalábbis erre következtetem. Csak hadd kutakodjon.

Aztán a szempillám hirtelen felpattant. Hogy is van ez? Óvatosan a zsákomb felé pillantottam. A nem-jóját. Minden szétdobálva, ráadásul valami van a zsákomban. Csupán két szőrös tappancs kandikál elő belőle. Egy nyomorult..., nyomorult... hirtelen azt sem tudtam, hogy mi az. Aztán a tolvaj kimászott és hatalmas orrával szaglászni kezdett.

– Egy ormánygóte? – hökkentem meg. A lény rám bámult, az ormányát vadul mozgatta, mint aki nem tudja eldönteni, hogy mitévő legyen. – Csak nem vagy éhes? – kérdeztem. Óvatosan – nehogy a góte megjedjen, magamhoz húztam a zsákomat. Kivettem belőle egy kevés ennivalót és a lény felé nyújtottam.

– Nesze. Ez a tied. – A góte óvatosan közelebb jött, megszaglászta a kezemben tartott ételmet, majd egy hirtelen mozdulattal kikapta a kezemből és eltűnt a bozótosban. – Jó étvágyat! – kiáltottam még utána.

Szegény ormánygós már nagyon éhes volt, legalább két napja nem evett. Ez a rendes kétlábú az életét mentette meg. Gyorsan befalta az ételmet, majd jókedvűen továbbkocogott. Aztán hirtelen megmerevedett. Éles fülével felé fordult, majd a közelből egy hang irányába, mint egy tovalibbenő levelű patkány páfrány t láttott, aki egy fa tövé-

húzódott, majd előmászott a bozótosból. Felhúzott a száján, getően morogni kezdett. Lassan felborzolta a szőrt, majd ugatott és mindent meggett, hogy a tolvaj árnymanó kölyköt. Sikerült is neki. A gyerek meredten bámulta a közeledő szörnyet, majd felugrott és üvöltve futásnak eredt. A tolvaj árnymanó kölyköt. Sikerült is neki. A gyerek meredten bámulta a közeledő szörnyet, majd felugrott és üvöltve futásnak eredt. A tolvaj árnymanó kölyköt. Sikerült is neki. A gyerek meredten bámulta a közeledő szörnyet, majd felugrott és üvöltve futásnak eredt.

A kis manó gyerek ujjongott örömeiben. Ilyen mókás kis állatkát még soha nem látott.

– A többiek pedig pukkadjanak meg – mondta hangosan. Haragudott rájuk, mert nem vitték magukkal a városba. De most már nem is bánta, hogy itthon hagyták. Vidáman indult hazafelé. Szeretett mindent és mindenkit. Virágot szedett, együtt fűtyült a fölötté röpdős ma-



darakkal és még egy útjába kerülő csigát is gondosan átlépett.

Aztán az egyik tisztáson észrevett egy magányosan árválkodó, félig száraz smirgli bokrot. Odament a növényhez és végighúzta ujjait az érdes leveleken.

– Jaj te szegény – szólt a növényhez. – Mi történt veled? Hát persze! Víz! Biztosan szomjas vagy! – kiáltotta és már szaladt is a közeli forráshoz. Telemerte a markát vízzel, majd visszaügetett a bokorhoz és meglocsolta. Ezt a műveletet megismételte még vagy háromszor, amitől a növény láthatóan feléledt. Az árnyanó kölyök egy ideig még bámulta a lassan magához térő növényt, majd vidáman továbbügetett.

A smirgli bokor gyökerei mohón szürcsölték a felázott talajból az éltető vizet. Szára megerősödött és már nem lógatta kókadtan leveleit, visszatért beléjük a szín. Hálátelt szívvel gondolt a kis fickóra.

Ekkor lépett ki a tisztásra egy kalandozó. Nagydarab, kopasz fickó. Egy troll. Mosolyra húzódtott szájában pudvás fogak sorakoztak, mintha valaki csak úgy beledobálta volna őket. Mosolya, ha lehet még szélesebb lett, mikor meglátta a smirgli bokrot.

– Tudtam, hogy itt vagy – mondta barlang mély hangján. Odament a növényhez és lapátkezzeit meghazudtoló óvatossággal letépett róla néhány érdes levelet. – Közönlöm kis virágom – mormogta a troll, majd elindult a város felé.

Kerek képére megint kiült a bárgyú vigyor. Az aranyakra gondolt, amit a levelekért fog kapni. Mulatni fog belőle, az már biztos. Sőt, akik a kocsmában lesznek, azok is mulatni fognak. Mindenkinék fizet egy italt. De inkább kettőt.

Feldobott hangulatban érkezett a kocsmáé. Nála voltak az aranyak, bizton örülhetett hát. Kicsapta az ajtót, majd az első útjába akadó gnómnak a kezébe nyomott egy korsó habzó sört.

– Igyál komám! – kiáltotta. – Mindenki a vendégem! Fogadj! Folyjék az a sör. – A többieknek sem kellett több. Üdvívalgásban törtek ki. Egy nagybajszú törpe egy alakváltóval koccintott, egy kobudera egy elffel ölekezett, egy árnyanó pedig egyszerre két korsó sört döntött magába. A kocsmáros teli torokból énekelt, egymás után verte csapra a sörösördőkat. Aztán a pulton felhalmozott cserépkorsókat kezdte megtölteni a habzó itallal.

A városban a megszokott zsongás fogadott. Az árusok fennhangon dicsérték áruikat, a papok saját isteneik igéit hirdették. Gyerekek ricsajoztak, a távolból idehallat-

lőtte röpdőső madarakat és gondosan rálépett egy útjába kerülő csigára.

Aztán az egyik tisztáson észrevett egy magányosan árválkodó, félig száraz smirgli bokrot. Odament a növényhez és végighúzta ujjait az érdes leveleken. – Tudom, mi kell neked. – Letört egy vastag ágat egy közeli fáról, majd megállt a növény előtt. – Védj magad! – kiáltotta, majd rácsapott egy hatalmasat. Megkerülte a bokrot és a másik oldalról is ütött. – Te vagy az ellenség! Neszel! Neszel! – Vadul vagdalkozott, közben egyfolytában kiabált.

A növény először elvesztette az összes levelét, majd a szárát törték el. De támadója nem elégedett meg ennyivel. Félredobta a botot és kézzel folytatta a csatát. Kirángatta a földből a gyökerét és a még ép levelekkel együtt azt is szétzúzta. Mikor ezzel végzett, nagyot fújt és elhagyta a tisztást.

A smirgli bokorban még maradt egy kis élet. Nem érezte a leveleit, sem a szárát. De már nem bánta. Nem érdekelte semmi.

Ekkor lépett ki a tisztásra egy kalandozó. Nagydarab, kopasz fickó. Egy troll. Mosolyra húzódtott szájában pudvás fogak sorakoztak, mintha valaki csak úgy beledobálta volna őket. Mosolya viszont nyomban lelohadt, mikor észrevette a tisztás közepén a pusztítást. – Hogy Tharr harapja le annak a bajszát, aki ezt tette! – kiáltotta barlang mély hangján. Odament a valamikori növényhez, használható leveleket keresett. Hiába. Egyet sem talált. Ismét káromkodott egy cifrát, majd elindult a város irányába.

Kerek képéről teljesen eltűnt a vigyor. Az aranyakra gondolt, amiket a levelekért kaphatott volna. Ezért valaki lakolni fog, az már biztos. Sőt, akik a kocsmában vannak, azok is lakolni fognak. Mindenkinék behűz egyet. De inkább kettőt.

Világvége hangulatban érkezett a kocsmáé. Kicsapta az ajtót, majd az első útjába akadó gnómot úgy vágta nyakon, hogy az átszállt két asztalon és nagy koppanással csak a söntés fogta meg. A többieknek sem kellett több, szinte rögtön kitört a tömegverekedés. Egy nagybajszú törpe térdén rugott egy alakváltót, egy kobudera állon vágott egy elfet, egy árnyanónak pedig majdnem kinyomták a szemét. A kocsmáros teli torokból üvöltött, mindhiába. Ekkor az ő agya is elborult. Már nem törődött a helyiség állapotával, a berendezéssel. A pulton felhalmozott cserépkorsókat kezdte dobálni a verekedők közé.

A városban a megszokott zsongás fogadott. Az



árusok fennhangon dicsérték áruikat, a papok saját isteneik ígét hirdették. Gyerekek ricsajoztak, a távolból idehallatszott egy kutya csaholása. Még mindig a reggeli ormánygöte járt az eszemben. Mocskos kis tolvaj. De jól megkapta – mosolyodtam el gondolatban. Odaértem a kocsmá el és rögtön be is nyitottam. Aztán csupán annyit láttam, hogy egy hatalmas korszó repül felém. Még a kezemet sem tudtam felemelni. A korszó a fejem tört ezer darabra. Kábán néztem a dobáló felé, mikor egy jobbról érkező pofontól csillagokat láttam, majd valaki úgy gyomron rúgott, hogy becsúsztam az asztal alá.

Ahogy lassan elvesztettem az eszméletemet, még belém villant: **MILYEN POCSÉK**

szott egy kutya csaholása. Még mindig a reggeli ormánygöte járt az eszemben. Milyen aranyos volt – mosolyodtam el gondolatban. Odaértem a kocsmá el és rögtön be is nyitottam. Aztán meglepetésemben majdnem hanyatt estem. Bent állt a bál. Egy troll lépet hozzám és a kezembe nyomott egy korszó sört. A jobboldalamon álló ember barátságosan megveregette a vállamat, majd kocintásra nyújtotta a saját korszóját. Mohón nyeltem a keserű italt, egyiket a másik után, míg végül becsúsztam az asztal alá.

Ahogy lassan elvesztettem az eszméletemet, még belém villant: **MILYEN REMEK**

EGY NAP VOLT!

KETHER G'HEVUHRA (#5728): ELTÁVOZÁS

Féři áll kítárt karokkal
Pentagramma közepén
Férfi ő de istenné lesz
Mire az éj véget ér
Karjai közt erő feszül
Most még nyers és durva
Lába alatt megremeg majd
Megmozdul a murva
Láng övezi fejét, vállát
Szeme izzó zsarátnok...
Sok egykori társ siratja
Az eltűnő barátot.

Villám dörren és megbasad
Való világ szövete
Idő és tér fátyla szakad
S leszáll a mindenség követe:

Mért bolygatod meg balandó
Minden világ rendjét?
Kész van-e már ajándékok
Isteni kelengyéd?

Ajándékom a batalom
Minden élő átka
Kik balálra születtek
E pusztuló világra
Testük s lelkük erejével
Törtem szét a rendet
Ők megbálnak, lelkük elvész
De időm véges, engedj!

Kétely szülte köd felbőzi
A kortalan arcot
Rendben van büszke balandó
Megnyerted a barcot
Isten lettél jőjj bát vélem
Ifjú isten Dornodon
S nem marad más utánuk
Csak elpusztított, holt orom.

Erdő csendje, szép természet
Madárdal és halk zene
Vele alvó kedvesének
Ébredező, lágy nesze
Tovattűnő emlék már mind
Elfeledett pillanat
Átítat mindent a hideg
Könyörtelen Akarat
Elveszett minden mi szép volt
Elveszett az Élet
Ez számodra nagy Dornodon
Az igazi végzet.

Így ért véget a pusztulás
S véget ért a játék
Ó te szegény, boldogtalan
Ez neked Ajándék?

ARGON FLERAKK (#4543) CORINAK!

Mikor meglátalak,
tudtam, hogy ismerlek.

Ezüst bajad, mint lágy esti szél,
Mint ezüstcsillag erdei tó vizén,
Úgy hullámszórt a barlang közepén.
Akár a boldfény az ég tengerén.

Zöld szemed, mint csillogó
smaragd mit adtál,
Mint fák lombjai bajnali
pirkadatnál,
Úgy néztél könnyes szemekkel
énrám.

Akár a zsenge fűszál a harmatos
pusztán.

Mikor megöleltelek, tudtam,
hogy szeretlek.

FELTÁMADÁS

Nyúlós kőd borította Libertant és környékét. A város melletti, fáktól körülvelt kis tisztásra torz kreatúrákat vetített a Hold. Szél susogott a lombok között, mintegy zenei aláfestése e kísérteties éjszakának.

Két férfi közeledett az elhanyagolt, de még mindig tekintélyt parancsoló kőkerítéshez. Megálltak a bejáratot jelentő rozsdás vaskapunál és egyszerre néztek fel a tetején díszelő felírra: FELTÁMADUNK!

– Nem valami bizalomgerjesztő – szólalt meg csendesen a magasabbik. Hatalmas orra valósággal kiugrott az arcából. – Legszívesebben hazáig szaladnék.

– Én is, elhíhated. – A másik férfi jóval alacsonyabb volt társánál. – De gondoldj a benti ékszerekre. Ennyit csak mégér?

Beléptek a temetőbe és a hátsó rész felé indultak, ahol a gazdagabbak sírhelyei voltak. Odaérve mindössze két mívesen elkészített kriptát láttak. Az egyik régebbinek tűnt, de a másik egészen friss volt. ez utóbbit vették szemügyre.

Súlyos vaslándsák meredeztek az ég felé, teljesen körülzárva a végső nyughelyül szolgáló alacsony épületet. A Hold fénye lobot vetett a levélformájúra alakított vashegyeken, nem sok jóval kecsgetve a kései látogatókat. A rudak között legfeljebb egy gyerek fért volna át, nekik maradt a mászás.

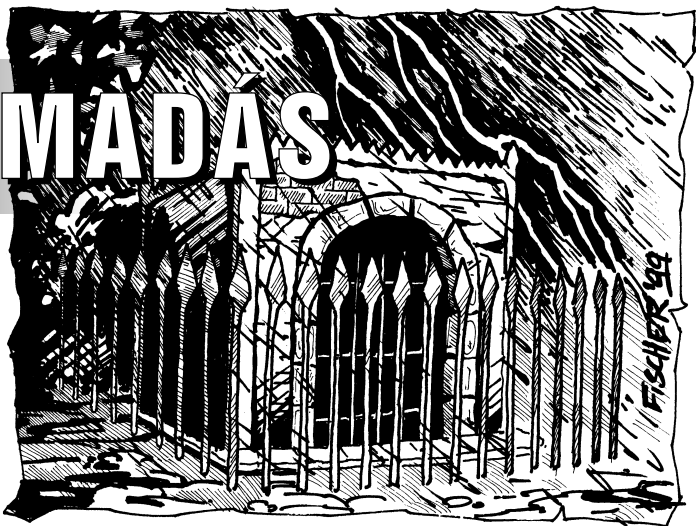
Nagy nehezen, egymást segítve átjutottak az akadályon, de mire átértek, a szél teljesen elállt, halotti csend borult a környékre és hatalmas cseppekben szakadni kezdett az eső. Pillanatok alatt bőrig áztak.

Odaléptek az épülethez. Az ajtó szintén vasból volt és nagyon masszívnak tűnt.

– Ezen nem jutunk be – mondta a nagyorrú és a kilincsre ütött. Őt lepte meg legjobban, mikor az ajtó fülsejtő nyikorgással kitérült.

Mindketten a földhöz lapultak, még a lélegzetüket is visszafojtották. Csak nagyon lassan mertek felemelkedni. – Majd' szívrohambot kaptam. Miért nem kenik ezt az ajtót?

Az alacsonyabb férfi nem foglalkozott barátja nyöszörgésével, bekémlelt a kriptába. Odabent korom sötét volt, de egy égen keresztül cikázó villám, kékes derengésbe vonta a lehangoló épületbelső.



Mindketten beléptek és rögtön megakadt a tekintetük egy gyönyörű vázán. A magasabbik a vázához lépett, majd belenyúlt. Azonnal jobb kedvre derült, mikor kihűzött keze között egy gyémánt nyakék tündökölt.

– Na mit mondtam neked? Megcsináltuk! Megcsináltuk!

Az öröm hangjaiba azonban egy másik, félelmetes hang is bekapcsolódott. Halk kopogás hallatszott a szoba közepén álló koporsó felől. A vér rögtön meghűlt az erekben.

– Mi volt ez? – kérdezte az alacsony.

– Én... Én... Nem tu... dom – dadogta a társa. – Szerintem a... koporsóból jött.

Óvatos léptekkel indultak előre, mikor mögöttük nagyot nyikordult a vasajtó. Ijedten pördültek meg, de csak a szél támadt fel újból odakint.

Bent megint hallatszott a kopogás, majd rögtön utána farecségés és egy mély sóhajtás. Egy villámtól fény gyúlt a helyiségben, a falon pedig a két férfi árnyéka mellett, egy harmadik, emberszerű árnyék is látszott. És ez az árnyék hörögye feljűk indult.

Sikoltva menekültek ki a kriptából; a vaskerítést félelmükben szinte helyből átugrották. Kirohantak a temetőből és a közelben lévő épülethez rohantak. Nem törődtek vele, hogy ez a helytartó háza. Sőt. Még örültek is neki. Meggörülve a félelemtől, mindent bevallottak.

A helytartó a szipogó gnóm gyerekhez fordult.

– Tulajdonképpen mit kerestél éjszaka a kriptában?

– Én csak fogadásból... A többiek azt mondták, hogy nem merek ott maradni éjszaka. – Látszott fiún, hogy mindjárt elsírja magát. – Hallottam, hogy jön valaki, de azt hittem, a barátaim akarnak rám ijeszteni. Úgy gondoltam, hogy én ijesztem meg őket...

A helytartó megsimogatta a gyerek fejét.

– Jól megijesztetted őket barátom.

TF - VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A magyarázatokat a márciusi Krónikában találod. A leírásokban nemcsak a varázslatok működése szerepel (ez amúgy is benne van az eredeti enciklopédiában, bár nem árt, ha így szépen sorban össze lehet őket gyűjteni), hanem sokszor a program működésével kapcsolatos titkokat is leírok, pl. lopás képlete vagy a kör eleji gyógyulása.

VÉRBELI BORZONGÁS (46. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: LD

Hatóidő: azonnali

Hatás: speciális

Max. hatásfok: -

TVP: - **VP:** 9

Használata: automatikus

Amikor ezt a varázslatot kitaláltam, nem igazán gondoltam végig, hogy mennyire lesz használható egy játékosnak. Maga a varázslat egy érdekes hatásnak tűnt, azonban hamar bebizonyosodott, hogy az ellenfeleit mindenki legyőzni akarja, nem elfuttatni. Rádásul az olimpián mindenki automatikusan megdobja ellene a mentődobást – túl durva lett volna, ha ennyivel meg lehet nyerni egy csatát. Sok érdekes ötlet volt, hogyan lehetne használhatóbbá tenni, de egyik sem volt kivitelezhető. Végül elkészült a varázslat értelmesebb változata, amelyet magasabb rangnál lehet megszerezni, a menekülés – egy védekező varázslat, amely segítségével a támadó varázslatok után mindenképpen véget ér a harc. Ha egyébként lehetne szintekre külön TV listákat beállítani, még lenne is értelme a vérbeli borzongásnak, mert ekkor csak a különösen erős ellenfelekkel szemben használnád.

FEHÉR GLÓBUSZ (47. varázslat)

Típus: rúna, védekező

Hatóidő: csata

Hatás: ld. alább

Max. hatásfok: -

Min. taumaturgia: 6

Költség: 64 arany

TVP: - **VP:** 13

Használata: automatikus

A varázslatról nagyjából ugyanazt lehet elmondani, mint a védelem a sav ellen esetén (ld. a Krónika előző számát). A fehér glóbusz rúnavarázslat, tehát mindenki számára hozzáférhető. Mivel igazán brutális hideg alapú támadó varázslat nincsen, legfeljebb hideget lehelő lényekkel szemben érdemes alkalmazni. A varázslat anyagi komponense egy amniosz.

SZÁRAZSÁG (48. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: LDSC

Hatóidő: azonnali

Hatás: D2 sebzés/szint, ld. alább

Max. hatásfok: 30

TVP: - **VP:** 6

Használata: automatikus

A szárazság sikere esetén az ellenfél szomjazni kezd, ami – valljuk be – nem egy brutális dolog. Annak idején volt olyan javaslat, hogy csak úgy, bárkire el lehessen lógni a szárazságot, harcon kívül, de e helyett inkább azt választottam, hogy a szárazságon kicsit pumpáltam: sebzést is okoz (ha már az enciklopédiája említi), komponense mindössze 1 csepp víz. Talán így már érdemes lesz hébe-hóba ellőni, főleg, hogy vp költsége ilyen alacsony, és nagyon nehéz ellene a mentődobást megdöbni. Ja, és szörnyekre is lőhető, hiszen azok szervezete is dehidrálódhat...

GIGAÖKÖL (49. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatóidő: azonnali

Hatás: 3D6 sebzés, tárgypusztítás

Max. hatásfok: -

Min. taumaturgia: 6

Költség: 56 arany

TVP: - **VP:** 12

Használata: automatikus

Ezt a varázslatot legfeljebb az olimpián érdemes használni, mert ha ellenfelünk balkezes fegyvere megsemmisül, több sebzést spórolhatunk, mint amit egy villámmal nyernénk. Hasonlóan, a páncél lerobbantásával több sebzés előnyhöz juthatunk. Persze, a varázslatnak főként alacsonyabb kategóriákban lehet értelme, mert a magasban értékes tárgyakat használnak, amelyeknek jó a mentődobása. A gigaököl igazán a régi olimpiai rendszerben volt mókás, amikor egy első körben kilőtt páncél a teljes versenyre megvengített egy potenciális vetélytársat. Természetesen, a gigaökölt a szörnyek most is előszeretettel használják, hiszen ők nem nyerni akarnak a csatában, hanem minél nagyobb kárt okozni a játékosnak.

VILLÁMCSPÁPÁS (50. varázslat)**Típus:** rúna, támadó**Hatódó:** azonnali**Hatás:** D6+1 sebzés/szint**Max. hatásfok:** 20**Min. taumaturgia:** 7**Költség:** 100 arany**TVP:** -**VP:** 18**Használata:** automatikus

A villámcsapás a TF egyik legnépszerűbb támadó varázslata, hiszen könnyen megszerezhető, sokat sebez, és komponense, a drótszór is könnyen hozzáférhető – ha másépp nem, zárnyitó készletek unkreálásával. Igaz ugyan, hogy sikeres mentődobás felezi az okozott sebzést, de ha elég magas a taumaturgiánk, ez ritkán következik be, és ha mégis, akkor is jócskán sebezünk.

ELEKTROMOS PAJZS (51. varázslat)**Típus:** rúna, védekező**Hatódó:** csata**Hatás:** ld. alább**Max. hatásfok:** -**Min. taumaturgia:** 7**Költség:** 75 arany**TVP:** -**VP:** 14**Használata:** automatikus

Ha a villámcsapás az egyik legnépszerűbb támadó varázslat, akkor logikus, hogy az elektromos pajzs az egyik legkézenfekvőbb védekező, főleg az olimpia alacsonyabb kategóriáiban, ahol az erősebb tűzvarázslatok még nem hozzáférhetők.

Bár az elektromos pajzs láthatatlan, a varázsszemet használók felismerik, és TV listájukról másik támadó varázslatot lőnek – ezért a varázsszem elterjedése óta az elektromos pajzs népszerűsége csökkent.

A varázslat anyagi komponense egy rézdarab, további információkért ld. az előző számban a védelem a sav ellen c. varázslat leírását.

REVITALIZÁCIÓ (52. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** S**Hatódó:** azonnali**TVP:** 5**VP:** 20**Használata:** V 52

A druidák szerepjátékos varázslata, egy elpusztított növényt tud helyreállítani. A kevésbé szerepjátékos druidáknak is érdemes lehet befejező parancsba berakni, nehogy egy halott nekrofónon táborozzanak. A varázslattal KT tárgyat nem lehet visszaállítani (pl. szent tölgy) mert ezek nem „elpusztult állapotba” kerülnek, hanem törlődnek a térképről. A varázslat használatáért 3 jószágpontot kap az, akinek a jelleme 0 alatt van.

Megjegyzés: az Északi Druida Szövetség KT képesség-

ként kifejlesztette, hogy a revitalizáció varázslatot feltételes parancsként használja, tehát elmondásakor inaktívan a varázslatlistába kerül, és ha elpusztított növényt talál, automatikusan kisül.

A varázslat anyagi komponense egy kék orchidea.

ÓRIÁSEROŐ (53. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** T**Hatódó:** köv. kör elejéig**TVP:** 5**VP:** 24**Használata:** V 53

Az óriáseroő használhatóságát nem kell hosszan ecsetelnem, használója minden 6 szint (szint leírását ld. a márciusi Krónikában) után +1 sebzést kap. A varázslat táborozás alatt is működik, tehát a rád támadó kalandozók ellen is érvényesül.

A varázslat anyagi komponense egy sallank karom.

KRISTÁLYGÖMB (54. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** LEFC**Hatódó:** azonnali**TVP:** 5**VP:** 20**Használata:** V 54 <kalandozó>

A varázslattal egy általam ismert kalandozó pontos koordinátáit kapod meg, ill. azt is megtudod, hogy labirintusban/épületben van-e. Az internet és a fax óta a varázslat használhatósága jelentősen megnőtt, hiszen akár a kalandozó megtalálásának másnapján küldhetsz be újabb fordulót, amelyben ezt az információt felhasználod, és valószínűleg az illető ekkor még mindig ugyanott csücsül. Hogy a varázslat még használhatóbb legyen, az eredeti 10 TVP és 30 VP-s költséget csökkentettem.

A varázslat anyagi komponense egy fekete gömb.

SÖTÉT CEREMÓNIA (55. varázslat)**Típus:** papi**Isten:** LDC**Hatódó:** azonnali**TVP:** 10**VP:** 50**Használata:** V 55

A Sötét Ceremónia egy igen egyszerű varázslat – eggyel növeli permanensen a max. életpontodat. Az anyagi komponensek egy szvó ektoplazma és egy téfea agy, talán az utóbbi kicsit nehezebben beszerezhető, ezenkívül a TVP és VP költség is igen magas. Mindezek ellenére, szerintem megéri a varázslatot használni, mivel a forduló végén kapott max. ÉP korlátozva van. Ha elérted a karakter x koordinátájától függő max ÉP-t, akkor a kör végén nem az ÉP-d nő, hanem 5 tvp-nyit fejlődik a szerencse tulajdonságod. Ez a határ 0 és 60-s x koordináta között 210 ÉP, 61-140 között 260 és 141 fölött 399. Azért a Sötét Ceremónia korlátozva van, a csatorna nyugati oldalán 320-ig, a keleti oldalán 440-ig lehet vele a max. ép-t növelni.



VÁLTOZÁSOK

☞ Rengeteg levelet kaptam a csábmosolynál leírt felvetéssel kapcsolatban, és elfogadtam, amit írtatok, ha egy Elenios hívón csábmosoly varázslat van, akkor a vele találkozók kalandozók FT Elenios parancsa nem számít. A változás várhatóan október 1-től lesz érvényes.

☞ Az arénában kiadott FT, FU stb. hatására nem találkozol minden ott tartózkodóval. Amióta az emberek felfedezték az arénában rejtőző táp-lehetőségeket, egy új Fény Szentélye születésének lehetünk szemtanúi. Hozzáteszem, a pszi regeneráció továbbra is működik ott, jelentősen korlátozva az arénát. Nem tervezem, hogy az aréna védett legyen ellene, viszont lehet, hogy tényleg ésszerű lenne a pszi regeneráció maximális hatásfokát korlátozni, ezzel kapcsolatban várom véleményeiteket. A túlóldalon másik probléma, hogy mivel a kalandozók jóval ritkábbak, és azok nagy zöme is védett helyen táborozik, hogy a tolvajoknak sokkal nehezebb dolguk van. Lehetséges, hogy az arénában megengedték lesz a lopás, csak hogy ezt igen nehéz programozástechnikailag úgy megoldani, hogy az FT és társai viszont ne működjenek.

☞ Többek között az arénának köszönhetően, a kasztoplanáris transzformáció nevű képesség hatóideje megváltozott, nem következő kör elejéig, hanem kör végéig tart.

☞ Október 1-től bevezetek egy új változót a programban, ez az ún. tudati tvp keret. Egy karakter egy fordulóban kt képességei segítségével nem juthat több tvp-hez, mint amennyi a normális fordulóban kapott tvp 20%-ka. Pl. valaki a fordulójában 250 tvp-1 kap, akkor szkanderozás segítségével max. 50 tvp-nyit nőhet a fordulójában az ereje. Figyelem! Ezt a változást nem automatikusan hajítja végre a program, nekem kell beírni minden egyes kt képességhez, úgy hogy elsején még nem biztos, hogy minden képességnél működni fog, de igyekszem, és szívesen fogadok tippeket, hol kellene még ezt a korlátozást érvényesíteni. A módosítás bevezetését azt hiszem, nem kell túl hosszadalmasan indokolnom, nyilvánvaló, hogy nem etikus, ha egyetlen kt képességgel valaki több száz tvp-nyi erőforráshoz jut körönként.

☞ Beraktam a programba, hogy ha valakinél illegális tárgy van beKf-elve (pl. egy KT tárgy, miután kilépett a KT-ből), akkor azt a forduló elején automatikusan kiKf-eli.

☞ Az újszülött szülei ismerik gyermekük karakterszámát, tehát adhatnak ki a babára parancsokat. (Persze a gyermek is ismeri szüleit.)

ÚJDONSÁG

☞ Elkészült egy mágiusk dobófégyver, a бүвös shuriken, elkészítésének módját mindenki találja ki maga.

☞ Egy dimenziótörésnek köszönhetően néhány manaelemntál szakadt át Ghallára. Szerencsére nem túl veszedelmes lények, só!

☞ A csatornától keletre található Fairlight bankokban beüzemelték a legújabb modellt, a titánkolosszust.

☞ Egy kiegészítés: a troll klopfoló enciklopédiájából kimaradt, hogy 30 TVP-be kerül az elkészítése.

SZAVAZÁS

☞ A fordulóhéti csökkentéséről szóló szavazás végeredménye: 434-en szavaztak a 7 napos, 60-an a 8 napos, 145-en a 9 napos játékhétre. A 7 napos játékhét beindításáról a fordulók végén értesítést küldünk.

KT KÉPESSEGEK

☞ Talán már sokan hallottak róla, végleg eldőlt, hogy a KT képességek száma 12-ben lett korlátozva. A döntés oka: 10 képességből (mert ugye 2 kötelező) minden kt tökéletesen ki tudta alakítani az arculatát, tápból meg még sok is a 10 képesség. Természetesen lehet tovább fejleszteni 13., 14. stb. képességeket, hogy ne bűnüljanak le azok a képességek, amelyeket maga a fejlesztés éltet. De ettől kezdve mindenki ugyanazt az egységképességet kapja, amely +1 kno-t és +1 tno-t ad.

☞ A 8-12. képességgel kapcsolatban: a 8-10 mindenképpen egy meglévő képesség kell, hogy legyen, a 11-12 lehet saját is, amennyiben az egy aránylag egyszerűen leprogramozható, nem tápoló képesség. Amennyiben valaki tápoló képességet szeretne, válasszon a már meglévők közül. Ha valakinek a 12 képesség kifejlesztése után is marad főlős pontja, annak elköltésére nem lesz lehetősége, tehát igyekezzenek 12. képességnek valami olyasmit csinálni, ami kihasználja a pontokat. Ha valakinek mégis marad pontja, az azt jelenti, hogy nem egy agyontápolós kt-ről van szó, és ezt valamilyen módon próbáljuk majd honorálni. Pl. a 13+ képességek kifejlesztése arányosan kevesebb TU-ba kerül azoknak, akiknek pontja maradt a korábbiakról. Terveim szerint a 13+ képességek kifejlesztési költsége amúgy is konstans lesz, nem növekszenek tovább.

☞ Többen hiányolták, hogy a KT képességek reformja után beígért apró módosítások, erősítések 1-2 kt képességnél még mindig nem lettek bevezetve a programba. Elnézést kérek tőlük, kislányom megszületése és az ÖV beindítása több energiámat foglalta le, mint vártam, és ha TF-fel foglalkozom, a hibák javítása, az új dolgok fejlesztése, és az új kt képességek leprogramozása érhető módon nagyobb prioritást élvez, mint a korábbiak pofozgatása egy vélt vagy valós kt képesség egyensúly irányába. A dolog persze nincs elfelejtve, és sort fogok rá keríteni, addig is, a türelmeteket kérem.

RABSZOLGÁZÁS

☞ Emlékszem, hogy az első szavazás pont a rabszolgázást kivédő algoritmus bevezetéséről szólt. Sajnos, a mai napig nem sikerült ilyen algoritmust kidolgoznunk, bármilyen ötlet is merült fel, az büntette volna a véteneket is, és egyben a profi rabszolgatörk megtalálták volna a kiskapukat. Amennyiben bárki képes egy részletes, mindent átfogó, minimális hibaszázalékkal operáló rabszolgazó algoritmust kidolgozni, szeretettel várjuk, és természetesen megfelelően jutalmazzuk, ha használható. A rabszolgázásról való elmélkedésemet ld. még az ÖV-s cikkemben.

THOR MIKLÓS

V. Ghallai Bárdverseny – III. kategória, I. helyezett

PELEGRIN (#1531): Mindhalálíg

Egyszer régen, réges-régen,
Hegyek között, völgy ölében,
Fényes kastély állt kevélyen,
Benne vén herceg lakott.
A hercegnek egyszem lánya,
Földön-égen nem volt párja,
Tudta ezt, és kibasznála:
Hiú s gögös fruska volt.

Ablakán, ba kitekintett,
Mákrózsákkal telebintett,
Szeretettel ápolt kertet
Pillantott meg szép szemé.
A lányra az ifjú kertész
Ránézni is alig mert, és
Mégis győrtötte a sejtés:
Ez a lány a végzete.

Míg egy napon bírét hozták:
Gyászba öltözött az ország.
Nem hadsereg – egy csúf kórság
Ölte meg a herceget.
Eljött bát a régen várt nap,
Férf kellett a büszke lánynak.
Nemesifjak sorbanálltak,
Számolták a percekét.

Kastélyparkban, mély tó partján,
Ámul a nép grófok kardján,
Cifra vértjén, metszett pajzsán,
Ám a lány csupán legyint.
„Ez itt buta, ez meg ronda,
Mit képzel e csúnya csorda?
Inkább legyen férjem szaga!”
S keze találomra int.

Arra néz az egész udvar,
Kire mutat a csinos kar?
Ott a kertész égő arccal
Menedék után kutat.
„Ó???” – kérüdi a főkomorna.
A lány persze visszakozna,
Ámde tudja: választottja
Az lesz, kire rámutat!

„De hisz... Hiszen” – bebeg szépen.
„Jóképü a szerencsétlen,
„De hogy lehetne a férjem?
Csak tanulatlan paraszt!”
„Ósi törvény!” – zúg a tömeg.
„Önkény most sem szegheti meg!”
A lány toppant, és így sziszeg:
„Nem szegi meg, csak balaszt!”

„Mit képzelsz magadról, szolgál?!
Fejed nebéz, szavad balga!
Hogy ülbetnél herceg-trónra?
Térj vissza, ba méltó vagy!”
Sarkon fordult, s elment a lány,
Oszlott a nép; csöndes magány
Szállt a kertre – gazda híján
Minden rózsza elsápadt...

Egyszer régen, réges-régen,
Hegyek között, völgy ölében,
Kókadtt rózsák gyűrűjében
Néma kastély álldogált.
Míg egy nap a szép hercegnő,
Csúf unalmát elüzendő,
Megbirtette: aki költő
Keresse fel udvarát.

Eljött bát a várva várt nap,
Mirtuszkoszorút kínáltak
Jutalmul a legjobb bárdnak,
Hozzá pénzt és birnevet.
Kastélyparkban, mély tó partján,
Ámul a nép bárdok lantján,
Elf regéket zengő hangján;
Troll tréfákon jót nevet.

Ám egyszer csak mély csend támad:
Bús dalán egy furcsa bárdnak
Még az úrnő is elsápad,
Körmök lepik kék szemét.
Még a nemrég lombját vesztett
Rózsakeri is belereszket,
Bűvös dallamtól növesztett
Szirmok nyílnak szertesztét.

Nem látta őt erre senki,
Arcát álarc mögé rejti,
De ki ballja, nem felejtí
A különös dalmokot.
„Ki vagy, ki előttem állasz?”
Földre bull a bársonyálarc.
„Nem ismeresz meg?” – szól a válasz.
„Nézz meg jobban. Én vagyok!”

„Egykor kertész – ma már költő,
Szépséged dallal köszöntő!
Méltó vagyok, szép hercegnő,
Hogy párodul elfogadj?”
„Mit képzelsz magadról, dalmok?!
Nem vagy vitész, nem vagy bajnok!
Köss fel bát egy éles kardot,
S térj vissza, ba méltó vagy!”

Holt reménnyel, zord kudarccal,
Düb és szégyen lepte arccal
Elment a bárd; és tavasszal
Elszáradt a rózsakeret...
Még ez ében – átkozott nap!
Híre jött a báborúnak.
Terjedt a gyász és a bánat,
Keselyűk kerengtek fent.

Szörnyű farkaudar borda
Már a szomszéd határt dülta,
Nem volt, aki útját állja,
Csörtetett a völgy felé.
Előkerült kasza, balta,
Öregapák rozsdás kardja,
A kastély apraja-nagyja
Kiállt a kapu elé.

A leány a barci zajra
Holtra válva fut a parkba,
Ezüsttörét szorongatva.
Ámde látja: veszve már!
Kard villan a meredélyen,
Kóbor lovag áll kevélyen,
Főnixbátón, mitbril vértben,
S lángszínű a látbatár...

ÁTADÓ

□ Átadó egy 114. fordulás kobudera (neve: Hasfelmetsző Jack) és egy 91. fordulás árnymanó (Freddy Krueger). Egyik karakter sincs letápolva, sőt: Jacknél 600 arany, ezüst papi karkötő van, Freddynél 500 arany stb. Érdeklődni lehet a 93-381-030-as telefonon, este 8 után (Csabát kér), illetve az alábbi címen: 8861 Szepetnek, Kossuth L. u. 28.

VII. 19. (#5191), (#4338)

□ Átvénnek egy 12. szint feletti karaktert. Fő karakternek kellene, nem rabszolgának! A játékok egy éve hagytam abba, és szeretnék visszatérni. Különösen árnymanó és gnóm érdekelne, de jó lenne bármi. Aki átadná karakterét, írjon az alábbi címre: 2600 Vác, Cserje u. 19.!

Karpiak Balázs

□ Átvénnek egy női karaktert. Vallás, jellem nem számít. Néhány feltétel: minimum 50. forduló, Libertan vagy Wargpin környékén legyen. Faj szintén nem számít, de előny, ha troll. Írjatok vagy telefonáljatok! Címem: 6500 Baja, Kodály Zoltán u. 1. IV/15. Tel.: 79-427-153.

Varjassy Szilveszter

□ Átvénnek két 0. fordulás mutáns karaktert (a karakterlapot én szeretném kitölteni). Előny ha Shaddar körül vannak. Játsszani kellene nem rabszolgának. Érdeklődni elsősorban telefonon: 42-270-412 vagy levélben. Címem: Vég Péter, 4200 Hajdúszoboszló, Szováti út 14.

Kirilín (#5508)

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Miért van az, hogy egyetlen árnymanó sem képes szemtől szembe támadni, csak sunyin a

APRÓK

cuccomat lopdossák? Ennyire gyávák az árnymanók?

Kopasz Erős (#5937)

□ A nagy fehér alakváltó törzsfőnök szól hozzá-tok. Ha már a toronyháborút a semlegesek (azon belül a Tharr hívők) döntötték el, mert a jók kevesek és gyengék voltak ahhoz, hogy a gonoszok erővel bármit tegyenek, és most a mellüket nagyképtűen döngetik, hogy legyőzték a gonoszokat, arra kérek minden gonoszt, hogy fogjunk össze és mutassuk meg a jóknak, hogy hozzánk képest (a Tharr hívők nélkül) egy nagy nullák. Én ezt teszem, s mostantól reszkessen minden jó tölem. (Ha egy megnevezhetetlen szintű, copfos hajjú, szeméveget viselő, alakváltó férffival csatázol, kinek kecskeszakállja és bajsza van, valamint Dornodon híve, az én voltam.) Üdvözlettel:

Westy (#4378), az egyetlen

□ Ejnye-bejnye Elenios! Ha még egyszer így kiabálsz velem, mint a közelmúltban, letépem azt a kajla füledet és belenyomom a fogatlan szádba. Mivel elnéző vagyok, ezért addig csak a híveiddel teszem ezt, de jó lenne, ha magadba szállnál és szétéznél abban a nagy semmiben, ami odabent van! (Tudod, a zsinór körül, ami tartja a füledet.) Igazhitű híved:

VII. 25. Despiteful Tanthalas (#3429)

□ Már kezd elegend lenni, így itt Huertolban állandóan meglop egy kicsi köcsög árnymanó!

Vegyétek úgy, ha még eggyel találkozok, szét fogom kapni. Vadászni fogok rátok, és ti lesztek a vadak.

Tigris Szem (#2448)

HUMOR

□ Egy árnymanó kiségmek sír az utcán. Odamegy hozzá egy Dornodon hívő kalandozó:

– Miért sírsz, kis árnymanó?

– Mert lenyeltém egy aranytűt.

– Nem baj, székék itt egy másik, hehe...

Hard Jackal Medrow (#1800)

SZERELEM

□ Hová tűntetek ti gyönyörű törpe nők Ghalla földjéről. Egy magányos törpe férfi keres párt komoly tervekkel (család, gyerek stb.). Odaadó apa lennék közös gyermekünknek, csak jelentkez!

VI. 20.

Thord fia Thorin (#3759)

□ Kalandozóitársaim! Szeretnék egy bölcs gondolatot megosztani veletek, amit egykor Washington fogalmazott meg. „Nem kell visszazénnünk, hacsak azért nem, hogy tanuljunk a múltbéli hibákból, és hasznunk legyen a drágán szerzett tapasztalásból.” Éppen ezért ne a gyűlölet, a bosszú vezéreljen minket, hanem a barátság, a szeretet, a szerelem. Grend Kill, szenvedélyesen és őszintén szeretlek téged, rabul ejtetted a szívemet, és azóta mindent szépnek látok. Köszönöm, hogy vagy nekem!

VII. 26.

Louis (#469)

SEGÍTSÉG

□ Ha valakinek szüksége van infókra (istenek, tárgyak stb. kapcsolatban), nyugodtan írjatok! Ahova írhattok: Tóth Balázs, 2310 Sziget-szentmiklós, Tököli u. 13.,

folytatás az előző oldalról

*Förtegetként ront a barcba,
Újra s újra lesújt kardja.*

Ezt látva a gyáva borda

Elfjut mind, ki merre lát.

Kastélyparkban, mely tó partján

Találkozik lovag és lány.

Büszke vitéz lába nyomán

Bimbót hajti a rózsas-ágy...

„Ki vagy, bajnok? Mutasd magad!”

Lekerül a pompás sisak.

„Nem ismersz meg?” – szól a lovag.

„Jöttem jogos jussomért!”

„Mit képzelsz magadról, vitéz?!...”

Ám a lovag távolba néz,

Hegyek közül szörnyű tűzvész

Lángja már a völgybe ért...

Füst és szikra száll szél szárnyán,

Tűzvihar száguld át Ghallán,

Milliók élete árán

Istenné lett Dornodon.

Kormos csontok, üszkös falak,

Rózsaa gyás bamu alatt,

Mély tóból csak tócsa maradt,

Pernye száll a dombokon.

Csobbán a tó, és egy börgő

Emberalak bukkán elő.

Karjaiban az ájult nő,

Arcuk, mint a holtaké.

Ó, hogy szenved minden tagja!

Szűszerelmét mégse hagyja,

Kettős sülyt bord sajtó lába,

S elindul kelet felé...

Zöld mező: a remény színe,

Túlélte, ki elért ide.

Hős dalia buzgó szíve

Boldog, mert a lány felnéz.

A hű kérő letérdel, ám

Szól a leány: „Édes mátkám!

Most már Te vagy túl jó bozám...”

S búcsút int a drága kéz...

Régen történt, réges-régen...

Hét esztendő szállt el közben.

Zord kalandor megrögzötten

Kutatja egy lány nyomát.

„Hiszen most már méltó vagyok!”

Szeme furcsa fényben ragyog,

Nyakában bús fuwallatok

Ringatják a koponyát...

xan@freemail.c3.hu, vagy mentálisan. Üdv:

Bon'Sai'Kaïne (#5438)

☐ Törpék! Aki tud valamit a „faji tárgyunkról”, a törpe csatabárdról, az kérem írja meg nekem, amit tud. Fontos lenne. Tisztelt „olimpiások”, nagyon megköszöném, ha valaki elküldené az olimpiai fordulójá fénymásolatát! Előre is köszönöm!

Delejes Kazimir (#3231)

☐ Üdvözetem minden kalandozónak! Fairlight szent nevében szívesen segíték minden olyan kalandozónak, akinek szüksége lenne bármilyen információra (istenek, beázadási tárgyak, feltalálható tárgyak stb.), és hajlandó írni a (#4534)-es mentális számrá. Aki Fairlightnak akar beázadni, annak nem csak információbeli segítséget nyújtanék. Nem csak kezdők (10-20. forduló) jelentkezését várom.

Egyip Tomi (#4534)

SZÖVEVSÉGEK, KT-K

☐ Ismét itt vagyok, de nem kell félni, nem fogok szétszedni senkit sem. Csak sajnálatos dolog, hogy a Sziklaöklők közül csak Vay Décker szöveg-
gel. Na nem akarom őt bántani, de én, mint a KT egyik lelkiismerete sajnálatával veszem észre, hogy Vay-nak képtelenhetően KT-nkről nagyon egyoldalú képet alkot a nagyközönség. Vay-nak gyakran igaza van, csak sajnos a stílus... Magyarán elvész az próbán a mondanivaló. A Szikla-öklők KT-nak nem célja a támadás, mi fővé-
dekezünk. Célunk, hogy a három ősi faj (az elfek, a törpék és igen, a kobuderák) történelmét (közülük a legjobban a kobuderákra koncentrál-
va) mindenki megismerje, hogy minket, kobu-
derákat ne csak harcosoknak, hanem bölcsenek-
nek is nézzenek. Célunk az emlékezés a világégés előtti időkre, melyet mindenki elsi-
ratt, ám furcsamód az emlékeit is eltemette. A Sziklaöklők KT kronikása és egyik Mestere:

Chi Borg (#2628)

☐ „A Halál szükséges, de nem rossz. A pusztítás a tett (mely életféléndő), a pusztulás a folyamat (mely szülesszerű), de Halál az, ami elkerül-
hetetlen. Elodázható, de elkerülhetetlen. Ez Leah törvénye.” Ezen nincs mit megmagyarázni. Axióma, melyre feleslűdtünk már páran. De ha van a nyakadban koponyaszimbólum, melyért semmit sem fogadnál el, és van némi érzéked is a Halálhoz, te is érzed a szükséges reformációt. Ennek megvalósítása már elkezdődött, de szükség van a Te elmédre is hozzá. Nos, jössz és meg-
tértsz a tévtérre? Leah kérdőn néz Rád, válaszod lelked mérlege...
VII. 14. **Tyron Yarell (#2254)**, Végítélet Vároi

☐ Ha szeretnél igazán jó csapatba kerülni, akkor keresd meg a Káosz Lordjait! Mi azon va-
gyunk (voltunk), hogy változzon a TF. Chara-din az igaz Isten!

Solkim Rohit

☐ Keresek kezdő, alakuló, ember vagy Tharr KT-t! Alakulhatna egy árnyanok ellenes is, mert én biztos támogatnám. Az árnyanok pedig dögöl-
jenek meg!

Tigris Szem (#2448)

☐ Kedves drowk, akik közénk szeretnének tar-
tozni! Figyejtek szavamra csöppet, s nem kell feleslegesen tollat ragadnod, ha csodás KT-nkről érdeklődsz. 1. Rang. Hatalom. Számunkra a leg-
fontosabb dolog. Nem vagyunk egyenlők, hierar-
chia van köztünk (s ettől a hatalmadtól függ a KT képességek hatása/erőssége is), és termé-
zetesen egy új tag e ranglétra alján áll, ahonnan szorgalmas munkával (KT érdekében való csele-
kvések), drow-hoz méltó viselkedéssel (és egyéb, undorító fajokkal való megfelelő bánásmóddal) és magas (megbecsült) szakértelmekkel el lehet indulni felfelé, de lefelé is. 2. Kötelező a min. 14-
es MXTU, de jól gondold meg, közösen álls-e! A legutóbbi TF-talín újból átbeszéltük a kérdést, de a végső döntés nem változott: MXTU-t a KT-ból való kilépéskor nem (illetve igen minimálisan) lehet kivinni. Még akkor is, ha saját TNO-ból rak-
tad is fel 14-re. Csak igazi fanatikus, elkötelezett harcosokra van szükségünk, árulókra, köpö-
nyforgatókra nem. 3. Passzív tagok fél év után (természetesen előzetes figyelmeztetés után) repülnek a KT-ból, ha csak nincs valami elfogad-
ható indokuk (pl. külföldön tartózkodik), amit közölnek az alvezérel. 4. Mentális és szerep-játé-
k. Kicsit gondoljotok bele, milyen is egy igazi drow viselkedése, akit egész életében más (alsóbbrendű) fajok gyűlöletére nevelték, és csak pár éve jár a felszín oly idegen, ellenséges vilá-
gán. Hát nem VI x 3-mal és BA parancsok töm-
kelegével mázskál. Ja, és nem fekszik össze minde-
félelele undorító fajjal. Javaslót beállítás: VI x 10, VIK x, FT 999, 998. Ésszerű VIK beállításával nem kell félned a DEM-ezéstől sem. 5. Jelente-
zés. Ne kezem irjotok, mert én nem tudok be-
ajánlani senkit, és így hosszadalmasabb a belé-
pésed. Aktív, megbízható tagok, akik segíthetnek a beajánlásban: (#1606), (#1077), (#2053), (#1056), (#1295). S a lista még korántsem teljes, de nem sorolom fel a KT-t. E-mail: vityo@freemail.c3.hu, illetve ösztöl: bol9668@ktk.jpte.hu, drowelf@pserve.hu

Fanciful Tanthalas (#3429)

☐ Sheran szent nevére! Végre elkezdődött. Vég-
re is megmutathatjuk, hogy szavaink nem üres fecsegések voltak csupán. Hogy szavaink mögött erő lakozik. Erő, ami a szent hitünk-
ből táplálkozik, melyhez fanatikusán ragaszkodunk, hiszen mi vagyunk Földanyánk legelhivatottabb harcos-papjai. Még nem késő csatlakozni hithű társaságunkhoz, druidák! Feltéve, ha képesek vagytok elfogadni és magatoknak vallani radikális nézeteinket, amely igenis szükséges ahhoz, hogy megbizonyítsuk: szeretett Űrnők hite nem kevesebb, mint más halhatatlanok (és ál-iste-
nek) hite. Ha érzitek magatokban az erőt, a fanatikus tenni akarást, ha szívetek tisztá és nem akadályoz semmiféle szélsőséges gondolat, akkor köztünk a helyetek. Ha ti is úgy érzitek, hogy a Közös Tudatból származó plusz energia nem arra szolgál, hogy más kalandozókkal szembeni

előnyre tegyünk szert (azaz tápoljunk), akkor jel-
lentkeztek druidák szeretett fődruidánknál, Darochaárnál (#5147), és kérjétek tőle az engedé-
lyt, hogy majdan ti is magatokra ölthessétek a „Bíborhold előtt álló trikornis herceg” KT-szim-
bólumunkat! Jöjjetek és hirdessük együtt Sheran örök ígét!

Fekete Druidák (#9155)

☐ Egy új törpe KT alakult! Ha még nem tartozol seho-
va, akkor itt a helyed. Ígérem, nem fogjátok megbánni. Viseld te is „Az ősök szellemiségével eltelt Törpe Lélek” szimbólumot! Szememmel érde-
mes belépni. Várom leveleiteket. Címem: Aszalai Mátyás, 1138 Budapest, Párkány u. 42.

Véres Szelence (#3501)

GRÁNITTÁBLÁK (részlet):

*Vándor jár a kies tájon
Monolit a látbatáron
Földelennek szent sziklája
Istenének méltósága.*

*Odaérvén, domboldal
Barlangnyílás, rejtvé nagyon
Templom bírják meg föld alatt
Mely ősidőkből megmaradt.*

*Bent fájlyák lángra imbolyog,
Fényárbán mind a höszöbrok,
Redezett sorokban sorakoznak sorra,
Várván az isteni szóra.*

*A sok szobor lassan éled,
Előnti őket az Erő,
Talapatzukról lelépnek,
Elföjt számukra az idő!*

A címre írhatok nekünk / a (06 1) 215 80 74-
es számon érthets el engem (O'li).

A Földelem Urai (#1954)

☐ Az Idő Porszeméi KT a legjobb az általános KT-k között. Még van helyünk emberek, trollok, törpék, alakváltók, elfek, mutánsok, gnómsok, árnyanok és kobuderák számára. Egy a fontos, hogy ne legyen a KT-n belül faji csata! Iván Nitro vagyok s felajánlom segítségemet azoknak, akik a KT-ba szeretnének belépni. Küldjék el, hogy miért pont ezt a KT-t választottátok s az önéle-
rajzotokat. Címem: Balatonszárszó, Pipacs utca 22. E-mail cím: kavima@mail.datanet.hu. Cím-
zett: Kapuvári Márton. **Iván Nitro (#3804)**

☐ Törpe testvéreim! Akartok-e újra találkozni őseitekkel, fel akarjátok-e eleveníteni a régi idők törpe hagyományait, akartok-e még szorosabb kapcsolatot a fémekkel és kővekkel, akartok-e egy olyan Közös Tudatba tartozni, ahol a szerep-játék, és nem a táp és a hatalom az elsődleges és egyetlen szempont? Ha igen, keressétek meg mentálisan a Csillagösvény Tárnokai KT vezető-jét, Gobó Munfant (#1156) vagy bármelyik tanítóját: Dezsnya-Dözi-Rexet (#2801) és Thord fia Thorsin (#3759)!

VI. 20. **Thord fia Thorin (#3759)**

□ Minden elfnek! Minden, legalább 1. fordulósfelt szeretettel várunk újonnan alakult szervezetünkbe! Neve még nincs, ideiglenesen Sidhe ra Erdauin. Erős mitológiai, kelta (ír), mitológiai elemekkel átszőve. Elegendő jelentkező esetén KT-vá alakulunk. Akit tehát érdekel a mitológia, vagy szeretne segítőkész testvérei között lenni, az írjon nekem: Németh Balázs, 3765 Komjáti, Malom út II. vagy Gargarigarugónak (#2460), Nagy Róbert, 2700 Cegléd, Kossuth F. u. 35. I/4. Ezenfelül várom Shaddar környéki elfek leveleit, tárgyakkal, információval, esetleg alkímiazással szívesen segíték. Üdvözlettel:

VII. 27. **Fénylő Isír (#2937)**

□ Tisztelt Kalandozók! Két bejelentésem és egy kérésem lenne a Kózosztervek számára, a többiek ugorhatják az aprót. Először. A Kózosz Lordoknál bevezetett helyfoglalási lista a mai nappal törölve. Aki úgy érzi, hogy közénk akar tartozni, jöjjön. Mielőtt ellenségeink mosolyogni kezdenének, nem azért töröm, mert nem vagyok elegen. Más okai vannak döntéseimnek. Másodsor. Kérném minden Chara-din hívőt, hogy küldjenek el számomra pár adatot (karakter név, szám, név, cím, telefon, e-mail, ki készítette számára ékkövet). A többségről tudunk, de szeretnék egy teljes listát készíteni. Természetesen senkít nem kötelezhetek az adatok elküldésére, de nagyon megköszönném, ha megtennék ezt a csekélységet. Az anyagokat az alábbi helyekre lehet küldeni: Zanarchista (#1701); Szeip Krisztián, Szabadegyháza, István u. 38. 2432; szadista@freemail.c3.hu, szeip@hungrana.hu. Harmadsor. Létezik Chara-din levelezési lista. Aki még nincs rajta, jelezze az elküldött anyagban, hogy szeretne felkerülni. Ha az adatok között nem szerepel megbízhatóan, hogy ki készítette számára ékkövet, akkor természetesen a listára sem fog felkerülni. Köszönöm a figyelmezteteket!

Szeip Krisztián (Zanarchista)

□ Nem öröm kijelentemnek, de Sírí Shil'aka gondolatai nem a Végítélet Vároi gondolatai. Mikor kifejtette nekünk, hogy álmodt látott, benne a „Halállal, ami élőlény, és amit Leah tart fogva”, elhatároztuk magunkat tőle. Nézetie tehát nem a mieink, már nem is tag közöttünk. Mi nem akarjuk alálni a Prófétaét „tekintélyét”, sem más KT-két. Mint már kifejtettük, mi Leah névnek akarunk világosabb értelmet nyerni. (A Vay Décker-féle, „mindenkit leköppök, mert ezért vagyok kemény, igaz!” Raia pap kalandozókkal nem foglalkozunk.) Végül: Fekete Szel, kérlek keress meg! Tisztelettel, a Végítélet Vároi vezetője:

VII. 19. **Tyron Yarell (#2254)**

□ A trollok büszke és nemes fajából származó férfú, troll KT-k után érdeklődné. Amelyek főlfigyelték soraimra, írjanak a (#3046)-os mentális száma. Előre is kösz!

Hunter Killer (#3046), Leah híve

□ Üdvözet minden kalandozónak! Nem is olyan régen meghirdettem itt az AK hasábjain egy moa kutató közös tudatot. Azóta sok minden történt. Már hatan vagyunk, de sajnos ebből csak kb. négyen KT-érettek. Megtörtént első levélváltásom a Játékvezetővel is. Az ölet tetszett neki és két ötletükre már igent is mondott! Tehát jól haladunk afelé, hogy megalakulhasson a Technika Ördögei KT. Ha érdekel a dolog írj, és szívesen elküldöm az eddig összegyűlt ötleteket és egyéb információkat. Nagyon szükségünk lenne még néhány tagra az alapításhoz! A címem: 8105 Pétfürdő, Mikes Kelemen utca 39. e-mail: vityo@freemail.c3.hu. Tisztelettel: **Kiss Viktor**

□ Nem elég szeretni a zenét, a dalt énekelni és terjeszteni kell. Mi ezzel sem elégszünk meg, erőt adunk neki, rég elfelejtett misztikus erőt! Ezen az ösvényen rég nem járt senki, nehéz újra kitaposni a csapást, de minél többen tapossák, annál járhatóbb az út! Az Összhangzat KT nevében:

Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Üdvözet kezdő elfek és gazdáik! Ha szükségetek van segítségére, mint tárgyakban, mint információban, nyugodtan forduljatok hozzám és küldjétek egy MÚ-t vagy nekem a (#2460)-ra, vagy Fénylő Isírnek a (#2937)-re. Célunk egy elf szövetség létrehozása, fajunk dicsőségének fenntartása és nevesebbé tétele. A szövetség későbbi KT-vá alakulhatna. Addig is szerencse kísérje utatokat könnyűléptek!

Gragarigarugó (#2460), a látogató

□ Salve mindenkinek! Fajti KT érdekelne (kobudera). Mire ez a cikk megjelenik, már elérem az „erettségi fordulósámat”. Ha kapnék leírásokat innen-onnan, ahol még szabad hely is van, ígérem villámgyorsan döntének. Címem: Fekete Gábor, 6723 Szeged, Pille u. 20., tel.: 20-995-6362. Előre is köszönöm! **Zed (#4679)**

□ *Szomorú a szerelem*

Gondolataim dalokba rendezem

Mágia járja át minden sorát

Szállj dalom, nyerjük meg e csatát!

Az Összhangzat KT nevében:

Vrandol Sayn Karad (#4620)

ÜZLET

□ Használd most, fizess később! Szencziáción áránjátal, csak most és csak a te részre! Használd a hangomat: vitára, bűstúgásra, szerelmi ajánlatok megtételére, szidalmazásra, becsmérésre, káromkodásra, dadogásra stb. Hangom alkalmas: ellentétek elsímitására, tévedéseket, hibák beismerésére stb. Ünnepi előadásokba röhög be az én hangommal, a távollevőkről mondj rosszat az én hangomon, titkokat feccsegi ki az én hangomon, életveszélyes fenyegetéseket tegyél az én hangomon, segítségedet a rászorulóktól tagadd meg az én hangomon, amikor tilos, szólalj meg az én hangomon! A siker a tied, a kudarc az enyém. Az évezred ajánlata. Keress a mentális számonon: **(#4997)**

□ Nagy mennyiségű pirkitet és vasércet vásárolnék, de vasuccok is érdekelnének. Vételár meg egyezs szerint. Most kb. Fehér Bérc környékén vagyok. Érdeklődni lehet: ifj. Mihálovics István, 6400 Kiskunhalas, Karacs Teréz u. 4., tel.: 7423-125-10.

Hunter Killer (#3046)

□ Helló mindenkinek! Igen! Újra itt vagyok. Még mindig kéne bronzhegy lándzsa, gronakpáncél, meg a Zan (utóbbiért max. 6 arany). Nincs valakinek egy felesleges DEM-je? Be kéne mutatni Leahnak. De addig nem adok neki, amíg nyeres legalább 2. Graham Treefrog! Te tényleg ilyen hülye vagy, vagy csak szimulálsz? Ymmor-Thal (#5738)! Nem értek veled egyet. A Halál előbb van mint az Élet, sőt, győzd kívárni, amíg a Földanya visszarángat az életbe. Ezzel búcsúzom. A panaszleveleket a (#5519)-es mentális száma kérem, vagy keressetek meg telefonon: 343-6564. Gatiban vagyok. Údv:

Daniel Mcloed (#5519)

□ Cserélnék és eladnék bronzcuccokat bárkinek megfelelő arany értékben (egyzetetéssel). Más: vennék griffotjást és pirkitet. E-mail címem: kavima@mail.datanet.hu.

Iván Nitró (#3804)

□ Kalandozók! Két db DEM-et vennék. Tartózkodási helyem: Qvilltól 10-20 mentál keletre. Ár: aranyban kb. 40 ap/db. Írj megállásan.

Bocsy (#2100)

□ Pirkitet vennék minden mennyiségben az 551-es és Libertan között, fizetés aranyban megállapodás szerint.

VI. 20.

Thord fia Thorin (#3759)

□ Qvill környékén sürgősen szükségem lenne rákpajzsra és rézpáncélra vagy láncregre. Fizetés aranyban. Érdeklődni a 84-380-215-ös telefonszámon (Tamást keresed) vagy a (#2718)-as mentális számon lehet. További jó kalandozást kíván:

VII. 17. **Xai-xai-dzsexi-mex (#2181)**

□ Shaddar környékén bókklász, frissen gonosszá lett ifjú! Akarsz keresni 100 aranyat (vagy megfelelő értékű felszerelést), minimális munkával? Akkor segíts nekem teljesíteni istenem 9. küldetését (DEM-zezzes egy gonoszt), mivel semi kedvem lemészárolni egy esélytelen kezdőt, még akkor sem, ha az Dornodon vagy Chara-din ocsmányi fattya. Természetesen a szükséges DEM-et én állom. Remélem akad vállalkozó, különben kénytelen leszek felülbírálni a fenti álláspontomat! Csordás Attila, 2481 Velence, Szabolcsi út 61/a, tel.: 22-471-036 (este 8 után).

Esmeralda Bagheera (#3195)

□ Tharr keresztjeért cserélnék moa gemántot, esetleg moa katalizátort vagy cru (pajzs) formázó mintát. Tel: 99-311-319 **Attila**

EGYÉB

□ A Természet Megcsúfolója nem a Gyilkos salank, hanem az a dornodon, aki +2 IQ-t ad híveinek. De jó érzés hülyeségekkel tölteni az AK-t, igaz Westy? **Shile Rhiannan (#4226)**

□ Érdekes cikket olvastam jómúltkor a Krónikában. Egyszerre volt elgondolkodtató és számtalan, legalábbis számomra. Sírí Shi'lah írta, de van egy olyan sejtésem, hogy nem csak a saját nevében beszélt. Tudod mit? Igazad van! Le Leah, a kis mosok halandó állissennel. De miért állnánk meg itt? Dornodon is halandófő lett isten, sőt Fairlight is. Ugyan már, zúzzuk szét az egész pantheont, mi az nekünk! Gondolj bele egy kicsit: ha a Halál egy hatalmas istenség, ahogy írtad, rabigába hajthatná egy exhalandó! Leah irányítja az örök körforgást, de ezt ne ródd fel hibádjál. Ellentmondásba pedig ne keveredj. Idézem: „A Halál ugyanis élőleny...” Ugye nem kell magyaráznom? És még valami: ha mindenben logikát keresel, pláne az isteni dolgokban, hidd el, hamar belegabalyodsz. Filozófalgass csak társaidal, abból még nem lehet baj! Homály kísérje útján Leah minden igaz hívé!

Fekete Szél (#3440)

□ Igaz törpék és más építőmániások! Itt az ideje, hogy felgyűrjétek (lánc)ingujaitokat, s kezdjétek építeni! Építsatok minél több világtörtényt! Ezzel nem csak magunknak, hanem másoknak is jót teszünk (info átadás). Ha van kedvetek építkezni, jelentkeztek! Nem muszáj befejezni az építést (bár az a 80 TVP nem sok), de ha nem fejeztétek be, írjátok meg nekem, hogy hol építettétek (abszolút koordináta), s hogy mennyit. Ha valaki csak folytatni akarja egy már megkezdett torony építését, az is jelentkezzen, s ha tudok, adok neki koordinátákat. Ne felejtsetek, mindezt magunkért, s az összes kalandozóért tesszük. Kérem az építők jelentkezzenek, hogy majd leközlőjük a neveket. A toronyhoz szükség van dözmöngszívre is, azt is lehet felajánlani. Remélem ez a dolog nem fullad kudarcba, hisz minden értünk van! Üdvözet mindeneknek! Az építőmániás törpe:

Delejes Kazimir (#3231)

□ Bocsánatot kérek azoktól, akiket valamilyen módon megsértettem. Emlékszem rájuk, és tudom, hogy csak ennyit kérhetek. Bocsánatot kérek tőled, Noémi! Bocsánatot kérek tőletek, Pöröly Rend. Bocsánatot kérek tőled is, elf harcoss. Tahóságom, melyet Chara-dinnak köszönhettem megfertőzött és kisördögként belém bújt. Egyetlen reményem az volt, hogy elmélyeztek a múlt-ra, és sikerült. Gyűjteni kezdtem a tanulságos történeteket, melyek mindenki számára hasznosak lehetnek. Kisördögöt legyőztem, és újra harcra képes vagyok. Nem Chara-din ellen harcolok most, hanem a felejtés ellen, melynek mindannyian áldozatai vagyunk. Más módszerekkel fogok harcolni: a szeretet által, melyből akkor kapsz, ha adsz. A Sziklaöklők KT krónikája és egyik Mestere:

Chi Borg (#2628)

□ Elenios templomot keressünk építés céljából. E-mail: gege@freemail.c3.hu.

McForth (#2170) és Atlantiszi Athali (#3815)

□ „Kiválasztott barátok. Az ész vizsgálja és a választkozó sors próbája tegye őket azokká, s ne csak a vonzalom adja meg rangjukat, hanem az értelem is. Ez az élet legnagyobb sikere, mégis a legkevesebb gondot fordítják rá.” írta egykor Gracián, és milyen igazza volt kalandozóéltársaim. Öszinte barátság és a szerelem között gyakran elmosódik a határ és ha átlépjük, a pillanatnyi boldogság után csak a fájdalom és szenvedés vert tanítást szívünkben. De mégis az élet oly rövid, hát ne fossuk meg magunkat az örömtől, még ha vesztélyt rejteget is. Xigron, neked csak annyit üzenek, hogy még nem végeztünk egymással. (Azt hiszem érted, hogy mire gondolok.) VII. 26.

Louis (#4699)

□ Figyeljétek, a vér daló! Mikor megragadtam a Halál csontujjú karjaival, s én prédaul vettem neki testem, hogy leltem örökké éljen, döntöttem. Ha belegendoltok: hány olyan van köztetek, akiket nem gondolkoztatna el egy ilyen ajánlat! Mi, a vámpírok sötét és ősi útját járó kalandozók mérlegeltük tettünk súlyát és vállaltuk következményeit. Nem tagadunk meg senkit és semmit, és csupán egy dolgot várunk el a kalandozóktól: a tiszteletet. Értsétek meg, mi egy másik – talán letisztultabb elvű, fejlettebb – fajhoz tartozunk, ne kiáltások rögtön farkast csak azart, mert nem ismeretek még minket. Bizony vannak köztetek olyanok, kik másságunkért, mely semlegességünkben nyilvánul meg, rögyest máglyára vagy a pokolra küldenének engem, testvéreimet és mindenkit, aki valami újat képvisel. Nekik lenne igazuk? Évszázadok múlva megtudjuk majd, de ezt már csak mi érjük meg. Vay Décker! Tudod milyen érzés halottnak lenni? Álmodj szépeket...

VII. 20. Tündeköves Glórin (#2893), vámpír

□ Idézet Vay Décker írásából (GN66): „a ki ereje legyőzi a vallási fanatizmust is, mint minden mást”. A következő mondatban viszont kiderül, hogy ez mégsem teljesen igaz. Na most, a Sziklaöklők KT szerintem nem kobudera (legalábbis nem egészen), hanem Chara-din gyűlölő kobuderák társasága. Én megértem, hogy féltet attól, hogy Chara-din hatalma túlságosan megnövekszik, de gondolkodjatok! Szerintetek a JV csinálna olyan dolgot, aminek következményeképpen több százan (ezren) abbahagynák a játekok? Tölem kiadhatjátok rám a T-t, de az csak azt mutatná, hogy mennyire igazam van. Reagálásokat a karakterszámomra, illetve a xan@freemail.c3.hu-ra kérem. További jó kalandozást!

Bon'Sai'Kaine (#5438)

□ A múltkori hirdetésemben elírták a nevemet: nem Draxn, hanem Druyn. Egyébként sokan válaszoltak rá, és köszönöm nekik. Csak úgy megyem, hogy ahhoz képest, hogy Tharr hívó akartam lenni (szerintem mire ez megjelenik, már az vagyok), leghamarabb Elenios hívók választottak. Úgy néz ki, ők segítőkészebbek. Üdv:

Druyn (#3689)

□ Üdv mindenkinek! Ismét a Nagy Fehér Alakváltó Törzsfőnök szől hozzátok! Gondolom rajtam kívül többen észrevettétek, hogy az utóbbi AK-k apró mind ugyanarról szólnak. Ezekhez lenne néhány hozzáfűznievalóm. 1. Árnymanók és lopás: már nagyon kezd unalmas lenni az árnymanók szapulása. Ezzel szerintem nem vagyok egyedül, jó lenne mellőzni az ilyesfajta írásokat, ezzel helyet hagya az értelmes írásoknak. A lopással nem értem, hogy mi a bajotok. Az, hogy elveszik valamelyik tárgyatokat? Ez csak egy dolog! Van pár ötletem ennek kiküszöbölésére. A. Ne mászkáljatok ott, ahol a tolvajok! B. Növeljétek meg a csapdakészítéseket! C. Aludjatok egy magas fán, ahol a tolvajok nem érnek el! D. Válsatok alakot, mint az alakváltók! (Aki nem alakváltó, az így járt... he-he). E. Ássátok magokat a homokba, ezáltal elrejtőzve a tolvajok elől! F. Valamint hagyjátok magatokat meglopni, úgy sincs más választásotok! Különbösen is a lopás még mindig sokkal erősebb dolog, mint a búvólás. A tolvaj csak csapdán ment keresztül (és lépett bele), míg el tudja emelni azt, ami kell neki, de az ocsmány búvólossal. A búvólossal bunkó dolog, a lopás nem. 2. Nem értem, hogy miért van szükség arra, hogy egyesek segítség gyanánt encket és infókat küldenek az aprókon keresztül. Ez teljesen felesleges, aki ezekre kíváncsi, az úgyis meg tudja. Ezek szintén az értelmetlen baromságok közé tartoznak. 3. Látom Graham ismét feltámadt, és „fáradtabb” vagy mint valaha. Csak így tovább! Dornodon vezesse lépteiteket tüzes utakon! Üdvözlettel:

VII. 20. Westy (#4378), az egyetlen

□ Hello kalandozók! A hirdetésimre rengeteg levelet kaptam. Köszönöm mindengyökűnek! Most már ismerem az abszolút koordinátákat, és van teljes térképem (azaz majdnem teljes...). Az eddigi tapasztalataim alapján különösen megkedveltem az elfeket és Raia meg Elenios híveit. Jelenleg nincs szükségem semmire, de örülnek, ha segíthetnek valakinek. Most kaptam meg a 25. fordulómát és végre sikeresen beáldoztam Tharnnak. (No meg átlettem a 7. szintbe.) Üdv:

VII. 27. Druyn (#3689), Tharr követője

□ Tisztelt túlélők! Az utóbbi időben igazán remekül elvitáztattak néhányan Sheran híteről, híveiről. Betöltöttek az amúgy üresen álló oldalakat az Aprókból briliáns ötleteikkel. Hát akkor Sheran híveként én is beszélőnék a vitába – direkt kezdem hátal a mondatot. Szerintem attól még senki sem lesz alszent tápoló, ha szaporít vagy szerencsét TF-el. Csak akkor, ha hűlen a hitéhez, ha nem tesz meg mindent a növények revitalizálásáért, és/vagy nem becsüli az élet szépségét, fölfőlölesen öl. Az igaz hívő becsüli az életességét.

Shile Rhiannan (#4226)

□ Tudjátok, hogy miért lopnak ennyit tőletek? Mert nagyon elszaporodtak az árnymanók ezen a földterületen. Legjobb lenne, ha kiirtanánk ezeket a kis görcsöket! **Tigris Szem (#2448)**

□ Kezd központi témává válni Leah hite, s az utóbbi időben már Sherant is kezdik belekeverni a felekezeteket a tanáikba. Ezért én az ő papjai szemszögéből szeretném kifejtetni a saját véleményem. A kalandozók nagy többsége fél, sőt retteg a haláltól, még a legelszántabbak gymra is összeszorul, ha a hideg sírra gondolnak, mely egykor (talán már holnap) örök lakhelye lesz porhüvelyünknek. Kérdem én: miért? Miért kell megmérgeznünk szép napjainkat efféle töprengéssel, mikor mindnyájan tudjuk a végzet elkerülhetetlen. Inkább élvezzük az élet minden eddigi percét, s fogadjuk el azt is, ha istenünk esetleg idejekorán szólít magához. Elvégre mint gyakorló és hívő papok – elvileg – vakon bízunk választott patrónusunknak, tehát döntése ellen lázadói eretnkséggel ér fel. És ha azt kérdezik: miért hal meg annyi ártatlan, annyi tisztességes és szepölten gyermek, kik szírietek nem ezt érdemelnék, azt felelem, miből gondoljátok, hogy nem jobb nekik ott fenn a Menneivi szférában? Az nem lehetséges talán, hogy isteneink jobban tudják, hogy mit tesznek s miért? Természetes, hogy minden önállóan gondolkodó és érző szívű ember megkérdőjelezi néha istene tetteit, de ha már bírálni kezdi, akkor ideje elgondolkoznia hite mélységén. Mindenkinék: élj a mánk, ne gondolj az elmúlásra és lefekvés előtt mindig használd álomport!

VII. 20. **Tündeköves Glórin (#2893)**

□ Egyetérték Graham Treefroggal, miszerint aki nem tud tájékozódni cikkektől írni, az ne tegye. De aki továbbra is így akar cikkeket (hirdetést) írni, annak szívesen elküldöm Szende Aladár művét a nyelvtan könyvből (A magyar nyelv területe és társadalmi tagolódása).

Uriach Aswark (#4997), a segítőkész

□ Kedves kalandozók! Kiakadtam. Miért? Nos, az volt az ok, amikor az AK-ban „valaki” segítségért kért az egyetlen igaz hitre való beáldozáshoz. Történetesen Raiának akar beáldozni, s nem kétséges, hogy egy hitű pap, papnövevény száma saját hite az, amit igaznak, követendőnek tart, de talán nem kellene feltételezni automatikusan, hogy a többi vád hamis. Mert teszem azt, egy Raia hívőnek Raia hite az, amit követni akar, azt tartja igaznak, nekem meg Elenios Úrnó hite, amit annak tartok. De ettől függetlenül nem mondom, sőt nem is gondolom úgy, hogy egyetlen más isten hite sem az. Tehát amíg nyolc isten van Ghallán, vagy akár csak kettő lenne, már akkor sem beszélhetnénk egyetlen igaz hitről. Mert már akkor is két igaz hit lenne. Természetesen, ha csak egy valódi isten lenne szeretett Ghallánkon, s több nem, valóban beszélhetnénk az egy igaz hitről, de így azt hiszem, erre sem okunk, sem alapunk nincs. Az esetleges ellenvéleményeket, teológiai értekezéseket szívesen várom, abban a reményben, hogy építő jellegűek lesznek. Sok szeretettel:

Sötét Orlan (#3409), a jó

□ A nagy fehér alakváltó törzsfőnök ismét jelentkezik. Hát igen! A sárkány szárnyai becsukódtak, a KT betelt. De ha esetleg még mindig a Maffia KT tagja szeretnél lenni, akkor már néhány kitételnek meg kell felelned. Hogy mik ezek? Hmm... minden jelentkezőnek más. Ha még mindig a család tagja szeretnél lenni, akkor írj, és megbeszéljük a feltételeket! Sosem késő... Üdvözlettel: **Westy (#4378)**, az egyetlen

□ Elnézéséket kérem azon bajtársaimtól és szövetségeseimtől, akiket megbántottam legutolsó cikkemmel. A csalódás esztelen dühe ragadott el. Mindent visszavonok, kivéve ami Leahot és a Halált illeti. Ha kell én leszek az egyetlen, aki az igaz hitet hirdeti. És tévedés az, amit Fekete Szél és Muffaló Bill állít, hogy a végén Sötét Orlan sorsára jutok. En csupán az igaz hitnél maradok. A Halál filozófusa: **Síri Shi'laka (#1042)**

□ Faithful Thanthalas! Remélem, abban egyetértünk, hogy az általa említett dolgok (arany-pikkely, szökőkút stb.) már tavaly novemberben léteztek. Az a „hú de sok” plusz jószág meg sem látszik, ráadásul én csak a tényeket közöltem. Fafejű lennék? Lehet. Sőt a szívem virág, a vérem zöld, de így még mindig jobb élni, mint köfejel, agy nélkül. (Személyeskedni én is tudok, bár ne kellene!) Egyébként a 4-es és 7-es (Dolores-vámpírok) pontokban foglaltakkal egyetértek, bár ne kellene.

Ymmor-Thal (#5738)

□ Hallom, alacsony színvonalra van a GN-nek. Na mi van, pupákok, hiányoljátok a verseimet?

„puhatestű” Luke

□ Kedves kalandozóztársaim! Megint annyi baromságot hordtatok össze, hogy reagálnom kell, de csak röviden, szépen sorban. 1. Akali és a mutáns... Ne haragudj, de hogyan lehet egy éjszaka gyönyörű, ha egy undorító, güllüszemű, pikkelyes féreggel (mutáns) kell megosztanod? Kinyitnod a szemét vagy csináltál vele? 2. Longlard infói. Köszönöm szépen, igen sokat segítettél velem! Csak így tovább! Nem árnád el a szögletes kő, bot, szöges bőrpáncél titkát! Sohony van tudom megszerezni. Ha-ha-ha! 3. Csillagösvény Tárnokai: már reagáltam a megalakulásokra. Remélem sikerrel jártam (a forduló még nem kaptam meg eme sorok írásakor – Tan), és örömmel emlékeztek rám. Még találkozunk! 4. Leendő Ezüsfarkas KT-nak: Ne alkulajatok meg! Nézzétek meg a „híres” Hofarkast. Minő baromság! Bogarak, sárkányok, kutyák, (tré farkasok), mi jöhet még? 5. Vay Décker: miért gyáva valaki, mert nem áll ki 20. szintű, képzett pengéjű gyilkolóképek ellen? Ennyi erővel mindenki gyáva, hiszen kevesen állnának ki pl. Doaron ellen.

VII. 16. **Guileful Tanthalas (#3429)**

□ U.M.A., Graham és a többiek! Miért maradtok csöndben? Az újak között is vannak jó fejek, de hiányoznak az igazi egyéniségek. Már Táptmentes és Kópóé is csak néha ír. Rajta, irjatok!

(#4226)

□ Mi van most ezzel a quwarg invázióval? Lesz, vagy nem lesz? Valaki mondja meg végre!

Fekete Szél (#3440)

□ Nem tudom ki hogy van vele, de én, ha belegondolok, a világgéssel csak jól jártam. Rendszeresen étkezem, egyre kisportoltabbá válok, és tényleg azt csinálom, amit akarok. A táj valóban festői, bármikor elmehetek a tengerhez, ráadásul a levegő is tisztább. Egyetlen problémám van: sehol nem talánni egy igazi fűrődöt. Persze az ember megmosakszik az útjába eső tavakban, patakokban, de ott nem érzi a fűrődvíz és a szappan kellemes illatát, nem látja a csinos fürdőfolyók csabos mosolyát. De miért ne lehetne építeni egyet? Szerintem nem volna rossz.

Fekete Szél (#3440)

□ Pusztítás Profétái! Nehogy már ti mondjátok meg, hogy ki mit ír az AK-ba. Síri Shi'laka így gondolja. Továbbá Nehwon, Elinder, Tyron Yarell és én is. Lehet, hogy Leah egy küldetésben azt kéri, hogy rombolj, de ez a küldetés nem 200 fordulóg tart. Más. Bronzra (6), sünmedve tüskére (12) és bronzhegyű lándzsára lenne szükségem. Gatinnál vagyok. Leah legyen veletek!

Daniel Mcloyd (#519)

□ Remekül alátámaszthatja pl. Muffaló Bill a Halál-Leah paradoxon elméletemet. A paradoxon nyitja tükörzi szemléletemet. Leah egy egyszerű gonosz halhatatlan, aki fogva tart egy semleges istent, a Halált. Persze mindent be lehet magyarázni, én is ezt tettem a Végítélet Várhoval együtt, de ebben a keretben igaz választ senki sem talál. Muffaló Bill, ne feledd a „verben gázolás” is éppoly halálem mint a kegyes halál egy hosszú betegségben szenvedő halandó esetében! Ám csak a kegyetlen halál szerepel Leah hitében. De kérdem én, akkor a kegyes, dicső, hősiesség stb. halál nem is létezik, csak azért mert Leah és hívei azt nem hirdetik? Részletel Síri Shi'laka a Halál antológiája c. művéből.

Síri Shi'laka (#1042)

□ Ymmor-thalnak (ha már az Elysiumban nem vitattuk meg...): azért van a több gonosz, mert mindenki kiábrándult, vagy mert valóban a gonoszság élteti. De ha sokkal könnyebb rááldozni a TVP-eket a jellempórába a gonoszoknak, akkor megkérdem: nekem miért nincs 0-10 TVP-s? Miért csak a 15 TVP-s FGÓ? És miért nincs 4 pontot érő jellempórámb? Hiába áldoznék egy jellempórába 30 TVP-t is, nem tehetem. Akkor hol vagyok én vétkes? És miért van az, hogy a méhek felzavarása ugyanannyi TVP, mint 3 mérföld legyaloglás? Na? Köszi a hallgatást, tényleg az a legjobb válasz... Egyébként én nem szoktam rombolni, és furcsa, hogy adószedő és egyéb trófeák mellett, aranypikkelyek nélkül is csak 54-es gonoszszámom van. Ennyit arról, hogy személy szerint az én auralom mennyire látszik a gonoszvadás. Vale soldam, rövidültél kalandozó! A rövidesen ex-dornodoson Leah pap:

Tyron Yarell (#2254)