

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Borongós, esős, őszi napon írom ezeket a sorokat, remélem, amikor ti olvassátok, akkor ragyogóan süt a nap! Bár az évből már csak alig több mint két hónap van hátra, mégis sok újdonságot tartogatunk a számotokra. Novemberben indul a már régóta beharangozott új levelezős játék, az Ősök Városa. Ezúttal egy tesztfordulót böngészhetek végig. Decemberben megjelenik a KG Kártyajáték, lesz HKK társasjáték és a decemberi Alanori Krónikával egy HKK-s meglepetést is kaptok. Remélem, mindenki örömmel fogadja majd ezeket az újdonságokat, és egy sikeres év méltó befejezése lesznek!

Címlapunkon ezúttal a The Hunters című Battletech regény borítóképe látható. Ha a mech-ismereteim nem csálnak, akkor a kép a belső szféra Raven típusú felderítő mechjét ábrázolja.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 10. (46.) szám (1999. október) – Meg jelenik havonta

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

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

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

**Borító:** Erdős Árpád

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

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

**Lapzártá:** szeptember 24. **Az októberi szám lapzártája:** október 22.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, a Kózos Galaktika és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadownun a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

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

## TARTALOM

### ÉPÜLETEK VÉDELME

A belső bizonságról

2

### TÁRGYAK A KG-N

A hajó fegyverzete

8

### SZÖVETSÉGI SZEMLE

A KG hírei

12

### KG KÁRTYAJÁTÉK

A tervezőről

14

### A CSEND ÖLELÉSE

KG novella

16

### VERSENYBESZÁMOLÓ

Legújabb nemzedék

21

### ÚJ VERSENYEK

Novemberben

22

### HKK ÚJDONSÁGOK

A terveinkről

24

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK rovat

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### HATALOM LIGÁJA

Ranglista

30

### ŐSÖK VÁROSA

Tesztforduló

32

### KRÓMBA ZÁRVA

Regényrészlet

42

### GHALLA NEWS

A TF hírei

45

### ÁTLAGSTATISZTIKA

45

### TF-VARÁZSLATOK

46

### NAPNYUGTA

48

### ELKÉPESZTŐ

49

### TF-FEJLESZTÉSEK

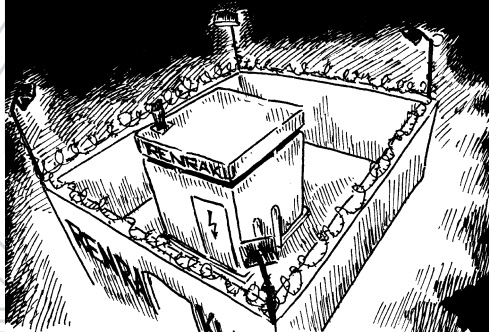
50

### APRÓK

52

# ÉPÜLETEK VÉDELME

**fordította: Novák Gábor**



Az épületek védelme akkor kerül a képbe, amikor a behatoló átjut a peremvonalon, és eléri a területen elhelyezkedő épületek egyikét. Az épületek védelmét ellátó eszközök a külső és belső falak, ablakok, ajtók, zárok, valamint egyéb, a behatolók akadályozására szolgáló módszerek. A precízen megtervezett külső falak és ablakok a bejutást nehezítik meg; a belső falak, ajtók, zárok és egyéb módszerek pedig akkor válnak lényegessé, ha a behatoló már bejutott, és éppen a fontosabb területek felé halad.

## ABLAKOK

Az egykori, könnyen átjárható ablakokkal szemben a mai nyílászárók gyakorlatilag betörhetetlenek. Az ideális ablak szívós anyagból készül, egyéb fizikai akadályok nehezítik meg a hozzáférést, erős zárral rendelkezik, és szerves részét képezi a biztonsági rendszernek.

A keret, az ablakszárnyak, és maga az ablaktábla is készülhet olyan anyagból, amely lényegesen nehezebbé teszi a bejutást. Az üveg ablaktábla, mely egykoron az épület biztonsági rendszerének leggyengébb pontját képezte, mára már a múlté. Az olyan anyagokon kívül, mint az edzett-, biztonsági-, páncél-, vagy szénszálalás üveg, az ablaktábla készülhet műanyag-rost alapú, polimer-alapú átlátszó műanyagból.

Az ablakok tervezésénél a szilárdságon kívül fő szempont, hogy ellenálljanak a hőnek, tűznek, és a

>>>>>Oké, nagymenők. Bejutottatok az objektum területére, azt hiszitek, tiétek a világ. Valójában csak a védelem legkönnyebben leküzdhető elemén vagytok túl. Az igazán vicces dolgok odabent várnak rátok, ahol már nem elegendő a tökéletes kondíció és a reflexek. Megfelelő eszközök és szakértelmek nélkül akár vissza is fordulhattok. Szerencsére ez a céges körben terjesztett Knight Errant reklámanyag segíthet abban, hogy felkészüljete a meglepetésekre. <<<<<

**-Lombardi (10:17:30/02-15-57)**

fagynak. Legolcsóbb a biztonsági üveg, de nagy súlya miatt nehéz beépíteni. Könnyebben kezelhető a drótozott üveg, amelyben drótszálak tartják össze az esetleg betörő ablaktáblát, ezért hosszabb ideig tart rajta átjutni. A páncélüveg szinte teljesen törhetetlen, de nehezebb, és sokkal drágább a biztonsági üvegnél. Az edzett üveg jelentősen könnyebb, de kevésbé hatékony; cserébe viszont megvédi a mögötte tartózkodókat a szilánkoktól. A legjobb befektetés azonban a szénszálalás üveg; bár könnyebb, mint a többi, a legtöbb lövedék számára mégis áthatolhatatlan. Igaz, nem olcsó, mégis jobban megéri, mint a hasonló szintű védelmet nyújtó többi típus.

Az ipari műanyagokat már a múlt század második felében is alkalmazták ablakoknál, de szélesebb körben csak az utóbbi évtizedekben terjedt el. Leghatékonyabb a műanyag-szálalás megoldás, amely két-három éve tört be a piacra, és azóta már szélesebb körben elterjedt. Jelentős szilárdságával és könnyű kezelhetőségével ideális választás. Üvegvággóval nehezebben penetrálható a többi anyagnál, és több fajtája az áramot is vezeti. Így egy megfelelő érzékenységgű biztonsági rendszerbe illesztve hatékony biztonsági egységként üzemel. A Knight Errant szakértői szerint érdemes az ablakok kereteit és nem-üveg részeit is nagy ballisztikai ellenállással rendelkező anyagokkal megerősíteni, így téve őket valóban áthatolhatatlanná.

>>>>>(Mint általában, a KE most is túlbecsüli ezeknek a cuccoknak a hatékonyságát. Bármilyen anyag elvágható a megfelelő szerszámmal; a trükk az, hogyan tedd ezt anélkül, hogy kiválnál egy jó kis riadót. Ezek a játékszerek tényleg elég érzékenyek, ezért ha nincs egy dekásod, aki kikapcsolja a riasztókat, rövidre kell zárnod a rendszert, amíg átjutsz az akadályon.)<<<<<<

– Architeck (09:06:51/01-04-56)

>>>>>(Ennyi az egész? Semmiség. Egy perce még azt hittem, valami nehezett kell csinálnom.)<<<<<<

– Lysander (10::01:48/01-04-56)

>>>>>(Csak egy megjegyzés: a különleges műanyag-szálás üveg iránti igény rohamosan csökkenti az árakat. Nemsokára minden, családi vállalkozásnál nagyobb cég ilyet fog használni.)<<<<<<

– Trendwatcher (10:16:37/01-04-56)

>>>>>(Rengeteg helyen használnak nagy ballisztikai ellenállással rendelkező anyagot az ablaktáblák és a keret, illetve a keret és a fal közti rések betömésére. Ezek a régi stílusú fa ablaktáblák már elkorhadtak a kortól és a nedvességtől, elég helyet hagyva egy jóképű pajszernek, ezért a kisebb cégek így védekeznek.)<<<<<<

– Architeck (12:13:51/01-04-56)

Az ablakokat védő fizikai akadályok akkor igazán hatékonyak, ha integrálva vannak a védelmi rendszerbe. A rács vagy drót ugyan nyújt némi védelmet, de ezek önmagukban nem elégségesek. Csak akkor képezhetnek valódi gátat, ha egyéb biztonsági eszközökkel együtt működnek, így válva a biztonsági rendszer részévé.

Az egyirányú ablak hatékony védelmet biztosít mágikus támadások ellen – a mágusnak ugyanis látnia kell célpontját a sikeres varázsláshoz.

## FALAK, AJTÓK, ÉS ZÁRAK

A külső- és belső falak, valamint ajtók biztonsági szempontból hatalmas kihívást jelentenek. A külső falak anyaga beton vagy műbeton, a belsőké pedig a legszilárdabb elérhető anyag legyen. A belső ajtók keményfából vagy ballisztikus anyagból készüljenek, a külsők acélból, műbetonból, vagy a kettő kombinációjából. Az ideális ajtókeret szabvány, egy darabból kialakított 12-es vagy 16-os acél, melyet gyakorlatilag lehetetlen kifeszíteni. Az ajtónak pontosan kell illeszkednie a keretbe, a zár és az ajtófélfá között maximum 0.325 centiméteres rés engedélyezett, hogy a célszerszámokkal ne lehessen hozzáférni. A megrendelő kívánságára a Knight Errant szakértői meghatározzák az épülő létesítmény céljának leginkább megfelelő anyagokat. Már álló objektumoknál is érdemes a falakat és nyílászárókat nagy ballisztikai ellenállással rendelkező anyagokkal megerősíteni.

Az ajtók megerősítésének mértéke attól függ, mennyire gyakran, és milyen célra használják őket. A vészkijáratok például nem mindennapos használatra valók, ezért elég, ha belülről nyithatók. A külső szerelvények eltávolítása nem zavarja az épület mindennapos forgalmát. Ezzel szemben a főbejáratoknak mindkét oldalról nyithatóknak kell lenniük. Sűrűn használják őket, különösen bizonyos napszakokban, mint például a munkanapok kezdete és vége, valamint a műszakváltások. Mivel ezeknek az ajtóknak könnyen kell nyílniuk, és állandó használatban vannak, az egyedüli módszer őrzsükre a képzett biztonsági személyzet alkalmazása.

>>>>>(Be akarsz surranni egy céges telephelyre? Vársárolj egy hamis azonosítót, és vegyülj el reggel hétkor a munkába igyekvő melósok között. Jó néhány helyen ez az őrsgé éjszakai műszakának a vége, és már az otthoni ágyikóról álmodoznak. Ez pedig azt jelenti, hogy csökken az éberségük.)<<<<<<

– Dybbuk (14:20:41/12-10-55)

>>>>>(Könnyebb mondani, mint megtenni, de Dybbuk rámutatott a lényegre: a biztonsági láncolat leggyengébb pontja mindig az emberi tényező.)<<<<<<

– Latch (14:31:32/12-10-55)

A külső ajtóknak a legerősebb fizikai behatásokkal szemben is állniuk kell a sarat. Azonban a vészkijáratoknak elég könnyűnek kell lenniük, hogy akár egy ember is könnyen tudja őket működtetni. A speciális zsanérok és súlyozott ajtók használatával azonban ez a probléma megoldható. Talán említeni sem szükséges, hogy a használaton kívüli ajtónyílásokat beton vagy műbeton fallal érdemes lezárni.

A mai világban sajnos tény, hogy nem minden alkalmazott becsületes. Ezért a belső ajtók és egyéb védelmi berendezéseknek célja a behatólok visszatartása mellett a lopások megakadályozása is. A munkáltatónak meg kell találnia az egyensúlyt, hogy védje értékeit, ugyanakkor a munkájuk elvégzéséhez szükséges szabad utat biztosítson dolgozóinak. Mindezek miatt a belső falak és ajtók védelmét az egyes helyiségek célja, illetve a bennük elvégezni kívánt munka típusa szerint kell meghatározni. Egyik cég sem akarhatja, hogy a biztonsági intézkedések akadályozzák a cég működését; az ilyen fajta védelem nem éri meg a profitvesztést. A Knight Errant szakemberei ezért szívesen szolgálnak tanácsadással az optimális védelmi rendszer kialakítása érdekében.

## ZÁRAK ÉS KULCSOK

Természetesen bármelyik ajtó vagy ablak csak annyira biztonságos, mint a rajta lévő zár. A számítógépes rendszereknél a záruk egyben azonosítóként is működnek – elektromos záruk, szármáruk, leolvasók, letapogatók, hangfelismerő-rendszerek stb. Legszélesebb körben



azonban ma is a minőségi lakatokat és hengerzárat használják. Mindkettő olcsó, és működésükhöz nem szükséges elektromosság; ezáltal egy áramszünettel nem lehet őket kiiktatni. A lakatok ezen kívül könnyen cserélhetők.

Az ideális lakat teste egy darabból, nehéz, korrózióálló anyagból készül, edzett acél, minimum 1.3 cm vastag nyelve pedig mindkét végén záródik. Kulccsal zárható; a számozás gyártmányok kódját egy ravasz behatól könnyen megtudhatja. A lakat általában edzett acél hevederpánthoz csatlakozik, mely úgy van kialakítva, hogy zárt állapotban csak a lakattest legyen hozzáférhető, így a lakat csak nagy nehézségek árán távolítható el az ajtóról. Kisebb lakatokat ablakoknál is alkalmaznak, egyedüli zárként, vagy akár megerősítésként. A kis számú kulcs hozzáférhetőségét rendszerint szigorúan szabályozzák. Ajánlott a megkülönböztető jegyekkel ellátott lakatok használata; némely bűnözők ugyanis saját lakatjukkal helyettesítik az eredetit, hogy a későbbiekben könnyebben bejuthassanak.

>>>>>(A franca. Pedig ez volt a kedvenc trükköm.)<<<<<<

– Houdini (12:16:31/12-12-55)

A hevederzár, melyet 1861-ben talált fel Linus Yale Jr., egyeduralkodó volt egészen a 21. Század elejéig, az elektromos zárok megjelenéséig. Egy precíz hevederzár azonban még ma is kihívást jelent a behatólok számára. A legtöbb otthonban, és a régebbi irodaépületeknél még mindig ezeket használják; mégis, nagyon kevesen tudják, pontosan hogyan is működik.

>>>>>(Itt a hevederzár működésének hosszas és felettebb unalmas leírása következne. Akit érdekel, nézze meg az eredeti anyagot. A lényeg: vagy van megfelelő álkulcsod, vagy nincs. Egy profi hevederzárnál szerintem nincs lehetőség rögtönzésre; hiába ismered a működését, ha nem készültél fel előre, már csak a közvetlenebb (és ezáltal hangosabb) megoldások maradnak.)<<<<<<

– Lombardi (10:31:30/02-15-57)

A lakat és a hengerzár kevésbé alkalmas sűrűn használt átjárók biztosítására, mint például az elektromos zár, egyéb célokra azonban nagyszerűen megfelelnek. Kiválóan használhatók félreeső raktárépületeknél, a lakatokat pedig alacsonyabb biztonsági igényű telephelyek peremvonalai védelménél is gyakran alkalmazzák. Vészkijáratok és ablakok is zárhatóak lakattal, feltéve, hogy a kulcsok helyét csak néhány megbízható személy ismeri. Ha a kul-

csak valamelyike felhasználásra kerül (például vészkijárat használatá esetén), utána rendszerint új helyet találnak neki, természetesen csak a néhány beavatott tudtával. A potenciális kiszivárogtatás miatt ezért a vészkijáratok lezárására sokkal jobb megoldás az elektromos zár.

>>>>>(Tehát találd meg azt a fickót, aki ismeri a rejtékhelyet, és győzd meg, hogy árulja el neked. Ha tudod pénzzel, ha szükséges fájdalommal. A legtöbb alkalmazott becsülete és tisztessége rögtön megkérdőjelezhető, ha az életét kell áldoznia érte – vagy ha egy kővér hitelkártyát lobogtatnak meg az orra előtt.)<<<<<<  
– Whisper (03:06:15/10-21-55)

## FELTARTÓZTATÁS ÉS SEMLEGESÍTÉS

Az utolsó védelmi vonal a legmakacsabb – vagy legszerencsésebb – behatolók semlegesítésére. Útját állják a betolakodónak, mielőtt elérhetné a kényesebb területeket. Ezek az eszközök csapdába ejtik, vagy megbénítják őt a biztonsági személyzet megérkezéig.

>>>>>(Szerencsétlen balekokat a gépágyútűz valóban eléggé lebénítja.)<<<<<<  
– Zeevo (11:08:20/10-06-55)

## Feltartóztató Intézkedések

Ezek az intézkedések csak akadályozzák a behatolót, de fizikai sérülést nem okoznak neki. Népszerű megoldás a behatolót érzékelő szenzorok jelzésére az ajtónyílásokban lehalló acélrács; azok a legmodernebb szerszámokkal felszerelt bűnöző sem tud elég gyorsan meglogni a helyszínre siető biztonságiak elől. Másik elterjedt eszköz a hálóvető. Könnyebben telepíteni az acélrácsnál, és a mennyezetről a legváratlanabb pillanatban lő ki könnyű, de magas szakítószilárdságú műanyag-szálal hálót a mit sem sejtő áldozatra. A betolakodó képtelen kiszabadulni a rátekereedett hálóból, mely jelentősen akadályozza mozgását.

>>>>>(Azt hallottam, bizonyos cégek monoszálás hálóvetőket használnak. Belegabalyodsz egy ilyenbe, és máris ezer darabra hullottál.)<<<<<<  
– Careful Out There (09:04:45/10-06-55)

## Az Ellenség Semlegesítése

A Knight Errant jó néhány semlegesítő szolgáltatást kínál, legtöbbjük időlegesen mozgásképtelenné teszi a behatolót anélkül, hogy maradandó sérüléseket okozna. Természetesen a Knight Errant azokban a ritka esetekben is teljes körű szolgáltatást nyújt, ha határozottabb intézkedésekre van szükség.

>>>>>(Hát persze. Segítünk monoszállal térből levágni a lábukat, vagy lézerrel lyukat égetni a koponyájukba. Mindezt jó pénzzel, természetesen.)<<<<<<  
– Snake (11:09:56/09-30-55)

>>>>>(A cégek valójában inkább élve akarnak, mint holtan, Snake – egy ideig legalábbis. A hullák elég rossz informátorok.)<<<<<<

– Reality Czech (12:50:24/10-01-55)

Legelterjedtebbek a rejtett lőállások és a lézersugarak labirintusa. A lőállások különösen alkalmasak több behatoló egyidejű megállítására, a lézerek pedig lehalló rácsok, vagy benítőgáz-csapdák aktiválására használják.

A monoszálak hálója is hatékony megoldás, de óvatosan kell vele bánni. Könnyen megcsonkíthatja, vagy akár meg is ölheti a bűnözőket, ezért az ilyen eszközöket alkalmazni kívánó cégeknek tisztában kell lenniük a túlélési esélyek jelentette kockázattal. A legtöbb nagy cég területen kívüli státusza nyújt ugyan némi védelmet, de egy bírósági ügy végeredményét soha nem lehet előre megjósolni. A múlt század egy némely emlékezetes perében megtörtént, hogy betörőknek és tolvajoknak hatalmas kártérítéseket ítélt meg a velük szimpatizáló esküdtszék. Bár ilyesmi már ritkán történik a Shiwase-határozat óta, az esetek precedensként érvényben maradtak.

>>>>>(Mintha bárkinek lenne esélye egy perben a cégek ellen. Ezek a szemetek azt tesznek, amit csak akarnak.)<<<<<<

– Naderboy (24:00:01/10-23-55)

>>>>>(Nincsenek is perek. Árt az üzletnek, csökken a termelés. Ami rossz az üzletnek, az rossz Amerikának. Perek és liberalizmus: ez nem hiányzik Mr. és Mrs. UCAS-nak.)<<<<<<

– GHW Bush (22:03:05/10-24-55)

A kábítógáz használatával is ártalmatlanná lehet tenni a betolakodót, amíg a biztonsági őrség megérkezik a helyszínre. A gáznak több előnye is van; nem okoz maradandó sérülést – ezáltal elkerülhetők a nemkívánatos bonyodalmak –, olcsó, valamint a megfelelő ventilációs rendszer kialakításával megelőzhető, hogy a közelben tartózkodó ártatlan személyek is belelegezzék (ez persze a behatolás körülményeitől is függ). A legtöbb cég ezt a megoldást választja, mert az ideális gáznak nincsen szaga, egy pillanat alatt hat, és több évig is felhasználható marad. A megrendelő igényei szerint hatása korlátozható szűk helyre, vagy szétteríthető nagyobb területen. Az utóbbi esetben természetesen a Knight Errant garantálja, hogy minden, az adott területen tartózkodó betolakodó gyakorlatilag egyszerre kerül a gáz hatása alá. A KÉ szakértői teljes ismertetést nyújtanak megrendelőik számára a szóba jöhető anyagokról, beleértve a hatóidőt, az idő elteltével bekövetkező minőségcsökkenést, speciális hatásokat az emberi és metahumán szervezetre stb.

>>>>>(Imádom ezt a „nincs maradandó károsodás” szarságot. Gondolom az, hogy valakiből nyáladzó idióta



zi feladat elvégzésére. Nem árt ha tudod, milyen gázzal találkozhatasz, és hogyan hat a szervezetedre.)<<<<<<  
 – Careful Out There (12:55:42/09-16-55)

A fény és a hang is hatékony semlegesítő eszközként működhet, ha megfelelően be van illesztve a biztonsági rendszerbe.

>>>>>(Ugyanazoknak a metódusoknak a leírása, amelyeket már a külső védelmi rendszereknél is működ-tettek. Azt hiszem, az ismétlés szükségtelen.)<<<<<<  
 – Lombardi (10:36:41/02-15-57)

### ÖRÖK ÉS ÓRÁLTATOK

Bár a védelmi technológiák folyamatosan változó arcu-lata magára irányítja a figyelmet, az emberi tényező leg-alább ilyen fontos része minden biztonsági rendszernek. A riasztóberendezések, a peremvonalai védelem, a feltar-tóztató intézkedések stb. önmagukban még képtelenek a behatolók megállítására; azonban elég ideig feltartó-ztathatják őket, amíg a biztonsági személyzet eléri a hely-szint, és kezeli a problémát. Semmiféle biztonsági be-rendezés nem tudja ellátni a feladatát megfelelően kiképzett személyzet nélkül. Ebbe a kategóriába tartozik az egyszerű biztonsági őröktől kezdve, az őrzárakat vezető tiszteken keresztül egészen a feldrótózott gyors-reagálású egységeig mindenki.

>>>>>(A számítógépek még nem vették át a hatal-mat? Meglepő...)<<<<<<  
 – Echo Mirage (12:16:11/01-05-56)

A Knight Errant minden biztonsági őre – beosztásától függetlenül – teljes körű alapképzésen vesz részt, mely-en a legmodernebb felszerelések használatát, és harci technikák alkalmazását sajátítja el. Folyamatos, egyre szélesebb körű „fegyverkezési versenyt” folytatunk a bű-nözőkkel; semmi, ami feltűnik az utcákon, nem érheti váratlanul a KE alkalmazottait. Embereink teszik, amit minden biztonsági dolgozó tesz a fizetéséért: felkészül-nek a meglepetésekre, és folyamatosan kézben tartják a dolgokat.

>>>>>(Azért nem kéne ennyire szerényen.)<<<<<<  
 – Zeevo (06:15:48/12-22-55)

A különböző szintű kiképzésben részesülő biztonsági őrök természetesen más-más áron elérhető a megren-delő számára. Igény szerint lehetnek minden beültetés nélküliek, vagy bármilyen kiberverrel felszereltek (fegy-verkapcsolat, huzalozott reflexek, taktikai számítógép stb.). Olyan cégek számára, akik kevésbé értékes létesít-ményeiket szeretnék megvédeni, a kiberver nélküli, vagy kevés kiberverrel – huzalozott reflexek, vagy bőrpáncélzat – felszerelt őrség foglalkoztatása javasolt, a nemkívána-

válk, nem minősül maradandónak – bár biztos vagyok benne, hogy a bátyám ezzel nem értene egyet. Sajnos, nem maradt elég agya hozzá, hogy kifejtse a vélemé-nyét.)<<<<<<

– Naderboy (24:08:11/10-23-55)

>>>>>(Még az „ártalmatlan” altatógáz is kinyírhat, ha nincs szerencséd. A haverom is egy ilyen szertől patkolt el, amikor az egyik akciónkon elárasztották azt a termet, ahol éppen áthaladtunk. A gáz legtöbbünknek csak Sal-vador Dali képeire emlékeztető víziókat okozott; de a cimborám úgy megfulladt tőle, mintha cían lett volna. (A céges fiúk később belökték a hulláját a cellánkba, hogy készségesebben daloljunk.) Később tudtam meg, hogy a srác allergiás volt a gázra.)<<<<<<

– Ballybeg (20:02:35/09-05-55)

>>>>>(Oké, fiúk, lőjétek be magatoknak az ellen-szert!)<<<<<<

– Beavis II (09:20:54/09-15-55)

>>>>>(Ez nem tréfa. Újabb indok az indulás előtti há-

tos látogatók elriasztására. A nehéz bőrpáncélat rendszerint csak elriasztásra szolgál; a könnyebb típusok rugalmasabbak, és nagyobb biztonságérzetet nyújtanak a potenciális megrendelő számára. Ha az adott telephelyen drága felszerelést, vagy fontos adatokat tárolnak, legjobb megoldás a kibervekkel rendelkező őrszemélyzet alkalmazása; a magasabb költség megéri azt az extra védelmet, amit az ilyen biztonsági őrség nyújtani tud.

Ezekhez az előnyökhöz képest elhanyagolható annak esélye, hogy az őrség valamely tagja veszélyeztesse a komplexum biztonságát. Mindazonáltal a kockázat fennáll, ezért a megrendelőnek alaposan át kell gondolnia, milyen biztonsági személyzetet alkalmaz. Még a leghűségesebb őr is csak ember, és engedhet a csábításnak, ha egy bűnöző a megfelelő eszközökkel ösztönzi. A Knight Errant intenzív szűrésén ugyan csak igen csekély eséllyel juthatnak át olyan antiszociális egyének, akik a bűnös utat választják a becsületos munka helyett, de a tökéletes eredmény még így sem garantált. A Knight Errant megítélése szerint a dolog megéri a minimális kockázatot, de ezt minden illetékesnek saját magának kell eldöntenie.



## ŐRÁLLATOK

Állatokat is gyakran alkalmaznak az őrszolgálatban, akár egyedül, akár gondozójukkal együtt. Különböző paraállatok is használhatók ilyen célra; a megrendelő kérésére a Knight Errant biztonsági szakértői teljes listát készítenek az elérhető állatokról, és alkalmazási területükről. A nem-mágikus természetű állatok közül legelterjedtebb a lúd és a kutya. A ludak azonnal hangos gágogásba kezdenek bármilyen ember megpillantásakor, így biztosítanak megfelelő korai jelzőrendszert az objektum számára. Ezenkívül rendkívül erős bennük a területvédelem ösztöne; bárkit megtámadnak, akit ellenségnek vélnék, csőrükkel fájdalmas sebeket okozhatnak. Az alkalmazott kutyafajták közül a dobermann és a németjuhász a leggyorsabb, bárkit pillanatok alatt megtalálnak a senki földjén. A masztiff súlyával akár egy trollt is képes ledönteni, a pitbull harapása pedig még a könnyű, vagy közepes páncélokot is átszakítja. Mindegyik, fentebb említett fajta igen intelligens, nagyszerűen tanítható. Emberi őrséggel együtt alkalmazva őket, kompenzálják azok ér-

zékszervi hiányosságait. A kiképző jelenléte garantálja, hogy az állat nem esik pánikba, vagy nem válik irányíthatatlanná lőfegyvertűz hatására. Ha a kiképző mágikusan aktív, segíthet leküzdeni az állatnak a rá irányított varázslatokat is.

>>>>>(És mi a helyzet a kiberveres dögökkel? Úgy hallottam, a dolog lehetetlen.)<<<<<<

– Slag (08:15:41/12-14-55)

>>>>>(Az is. Néhány biztonsági szolgáltató megpróbáltozott vele, de az állatok őrjöngeni kezdtek.)<<<<<<

– Wraith II(08:25:46/12-14-55)

>>>>>(Nagyon sok cég ezt előnynek tekinti.)<<<<<<

– Dybbuk (08:29:31/12-14-55)

>>>>>(Nos nagymenők, ennyi volt mára. Legközelebb részletesebben megismertettek benneteket a biztonsági szolgáltatók átlagos vezetőivel, tisztjeivel.)<<<<<<

– Lombardi (10:17:30/02-15-57)

# TÁRGYAK

## A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

*Cikksorozatunk második részében a panelre szerelhető fegyvereket vesszük górcső alá. Ezek azok a tárgyak, amelyek minden játékos számára elengedhetetlenek a játékokban, paramétereik és tulajdonságaik állandó vitatéma forrásai. Az eddig ismert paraméterek száma egy új és fontos elemmel kibővíül, tovább tágítva az elemzési lehetőségeket. Külön kezeljük a rakétákat és állványokat, hiszen ezek működési elve és kezelhetősége alaposan eltér az energiafegyverekétől.*

Egy hajó fegyverrendszerének összeállítása szinte minden kapitány számára a legfontosabb feladatok közé tartozik. Előző számunkban a reaktorokat és pajzsokat elemeztük, most a védelmi funkciókról áttérünk a támadásra. Milyen egy jó fegyverzet? Kicsi, kevés energiát fogyaszt és nagyot lő. A régi aranszabály szerint az előbbi három kritériumból kettőt szabadon kiválaszthatunk... Jó példa erre a közismert Cool Skull lézerágyú: nagyot durran, keveset fogyaszt, sajnos azonban nem elég kicsi! Ne rohanjunk azonban ennyire előre, kezdjük az egyszerűbb fegyvereknél.

Induláskor minden kapitány két, egyszerű lézerfegyverrel felszerelt hajóval kezd, amiket a lehető leggyorsabban érdemes kibővíteni. Különösen kezdetben praktikus, ha legalább kettő – persze lehet több is – különböző fajta fegyver van a hajón, csak így tudjuk meg, hogy melyik hogyan működik a megfelelő játékos paraméterek mellett. A külső szektorok kapitányai számára kettes és hármas agyú hajókhoz két alternatíva nyitott: kevés, de nagy sebzés (Wesson Limited, Cool Skull) vagy „sok kicsi sokra megy” elv (Big Blast Beam, Raven V++)? Nehéz a kérdésre válaszolni, de annyi igaz, hogy a kapitányok többsége mindig szívesebben alkalmazta a „nagy bumm” elvet. Ebben a kategóriában a már említett Cool Skull a nyerő, széles körben elterjedt és olcsó. A Birodalom által kiosztott jutalmak (Giga-k, MIB-ek) már más minőséget képviselnek, néhány darab beszerzése szinte már kötelező.

A szektorváltás új távlatokat nyit meg a kísérletező kedvű kapitányok számára, hatalmas választékból mazsolázhatnak. A négyes agyú hajóktól kezdve már nem csak a hagyományos lézerfegyverek, hanem foton- és ionágyúk közül is választhatunk. Természetesen az ellenfelek is hasonló módon szerelkeznek fel – ebbe beletartoznak az

idegenek is – így alaposan át kell tervezni minden hajót. A lézer utódja a fotonágyú, csak annyiban tér el elődjétől, hogy a lézerpajzsok hatástalanok ellene. Az ionfegyverek ezen túlmutatóan képesek „kiütni” a panelon elhelyezett tárgyak valamelyikét, időlegesen használhatatlanná téve azokat. Aki még nem szenvedett el ilyen támadást, az képzelje el milyen kellemetlen tud lenni, ha a csata harmadik körében már a fél hajó lemeredten áll... A plazmaágyúk pusztító ereje még ennél is nagyobb – és itt nem az okozott sebzésről van szó! A plazmaágyúk nagyon kellemetlen tulajdonsága, hogy maradandó károsodást tudnak okozni az ellenfél hajójában, amit csak cserével, vagy nagyjavítással lehet rendbe hozni. És ez még fokozható: a lézerfegyverek legújabb generációja már képes a totális pusztításra – az eltalált tárgy egyszerűen elpárolog, mint ha nem is lett volna!

A fegyverek újonnan megismert paramétere a hatótáv. Minden löfegyver fontos jellemzője, értéke függ a fegyver típusától, fejlettségétől és pontosságától. A lőtáv és a pontosság fordított arányosságban állnak egymással, minél precízebb egy fegyver, annál kisebb távolságon tudja ezt nyújtani. Harc közben a két ellenfél adott távolságra kezd egymástól. Minél nagyobb hatótávú egy fegyver, ez a távolság annál nagyobb. Értelemszerűen ekkor a fejlettebb felszerelésű ellenfél erős hátrányba kerül: neki először le kell küzdenie a távolságkülönbséget, hogy eltalálhasson minket. A fegyverek hatótávolsága fajtájuk és fejlettségük függvénye: legmesszebbre a koherens fénysugárral működő lézerágyúk lőnek. A fotonfegyverek kicsit gyengébb teljesítménye eltérő elvűeknek köszönhető. Az ion- és plazmaágyúk elve egész más. Mivel ezek nagytömegű részecskéket – egy fotonhoz képest szinte minden nagytömegű – lőnek ki, a részecskék szórása is sokkal nagyobb. (Ráadásul a plazma igen hamar kihűl a



csillagközi térben.) Ennek köszönhetően hatótávolságuk messze a leggyengébb az ismert fegyverek között. Mindezt bőven kárpótolják extra tulajdonságaik.

A pajzsromboló (antianyag) ágyúk hihetlenül veszélyes volta szerencsére nem tette széles körben elterjedté őket, ráadásul még ormótlan méretük és túlzó energiafogyasztásuk is megakadályozza népszerűségüket.

A külső szektorok kapitányai számára mindig is reális alternatívát nyújtottak a rakétafegyverek. Ekkor egy megfelelő állvány segítségével önvezérlő rakétával igyekeztünk elpusztítani az ellenfelet. A rakéták előnyei: olcsó, nagyon nagy a tűzereje és nem fogyaszt energiát. Hátránya, hogy sokkal nehezebb eltávolítani vele az ellenfelet. Persze vásárolhatunk nagypontosságú önvezérlő rakétát, de ennek ára már sokkal borsosabb. A rakétázás további hátránya az utánpótlás kérdése: valahol fel is kell tölteni a készleteket! Végső esetben javasolom a legyártatást, bár ez sok időt és energiát (TVP-t) kíván a játékostól. (Egy állvány-rakéta páros esetén az állvány hatótávolsága felülbírálja a rakétáét, tehát hiába hordana messzebb a rakéta az állvány értéke számít.) Sajnos az Antimiss pajzsok megjelenése „kinyírta” a játékosban a rakétahasználatot, remélhetőleg nem túl hosszú időre.

(Itt jegyzem meg, hogy sokan panaszkodnak az utóbbi időben a rakétahasználatnál arra, hogy megfelelően beállították paramétereiket, de mégsem használták rakétát – még 1%-os tűzerőre sem! Eddig minden ilyen esetben valamilyen totális rakétaelhárító volt az űrhajóra felszerelve, ez pedig a „se ki, se be” elv alapján blokkolja a rakétázást...)

Az LG fegyverek minőségileg sokkal jobbak mint azok, amelyekről a másolat készült, de van két nagy hátlutóójuk: egy véletlenszerű vámvizsgálat alkalmával elkozozhatják egyik-másik darabot, valamint csak priusszal rendelkező karakterek tudják megvásárolni őket a sikátorban. A magas karizma csökkenti az elkozozás esélyét – és a darabszámot –, de mindenképp kellemetlen akár egy fél fordulót 11 helyett 8 ágyúval végigrepülni. Persze egy jól beállított FVE és néhány forduló közben elhelyezett KF parancs semlegesítheti ezt a problémát... (Nekem személy szerint az LG Nanda a kedvencem.)

Felszerelésünk összeállításkor nagyon

fontos tudni, hogy mi ellen megyünk háborúba. Például a Metal Giant ellen értelmetlen lézerral harcolni, a fotont viszont nem bírja. A Fekete Halál ezzel szemben pont fordítva viselkedik, kiváló fotonágyúú és pajzsai vannak. Általánosságban elmondható, hogy ion ellen kevés hajó védett (a plazmát most nem számoljuk, mert ilyen ágyú nagyon kevés kapitány birtokában van), így viszonylag sikeresek lehetünk vele.

A táblázat elkészítésekor újraszámoltam számos fegyver értékeit, és megváltoztattam őket. Például az amúgy is kiváló W+S Giga Pho/MIB Harcade-Pho ágyúk lőtávját úgy módosítottam, hogy arányosan megfeleljen a hasonló kategóriát képviselő Winger Pho fotonágyúának. A legnagyobb módosítást a MIB Ares ion-bénító szenvedte el, méltatlanul magas értékekkel rendelkezett. Természetesen ezzel egyidőben minden egyéb fegyver – idegenek is! – is átesett egy hasonló korrigáláson, hogy senki se kerülhessen előnybe a játékosokkal szemben. Valószínűleg az új adatok kismértékben módosítják az eddigi ellenfelekről alkotott képet – egyesek kicsit erősebbek lesznek, míg mások meggyengülnek. Az viszont igaz, hogy kicsit csökken a véletlen szerepe a légi harcban.

A változtatás másik oka, hogy így nagyobb szerepet kaphat harc során a stratégia. Aki már tanult Akadémián, az beállíthatja a neki megfelelő manővereket. Szélsőséges esetben akár csak nagy hatótávolságú lézérágyúkat használva, távolságtartásra is törekedhet, míg egy másik játékos ionágyúkkal közel akar férközni ellenfeléhez, majd lebénítaná azt. Kinek melyik megoldás tetszik, döntse el maga!

RADECKZI CSONGOR

### MAGYARÁZAT A TÁBLÁZATOKHOZ:

#### ENERGIA

egy körben elhasznált energia

#### ERŐ

a fegyver másodlagos képessége, százalékban (ion = bénítás, plazma = rombolás, lézer = pusztítás)

#### ÁTLAG

a fegyver átlagsebzése (lefelé kerekítve)

# SUGÁRFEGYVEREK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Pont.	Energia	Erő	Sebzés	Ár	Átl.	Lőtáv
20.	Wesson lézerágyú	2	4	4	2	5	0	2d6+2	3500	9	9
24.	W+S Liliput Beam lézerágyú	1	3	3	1	3	0	1d4+1	1200	3	6
33.	HAL-álsugár ágyú	0	2	2	0	2	0	1d3+1	700	3	5
48.	Ruby lézerágyú	1	3	3	1	4	0	1d6+1	1800	4	6
49.	W+S Turbo Beam lézerágyú	1	2	2	2	5	0	2d3+0	2000	4	6
50.	Wesson Limited lézerágyú	1	5	5	0	7	0	2d6+2	2000	9	6
51.	W+S Big Blast Beam lézer	2	4	3	3	3	0	3d3+0	4200	6	8
52.	Skull lézerágyú	2	6	5	1	6	0	3d5+2	3600	11	8
53.	W+S Mirro Beam lézerágyú	2	3	2	3	3	0	2d3+0	4600	4	8
54.	W+S Giga Beam lézerágyú	3	4	3	6	4	0	4d4+4	40000	14	10
55.	Odessa lézerágyú	3	6	5	2	6	0	2d8+2	10000	11	10
56.	Needle lézerágyú	3	3	2	3	3	0	1d8+1	16000	5	11
80.	Skull Sierra lézerágyú	0	1	1	0	0	0	3d5+2	350	11	0
81.	Odessa Sierra lézerágyú	1	1	1	0	0	0	2d8+2	400	11	0
87.	Cool Skull lézerágyú	3	6	4	1	4	0	3d5+4	9000	13	9
88.	Raven V++ lézerágyú	3	3	2	4	2	0	2d3+2	16000	6	10
89.	DD Rappa lézerágyú	2	7	5	1	7	0	2d8+2	10000	11	9
90.	D+ Rappa lézerágyú	3	3	2	3	4	0	1d8+2	16000	6	10
162.	Altamira fotonágyú	2	4	2	2	2	0	3d3+1	25000	7	8
176.	Targa Destroyer lézerágyú	4	3	3	2	4	0	2d7+4	25000	12	15
177.	W+S Wini Beam lézerágyú	4	2	1	5	1	0	1d6+0	20000	3	12
178.	Kraptun LM lézerágyú	4	5	4	1	5	0	4d6+2	32000	16	12
179.	Mastodon XR10 lézerágyú	4	7	5	2	10	0	4d10+0	30000	22	13
180.	D6 Flash fotonágyú	4	3	2	2	3	0	2d4+1	45000	6	12
181.	Sisser Dx lézerágyú	5	2	2	1	6	0	2d10+1	42000	12	15
182.	W+S Turbo Wini lézerágyú	5	2	1	0	1	0	1d8+0	30000	4	14
183.	Sisser EX lézerágyú	5	5	4	5	2	0	2d8+3	40000	12	15
184.	Mastodon XR12 lézerágyú	5	8	6	3	9	0	4d12+0	45000	26	14
185.	Flaslight fotonágyú	5	4	3	1	4	0	2d8+3	52000	12	13
186.	Cromin Phot fotonágyú	5	6	5	3	5	0	3d10+1	60000	17	13
187.	Mega-Pho Beam fotonágyú	5	4	4	6	6	0	4d8+6	120000	24	14
188.	Nanda IO ion-bénító	5	5	3	1	4	15	3d7+0	52000	12	13
189.	Antim. I. pajzsromboló	5	7	5	8	12	0	0d0+8	66000	8	13
190.	Winger lézerágyú	6	4	3	4	4	0	2d10+4	80000	15	16
191.	Winger Pho fotonágyú	6	2	2	4	3	0	2d8+1	85000	10	15
192.	Cobra IO ion-bénító	6	4	2	2	3	45	3d4+0	90000	7	13
193.	Crusher romboló ágyú	6	7	5	3	8	15	2d12+5	55000	18	15
194.	Antim. II. pajzsromboló	6	5	4	8	10	0	0d0+8	80000	8	14
237.	Vípera IO ion-bénító	6	5	4	4	5	20	5d4+3	95000	15	14
238.	Yangora Pho fotonágyú	6	6	1	2	1	0	1d7+1	85000	5	16
277.	W+S Giga-Pho Beam fotonágyú	3	3	2	4	3	0	2d6+4	70000	11	11
294.	Purplion ion-bénító	4	0	3	4	5	35	6d4+3	80000	18	11
298.	Lighting Steel fotonágyú	5	3	2	6	4	0	2d7+6	140000	14	13
302.	Big Boy lézerágyú	1	4	3	3	4	0	2d8+4	30000	13	8
304.	Glare fotonágyú	2	3	2	3	4	0	2d7+2	40000	10	8
306.	Glorious ionágyú	3	3	2	3	3	20	2d6+2	50000	9	9

# SUGÁRFEGYVEREK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Pont.	Energia	Erő	Sebzés	Ár	Átl.	Lőtáv
313.	Vámpír fotonágyú	5	3	3	7	4	0	4d8+4	100000	22	14
314.	Paralizion ionágyú	4	2	2	4	3	40	2d8+4	60000	13	10
322.	LG Wesson lézérágyú	2	4	4	3	4	0	2d6+2	3000	9	10
323.	MIB Ares ion-bénítő	0	4	3	7	5	30	4d6+2	60000	16	9
326.	LG Ruby lézérágyú	1	3	3	1	4	0	1d8+1	1500	5	7
327.	LG Skull lézérágyú	2	6	5	1	6	0	3d6+2	3000	12	9
328.	LG Mirro Beam lézérágyú	2	3	2	3	3	0	2d3+2	4000	6	8
329.	LG Odessa lézérágyú	3	6	4	2	6	0	2d8+2	8000	11	11
330.	LG Needle lézérágyú	3	3	2	3	3	0	1d8+2	13000	6	11
331.	LG Raven ion-bénítő ágyú	3	3	2	4	2	10	2d3+0	15000	4	10
332.	LG Targa lézérágyú	4	3	2	2	4	0	2d7+4	21000	12	14
333.	LG Mastodon lézérágyú	4	7	4	2	10	0	4d10+0	25000	22	13
334.	LG Sisser lézérágyú	5	5	3	5	2	0	2d8+3	35000	12	16
335.	LG Cromin Phot fotonágyú	5	6	5	3	5	0	3d12+2	55000	21	13
336.	LG Nanda ion-bénítő ágyú	5	5	3	4	4	5	3d7+0	50000	12	13
337.	LG Antimater pajzsromboló	5	7	5	8	9	0	0d0+8	60000	8	14
340.	Sunset fotonágyú	5	2	2	6	4	0	3d6+6	150000	16	13
341.	Scream ion-bénítő	5	3	2	6	5	35	6d4+2	150000	17	12
343.	Hiplar plazmaágyú	6	4	3	3	6	5	6d3+8	110000	20	14
487.	Chazma plazmaágyú	6	3	3	8	4	10	8d4+6	150000	26	13
490.	MIB Arcade lézérágyú	3	4	3	6	4	0	4d4+4	40000	14	10
491.	MIB Arcade-pho fotonágyú	3	3	2	4	3	0	2d6+4	70000	11	11
509.	Kigyószem	6	2	1	8	3	80	5d2+0	120000	7	13

# RAKÉTÁK ÉS ÁLLVÁNYOK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Pont.	Sebzés	Ár	Átlag	Lőtáv
65.	Rakétakilövő állvány	1	8	4	0	0d0+7	1200	7	13
66.	AWRD rakéta	1	0	0	0	4d6+0	50	14	12
67.	Krapton Célkövető rakéta	1	0	0	25	2d6+2	300	9	14
68.	Teppelton állvány	2	6	4	0	0d0+10	3400	10	14
69.	Teppelton vs.3 állvány	3	5	3	2	0d0+13	7000	13	15
70.	Teppelton rakéta	2	0	0	10	3d6+0	200	10	10
71.	AWRD plusz rakéta	2	0	0	3	4d6+0	90	14	12
72.	Krapton brutal rakéta	3	0	0	25	4d6+2	1500	16	13
195.	Krapton vs.4 állvány	4	5	3	2	0d0+16	20000	16	16
196.	Teppelton vs.5 állvány	5	5	3	3	0d0+20	30000	20	16
197.	Kripton 4 rakéta	4	0	0	3	3d8+2	400	15	15
198.	Teppelton+ rakéta	4	0	0	10	4d10+0	2500	22	14
199.	Kripton 5 rakéta	5	0	0	3	4d8+2	1200	20	16
200.	AWRD Behemót rakéta	5	0	0	3	5d10+0	3500	27	16
201.	Krapton Brutál+ rakéta	5	0	0	25	4d8+2	6000	20	14
239.	Mandra VI. állvány	6	4	2	3	0d0+24	50000	24	16
240.	AWRD atom rakéta	6	0	0	8	6d10+0	2000	33	15
241.	Krapton "Killer" rakéta	6	0	0	25	4d10+2	4000	24	14
242.	Tentos I. rakéta	6	0	0	4	4d6+3	200	17	12

\*\*\*Átadó egy 19. forduló ember hajó Scorpion Stinggel (#2912), egy 16. forduló ember hajó (#2928), 16. forduló hajók: egy karnoplantusz (#4192), egy inszektoid (#4458), egy xeno (#3952) és 1. forduló hajók: egy □rcápa (#4560), egy cereberita (#4048) és egy triciplita hajó (#4304). Mindegyik hajó sok lemaradással áll. Érdeklődni a 06-30-205-8702-es telefonszámon vagy írásban a 4028 Debrecen, Böszörményi u. 107. címen lehet. **Ifj. Berényi Imre**

\*\*\*Fejvadász kollégáim és mindenki más! Szíves elnézéseket kérem, hogy a múltkor kétszer azt írtam, hogy „most írok el□szór”. Ez azért történt, mert azt hittem, hogy az els□ üzenetem elkeveredett, ezért újat írtam. De ezek szerint mindkett□ megérkezett. Azért is elnézést kérek, mert a múltkor nem adtam meg a levélcímem: Ördög Péter, 2030 Érd, Nagy Lajos u. 16. Azt már most megjegyzném, hogy szerintem az lehetetlen, hogy a következő KG-találkozóig senki sem jelentkezik. Remélem ti sem billentetek ki elképzeléseimb□. Úgyhogy mindenki jelentkezzen, aki nem kalóz, a Formato II-ben tartózkodik és úgy érzi, nem egy gyáva féreg! Segítsétek szétverni a bázist. Ah már meg is érkezett az els□ jelentkezés: Roy Huges kapitányé. Na, már ketten vagyunk. Remélem két hónap múlva tízszer ennyien leszünk legalább! Szóval várom jelentkezéseket. Addig is maradok tisztelettel: **Guy az ás (#1758)**

\*\*\*Hóhérok! Ez az utolsó próbálkozás a szövetség újraindítására. Minden tagot kérek, hogy jöjjön el a decemberi találkozóra, különben továbbra is m□ködésképtelen lesz a szövetség. Aki nem tud eljönni, az mindenképpen jelezze levélben. (Címem: Máróki Ádám, 2600 Vác, Széchenyi u. 38.) A Hóhérok kalózvadász szövetségnek van jövője, hiszen sorba jelentkeznek a kapitányok a kalózártásra, csak pár tag miatt még beléptetni sem tudjuk □ket. Magának a szövetségnek az újjászerveződésért, távlati céljait kell megbeszélni, amire én jó pár dolgot kidolgoztam, és véleményeket szeretném kérni! Üdvözlettel: **Omett Telrunnel (#1836)**

\*\*\*Üdvözlét kapitánytársaim! El□szór is Kvalitas kapitány (#3850) mondanék köszönetet, mivel egyedül □ vette a fáradságot, és elküldte számomra a kért infót. Másodszor felvenném a kapcsolatot T□zszekér típusu hajótulajdonosokkal! Kérlek, írjatek! Címem: Kovács Norbert, 1118 Budapest, Brassó u. 169-179. D/1. **Exterior (#1328)**

\*\*\*Üdv! Valaki látott már zargot, vagy mezonót? Nem a hajójukra gondolok, hanem magára a fajra. Vajon hogy javítják a hajójukat, ugyanis mindig makulátlanul ép a páncélzatuk, sehol egy karcolás, sehol egy horpadás. (Egész addig, míg Vasquez tüzet nyit.) Hogy kommunikálnak? Nagyon fejletlen irányítják a cselekedeteiket, de soha egy zarg vagy mezon rádió- vagy opto-adást nem sikerült elfogni. Végül hogyan képesek mozogni végtelen számban pótolni a veszteségeket? A halálbolygó támadásakor látható volt, hogy a szabad kapitányok létszámánál 6-szor, tízszer több egységet voltak képesek mozgatni összhangban. Szerencsére ott van a majdnem, szintén akkor lehetett látni, hogy nincsenek végtelen utánpótlásaik, mert akkor nem 10000-es nagyságrendben támadtak volna... Próbáljátok ne úgy gondolkodni, hogy: „Kit érdekel, hogy néznek ki, elég ha szétlővöm a s....-t!”. Hisz azt sem tudod van-e nekik olyan szervük. A fenti kérdésekre bármilyen értelmes választ várok.

## Lexandro d'Arquebus (Lex) (#1468)

\*\*\*Üdv szabad kapitányok! Segítségüket szeretném kérni. Hectica rendszer 127-es csillagánál vagyok és oated plazmát keresek. Kérlek titeket, ha tudjátok merre lelem föl a környéken, írjátok meg a 2176-os mentális száma. Köszí. **Pomi kapitány (#2176)**

\*\*\*Tisztelt kapitánytársaim! Örömmel vettem észre, hogy még van egynéhány épkezláb kapitány ebben a galaxisban. Csak az a baj, hogy tényleg csak néhány kapitány veszi a fáradságot a mezon csillagblokádnak ellen. Ezenel felszólított minden kapitányt az Albionban, hogy 9 naponként flottákat kívánok indítani a mezon csillagblokádnak meggyengítésére, majd eliminálására. Ez óriási falat a kisebb csapatokban portyázó szabad kapitányoknak! Ezért kérek mindenkit, akit érdekel a pénz, a herepium és a MIB Ares ion-bénító, az csatlakozhat a (#4475)-ös száma. Az els□ flotta szeptember 18-án indult a 114/1-r□. Mélyen tisztelt Mythos és Dark Acid hajó kapitányai, számítok rátok! Maradok tisztelettel: **Captain Balu kapitány (#4475),** a Dreamer□

\*\*\*Emberek! Ti, kik a nemes fajhoz tartoztok! Tisztítsuk meg a galaktikát a szemét, ember□ idegen fajtól! És itt nem csak a zargokra, meg mezonokra gondolok, hanem a halakra, nagyfej□ekre stb. Emberek! Itt az id□! Takarítsunk! Süssük meg a xenókat, fojtsuk leveg□be a cápákat, robbantsuk szét a cereb-

riták agyát, legyenek a tricipliták inkább feles elrendez□dés□ek stb. Aki fel akarja venni a harcot az idegenekkel, írjon nekem, és irtsuk együtt ezeket a senkiket, hogy tisztuljon a világ! Ne feledje! Gyermekei jövője a kezében van. Halál a nem-emberekre! Címem: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30.

## Sarakk Bavdell (#4768)

\*\*\* *Emlégszem a helyre,  
Emlégszem a lányra.  
Egy Noxxos lángszóró  
Lobbantotta lángra.*

*Hajnalra a város lángogba borult,  
Az ördög az éjjel a bőröd alá bújt.  
Nem hagylak-el-kaplak haver,  
Hogyha kell!*

(Tankcsapda után szabadon)

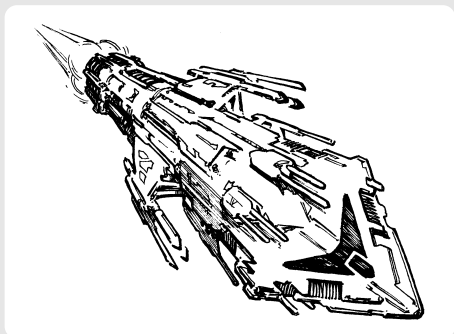
Hát kellett. Akit érdekel azzal tudatom, hogy én: Lord Húsrágó a Tökös Kannibál kapitánya elközbentem a Formato I. szektorban Madame K néven elhírsült tömeggyilkostól a Noxxosszát. Ezért ellenlépéseket hejezett kilátásba. Amik□ nem igazán tartok, de érdekelne, hogy kinek a támogatására számíthatok nagyobb gonddal. Úgyhogy megpörköltek, szinpatizánsok árjatek! A Noxxossz már eladtam egyik barátomnak, azért ne írjatek.

## Lord Húsrágó (#2782)

\*\*\*Tisztelt kapitányok! Óriási kérésem lenne. Tudna valaki küldeni egy Bropeas térképet? Milyen tárgyat hol lehet kapni. A legfontosabb a 138. és 149. lenne. El□re is köszönöm! **Shark-ány (#4992)**

\*\*\*Hé emberek és egyebek! Miért teszünk úgy, mintha a légi gy□zelmeink a kapitány érdemei lennének? Az igaz, hogy a mi pénzünk bánja a felszerelés árát, de nem mi kezeljük a hardware-t. Én úgy vettem észre a saját tapasztalataimból, hogy az □rcsata a pilótátlétekb□ néve így zajlik: A pilóta találomra nyomkodva a gombokat olyan man□verekre próbálja rávenni a hajót, aminek láttán a tervez□ idegösszeroppanást kapnak, a katona teljes nyugalommal próbál megsemmisíteni mindent, ami a hajóburkon kívül van, a navigátor rémülten igyekszik visszatömködni a m□szerfalba a szanaszét szóródó alkatrészekre, én meg többnyire teljesen pánikba esve próbálom tanácsaimat ölvölte segíteni a többieket. Szerencsére nem szoktak rám figyelni. Szóval nem ártana néha a legénységnek is juttatni a dics□ség□, mert □ny végzik a piszkos munkát. Na üdv!

## Anastasius Focht (#1519)



<b>Alaptípus:</b>	Warship A-2000
<b>Páncéltaz:</b>	200
<b>Alapenergia:</b>	80+90/kör
<b>Panel:</b>	60
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	6
<b>Manőverezőképesség:</b>	10+12
<b>Méret:</b>	6
<b>Átlagos tűzerő:</b>	110

A Halállándzsza új fejlesztésű hajó, de rövid pályafutása alatt is jelentős hírnévre tett szert kiváló tulajdonságai miatt. Közismertségét csak növeli a hűs cirkadétról szóló le-

genda, aki élete feláldozásával – és akkor még elnevezetlen hajóval – legyőzött egy Mezon cirkálót. A tény különösen azért érdekes, mert a hajón a csata pillanatában semmilyen fegyver sem volt...

A testet alkotó Warship A-2000 a kisebb katonai cirkálók egyik legjobbjika, alaptulajdonságai minden kapitány szívét megdobogtatják. Fegyverzete hagyományosnak mondható, már amennyiben hagyományosnak tekintünk 10 W+S Giga Pho-Bem fotonagyút. A fotonagyúvek kiválasztása elemzők szerint valamilyen katonai terv része lehet, hisz ezek ellen a kisebb sebességű ágyúk ellen már számos hatékony pajzs létezik. A katonai berkekben is felismerték, hogy a nagy pajzsméret és a panelméret még nem minden, meg is kell védeni egy hajót. A Halállándzsza ilyen szempontból igen alaposan felszerelt: 4 Fulmour pajzs védi. (Akik a mezon győzelmében hosszabb ideje érdekeltek, azok talán tudják milyen remek eszközről van szó.) A megfelelő energiaellátást számos Tesla reaktor biztosítja, így a támadáson túl a védekezésre is marad erő. A hajó gyenge pontja a rakéták elleni védelem teljes hiánya, valószínűleg a jó képességű legénység dolga, hogy kímélje a feljüket repülő robbanószerkeket. A hírek szerint még találkozni fogunk a típus javított változatával, mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy jelenlegi állapotában a hajó paneljére még számos eszköz szerelhető fel, közel egynegyede még kihasználatlan.

## ELSŐ KÉZBŐL FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- ✪ Szeptember 20-án találkoztam számos játékosal az Elysiumban. Hosszas eszmecsere folytattunk a játék egészéről és jövőjéről, remélhetőleg hamarosan találkozhattok egyik-másik felvetéssel. A következő hasonló jellegű találkozó ideje október 25. (hétfő) 19.00 óra.
- ✪ A klánok kalandjainak fejlesztése gőzerővel folyik, igyekszem hosszabb ideig tartó, legalább egy-két forduló feladatokat kitalálni. Elsőként a kalóz klánokkal érem utol a harcosokat, őket követik majd a kereskedők. A kalóz klánok követői már próbálkozhatnak a KAP parancs kiadásával.
- ✪ Ezzel kapcsolatos, hogy leszállóegységes leszállás közben a leszállóegység nem csak megsérülhet, hanem tönkre is mehet. Nagyobb leszállás szakértelem csökkenti az esélyt. Mivel előbb-utóbb minden leszállóegység megsemmisülhet, a belsőbb szektorokban megjelen két új típus a boltokban.
- ✪ Újrairtam a leszállóegységes leszállásrutint, valamint a leszállóegységekről közölt adatokat is. (Az adatok nem változtak, csak a tálalás módja más.)
- ✪ Számos új lehetőséggel bővült ki a kikötőkben használható terminál. A játékosok hosszás könyörgésének köszönhetően a TER parancs már általános, mindenkire szóló hirdetések feladására is használható.
- ✪ A kapitányok morálja ezentúl a legénység átlagából képződik a forduló végén. Tehát ha a legénység minden tagja már 90-120 körüli értékekkel bír, a kapitányé is ehhez konvertálódik. Ennek egyes képességek értékelésénél van szerepe, eddig a legénység előnyben volt a kapitánnyal szemben.
- ✪ A kicsit legyengített Helios reaktor és a hatos agyú Pluto közé beilleszkedett az ötös agyú Tesla, ami már számos boltban kapható.
- ✪ A játékosok kérésére belekerült a programba a szavazás lehetősége – VOKS parancs –, segítségével remélhetőleg sokkal hatékonyabban befolyásolhatjátok a játék fejlesztési irányát. Elsőként az Elysiumban megtartott találkozó felvetései kerülnek terítékre.

RADECKZI CSONGOR

# KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

## BESZÉLGETÉS EGY KÁRTYAJÁTÉK SZÜLETÉSÉRŐL

*Sokak érdeklődését felkeltette az AK előző számában megjelent cikk a készülő új kártyajátékról. Most a játék tervezőjét, Szücsy Dánielt kerestem meg, hogy pár kérdésemre választ kapva még többet tudjunk meg a játék rendszeréről, bätteréről és a fejlesztés körülményeiről:*

***Mikor és hogyan merült fel a gondolat benned, hogy egy új kártyajátékot kellene készíteni, és kik voltak azok, akik segítettek ebben?***

1998. decemberében fordult meg először a fejemben, hogy szükség lenne egy új, sci-fi kártyajátékra, mivel ilyen még nem jelent meg Magyarországon. Először arra gondoltam, hogy egy külföldi játékot kéne lefordíttatni, de az eddig megjelentek közül egyik se tetszett annyira, hogy biztos lehettem volna a sikerében. Ekkor merült fel bennem egy saját tervezésű játék gondolata, és mivel én is lelkes híve és játékos vagyok a Káosz Galaktika levelezős játéknak, adta magát az ötlet, hogy megkeressem a Beholder Kft-t, és felajánljam nekik hogy a levelezős játékok világát felhasználva készítsek nekik egy új kártyajátékot. Természetesen nekik is nagyon megtetszett az ötlet, és 1999 februárjában már neki is láttam a fejlesztésnek. Nagyon nagy előrelépést jelentett még az is, hogy sikerült felkérnem Lipták Lászlót, a Káosz Galaktika egyik leghíresebb játékosát arra, hogy segítsen kidolgozni a lapok neveit és a flavorokat, ráadásul pár hónap alatt egy nagyon lelkes tesztelői gárdát is sikerült kialakítanom.

***Mostanában elég sok külföldi kártyajáték van piacon, és Magyarországon is több kártyajáték jelent már meg. Némelyik azonnal, néhány pedig egy-két kiegészítő után elűnt a sülylesztőben. Elkerülhetetlen és kényes kérdés, de óhatatlanul is felmerül: Van-e még helye egy újabb kártyajátéknak?***

Nos, ami azt illeti, a minőségi játékok viszont továbbra is töretlen lendülettel hódítanak, itt elsősorban a HKK-t szeretném megemlíteni, amihez az alapkiadásal együtt már közel 10 kiegészítő jelent meg. A KGK ha lehet, még kidolgozottabb, még kiegyensúlyozottabb lesz, és forradalmian új dolgokat is fog tartalmazni, ami még izgalmasabbá és változatosabbá teszi majd az eddig megjelent kártyajátékoknál. Ehhez kapcsolódik

még talán az is, hogy a KGK fejlesztését nagyon komoly tesztelői munka kísérte, több mint kilenc hónapig tesztelte egy szinte kivétel nélkül profi kártyajátékosokból álló tesztelői csoport.

***Miért pont a KG világot választottátok? Mennyire fog illeszkedni a levelezős szerepjáték környezetébe, hangulatához?***

Mint már említettem én is játszom a KG-n, és velem együtt a többi sok száz játékosnak is az a véleménye, hogy ez egy nagyon profin, aprólékosan kidolgozott csodálatos sci-fi világ. Egy sikeres sci-fi kártyajátéknak pedig pontosan egy ilyen háttérre van szüksége, magától értetődő volt, hogy felkeressem az ötlettel a levelezős játék készítőit. Másfelől pedig ez a játék a KG játékosoknak is egy nagy segítség lesz a lapokon megjelenő festményekkel vizuális betekintést nyerni a KG világába. A kártyajáték alapsztorija is a KG történelméből merít, de ettől függetlenül azok is bátran játszhatják, akik még semmit nem tudnak a KG-ről, mert önmagában is kiváló szórakozást nyújt magával ragadó játékrendszerével. A lapok nevei egy az egyben a Káosz Galaktika világában megtalálható űrhajókból, fegyverekből, lényekből és kapitányokból lettek átvéve, ráadásul az összes lapon lesz flavor, tehát aki még csak most ismerkedik ezzel a világgal, az is könnyedén rá fog érezni a Káosz Galaktika hangulatára. Egyébként a legtöbb flavor inkább a poénokra van kihagyva, mert az volt a tapasztalatom, hogy a kártyások inkább ezeket díjazták, de bőven találhatók jelmondatok, szövegrészek és idézetek is köztük.

***Mitől más ez a kártyajáték mint a többi? Milyen rendhagyó elemeket tartalmaz?***

Az összes újdonságot nem akarom elárulni, de csak hogy egy párat említsek. A játékban minimális szerepet játszik a szerencse, lehetőség van a szabályok alapján kikeresni lapokat a pakliból, ezáltal nagyban erősítve



a „kombókra” épülő paklikat. Fantasztikusan izgalmasra sikeredtek a fejlesztgethető bázisok is, ezek űrhajók által támadható, arccal lefelé fordított lapok, amik között sok-sok csapda is szerepel. Így a játék alaphangulatát nagyban fokozza a blöffölgetés lehetősége, és a kockázat mindkét oldalról: vajon csapadt fejleszt-e a másik játékos; és a másik oldalról: érdemes-e még fejlesztenem egy csapdát, megtámadjá-e egyáltalán az ellenfelem. A harcrendszert is sokkal változatosabbra és bonyolultabbra csináltam, mint más kártyajátékoknál, az űrhajóknak négy paramétere van, és csata közben a játékosok döntései is nagyban befolyásolják a harc végkimenetelét, úgyhogy van lehetőség bőven taktikáznál! A pakli összeállítás is teljesen renghagyóra sikeredett, a lapok négy pár ellentétes fajból állnak, és egy pakli-ba maximum négy fajt lehet összekeverni, de úgy, hogy nem lehet ellentétes fajú lapokat belerakni, így jól meg kell gondolni, hogy melyik fajt válasszuk, mert ezáltal egy másíkról egyben le is mondunk.

### **Mi a helyzet a több játékos lehetőségekkel, az opcionális szabályokkal, és a versenyszabályokkal?**

Ezek mind egységesítve lettek, részletesen kidolgoztam mind a több játékos rendszert, mind a versenyszabályokat, és ezeket pontokba szedve leírtam a szabálykönyvben. Az opcionális szabályok között leginkább a játékra vonatkozó egyszerűsítések találhatók, hogy a fiatalabb és a kezdő játékosoknak még élvezetesebb és könnyebben tanulható legyen a játék. Aztán persze ők is áttérhetnek a bonyolultabb, de izgalmasabb szabályokra. A versenyek időpontjai már a szabálykönyvben is meg lesznek hirdetve, úgy tervezem, hogy havonta egy hivatalos versenyt fogok rendezni, valószínűleg a

mindenki által ismert Láng Művelődési központban. Az időpontok úgy lettek kiválasztva, hogy nem esnek egybe egy másik játék versenyeivel sem, mindig vasárnaponként tartjuk őket. Nagyon magas díjazások lesznek, és a szabályrendszer tökéletességének hála itt tényleg az fog nyerni, aki a legerősebb paklit rakja össze, és a legjobban játszik, mivel a véletlenszerűség nem csak a rendszerből, de a lapok közül is szinte teljesen ki lett iktatva.

### **Előre láthatóan mikor fog megjelenni és milyen készrelésben?**

A Kaosz Galaktika Kártyajátéknak a december eleji TF-találkozón lesz a premierje, egy alappakli 45 lapot és egy szabálykönyvet fog tartalmazni, ezzel akár már egy gyors keverés után el is lehet kezdeni játszani. Az alapkiadás 320 lapból fog állni, újdonság, hogy ezek sorszámozva lesznek és jelölve lesz rajtuk az egyes lapok ritkasága is. A lapok mérete egy nagyon kicsivel kisebb lesz, mint a HKK-nak, azért, hogy a kártyavédő fóliákba végre gond nélkül beleférhessenek a kártyák. A design gyönyörű lesz és a festményeket is válogatott grafikusok készítették. Újítás még, hogy a kártyák kinézetét a lapok típusa, nem pedig a faja fogja meghatározni, ettől nagyon egységesek és átláthatók lesznek az asztalon lévő és a kézben tartott lapok. Végezetül annyit, hogy akinek bármilyen további kérdése van, vagy szeretne többet megtudni a játékról, az személyesen a Magic Shopban, a KGK központjában találkozhat velem, itt mindenre választ kaphat. Levélben és e-mailen az alábbi címen érthettek el: Szűcs Dániel, 1364 Budapest, Pf. 360, gamecenter@elender.hu.

MERMALIOR



# A CSENDELÉSE

„A csillagok között  
csak a tehetség számít!”

Részlet a Flotta toborzó plakátjából

– Nem, flottafőhadnagy úr, uram! Nincs baj a szememmel!

– Szóval nem a szemével van baj – az elosztótiszt hangja fenyegető sziszegéssé halkult. – Szaros barbár, nem gondolod komolyan, hogy valaha is tiszt lesz belőled?

– Kérem a beosztásomat, uram!

– A beosztását kéri! – a tiszt kuncogva nézett a xeno díszőrség acélszoborszerű tagjaira. – Milyen bátor, nem retten meg semmitől! Hát én majd beosztom. Nézzük csak. Itt van Itrixixisz kapitány bárkája. Az pont jó lesz neked. Na takarodj a fedélzetről! A következő!

– Tharax Hattatharax kadét, uram!

– Netán rokona Hattatharax tábornok úrnak, kadét?

A háború véget ért.

A csillagok közötti jeges űrben elhallgattak a fegyverek, és világok ezreire térhetett vissza az élet a régi kerékvágásba. A nagy támadás idején létrehozott haditengerészeti akadémiákon azonban még legalább három évfolyamnyi kadét tanult. Valamit velük is kellett kezdeni.

– Neve?

– Al Aghar Amnos kadét, uram!

– Rokona Amnos tengernagy úrnak, kadét?

– Az unokaöccse vagyok, uram!

A vezérhajó üres raktárában javában tartott a „rabszolgavásár”, a végzős kadétek beosztása az egyéves vizsgáutra. A holofáklýk fénye tükörfényes sisakok ezreire csillogott.

– Ragyogó! A flottának éppen ilyen tehetséges ifjú harcosokra van szüksége! Önt, fiatal barátom Óméltósága, Saint Salouor tengernagy zászlóshajójára, az *Invincible*-re osztom be. Kedves nagybátyjának megemlíthetné, hogy Leonidas flottafőhadnagy helyezte el! Alázatos szolgálója a tengernagy úrnak. Erre parancsoljon Amnos fiatalúr! A következő!

– Dante Van Sten kadét, uram!

– Van Sten? Peremvidéki, igaz-e?

– Igenis, uram!

– Igenis, flottafőhadnagy úr, uram! Vagy talán az Akadémián nem voltak képesek belevérni a rangjelzéseket abba a sötét peremvidéki fejébe?

– Ismerem a rangjelzéseket, flottafőhadnagy úr, uram!

– Akkor talán vak, kadét? Vagy egy szutykos bányatelepről szalajtották és zavarja ez a ragyogás?

A háború véget ért.

Ezzel a sajnálatos ténnnyel kezdeni kellett valamit. Csúpan ebben a szektorban százötvenezer világon szüntették meg a rendkívüli állapotot. Ismét a civilek kezébe került a hatalom. Megkezdődött a rég várt újjáépítés, a romok eltakarítása. Gyárak tízezeit állították vissza a polgári termékek gyártására. Valamit velük is kellett kezdeni.

A nagy támadás idején hatalmas megrendelésekkel elhalmozott hadiipari óriáscégek raktáraiban azonban még rengetek fegyver várt bevőre.

Amnos tengernagy elégedett arccal dőlt hátra fejedelmi pompájú karosszékében. A VII. Taktikai Flotta teljhatalmú parancsnoka élete egyik legjobb üzletét kötötte meg éppen a szelíd derűvel mosolygó cerebrita bankárokkal.

– Természetesen – mondta halkan, megfontoltan és a vörös arnyalatú mézbe mártotta vastag contahuri szivarja végét – csekély közvetítői díjam egy százalékát azonnal átutalom a Napkereszt dicső egyházának.

– Ez igen kedves Öntől, méltóságod – a cerebrita megigazította nyakába akasztott Liannen jelvényt és egy rosszalló pillantást vetett a mézre. Amnos követte a tekintetét, majd halványan elmosolyodott.

– Ugyan már. Csak növényi eredetű színezőanyag, a hatás kedvéért. Már nem is tudom, mióta nem iszom vért.

– Ennek igazán örülünk. Annak idején elég nagy lármát csaptak az arisztokraták között elterjedt sajátos *diéta* miatt. Örülök, hogy alaptalannak bizonyultak a félelmek.



A cerebrita lassan körülnézett a hihetetlen értékű műkincsekkel teletszűfolt, fennhéjázó ízléstelenséggel berendezett fogadószobában. A csarnoknyi termet csak néhány holofáklya világította meg, de fényük elveszett a szivarok füstjében. Az egyik falat beborító képernyőn jól látszott, ahogy bárkákra rakodják a VII. Taktikai Flotta számára összeállított kedvezményes árú fegyverszállítmányt. Alig száradt meg a pecsét a dokumentumon, de máris konténerek százaai voltak úton az orbitális pályán és a közeli űrben várakozó hajók felé.

– Kérem, tengernagy úr, ne vegye tolakodó civil kíváncsiságkodásnak, de mihez kezdenek ennyi rakétával, bombával, torpedóval? Az eljövendő szállítások miatt érdeklődöm csupán.

Amnos töprengve dobolt a trónszéke karfáját díszítő aranyozott koponyán. A Napkereszt úgyis kiderítené, mi áll a háttérben, így okosabb, ha ő maga mondja el tervét a nagyfejűeknek. Megszívta szivarját, és élvezettel hagyta, hogy a sós lé lecsurogjon a torkán, majd megszólalt:

– A flotta nagyszabású akcióba kezd a kalózok ellen. Belarius tengernagy osztaga megtisztítja a Hústépő Csillagok kisbolygót.

A cerebriták elismerő pillantással válaszoltak.

– Talán érdeklí önöket, hogy személyesen is érdekelve vagyok a hadjáratban.

– Igen? Már milyen értelemben? – kérdezték a szokatlan őszinteségtől meghökkent bankárok.

– Bizony, személyesen! – felelte az ember megjátszott büszkeséggel. – Saint Salouor tengernagy zászlóshajóján családom ifjú büszkesége, derék unokaöcsém is ott fog harcolni az istentelenek ellen!

– Tengernagy úr, ez igazán szép dolog! – a cerebritákat teljesen lenyűgözte ez a gesztus. – Így már érthető, hogy a költségekkel nem törődve ilyen sok remek és pusztító fegyverrel szerelte fel a flottát.

– Hát igen – Amnos álszent szégyellősséggel hajtotta le a fejét. – Tudják, fontos nekem a gyerek biztonsága. A vér szava ugye...

– A helyzet egyszerű – Rixix első navigátor a folyosó plafonjáról lógva tartotta meg az eligazítást. – A STAG jelentette, hogy kalózok rejtőzködnek az aszteroida övezetben. Mi vár ott? Örvénylő gravitáció, sziklazáporok, radarvakító porfelhők, neutronáramlások és az instabil nehézségi erő kútjai. Csupa csemege. Van ott három nagyobb szikla, azok egyikén lehet a bázisuk.

– Melyiken? – cirpelt idegesen Harxissz navigátor. Van Sten kadét csak az őcska fordítógépnek köszönhetette, hogy valmit megértett a rovarlányek párbeszédéből, pedig lázas szorgalommal igyekezett megtanulni a nyelvüket. Az inszektoidok eddig nem nagyon értékelték lelkesedését.

– Na mit gondolsz? Ha tudnák, akkor minket küldenek előre?

– Miért, előre kell mennünk?

– Okosbogar! Nyugodtan vegyél fel nagyobb kölcsönt valamelyik szőrös cimborádtól. Csak játsszál kedvedre! Nem tudsz annyit veszíteni, amennyit egy hullának ne lehetne elengedni.

– Mi leszünk az előőr? A *Fullánk* nem alkalmas erre a feladatra – kockáztatta meg a közbeszólást a kadét. Eddig igyekezett csendben maradni, mert hamar észrevette, hogy a hajó inszektoid legénysége nem igazán kedveli, és sok rovarlány csak az alkalmat várja, hogy valamiért beleszólköthessen. Igaz, mostanában már nem próbálták megenni.

– Figyelj szőrös, te ne szól bele! Maradj csendben, húzd meg valahol, ne legyél túl büdös és a gondolkodást



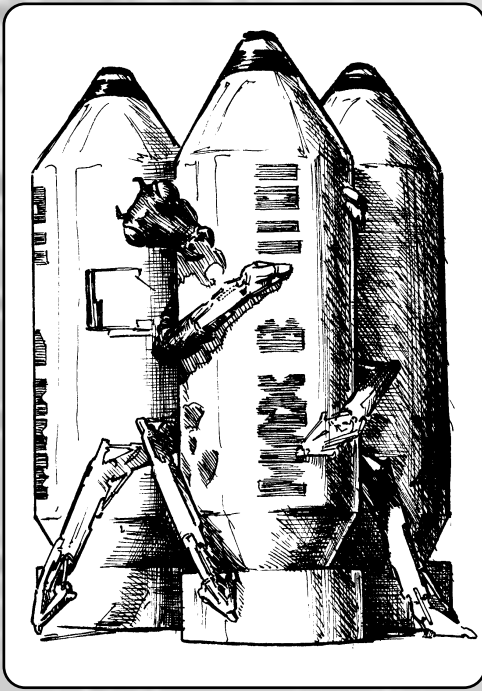
bízd ránk! Pont egy emlős mondja meg nekünk, mit bír ki a *Fullánk*!

– A vacsorának igaza van, Kszriksz. Egy Baronesst küldeni ilyen akcióra kész gyilkosság. Felderítőnek lassú, csapatszallítóknak kicsi, ostromhajónak gyenge.

– Nem számít – csattant fel az altiszt. – Parancs az parancs! Belarius tengernagy flottája behatol a kisbolygók közé, harcra kényszeríti a törvényen kívülieket, akit tud, azt elfogja. Mi elől megyünk, megpróbáljuk nem porrá lövetni magunkat, és kiderítjük, hogy melyik kisbolygó a kalózok titkos bázisa.

– Onnan fogod megismerni, hogy tucatnyi óriáságyú és néhány aknamező védi. Az elfogó vadászokról nem is beszélve.

– Na és akkor mi van? Talán megijedtek néhány humán kalóztól? Ti, akik több csatában voltatok, mint a VII. Flotta többi hajója összesen? Bemegyünk a kövek közé, elcsipjük az őrszemeiket, feltérképezzük az aknamezőket és hagyjuk, hogy a nagyfiúk elvégezzék a munka javát. A



rendkívül veszélyes övezetek, elég legyen csak a mindent porrá őrölő kőzúzálóakra, a vándorló plazmafelhőkre, az instabil gravitációra utalnom, felbecsülhetetlen taktikai előnyöket jelenthetnek mind a támadó, mind a védekező fél számára.

A magas, karvalyorrú tengerész megnyomott néhány gombot. A gömbben felragyogott a kalózok bázisa, és megjelentek a birodalmi erők várható útvonalát mutató vonalak is. Dantes elégedetten bólintott. Kisebb erőkkel ugyan nem menne semmire, de éppen elég hajót sikerült megőriznie a Grandleaux Hadiflotta állományából ahhoz, hogy még a Birodalommal is szembe merjen szállni. Ön-bizalma nem volt alaptalan. Annak idején Nelson Dantes lett a galaktika legfiatalabb admirálisa. Hihetetlenül gyors és csillogó karriert futott be az örült Lord Guliam szolgálatában. Harminc ütközetben vett rész és egyszer sem vesztett. Ha nem is nyert valamelyik idősebb tengeragy hibája miatt, hajóit mindig épségben hozta ki a zűrzavarból.

Amikor maga a Birodalom csapott le az elmebeteg grandleaux-i zsarnokra, Dantes egy cirkáló fedélzetén várta a kivégző osztagot. Sikerei felkeltették a perverz és szadista udvaroncok féltékenységet, népszerűsége miatt pedig félni kezdtek tőle. Életét Grandleaux összeomlása mentette meg. Hú tengerészei felkoncolták Lord Gulliam velejükig romlott, kéjenc gárdistáit és kiszabadították a tengeragyot.

A kalózok élete nem volt nehezebb, mint megőrizni saját elméjének épségét a grandleaux-i udvarban. Szabad fosztogatóként sem bizonyult sikertelennek. Hamarosan megemeltámadási szerződést kötött a Vörörvényekkel. Az Ahaggarok rabszolgánokért cserébe kikötöket biztosítottak hajóinak, a Mérnök mutáns lázadóit pedig kedvező feltételekkel javították ki a sérüléseket. Csak Khali el Shord halálgárdistái kellemetlenkedtek sokáig, de miután lebombázta néhány bázisukat, az eretnekek is belátták, hogy jut hely mindannyiuknak a napok alatt.

Most pedig eljött az idő, hogy összemérje erejét egy jelentősebb birodalmi flottával is.

Itrixixisz kapitány megvakarta csápját, hogy elfojtsa mosolyát, majd nyugodt hangon megszólalt:

– Engedjétek ki a fiút!

Kszriksz altiszt ártatlan arcot vágva a hűtőtartály elé lépett, és néhány gyors mozdulattal kinyitotta a mágneszárat. Dermesztő hideg tört elő, és egy összegörnyedt, jéggel borított alak zuhant a *Fullánk* parancsnoka elé. Van Sten kadét, az inszektoid hajó egyetlen ember legénységi tagja megpróbált feltápaszkodni, de mozdulni is alig tudott. Több, mint húsz percet töltött – 40 fokon. Itrixixisz kapitány kérdő pillantást vetett Kszriksz altisztre.

– El sem tudom képzelni, mit kereshetett bent a büdös, kapitány úr! Talán ételt akart csenni magának?

– Nem lehet, hogy valaki azt mondta neki, ez itt a kabinja?

csatahajó szépen megkeresi a bázist, közeli orbitális pályára áll, azután az ütegeivel meghámozza a sziklát. Ilyet még ti sem láttatok a bermivorrei tisztogatás óta. Szerintem még Chrisnek is tetszeni fog!

– Azért bombázunk, hogy öljünk! – ciripelt fel nevé hallva a veterán inszektoid. Van Sten nem tudta, mit gondoljon róla. Chris még a sok vihart átél rovarlányek között is roncsnak számított. Négy csápjá helyett fém műlábak tartották a testét, amin alig látszott ép felület. Az összeégett toron keresztül vetett szolgálati öv rangjelzése szerint tüzérként szolgált a *Fullánkon*, de az övön több kitüntetést viselt annál, mint amennyit a kadét valaha is egy élőlényen látott.

A legénység nagy része leereszkedő jóindulattal kezelte az öregot. Mint egy rokont, aki valami nagy dolgot tett a családért, de azóta sajnos kissé szenilissé vált.

Nelson Dantes kalózzévé, a Grandleaux Hadiflotta egykori ellentengernagya mozdulatlanul állt a hatalmas holdgömb előtt.

– Ha egyszer előadást fogok tartani a Császári Tanács előtt, akkor azzal kezdem, hogy ez a csata is szép példája az aszteroidák hadászati jelentőségének. A hagyományos ütközetek nagy része – tehát nem azoké, amiket zarg vagy mezon halálbázisok ellen vívunk – a kisbolygók övezetében vagy valamilyen hold árnyékában zajlik le. Ezek a

– De kapitány, csak nem képzeli! Egyetlen *beosztot-tam* sem tenne ilyet egy kadéttal!

– Értem, altiszt. Kísérd a kabinjába a kadétot. Gondoskodj arról, hogy oda is érjen. Amikor pedig szolgálata alkalmas állapotba kerül, akkor veled együtt elmegy egy 120 órás őrzőjártra az egyik kétszemélyes naszádon.

– De kapitány, 120 óráig bezárva egy bűdös szőrössel! Hogyan mosom le magamról a...

– Talán nem vetted észre, de éppen parancsot kaptál.

– Igen uram, értettem uram.

Itrixixisz kapitány elhagyta a sötét folyosót. Magában elvgyorodott, amikor meghallotta a felharsanó ciripelést. A legénység most már a pórul járt altisztzen mulatott. Kszriksz kénytelen lesz a jövőben odafigyelni arra, hogy senki se bántsa az emberkét. Itrixixisz biztos volt abban, hogy az ő hajóján nem fogják megenni egyetlen nem inzsektoid tisztársukat sem.

Még egyszer nem!

A cerebrita fegyverkereskedőkből hihetetlen nyugalom áradt. Cseppet sem zavarta őket, hogy a számkivetett kalózok titkos bázisán kell tárgyalniuk. Vezetőjük megigazította a nyakában függő Liannent és kérdő pillantást vetett Nelson Dantesre. A kalózezer viszonzotta a pillantását, majd megnyerően elmosolyodott. Már találkozott korábban is cerebritákkal, ezért pontosan tudta, hogy kordában kell tartani gondolatait. A fekete, ujjatlan zubbonyt viselő férfi hátra vetette hosszú hajfonatát és megszólalt:

– Elfogadom az ajánlatukat. A felkínált fegyverek egy részét ugyan magam nem tudom használni, de majd csak elszóm valakire.

– Ajánlatunk rendkívül kedvező Dantes tengernagy.

– Más nem nagyon vesz Önöktől, amióta béke van, gondolom.

– Más nem keresi fel Önt, és nem hozza házhoz az árut.

– A csomag összeállítása így első látásra meglepő, de azt hiszem, nem szándékoznak alkudozni velem.

– Így igaz, tengernagy.

– Nem fizethetném egy részét szolgáltatásban?

– Mire gondol?

– Bizonyára Önöknek is vannak ellenfeleik. Konku-rencia, egy izgága politikus, egy fontos ellenséges kutató-bázis, egy kekeckedő alkirály valahol?

– Értem. Nos mi mindenkivel jóban vagyunk. De ha adódik valami, akkor jelentkezünk Önnél. Egyébként az ösztöneim azt súgják, hogy hamarosan szüksége lesz ezekre a fegyverekre.

– Hamarosan? Ez biztos?

– Mint a halál. Vagy az úr mindent befedő, fenséges csendje.

– A kettő ugyanaz.

– Így igaz, Nelson Dantes. Ön bizonyára készen áll a harcra.



– Most már, hála Önöknek, igen – a kalóz egy pillantást vetett az infókockára. A kép kezdett összeállni elméjében. – Ha harc, legyen harc.

Megjöttek az új fegyverek. A *Fullánk* mellett lebegő teherbárkából már a hatodik konténernt vontatták át a Baroness rakterébe. A szűk és sötét készlelenti folyosón nagy volt a nyüzsgés, aki tudott, segített, hogy az új rakéták, torpedók, energiatelepek minél hamarabb a helyükre kerüljenek.

– Maximus Brutus bombák? – kérdezte döbbenten Van Sten. – Mit csinálunk velük? Nincs is bombavetőnk!

– Hát ez tényleg különös – felelte meglepetten Kszriksz. – Nem tudom, azok ott a központban mit képzelnek. A többi még hagyján, rakétából sosincs elég, bár azokat sem kértük.

– Nem vagytok egyedül – recsegte a komofonból a teherbárka navigátorának hangja. – Ez már a tizedik fordulónk. A Flotta minden hajóját csurdultig feltöltik vadonatúj fegyverekkel. Valaki odafent zsíros üzletet köthetett.

– Bombák, hol vannak a bombácskaim? – az egyik sötéten tátongó szervízjáratból Chris bukkant elő. A rokkant rovarlény meglepő gyorsasággal odarohant az egyik óriási bombához, és lábprotéziseivel szorosan átölelte. – Minden éjjel jövünk! Senki sem állíthat meg minket!

– Jól van na, öreg! – ciripelte Triszksz főgépezs. – Be ne élesítsd nekem.

Úgy tűnt, az idős rovar se lát, se hall.

– Azért bombázunk, hogy öljünk! – harsogta.

– Hé, ezt már hallottam valahol! – csodálkozott a kadét. – Ez a JUKA-Bomberek egyik jelszava. De hát a...

Kszriksz altisztén látszott, hogy roppantul kellemetlen neki a téma.

– Csendesen, szőrös! Ne izgasd fel az öreget! – egy oldalfolyosóra húzta az embert, és halkán folytatta. – Chrisz tényleg egy JUKA-Bomberen repült.

– De hát a Bomberek...

– Halkabban! Igen, a Bomberek legénysége tényleg szimbióta. Többnyire nem lehet őket kiszedni a gépük-ből. Ha leszerelnek egy gépet, akkor általában el kell al-tatni a legénységet. Jobb ez nekik, te is tudod.

– És Chrisz?

– Kaprikorn megtisztításakor az öreg gépe valamilyen hatalmas hőstettet hajtott végre. Ő élte csak túl a beve-tést. Olyan nagy dolgot cselekedtek, hogy a Nagykirály-nók Tanácsa a legmagasabb inszektoid érdemrenddel tüntette ki. Na most egy ekkora hőst nem lehet még ke-gyelemből sem kivégezni. A szektorban mi vagyunk az egyetlen inszektoid hajó, így hozzánk osztották be.

Van Sten eltöprengett a hallottakon. Mellesleg átvil-lant rajta, hogy ez volt az első olyan alkalom, amikor Kszriksz hajlandó volt gúnyolódás nélkül szóba állni vele.

– A kapitány! – csattant fel az ügyeletes altiszt kiáltása.

A rovarlények kihúzták magukat, és felsorakoztak a fal mellett. A kadét is feszesen tisztelgett. Arra gondolt, hogy egy embernek talán már fel sem tűnne, hogy ő nem rovar-lény, ahogy fülig mocskosan itt áll a sötét folyosón, feke-tére lakkozott könnyű páncélban, fején az infraszemüveg hatalmas rovarszemeivel.

– Az a megtisztelés ért minket – szólalt meg Itrixixisz kapitány –, hogy mi fogjuk felderíteni a Hústépő Csilla-gok kisbolygót. Aki akarja, írjon búcsúlevelet, a bárkával még elküldheti.

Van Sten érezte, hogy görcsbe rándul a gyomra. Ez a bevetés felér egy öngyilkossággal.

– Te pedig fiam – fordult Itrixixisz a kadéthoz –, gondol-d meg, nem vagy-e beteg! Nem kell velünk jönnöd, ha úgy érzed, alkalmatlan vagy a szolgálatra. Ez nem fogja le-rontani a szolgálati minőségisédet.

Van Sten megszedült egy pillanatra. Villámgyorsan mérlegette a rovarlény ajánlatát, azután döntött.

– Jól vagyok, uram. El tudom látni a szolgálatom.

A sokat tapasztalt inszektoid egy hosszú pillantással felmérte az embert.

– Ahogy gondolod, kadét. Nem lesz könnyű, de azért van esélyünk. Munkára bogárkám, öt óra múlva kifu-tunk!

*VÉGE AZ ELSŐ RÉSZNEK*

# ISTENI SZÖVETSÉG

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 1999. november 20., 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Minden pakliban csak két isten lapjait lehet használni a szintelen és a Bufa lapok mellett.  
Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Teológia, Pszi szakértelem, A falak ereje,  
a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

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

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

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

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

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

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

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## LEGÚJABB NEMZEDÉK – 1999. SZEPTEMBER 18.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét szeptember 18.-án rendeztük. A versenyen az Arnyékhold, az Aranyforrás és az Inváziók lapjait lehetett használni. Viszonylag kevés versenyző, 35 amatőr és 28 profi indult. A paklik között a kontroll paklik domináltak, amely gyűjtőfogalom azonban esetenként igen különböző paklikat foglalt magába. Volt még manó, mérgező, kalandozós, őshangya, *Quitmlen átkás* pakli is. Számomra meglepő volt, hogy a nagy favoritnak tűnő őshangya paklival alig páran indultak, és azok sem értek el igazán jó eredményt. A kontroll paklikban a legnépszerűbb lények voltak: *Lord Fezmin*, *Varkaudar hadúr*, *Banyapók* és a *Kronobogár*. Rajtuk kívül csak néhány lovag volt látható az asztalokon. Szinte mindenki játszott Chara-din színnel *A hatalom szava* miatt. Sokan használtak mérgező lényeket, és dobató lapokat (*Agydaráló*, *A jövő felejtése*, *A butaság terjedése*) is. A profik között Korányi Tibor diadalmaskodott, kontroll pakliját oldalt láthatjátok. A második Holtzinger Dániel lett, szintén kontroll paklival, de ő csak mérgező lényeket rakott be, *Földanya közbeszóllal* és *Védőmágiával* is védte őket, használt *Új élet sarjadot* és gyógyuló lapokat is. A harmadik helyen Baross Ferenc, a negyedikén Jánvári András végzett, mindketten *Álomörzökkel* és *Ezüst sereggel* kiegészített kalandozó paklival indultak, elsősorban Raia ka-

landozókkal (pl. *Ommó*, *Hajnali Harmat*, *Hős*), de Ferenc sokkal több lényt használt, míg András inkább a *Natali követ*, *Tudatkutatást* részesítette előnyben. Az amatőrök-nél (figyelem, ismét új nevek!) Süveg László lett a győztes, kontroll paklijának néhány érdekessége: *Vidám manó*, *Tudatfaló*, *Kronotapír*, *Aranyló ugarbék*, *A türelem rózsája*. A második helyezésnek Gellért Ákos örülhetett, aki ezt mérgező paklijával vívta ki (21 mérgező lény főleg az Invázióból, *Toxikus csatátér*, *Új élet sarjad*, *ellenvarázslatok*, *Káoszcsapás*, *Mandulanektár*). A harmadik Szabó István, a negyedik pedig Raduly Árpád lett, mindketten a kontroll pakli egy-egy verziójával.

Mindenkit várunk, az amatőr kategóriában Te is nyerhetsz!

MAKÓ BALÁZS



### FELHÍVÁS!

**HKK és Magic kártyagyűjteményeket (gyakori, nem gyakori, ritka, ultra-ritka), használt szerepjátékokat, sci-fi és fantasy regényeket vásárolnák!**  
Telefon: 06 20 9 136 459



### A GYŐZTES PAKLI

- 2 Chara-din lovagja
- 3 Varkaudar hadúr
- 3 Lord Fezmin
- 3 Hatalom szava
- 3 Jövő felejtése
- 3 Urgod csapása
- 2 Agydaráló
- 3 Quitmlen alkuja
- 3 Végekép eltörölni
- 3 Időrabló érintése
- 2 Mágia halála
- 2 Sors fintora
- 2 Fekete lyuk
- 1 Erős gyengéje
- 3 Vérszívó parazita
- 2 Armageddon
- 3 Troglodita törzsfőnök
- 3 Sziklarepesz

### KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

- 3 Butaság terjedése
- 3 Helvir
- 2 Robbantás
- 2 Troll csatakiáltás
- 2 Okulúpaj robbanó gömbje
- 1 Fekete lyuk
- 1 Sors fintora
- 2 Kronobogár
- 2 Erős gyengéje
- 2 Lelki kötődés

### ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Baross Ferenc meccsén 2 *Álomörzök* és sok lap miatt az ellenfél lapjainak jelentős része +26 VP-be került.

**MINDENKINEK  
JÓ VERSENYZÉST!**

# ÚJ VERSENYEK

## OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN



### PÉNZDÍJAS TILTOTT MÁGIA

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

**Helyszín:** Elysium

**Szabályok:** *Tiltott lapok:* A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítés, Direkt kontaktus, Fantomsárkányok, Gömbvillám, Griffónix, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Káoszmaster, Kovácscéh, Ködmangó, Lidércúr, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi szakértelem, Pszi elementál, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szörnybővülés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, A falak ereje és az utraritka lapok.

**Nevezési díj:** 700 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, Aranyforrás paklik, első díj: 10 000 Ft

**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban, ☎: 239-25-06, 06-30-9245-850.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** 1999. november 6.

**Helyszín:** Nagykanizsa.

**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka lap, sok pakli.

**Érdeklődni lehet:** Valu Gábor ☎: 93-314-507.

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** 1999. november 14., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Pásztó.

**Szabályok:** *Tiltott lapok:* A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítés, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gömbvillám, Griffónix, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Káoszmaster, Kovácscéh, Ködmangó, Lidércúr, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi szakértelem, Pszi-elementál, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szörnybővülés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, és az ultraritkák.

**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:** Mátjus Gergelynél ☎: 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

### LEGÚJABB NEMZEDÉK

**Időpont:** 1999. november 13., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Hatvan.

**Szabályok:** Csak az Aranyforrás, az Árnyékhold, az Inváziók lapjait és az AK-s lapokat 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:** Mátjus Gergelynél ☎: 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** 1999. december 11., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Gödöllő.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezés:** Nevezni lehet a helyszínen 500 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen 450 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben a versenyt megelőző napig.

**Érdeklődni lehet:** Mátjus Gergelynél ☎: 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

### KORLÁTOZÁS

**Időpont:** november 6. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Minden lapból csak egyet lehet használni, a szokásos tiltott lapokkal.

**Nevezési díj:** 450 Ft (hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** a Dungeon Szerepjáték- és kártyaboltban.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 14. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 666 Ft.

**Díjak:** ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban, ☎: 239-25-06, 06-30-9245-850.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 31.

**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 350 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Marofka Mátvás ☎: 53-363-331.

# ÚJ VERSENYEK

OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** november 13., szombat  
11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Győr.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 30., szombat  
10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Zalaegerszeg.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Balogh Ákos  
☎: 30-227-0488,  
e-mail: [turulmadar@alarmix.net](mailto:turulmadar@alarmix.net).

## ÚJ NEMZEDÉK

**Időpont:** október 30., 9.30 óra  
(nevezés 8.30-tól).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Nem lehet használni az alap, a H-skorszak és a Chara-din visszatér, valamint az ultraritkákat.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

## ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

**október 31. vas.:** Pénzdíjas HKK

**november 6. szo.:** Dungeon HKK

**november 7. vas.:** Star Wars

**november 14. vas.:** HKK

**november 21. vas.:** Star Wars

**november 27. szo.:** Star Trek

**december 4. szo.:** Dungeon HKK

**december 5. vas.:** Star Wars

**december 12. vas.:** HKK

**december 19. vas.:** Star Wars

**december 25. szo.:** Star Trek

**december 26. vas.:** HKK

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

## VERSENYHELYSZÍNEK

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

**CEGLÉD** – Ceglédi Művelődési központ, Kossuth tér 5/a kaszinó 5-ös terem.

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

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

**GÖDÖLLŐ** – Next-Door Szerepjáték Klub,  
Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

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

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

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

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

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

**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 vizsgázott bírónak kell levezetnie. A bíró értelemszerűen nem játszhat az általa vezetett versenyen. Minden versenybeszámolóban kérjük feltüntetni a versenyt vezető bíró nevét.*

## SZABÁLYOK

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

**FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit.

A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

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

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

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

**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.



# HKK ÚJDONSÁGOK

## T E R V E K A K Ö Z E L J Ö V Ő B E N

*Volt már olyan, hogy szeretted volna megtanítani a HKK-t egy érdeklődő ismerősödnek, de ahogy magyaráztad a játékot, egyre bizonytalanabb lett az arca, végül letett az egészről? Szívesen játszol, játszanál a játékkal, de túl sok a lap, túl sűrűn jönnek a kiegészítők, kezded elveszteni a fonalat? Többek között ezeket a problémákat is megkíséreljük megoldani az elkövetkezendő fél évben.*

Először is: a szokásos HKK kiegészítő nem december elején, hanem márciusban fog megjelenni, és egyáltalán nem lesz „szokásos”. Ennek legfontosabb okai: sok játékos jelezte nekünk, hogy túl sűrű a félévenkénti megjelenés (természetesen az Inváziót is hozzászámítva), anyagilag és időben is jobban bírná, ha 3/4 év után jönne ki csak új kiegészítő, ahogy ez a Chara-din visszatér esetében volt. Az ő kívánságuknak teszünk ezzel eleget, aki pedig újdonságra vágyik, addig is lesznek Inváziók és Krónikás lapok. A december sem jön el érdekesség nélkül, a Krónikából már értesülhettek a tervezett Káosz Galaktika Kártyajátékról, ami várhatóan a szokásos TF- és KG-találkozóra jelenik meg. A másik fontos ok, hogy a márciusi kiegészítő a szokásosnál jóval több lapból (kb. 300) áll, önállóan is játszható, kissé „átdesign-olt”, témájában az Ősök Városához kapcsolódó szett lesz (továbbiakban ÖV). A formátuma alappakli, tehát 45 lap + szabálykönyv, minden szabály le lesz írva benne, amire ezekhez a lapokhoz szükség lehet, szándékaink szerint érthetően és egyértelműen. Célunk az, hogy ha egy új játékos megvesz párat ebből az „alappakliból”, akkor könnyen jó, élvezetes meccseket vívhatson másokkal. Ennek érdekében minden olyan lap megtalálható lesz a kiegészítőben, amire egy alappakliban szükség lehet, és sok olyan versenyt fogunk rendezni mi is és a többi versenyszervező is, ahol csak Ősök Városa lapokat lehet használni. Így tehát, ha valaki vesz néhány csomaggal az ÖV-ből, összerak egy jól működő paklit, elindulhat a siker reményében versenyeken, anélkül, hogy a többi 1800 lappal foglalkoznia kellene. Mindamellet természetesen az ÖV normál kiegészítőként is funkcionál, tehát abszolút kompatibilis a normál HKK-val, új koncepciók, és a régebbi kedvenc paklikat segítő lapok egyaránt megtalálhatóak lesznek benne. Minder-

ről még részleteket a megjelenés környéki beharangozóból olvashattok majd.

Főleg a kezdők részére készül, de a profiknak is okozhat kellemes meglepetést a HKK dobozos, társasjáték verziója, amely december elején jelenik meg. Elsősorban játékboltokban lehet majd kapni, de természetesen a jobb szerepjátékboltokban is megvehető lesz. A HKK társasjáték szép nagy doboza 2 darab 40-40 lapos, előre összeállított kártyapaklit, és az ÉP, VP és szk jelölésére szolgáló jelzőket és kockákat tartalmaz. Minden dobozban ugyanaz a 80 lap lesz, de a két – egyenlő erősségű – pakliban nem egyforma lapok vannak. Mindkét pakli 20 különböző lapból áll, minden lapból két darab található. Mellékelünk továbbá egy igen egyszerű szabálykönyvet, amiben csak azok a dolgok lesznek leírva, amikre épp szükség van, azok viszont jól elmagyarázva. A játék tanulása 3 lépésben folyik: először csak lényeket használnak, ekkor 20-20 lapos a pakli. A lények nagyon egyszerűek, kevés speciális képességgel. Ha ez már jól megy, akkor kapnak 10-10 általános és azonnali választatot, természetesen itt is az egyszerűsége és hatékonyságra helyezve a hangsúlyt. A harmadik lépésben néhány tárgy, épület és bűbáj színesíti a képet. A lapok jelentős része a HKK meglévő lapjai közül kerül ki, lesz benne pl. 2 *Árvíz*, 2 *Mester büntetése* is (igen, azt ígértük, hogy nem adunk ki újra hőskorszakos ritka lapot, ez az egy azért lehet kivétel, mert ennek a dobozos verzióknak a példányszáma csekély lesz, az ára miatt nem fog csökkenni az *Árvíz* értéke, és mert nagyon illett a pakliba). Lesz azonban jó pár új lap is: pl. 5 VP-ért 4/1-es repülő lény, vagy 2 VP-ért és 2 ÉP-ért 5 VP-t termelő „kis Transzformáció”. Talán meglepő, de mindhárom lépésben igen élvezetes a játék, a HKK hőskorát idézi. Már a lény-lény elleni küzdelem is sok fejtörést okoz-



hat, a 2. és 3. lépésben pedig alaposan megváltozik a játék képe. További érdekesség, hogy pontosan tudod, mik vannak az ellenfél paklijában, ezáltal jobban megpróbálhatod kiskakozni a lehetőségeket, főleg, ha elhúzódik a játék. Mivel felfedeztük, hogy ez a játék a rutinos versenyzőknek is kihívás lehet, és mivel a tesztelők közül többen kérdezték, hogy mi lesz a novemberi frissen bontott versennyel, ezért november 27.-én frissen bontott versenyt rendezünk a HKK dobozos verzióból. Természetesen itt a játékosok dobozt, jelzőket, kockát nem vesznek, csak a 2 paklit, így a bolti árnál jóval olcsóbban, kb. 1000 forintért tudjuk adni, a szokásos 400 (tagoknak 300) forintos nevezési díj mellett. A lebonyolítás: mindenki megkapja a 40-40 lapos „Világos” Raia-Elenios-Sheran-Fairlight és a „Sötét” Tharr-Leah-Dornodon-Chara-din paklit. Külön az egyikből és a másikkól kiválogat egy-egy Világos és Sötét, legalább 30 lapos játszópaklit, ez a többi 10-10 lappal szabadon alakítható. Egy fordulóban két meccset vívtok, az egyikben te vagy a Világos, ellenfeled a Sötét, majd fordítva. Ha 1-1 meccset nyertek az eredmény az alapján dől el, hogy ki mennyi ÉP-ben maradt, amikor győzött (így ezt az első meccs után fel kell jegyezni). Vagyis ha pl. az első meccsben 20 ÉP-d van, amikor ellenfeled elveszti a játékot, a másodikban pedig ő csak 5 ÉP-ben fejezi be, amikor legyőz, összességében te nyertél. Egyébként normál svájci verseny.

Igen, a játéktudás itt nagyon sokat fog számítani, hiszen most először egy versenyen mindenki tökéletesen azonos helyzetből indul! Arra is megfelelő alkalom lesz ez, hogy beszerezhesétek ezeket az új lapokat, persze egy igazi gyűjtő polcáról a HKK Társasjáték sem hiányozhat.

Itt van tehát a megfelelő karácsonyi ajándék minden HKK-s és leendő vagy reménybeli HKK-s részére. A Társasjátékot úgy készítjük el, hogy 6-7 éves kortól könnyedén megtanulható legyen, és 3-an vagy 4-en is egyszerűen játszassák, ára pedig az átlagos társasjátékokhoz képest alacsony lesz (ráadásul mennyivel nagyszerűbb játék, és lehet, hogy aktív liposzmák is lesznek benne :)).

Mindeközben folytatódik a közkedvelt Invázió: a Mágia létsíkjáról, a Negatív síkról és a Víz síkjáról érkeznek látogatók az elkövetkezendő hónapokban. Terveink között van még egy hosszabb cikk a HKK egy lehetséges és igen eredeti táblás verziójának szabályival és táblájával. Ez nem külön termék, nem kerül pénzbe, a meglevő lapok nagy részének egy egészen másfajta játékban való felhasználhatóságáról lesz itt szó.

Ezek hát a tervek, reméljük, mindenki talál közte kedvére valót, és sokat, örömmel fog JÁTSZANI a HKK-val.

MARKÓ BALÁZS

# HKK TÁRSASJÁTÉK

## A BEHOLDER KFT. VERSENYE

**Időpont:** 1999. november 27. 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:** Mindenki megkapja a december megjelenő HKK Társasjáték paklijait,

40-40 lapos „Világos” Raia-Elenios-Sheran-Fairlight és a „Sötét” Tharr-Leah-Dornodon-Chara-din paklit.

Külön az egyikből és a másikkól kiválogat egy-egy Világos és Sötét, legalább 30 lapos játszópaklit, ez a többi 10-10 lappal szabadon alakítható. Egy fordulóban két meccset vívtok, az egyikben te vagy a Világos, ellenfeled a Sötét, majd fordítva. Ha 1-1 meccset nyertek az eredmény az alapján dől el, hogy ki mennyi ÉP-ben maradt, amikor győzött (így ezt az első meccs után fel kell jegyezni). Vagyis ha pl. az első meccsben 20 ÉP-d van, amikor ellenfeled elveszti a játékot, a másodikban pedig ő csak 5 ÉP-ben fejezi be, amikor legyőz, összességében te nyertél. Egyébként normál svájci verseny.

**Nevezési díj:** 1400 Ft (tagoknak 1300).

**Díjak:** ultraritkák és kártyák.

**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134,

vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

**MINDENKINEK UGYANAKKORA AZ ESÉLYE GYŐZNI, HISZEN MINDENKI EGYFORMA PAKLIVAL JÁTSZIK.**

**Csak a tudás dönt!**

# Kérdezz... ALORNI... felelek!

Hány lényét kell feláldoznia az ellenfelemnek, ha neki két lény van, nekem pedig mindössze egy *Elemi rinem*, és kijátszom egy *Erőegyensúlyt*?

Kettőt. Először levizsgálom az *Erőegyensúly* kijátszási feltételét: van játékban egy lényem, az *Elemi rin*. Ezután megállapítom a kihozási költséget, és ki is fizetem. Majd kijátszom az *Erőegyensúlyt*, de ekkor – még a varázslat létrejötte előtt – a rin visszakerül a kezembe. Amikor létrejött a varázslat, levizsgáljuk, hogy kinek hány lény van, majd ez alapján kell a több lényvel rendelkező játékosnak lényeket áldozni.

Gyűjtőbe küldi-e a *Végűtetet* a lényemet, ha játékban van egy *Posztív létsík*?

Nem, a kényszerített áldozás ugyanolyan pusztítás, mint ha simán megölné a lényt, a kettő között csak annyi a különbség, hogy a kényszerített áldozás nem célpont lényre hat, így elviszi a célozhatatlan lényeket (pl. *Pszí-elemtál*, *Banyapók*) is.

Őrző mellett ki lehet-e játszani *Pillanatnyi elmezavart*, *Tömegbiszteri-át*, *Urgod csapását* és *Robbantást*?

Az őrző definíciója a következő: játékos nem lehet célpontja általános vagy azonnali sebző varázslatnak. Az *Urgod csapásának* és a *Robbantásnak* nem játékos a célpontja, az egyiknek egy bűbáj, a másiknak pedig egy tárgy, sebzés a varázslat mellékhatása. Ezért ezeket ki lehet játszani. A *Pillanatnyi elmezavar* esetében már más a helyzet. Ennél a lapnál – bár a szövegből ez nem egyértelmű – valójában az ellenfél a célpont, így ezt nem lehet játszani. A *Tömegbiszteriának* pedig a szövege is célpont játékosra említi, így egyértelmű, hogy őrző mellett nem lehet játszani.

Mi történik az *Elemi rinnel*, ha egy *Kontármunka* megsebezi őt és több lényemet, és én *Gemina balzsamával* szeretnék reagálni?

No, először létrejön a *Kontármunka*, minden lény sebződik. Mielőtt azonban az így 1 ÉP alá került lények a gyűjtőbe mennének, minden játékosnak joga van reakció és életmentő varázslatokkal vagy hatásokkal reagálni. Én tehát reagálok egy *Gemina balzsamával*. Mivel a rin nem lehet célpontja varázslatnak, így egy másik lényemet gyógyítom meg vele. Azonban még mielőtt a varázslat létrejönne, a rin visszakerül a kezembe. Ezután létrejön a *Gemina balzsama*, majd, ha már senki nem akar reagálni, az 1 ÉP alatti lények a gyűjtőbe kerülnek. Szerencsére ekkor a rin már régen a kezemben van.

Meg tudja-e sebezni *Rius A föld sárkányát*, ha nem lépett szintet?

Nem, mivel a már önmagában speciális képesség, hogy ha szintet lép, akkor kap valamilyen képességet.

Mi történik akkor, ha egyszerre sebezem meg az ellenfeletem egy *Iszp* és egy *Pszí-elemtállal*, és neki vagy 0, vagy 20 VP-je van?

Nos, miután az ütés egyszerre történik, ezért mindkét lény ütését a másiktól függetlenül, egy időben kell vizsgálni. Ha az ellenfelemnek 0 VP-je van, akkor a *Pszí-elemtál* nem tud elvenni, de az iszp tud adni, így összességében az ellenfelem kapott 1 VP-t. Ha hűsz VP-je van, akkor a dolog pont a fordítottja, az iszp nem tud adni, de a pszi képes elvenni, így veszít egy VP-t.

Sebződik-e az ellenfelem, ha van egy *Büntetésem* és egy repülő manóm, és ő kijátszik egy másik repülő manót?

Nem, mert ekkor nem az ellenfelem hatása vetette vissza manót a kezembe, hanem a saját manóm hátránya (ld. *Mingókörte* és manó esete az AK45-ben).

Hátránya-e az *Elemi rinnek* az, hogy ha kijátszok egy varázslatot, akkor visszakerül a kezembe?

Nem, csak azon képességeket nevezük hátránynak, amik minden esetben hátráltatják a lap gazdáját. Az *Elemi rinnel* nagyon sokszor előny az, hogy visszajön a kezembe, mivel így meg lehet menteni.

Használhatom-e a *sors fntorát* akkor, amikor az *Elemi rin* visszamegy a tulajdonosa kezébe?

Nem, mivel az *Elemi rin* ezen képessége nem aktivizálást kívánó képesség. Az előző Krónikában a *Romboló* eseténél pontosan definiáltuk ezt: aktivizálást igénylő speciális képesség az, amelyiknél szabadon dönthetnek arról, hogy használom a képességet vagy nem. Az *Elemi rinnel* a visszakerülés automatikus, független az én akaratomtól.



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. november 8.



Augusztusi feladványunk könnyebbnek tűnt a korábbi rejtvényeknél, mivel ezúttal nem csak, hogy sok megfejtést kaptunk, de ezek nagy része helyes is volt. Íme tehát a jó megoldás:

1. Felhúzó a Földindulást, majd kijátszom A bolondok aranyát, kapok egy komponenst és felhúzó az átkozott ajándékot. (-2 = 5 VP)
3. A Szent kulacsot ráromok Fezminre, majd a cserefázisban hátrahozom a szellemet. A harci fázisban Fezmin döntetlen játszik a Halálbárával, így mindketten meghalnak. Fezmin képességével visszaveszem a kezembe a Mentális csapást, és kapott 5 VP-t a Szent kulacs gyűjtőbe kerülése miatt. (+5 = 10 VP)
4. Feláldozom a szellemet varázspontért. (+7 = 17 VP)
5. A mentális csapással elminálok az ellenfél gusztustalan Szorrátor bogarát. (-2 = 15 VP)
6. Jöhet a Teológia, a Tudatturbó, majd ingyen a Bűvös hajnal. (-2 -2 = 11 VP)
7. Lerakom a stigmát, a Bűvös hajnal miatt két varázsponttal olcsóbban. (-5 = 6 VP)
8. Kijátszom az átkozott ajándékot, és húzok rá a stigmával. (-3 -2 = 1 VP)
9. Ezután a turbózott Teológia és a Bűvös hajnal miatt ingyen bűbájmásolom az ajándékot, és visszave-újraírok 0-ra sebzem vele az ellenfeletem. A végén kinn hagyom az asztalon, és amikor a gyógyulási fázisban felgyógyul a Leah megcsúfolásával 1 ÉP-re, az ajándékkal vagy a másolással visszarakom 0 ÉP-re. Győztem!

Ahogy korábban már említettem, a beérkezett megfejtések nagy része helyes volt, de páran azért hibásan oldották meg a feladványt. A feladat legfontosabb része az volt, hogy az ajándék idézési költségét semmilyen módon nem lehet csökkenteni, viszont a Bűbájmásolásét igen, még akkor is, amikor ajándékot másolok vele. Az Energiaszellemet az Őrposztból nem lehet feláldozni varázspontért, mivel ehhez passziválni kell, amit csak a tartalékban tehetek meg.

Szerencsés nyerteseink: *Lővey Szabolcs* Miskolcra, *Bíró Edit* Békésszentandrásról és *Vizei Sándor* Zalaegerszegről. Nyereményük két-két csomag Aranyforrás. Gratulálók!

Az új feladat: Az ellenfeled gyógyulási fásánál tartotok. Van 4 ÉP-d és 17 VP-d, az ellenfelednek 11 ÉP-j, és 6 VP-je van, egyikőtöknek sincs komponense. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:  
1999. november 8.



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

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Taposás (T)

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Erdei manó (S)
- Árnymanó (D)
- Manókirálynő (B)
- Manók földje (-)

## GYŰJTŐD:

- Alattomos manó (D)
- Harcias manó (T)
- Szikalrepesz (T)

Az *Erdei manó* és az *Árnymanó* a tartalékban van passzívan, a *Manókirálynő* az Őrposztban áll. A paklid elfogyott, a többi lapod a Semmiben van.

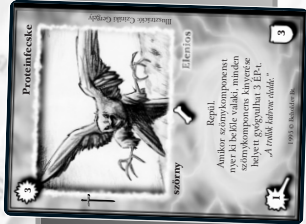
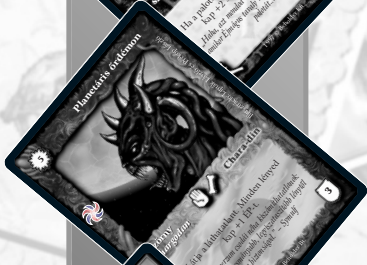
## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Kornobogár (E)
- Planetáris ördémon (C)
- Palotaőr (T)
- Proteinfecske (E)
- Áldozat a holnapért (R)
- Sötét erők idézése (L)

Nincs lap a kezében. A *Proteinfecske* az Őrposztjában van, a többi lény passzívan a tartalékban. A bűbájai aktívak.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 11 ÉP, 6 VP, 0 SZK

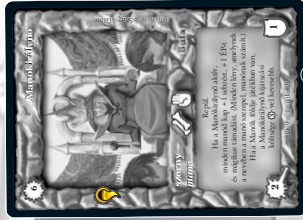


**Ellenfeled  
kijátszott  
lapjai**

**Ellenfeled  
őrzőszja**

# A TE ÁLLÁSOD: 4 ÉP, 17 VP, 0 SZK

## Őrposztod



## Kijátszott lapjaid



## Gyűjtőd



## Kézeltben lévő lap



# HATALOM LIGÁJA

Lezártuk a Liga első két hónapja szakaszát. 1999. július 1. és augusztus 31. között egyszínű paklikkal játszottak a játékosok. Mint az eredményekből is látható, ismét a gyöngyösi játékosok vezetik a mezőnyt. Sikerük valószínűleg a másokhoz képest lejátszott sok meccsnek köszönhető. A másik oldalon látható eredmény listába csak azon Liga tagok kerültek be, akik 1999-ben legalább egy meccset játszottak.

Mint azt a májusi Krónikában már olvashatták, az új félév kezdetétől, július 1-től bevezettünk pár újítást, annak reményében, hogy ezáltal jobb, érdekesebb lesz a Liga. Az első, és legfontosabb újítás, hogy július 1-től aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság ismét 150 Ft lesz. Belépni az alább közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.

Újítunk a játékszabályok tekintetében is. A változókönyv játékörnyezet érdekében kéthavonta, azaz minden páratlan hónap elsejétől változnak a Liga-meccsek szabályai (hagyományos paklik, tiltott mágia, egyszínű paklik stb.). Szeptember 1-től október 30-ig ismét a hagyományos verseny keretei között játszhatnak a Liga-tagok. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, A falak ereje, Teológia, Pszi szakértelem, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. November 1-től december 31-ig pedig Hatalom kor-

látozása lesz. Vagyis csak gyakori és nem gyakori lapokból álló paklikkal lehet játszani. Nem használhatóak a Csillagképek, az Inváziók és az Alanori Krónika lapjai sem.

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan húsznak. Minden meccs három játszából áll. Az első játszma után megnézhető az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes.

További újítás lesz, hogy négyhavonta közlünk olyan ranglistákat, amik helyszínek szerinti bontásban készülnek, és félévente jutalmazzuk a helyszínek bajnokait. Tehát eszentül pl. egy ceglédi játékos nem csak azt tudja meg, hogy országos szinten hányadik, hanem azt is, hogy a ceglédiek közül hányadik a Ligában. Ráadásul még egy városok/helyszínek közötti vetélkedés is kialakulhat, amiben kiderülhet, hogy melyik városban van több/jobb kártyás. Minden játékos automatikusan annak a Liga-helyszínek a tagja, ahol benevez a Ligába. Budapesti játékosok nem nevezhetnek vidéken, csak Budapesten.

Reméljük, hogy mindez ismét játékra ösztönzi a Liga-tagokat! Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékbolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázsosoron
7. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Órákulom)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egeri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceszobája



1.	1928	Mező István	Gyöngyös	55.	1499	Szabó Dániel	Gyöngyös
2.	1828	Abbas Krisztián	Budapest	56.	1498	Kecskeméti Emil	Cegléd
3.	1826	Szinay Péter	Budapest	57.	1482	Fodor Péter	Gyöngyös
4.	1819	Tornay Tamás	Gyöngyös	58.	1475	Szabad Gábor	Gyöngyös
5.	1746	Szabó Krisztián	Gyöngyös	59.	1469	Varga Tamás	Budapest
6.	1740	Galiba Péter	Szeged	60.	1468	Klotz Attila	Szeged
7.	1693	Mátyus Balázs	Pásztó	61.	1461	Galambos Attila	Budapest
8.	1672	Jámbor András	Budapest	62.	1460	Törjék Ferenc	Budapest
9.	1664	Fenyvesi Krisztián	Pécs	63.	1456	Dönczi Krisztián	Szeged
10.	1647	Mester Zsolt	Cegléd	64.	1454	Halas Szilárd	Szederkény
11.	1624	Cegléd 734	Cegléd	65.	1449	Szabó Richárd	Gyöngyös
12.	1620	Ordas Lajos	Nagykőrös	66.	1446	Sallai László	Cegléd
13.	1616	Cegléd 735	Cegléd	67.	1441	Anka Márton	Cegléd
14.	1616	Pavlovics György	Csabacsúd	68.	1440	Pusztay László Kornél	Szeged
15.	1613	Darankó József	Pásztó	69.	1439	Kovács Domonkos	Eszék
16.	1610	L. Nagy P. Nesztor	Budapest	70.	1432	Torzsa Sándor	Budapest
17.	1609	Csik János	Budapest	71.	1428	Kolonich Zoltán	Szeged
18.	1609	Cegléd 733	Cegléd	72.	1416	Molnár Pál	Cegléd
19.	1609	Nagy Gábor	Szeged	73.	1408	Alapi Miklós	Pásztó
20.	1608	László Gergely	Eger	74.	1403	Halász Ákos	Budapest
21.	1607	Farkas Elvira	Hort	75.	1402	Szabó Balázs	Gyöngyös
22.	1607	Fekete Tibor	Cegléd	76.	1394	Hegedűs Brúnó	Szeged
23.	1600	Fűrész Zoltán	Budapest	77.	1374	Balla Tamás	Gyöngyös
24.	1600	Szalay Imre	Budapest	78.	1368	Korknay Péter	Cegléd
25.	1595	Stadler Péter	Budapest	79.	1360	Jancsár János	Nagykőrös
26.	1585	Cegléd 736	Cegléd	80.	1356	Nagy Gábor	Cegléd
27.	1585	Cegléd 732	Cegléd	81.	1351	Bodrogi Gábor	Szeged
28.	1583	Molnár Pál	Cegléd	82.	1331	Miksi Ádám	Adács
29.	1573	Cegléd 725	Cegléd	83.	1331	Dugnovics Gergő	Gyöngyös
30.	1571	Kórosi Dávid	Pécs	84.	1331	Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász
31.	1569	Bankó Gábor	Budapest	85.	1330	Magyar József	Cegléd
32.	1569	Basics Ákos	Szeged	86.	1327	Nagy Dániel	Budapest
33.	1569	Koltai Gábor	Budapest	87.	1323	Misi Tamás	Gyöngyös
34.	1569	Makács Gábor	Budapest	88.	1323	Tóth Dávid	Szeged
35.	1569	Garam Péter	Budapest	89.	1317	Kormos Dániel	Pásztó
36.	1569	Bekő Ferenc	Budapest	90.	1317	Fehér Zsolt	Cegléd
37.	1560	Cegléd 730	Cegléd	91.	1316	Pankó Csaba	Gyöngyös
38.	1558	Polacsek Zsolt	Göd	92.	1316	Csekő László	Gyöngyös
39.	1556	Kovács Olivér	Budapest	93.	1316	Munkácsi Máté	Gyöngyös
40.	1540	Süveg László	Szeged	94.	1316	Ternyik Balázs	Gyöngyös
41.	1538	Balássy László	Budapest	95.	1315	ifj. Mester Zsolt	Cegléd
42.	1538	Zsohár Péter	Budapest	96.	1300	Cegléd 731	Cegléd
43.	1537	Lukács Gábor	Budapest	97.	1300	Kotogán László	Szeged
44.	1534	Jánvári András	Budapest	98.	1300	Takács Milán	Szeged
45.	1527	Bene Lajos	Budapest	99.	1300	Kiss Károly	Budapest
46.	1525	Taskó Tamás	Budapest	100.	1300	Misi Ádám	Gyöngyös
47.	1524	Horváth Tamás	Budapest	101.	1300	Spisák Zoltán	Pásztó
48.	1523	Mátyus Gergely	Pásztó	102.	1300	Bánszky Miklós	Gyöngyös
49.	1519	Fábián Péter	Budapest	103.	1300	Halmi Zoltán	Cegléd
50.	1518	Bodrogi Máté	Pásztó	104.	1300	Mayer Szilveszter	Cegléd
51.	1517	Szabó István	Pásztó	105.	1300	Takács Attila	Ecséd
52.	1512	Antal Tamás	Hasznos	106.	1300	Horváth Zoltán	Pásztó
53.	1508	Szabó Péter	Gyöngyös	107.	1300	Rehák Győző	Cegléd
54.	1507	Gál Erzsébet	Mezőkövesd	108.	1300	Alapi László	Pásztó



## AGYALAPI ALADÁR KALANDJAI

Nyugodt pihenésedet a következő esemény zavarta meg:

**\*\* 2. NAP \*\*** Látogatót kapsz, aki **Lord Armageddon**, egy szúrós pillantású, markáns testalkatú, szakállas férfi. A Halhatatlanok klánjának a rend híve rangú tagja. Tárgyai: az élet malachit karkötője, azin fülkarika, a küzdelem sárgaréz nyaklánc, két gomb, Rogan karkötője, a Téli aranylánc, a tökéletesség fekete csizmája, a mérég utazóköpenye, a sebezhetlenség márványgyűrűje, a kalmár nyaklánc, a kígyó amulettje, a jég vas lemezpáncélja, a sün gorbekardja. Kedvesen köszönt, és megkérdi, van-e kedved beszélgetni. Bólintasz.

Leülteted a legényelmesebb helyre **Lord Armageddon**, majd magad is lehuppansz. A tartalékaidból és vendéged ajándékából takaros kis vacsorát dobtok össze. A vacsora után a mágiáról beszélgetek, hogyan, mint érdemes használni, és megéri-e a ráldozott energiát. Aztán persze a kalandjaitokról is szó esik. Végül **Lord Armageddon** feláll, megköszöni a finom vacsorát, és búcsút int. (+5% jóllakottság) Megjegyzel valamit a **Lord Armageddon** által meséltékből, megtudod, mi az a lidércláng. [Id. enc.]

**\*\* 2. NAP \*\*** Nem átal haborogni **Csupacsáp Csillag**, egy csillámú bőrű, kígyózó hajú illatfelhővel burkolt nő. A Tudósok klánjának tanárségéd-helyettes rangú tagja. A következőket látod nála: az elektromosság amulettje, szívívány karkötő, a mérég márványgyűrűje, bíbor láncing, a mérég utazóköpenye, a káosz hercegi csizmája, nagyobb pókcsatos óv, az elektromosság szárnyas sisákja, gyalogos lándzsa, a kalmár nyaklánc. Már amikor belép, akkor látod arcán, hogy egy kis átökszórásához van kedve.

Első mondata: "Olyan buta vagy, mint egy csiga." Nem késel a válasszal: "Hogy a ménkü csapna beléid!" Jól odamondtál neki! **Csupacsáp Csillag** csak hápog. Micsoda fényes győzelmet arattál! **Csupacsáp Csillag** dühös pillantást vet rád. (+6% lélekenergia.)

**\*\* 2. NAP \*\*** Bejön a barlangodba **Merész Csolnád**, egy kapafogú, harcias külsejű, démoni nő. A Katonák klánjának fegyverhordozó rangú tagja. Viselt tárgyai: a gölem csepp fülbevalója, átlátszó kontos, szerencsekő, Rogan karkötője, a szellemek csontamulettje, szívívány karkötő, a sas könnyű íja, a kalmár nyaklánc, bíbor láncing, khaldeon óv, két gomb, fekete csizma, a tárgyalás gyűrűje, a védekezés díszes fejpántja. Már amikor belép, akkor látod arcán, hogy egy kis átökszórásához van kedve.

Köszönés helyett ezt mondja: "Te aszott torzsúlott!" A fenébe, hirtelenjében nem tudsz visszavágni! Szomorú nyögéssel beismered, hogy vereséget szenvedtél. Bánatosan nézed az ellenfeledbe áramló lélekenergiát.

**\*\* 3. NAP \*\*** Atoi! Pihenésed közben valaki észrevétlenül belopódzott a barlangodba, és ellopott tőled 1 ekinda haját.

Megtudod, hogy a Hegy leghíresebb galeltje **Smack**, egy daliás termékű, befont, fekete hajú férfi. (hírneve 1660.)

Szomszédaidtól helyi híreket hallasz:

**\*szept. 13.\*** Maa'l'serahh teljesítette a küldetést, amit az akadémián kapott. **\*szept. 13.\*** Bambéro győzelmet aratott **Smack** felett. **\*szept. 14.\*** **Lord Armageddon** rajtakapták, ahogy lopni próbált. **\*szept. 14.\*** **Lord Armageddon** csapatán legyőzte **Merész Csolnád**. **\*szept. 14.\*** **Lord Armageddon** lopni próbált, de felsült vele. **\*szept. 15.\*** **Lord Armageddon** egy tolvaj! Szerencsére lebukott. **\*szept. 15.\*** **Csupacsáp Csillag** és barátai végrehajtották az 1. többszemélyes kalandot. **\*szept. 15.\*** Legendás **Buntokap** teljesítette a küldetést, amit a magustoronyban kapott. **\*szept. 15.\*** **Inkhr'a'saff** teljesítette a küldetést, amit a boltban kapott.

Táborozásod alatt messi hírek jutottak el hozzád:

**\*szept. 10.\*** teszt1 legyőzte harcban egy monozoid. **\*szept. 10.\*** Dal Slayato győzelmet aratott **Móricka** felett. **\*szept. 10.\*** **Smack** és **Csupacsáp Csillag** megküzdöttek egymással, és **Smack** győzött. **\*szept. 10.\*** **Smack** és **Lord Armageddon** megküzdöttek egymással, és **Smack** győzött. **\*szept. 13.\*** Dal Slayato győzelmet aratott **Móricka** felett. **\*szept. 14.\*** **Merész Csolnád** rangja a Katonák Klánjában "fegyverhordozó" lett. **\*szept. 15.\*** Dal Slayato és **Móricka** megküzdöttek egymással, és Dal Slayato győzött.

[0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

### ht 4 29 22 13 0 114 harci program törlése

1 harci program sor törlőve. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

### hp 4 29 22 14 0 115 harci program

A következő sor került a harci programodba: életszívás t.var. ha egy ellenfél ép-je 14 alatt van. Prioritás: 115. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

### h 210 22 210. tárgy használat

Einyeled a varázskövet. A halás azonnal érezhető! A gyakorlásnak köszönhetően villámcsapás varázslatod ereje 13. szintre nőtt. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

### mak 1 1. makró definiálása/hívása pv 4 3 5 8 portyázás viselkedés

Portyázás során először is átökszórás javasolsz. Ha ez nem megy, szakértelem próbára hívod ki a másik galeltit. Ha vendéglátódnak ehhez nincs kedve, megkérdezed a galeltit, hogy van-e kedve beszélgetni egyet. Ha te más portyáznál, harcolni semmiképp sem szeretnél! [0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

### p portyázás

Portyázásra szótlyan kedved. Meglátogatod galeltitársaidat. Kirándulásod során számos barlangot látnál, kérdés, hogy van-e köztük alkalmas. Nem habozol sokat, választasz egy barlangot. A zászlócska egyértelmű: átökszórással fogjátok magatokat mulattatni.

Vendéglátó **Csupacsáp Csillag**, egy csillámú bőrű, kígyózó hajú illatfelhővel burkolt nő. A Tudósok klánjának tanárségéd-helyettes rangú tagja. A következőket látod nála: az elektromosság amulettje, szívívány karkötő, a mérég márványgyűrűje, bíbor láncing, a mérég utazóköpenye, a káosz hercegi csizmája, nagyobb pókcsatos óv, az elektromosság szárnyas sisákja, gyalogos lándzsa, a kalmár nyaklánc. Első mondatod: "Te gusztyustalan csúszómászó!" Nem késik a válasszal: "Sötét vagy, mint az éjszaka!" Vörösödik a fejed, de nem bírsz hamarjában épkezláb választ kitalálni. Megadóan sóhajtasz: vesztettél. A győztes jutalma lélekenergia.

[0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

### gy 60 0 30 50 felt. gyógyítás 60%-ra

Gyógyítani fogsz, ha életpontod a méreted 60 százaléka alá zuhan. (De csak akkor, ha legalább 30 TVP-d marad a gyógyítás után.) Elsősorban a 50. varázslatot/tárgyat fogod használni. Végső esetben persze marad a hagyományos gyógyítás. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]



**le 602 elrakod a 602. tárgyát**

Leveszed a lovagi lemezpáncélt. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

**kf 602 bekészíted a 602. tárgyat**

Felveszed/bekészíted a lovagi lemezpáncélt. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 316.]

**be 5 meglátogatod az 5. épületet**

Felkerekedsz, és elmész a szint távoli végében épített aréna. A porond hátsó végében egy pár küzd, de egyébként az aréna üres. Megkeresed az arénamestert. A kölcsönös üdvözlés és a belépő, 20 arany kifizetése után elmondod az arénamesternek, hogy a soron következő torzszülöttekkel szeretnél harcolni. Rövid idő alatt előkészítik számodra a porondot. Közben megtudatod, hogy az aréna legjobbja Smack, ameddig ő eljutott egy voharai szellem (#121). Sípsoz jelzi az összecsapás kezdetét. Ellenfeled egy lidérccláng (#85).

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Rúnákat rajzolsz a levegőbe, mire létrejön egy életszívás. A lidérccláng 14 sebzést kap. Gyógyulsz 1 életpontot. (-5 vp.) A lidérccláng halálhőrgés közepette a földre zuhan.

[A csatában összesen 14 sebzést okoztál, és 0 sebzést kaptál.] Ezt a csatát te nyerted! Apró villámok csapdosnak, miközben magadba szívod a lélekenegriát (+38%). Elegendő lélekenegriát gyűjtöttél össze ahhoz, hogy kapj egy képességpontot. Az arénamester gratulál győzelmedhez, és átadja a nyeresiméyedet, 160 aranyat. [10 TVP-t használtál fel, maradt még 306.]

**be 5 meglátogatod az 5. épületet**

Elmész az aréna. Ez egy hatalmas barlang, közepén üres térséggel, oldalt sziklapadokkal. Jelenleg üres. Odamész az arénamester kabinjához. A vén galetki feléd fordul. A kölcsönös üdvözlés és a belépő, 20 arany kifizetése után elmondod az arénamesternek, hogy a soron következő torzszülöttekkel szeretnél harcolni. Rövid idő alatt előkészítik számodra a porondot. Közben elmondják, hogy a jelenlegi bajnok Smack, amit ő legyőzött: egy voharai szellem (#121). És már kezdődik az összecsapás. Ellenfeleid 3 harci törpe (#36).

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Összegyűjtve a benned rejlő mágius energiákat, elvarázsolysz egy tűzfalat. (-8 vp.) A 3. harci törpe odajön hozzád. A 3. harci törpe 51 sebzést kap a tűzfaltól. A 2. harci törpe máris előtted terem! A 2. harci törpe 51 sebzést kap a tűzfaltól. Az 1. harci törpe odajön hozzád. Az 1. harci törpe 51 ép-t sebződik a tűzfaltól. Az 1. harci törpe halálos sebet kapva a földre zuhan. A 2. harci törpe holtan terül el. A 3. harci törpe kileheli lelkét.

[A csatában összesen 153 sebzést okoztál, és 0 sebzést kaptál.] Győzelmet arattál! Magadba szívod a megérdemelt jutalmat, a lélekenegriát (+83%). Elegendő lélekenegriát gyűjtöttél össze ahhoz, hogy kapj egy képességpontot. Elrakod a zsákmányt, ami egy óskó, 3 törpe pikkelyvért, 3 harci fejsze és 37 arany. Az arénamester gratulál győzelmedhez, és átadja a nyeresiméyedet, 170 aranyat. [10 TVP-t használtál fel, maradt még 296.]

**be 5 meglátogatod az 5. épületet**

Felkerekedsz, és elmész a szint távoli végében épített aréna. A porond hátsó végében egy pár küzd, de egyébként az aréna üres. Megkeresed az arénamestert. Üdvözlöd, és elmondod neki, hogy a soron következő torzszülötellel szeretnél megküzdeni. Megnézi a jegyzeteiben, hol is tartottál, és biccent. Kifizeted a beugrót, 20 aranyat, és az arénamester előkészíti a terepet. Ezalatt megtudatod, hogy a jelenlegi bajnok Smack, az általa legyőzött akadály egy voharai szellem (#121). És már kezdődik is a csata! Ellenfeleid 2 sötét elf harcos (#83).

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* A 2. sötét elf harcos varázshatalma segítségével elmond egy csendvarázst. Sikerült elkerülnöd a varázslat hatását. Heves kézműdolatok közepette az 1. sötét elf harcos elmormol egy csendvarázst. Sirí csend telepedik rád. Az 1. sötét elf harcos irányába mozogsz. Az 1. sötét elf harcos próbálod megsebezni. Tekergette suhintasz jobb csáppoddal. (12 ép-t sebzéttél). Bűzöd nehezen elviselhető számra (2 sebzés).

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* A 2. sötét elf harcos téged támad. Egy neveléses ében tündekarddal próbál lecsapni rád. (9 ép-t sebződöttél). Az 1. sötét elf harcos rád támad. Egy neveléses ében tündekarddal próbál lecsapni rád. (6 ép-t sebződöttél). Támadod az 1. sötét elf harcost. Tekergette suhintasz jobb csáppoddal. Nem találtál. Bűzöd kellemtelen számra (3 sebzés). Regenerálsz (+3 ép)

\*\*\* 3. KÖR \*\*\* A 2. sötét elf harcos ráveti magát. Egy neveléses ében tündekarddal próbál lecsapni rád. (8 ép-t sebződöttél). Az 1. sötét elf harcos rád támad. Fegyverével, egy ében tündekarddal keresi a gyenge pontodat. Ez mellément. Megtámadod az 1. sötét elf harcost. Körbe-körbe forgatva ütsz jobb csáppoddal. (17 ép-t sebzéttél). Bűzöd zavarja (2 sebzés). Regenerálsz (+3 ép)

\*\*\* 4. KÖR \*\*\* Az 1. sötét elf harcos ráveti magát. Ében tündekardot forgatva támad. (11 ép-t sebződöttél). A 2. sötét elf harcos téged támad. Ében tündekardot forgatva támad. El sem talált, haha. Támadod az 1. sötét elf harcost. Lesújtasz jobb csáppoddal. Félrehajol. Nehezen bírja a szagodat (3 sebzés). Regenerálsz (+3 ép)

[A csatában összesen 39 sebzést okoztál, és 34 sebzést kaptál.] Huh, nem bírtok egymással! Az eredmény döntetlen. Úgy látszik, még nem vagy elég tapasztalt ehhez az ellenfélhez. Csak akkor gyere vissza, ha fejlődött valamicskét! [10 TVP-t használtál fel, maradt még 286.]

**kno 9 12 9. képességre 12 képességpont**

A méretd nem lehet nagyobb, mint a barlangod. Elköltsz 4 képességpontot a méretd növelésére (+2 méretd). [0 TVP-t használtál fel, maradt még 286.]

**k 1 19 kaland elvállalása**

**(1. kaland):** A megadott időpontban elindulsz az elszegényedett galetki barlangja felé. Lassan a szint legrosszabb híró negyedéhez érkezel. Hát az biztos, hogy nem most szegényedett el a pasi. Nem is igazán érted, miért agódi a szóbeszéd miatt. De mindegy, ez nem a Te dolgod. Belépsz a barlangba. Egy rendkívül rosszarú, ellenszenves és teljesen legynyűv galetki fogad. El sem tudod képzelni, hogy túrik meg ezen a szinten.

- Szóval téged küldött a boltos. Itt az ékszer, nézd meg.

Alaposan megvizsgálod a nyakláncot.

[Ékszerészet próba 6-os küszöbre: sikeres] A lánc arany, az nem kétséges, a kő is szépen csiszolt rubin benne. Egy kicsit méregeted a súlyát, és úgy döntesz, hogy kb 550-600 aranyra lenne érdemes lealkudni az árát. Nekilátsz az alkudozásnak.

- Nos rendben, 250 aranyat adnék érte.

A kis galetki szemében rögtön megjelenik az élet:

- Azonnal el is fogadnám, ha nem lennék tisztában azzal, hogy legalább 1200 aranyat ér.

[Kereskedelem próba 7-es küszöbre: sikeres] A hosszas alkudozás során szemenként ócsárdod az ötös kontármunkáját, míg a kis galetki ugyanigy dicséri. Végül Te bírod tovább szusszal (vagy nagyon kell neki a pénz), és a másik felsőhaj.

- Rendben legyen 565 arany, de azonnal kérem a pénzt.

[Tárgyhasználat: 565 arany] A fickó szépen kupacokba rakva megszámozza a pénzt, majd átnyújtja a láncot.

A forduló kinézete még nem végleges, többek között a fejlec is csinosodni fog.

- Jó alku volt, csak túl olcsón adtam a végén. Na mindegy, majd legközelebb.

Vidáman ballagsz a boltos felé előre örülsz a nyereségnek, amire alig egy óra munkával sikerült szert tenned. A boltos megvizsgálja a láncot és megszólal:

- Az a zsvány tolvaj át akar verni, hiszen ez hamis. Remélem nem adtál 10 aranyról többet érte, mert én ennél többet ezért nem fizetek.

A szívbaj jön rád és először arra gondolsz, hogy azonnal leoldó a boltost. Aztán győz a jobbik eszed, és ráveszed a boltost, hogy még egyszer vizsgálja meg a láncot. Egy idő múlva morgogva elismeri, hogy tényleg arany, de "iszonyú panceres volt az ótvos". Végül átnyújt egy zacskóban 620 aranyat. Ennél többet nincs esélyed kiszéni belőle. Legközelebb óvatossá léssel a boltossal - határozod el, miközben hazafelé tartasz. (+2 képességpont.) (+1 hősieség pont.)

**(19. kaland:)** Kódorogsz egy kicsit a városban, szóba elegedsz jó pár galetkivel. Nem találál senkit, aki látot volna óriásdenevért, de mindenki ismert valakit, aki már ölt is ilyen lényt. Az ellentmondó információkból azért kihamozod, merre kéne próbálkozni. Beveled magad a csatornába. Vagy egy órat menetelesz, amire a megfelelő helyre érkezel. Eppen alaposan körülnézel egy nagyobb csarnokban, amikor furcsa zajt hallasz a fejed fölül. Úgy látszik, megzavartál valakit. Ellenfeleid 6 vérszívó denéver (#131). [Id. enc.]

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Előhívsz egy tűzfal varázslatot. (-8 vp.) A 3. vérszívó denéver odajön hozzád. A 3. vérszívó denéver 48 sebzést kap a tűzfaltól. A 2. vérszívó denéver feléd mozog. A 2. vérszívó denéver sebződik 48 ép-t a tűzfaltól. Az 5. vérszívó denéver feléd mozog. Az 5. vérszívó denéver sebződik 48 ép-t a tűzfaltól. Az 1. vérszívó denéver feléd mozog. Az 1. vérszívó denéver sebződik 48 ép-t a tűzfaltól. A 4. vérszívó denéver feléd rohan. A 4. vérszívó denéver sebződik 48 ép-t a tűzfaltól. A 6. vérszívó denéver közelebb jön, hogy támadhasson. A 6. vérszívó denéver sebződik 48 ép-t a tűzfaltól. Az 1. vérszívó denéver halálhorgés közepette a földre zuhan. A 2. vérszívó denéver halálhorgés közepette a földre zuhan. A 3. vérszívó denéver halálos sebet kapva a földre zuhan. A 4. vérszívó denéver halálos sebet kapva a földre zuhan. Az 5. vérszívó denéver halálos sebet kapva a földre zuhan. A 6. vérszívó denéver holtan terül el. Regenerálsz (+3 ép)

[A csatában összesen 288 sebzést okoztál, és 0 sebzést kaptál.] Győztél! Nagy szikrázás közepette beléd áramlik némi lélekenergia (+130%). Elegendő lélekenergiát gyűjtöttél össze ahhoz, hogy kapj egy képességpontot. Elrakod a zsákmányt, ami 24 arany. Még szerencse, hogy nem kétszer ennyien voltak. Akkor, most lehet, hogy Te fekdűnéd a földön. Megvizsgálod a talajt. Rengeteg denéverürületet találsz, de még Te is megismered, hogy ez nem az albinó óriásdenevér terméke. Az egyik falon egy hatalmas ajtót pillantasz meg. Igen kemény anyagból készült, betörni körülményes lenne, de nincs is rá szükség. Előkapod a zárnýtó felszerelésedet.

[Zárnyitás próba 8-as kuszóba: 3 hősieség pont árán sikeres] Ahogy a nagy könyvbem meg van írva! Gyorsban nyitod ki a zárat az álkulccsal, mint az ajtó tulajaja az eredetivel. Belököl az ajtót. Olyan nehéz, mint Mohadem, a legkövérebb galetki, aki éledeben láttál. Azért nagy nehezen sikerül. Belépsz a terembe. Ösztönösen felnézel, és már látod is a feléd zuhanó arnyakat. Ellenfeleid 3 vérszívó denéver (#131) és egy óriás denéver (#132). [Id. enc.]

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Rúnákat rajzolsz a levegőbe, mire létrejön egy tűzfal. (-8 vp.) A 2. vérszívó denéver közelebb jön, hogy támadhasson. A 2. vérszívó denéver 48 sebzést kap a tűzfaltól. Az 1. vérszívó denéver odajön hozzád. Az 1. vérszívó denéver sebződik 48 ép-t a tűzfaltól. A 3. vérszívó denéver közelebb jön, hogy támadhasson. A 3. vérszívó denéver sebződik 48 ép-t a tűzfaltól. Az óriás denéver feléd mozog. Az óriás denéver 47 sebzést kap a tűzfaltól. Az 1. vérszívó denéver halálhorgés közepette a földre zuhan. A 2. vérszívó denéver halálos sebet kapva a földre zuhan. A 3. vérszívó denéver holtan terül el. Az óriás denéver rád támad. Pofáját nagyra távra harap. (12 ép-t sebződöttél). Vámpírízál. Regenerálsz (+3 ép) Az óriás denéver regenerálódik.

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* Az óriás denéver téged támad. Fogait próbálja belédmelyeszteni. (13 ép-t sebződöttél). Vámpírízál. Megtámadod az óriás denévert. Ostorként csattantasz jobb csáppoddal. (8 ép-t sebzéltél). Regenerálsz (+3 ép) Az óriás denéver regenerálódik.

\*\*\* 3. KÖR \*\*\* Mágikus erőd felhasználásával előidézel egy életszívszt. Az óriás denéver 14 ép-t sebződik. 14 ép-t gyógyított rajtad. (-5 vp.) Az óriás denéver halálhorgés közepette a földre zuhan. Regenerálsz (+3 ép)

[A csatában összesen 213 sebzést okoztál, és 25 sebzést kaptál.] Ezt a csatát te nyerted! Magadba szívod a megérdemelt jutalmat, a lélekenergiát (+103%). Elegendő lélekenergiát gyűjtöttél össze ahhoz, hogy kapj egy képességpontot. Magadhoz veszed a zsákmányt, ami 35 arany. Arról lökdösöd a dögöket, és korbenézel a teremben. A túlsó falon egy hatalmas ketrecet pillantasz meg. Olálál! Egy albinó óriás denéver! Amikor jobban megvizsgálod, rájössz, hogy legalább 100 éve döglött. A ketrec alján megkövesedett ürületek találás. Valahogy ki kéne robbantani egy darabot. Eszedbe jut, hogy manafókuszálással milyen szépen ki lehetne metszeni egy darabot belőle! Előlsz egy manafókuszálás varázslatot. Tüvékony sugárrá fókuszálod az energiát és megcélzod vele a ketrec alját. Pár perc alatt egész szép mennyiségű ürületek sikerült lefaragnod. Összegyűjtöd és elviszed a varázslóhoz. A mester boldogan veszi át: - Nem gondoltam volna, hogy tényleg tudsz szerzeni. Tessék jutalmul fogadd el ezt! - és ezzel átnyújt egy varázskövet. (+2 képességpont.) (+2 hősieség pont.) [65 TVP-t használtál fel, maradt még 221.]

### be 3 meglátogatod a 3. épületet

Rettegés óvakodsz el a mágusok nagyhatalmú tornyába. Az irdatlan épület tövében álldogálsz, amíg egy szürke köpenyes figura nem kísér beljebb. Megkapod a szinten megtanulható új varázslatok listáját. Ezeket felül persze minden, korábbi szinten is ismert varázslat tanulható (ha volt ilyen). Zárójelben a varázslat sorszáma, a szükséges Intelligencia szint, és az arany ár látható: méregfelhő (#34, IQ15, 250ap) mágiatorés (#35, IQ16, 250ap) parancs (#38, IQ13, 120ap) tudatrombolás (#46, IQ15, 210ap) szellemkalapács (#140, IQ16, 200ap) elektromos fal (#143, IQ12, 180ap) méregsemmesítés (#148, IQ13, 320ap) tárgyvedelem (#150, IQ9, 200ap) esszenciaalapács (#160, IQ16, 300ap) sebezhetetlenség (#161, IQ14, 300ap) mágikus csapda (#162, IQ12, 250ap) pengefal (#166, IQ12, 180ap) Egy hajlott hátú, teljesen ősz galetki lép hozzád. Körülötte enyhén vibrál a levegő. Nem tudod eldönteni, hogy a befőle sugárról mágikus hatalmat érzek-e, vagy egyszerűen csak egy varázslat hatását látod.

- Üdvözöllek Agyalapi Aladár! Itt a varázslótoronyban is hallottunk arról, hogy a szintekre költöztél. Mindig egy orrommal fogadjuk a tehetséges galetkéket. Mit szólnál hozzá, ha kipróbálnánk, tényleg olyan sokat tudsz-e, mint ami a pletykákban hallani lehet. É! itt a szinten egy öreg galetki - Magyar a neve -, aki állítólag egy ősrégi varázskönyvet birtokol. Sajnos valamért gyűlöl minket, így még beszélni sem tudunk vele. Szerzed meg nekünk a könyvet, de ne alkalmazz erőszakot. **(16. kaland, összesen 20 TVP-t igényel.)** [5 TVP-t használtál fel, maradt még 216.]

### be 20 49 meglátogatod a 20. épületet

Ellátogatsz a remetéhez, aki kíváncsian várja a megfélemlésedet.

- A válasz 49! - közdöl a remetével, majd várod az eredményt. A remete szomorúan ingatja a fejét, majd annyit mondj:

- Gondolkoj tovább, ez a válasz nem jól - Mérgesen távozol. [5 TVP-t használtál fel, maradt még 211.]

### m 6 3 8111 322 2121 2121 mozgás az Ősök Csarnokában

(M 6,3) Ellátogatsz az Ősök Csarnokába.

(M 8 111) A legközelebbi feladat megoldásánál 111 lesz a válaszod.

(M 6,4) Rövid vizsgálódás után déd felé indulsz. Egy szellem materializálódik előtted. Egy őst! Micsoda megrázteltetés! Síri hangon közli a feladványt, amelynek megoldása nélkül nem mehetsz tovább:

Zuevhar professzor népkun egyik legnagyobb tudósa volt. Rengeteg kísérletet végzett. Egy ízben elemi rin tenyésztésével foglalkozott, laboratóriumi körülmények között. Azt vizsgálta, bizonyos tápanyagok és egyéb hatások hogyan befolyásolják, növelik ill. csökkentik a szaporulatot. Megfigyelte, hogy ha X

lény napi fejadagnét 7 sziklát kapott, és az állatokat napi 6 órán keresztül világították meg Y milganddal, a szaporulat 96 volt. Hasonlóan X állat és Y milgand esetén 9-es fejadagnál, 2 óras megvilágítás eredményeképp a szaporulat 72 volt. Amikor pedig ezt az X állatot 3-as fejadagnál 1 óráig világították a milgandokkal, 27 volt a szaporulat. Talán ezek után már te is rájöttél, amikor Zuveghar 5-os fejadagnál adott X állatnak, és 9 óráig világította őket meg, mi lett az eredmény. [Ha negatív számot kapsz, akkor hagyd el a negatív előjelet, és így írd a számot a 8-as után.] Kis tropengrés után közlöd az általad jónak tűnő választ. [111] - Még sokra viszed, barátom! - fogadja el a választ az alak. (+20% lélekenergia.)

(M 7.4) A következő terem keletre van, így arra mégis. Egy lapos sziklán hatalmas trón emelkedik, vasszerkezetébe csillógó féldrágakövekkel. Félve lépsz közelebb. Elhanyagolod a trónon. Magja bizseréig végig rajz. (kaptál 20 TVP-t.)

(M 8.4) A négy égtáj közül keletet választod. Hatodik érzéked jelzi a veszélyt, és a következő pillanatban meglátod az oszlopok közt mozgó árnyakat. Ellenfeleid egy sötét xirnox (#78) és egy méregféreg (#79).

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Váráshatalmad segítségével elmondasz egy tűzfalat. (-8 vp.) A méregféreg közelebb jön, hogy támadhasson. A méregféreg 45 sebzést kap a tűzfaltól. A sötét xirnox máris előtérbe teremt! A sötét xirnox 47 ép-t sebződik a tűzfaltól. A sötét xirnox holtan kerül el. A méregféreg halálos sebet kapva a földre zuhan. Regenerálsz (+3 ép)

[A csatában összesen 92 sebzést okoztál, és 0 sebzést kaptál.] Ismét látványosan győzedelmeskedtél. Nagy szikrázás közepette beléd áramlik némi lélekenergia (+64%). Elegendő lélekenegit gyűjtöttél össze ahhoz, hogy kapj egy képességpontot. Összegyűjtöd a "kincset": 22 arany.

(M 9.4) Hamarosan ráébredsz, hogy erre nincs út.

(M 8.3) Északi irányba folytatod utadat. Kellemetlen bűz üti meg az orrodát, amikor belépsz a következő terembe. Torzszülött tanyá! Ellenfeleid egy zombi mester (#80) és egy zombi (#29).

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Elmondasz egy tűzfal varázslatot. (-8 vp.) A zombi mester feléd rohan. A zombi mester 41 ép-t sebződik a tűzfaltól. A zombi feléd rohan. A zombi 51 ép-t sebződik a tűzfaltól. A zombi halálhőrgés közepette a földre zuhan. A zombi mester rádveti magát. Rád vág jobb karmával. Mellétráftál a balfácán. Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* A zombi mester a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy animáció! A zombi csatlakozik a zombi mester oldalához. (agyatlan zombiként). A zombi téged támad. Gyorsan feléd lendít jobb karmával. Mellétráftál a balfácán. Támadod a zombi mestert. Tekergetve suhintasz jobb csapoddal. (5 ép-t sebzéted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.

\*\*\* 3. KÖR \*\*\* A zombi rád támad. Feléd üt jobb karmával. Elhibázta. A zombi mester rád támad. Feléd suhint jobb karmával. (10 ép-t sebzéted). A zombi mestert próbáld megsebezni. Meglóbálva zúzol jobb csapoddal. (4 ép-t sebzéted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.

\*\*\* 4. KÖR \*\*\* A zombi téged támad. Előre szúr jobb karmával. (4 ép-t sebzéted). A zombi mestert próbáld megsebezni. Tekergetve suhintasz jobb csapoddal. (3 ép-t sebzéted). A zombi mester rádveti magát. Lesújt rád jobb karmával. (13 ép-t sebzéted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.

[A csatában összesen 104 sebzést okoztál, és 27 sebzést kaptál.] A küzdelem eredménye döntetlen. Újra a 8,4-es mezőn vagy.

**(Feltételes győgyítés 1 alkalommal.)** A lehetőségekhez képest ellátod sebeidet. (+13 életpont.)

(M 9.4) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 8.3) Azon a mezőn ebben a körben már kudarcot vallottál: csak TVP pazarlás lenne ismét próbálkozni.

(M 9.4) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 8.3) Azon a mezőn ebben a körben már kudarcot vallottál: csak TVP pazarlás lenne ismét próbálkozni.

(M 9.4) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 8.3) Azon a mezőn ebben a körben már kudarcot vallottál: csak TVP pazarlás lenne ismét próbálkozni. [15 TVP-t használtál fel, maradt még 196.]

#### m 2121 2323 2323 2323 mozgás az Ősök Csarnokában

(M 9.4) Egy falhoz érsz. Erre nincs út!

(M 8.3) Azon a mezőn ebben a körben már kudarcot vallottál: csak TVP pazarlás lenne ismét próbálkozni.

(M 9.4) Hamarosan ráébredsz, hogy erre nincs út.

(M 8.3) Azon a mezőn ebben a körben már kudarcot vallottál: csak TVP pazarlás lenne ismét próbálkozni.

(M 9.4) Egy falhoz érsz. Erre nincs út!

(M 8.5) Egy falhoz érsz. Erre nincs út!

(M 9.4) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 8.5) Egy falhoz érsz. Erre nincs út!

(M 9.4) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 8.5) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 9.4) Egy falhoz érsz. Erre nincs út!

(M 8.5) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 9.4) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább!

(M 8.5) Hamarosan ráébredsz, hogy erre nincs út.

(M 9.4) Egy falhoz érsz. Erre nincs út!

(M 8.5) Falnak ütközöl. Erre nem mehetsz tovább! [0 TVP-t használtál fel, maradt még 196.]

#### ism 4 a következő parancs ismétlése 4 alkalommal vd vadászat

Kímész a Csarnokból. Megéheztél, ideje egy vadászni. A délkeleti tornyokban kiépített lépcsősorok egyikét választod, hogy megközelítsd a torzszülött lakóhelyét. A távolból kiáltások, robbanások hangja szűrődik el hozzád, egy borzalmas halálsikoly, aztán néma csend. A messzeségből vadászok kiáltásai hallod. Egyre közeledd lábdobogás, és a következő pillanatban már látod, hogy mit üldöztek. Ellenfeleid egy zombi mester (#80) és egy zombi (#29).

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Magadban motyogva, létrehozol egy tűzfalat. (-8 vp.) A zombi feléd mozog. A zombi 51 sebzést kap a tűzfaltól. A zombi mester feléd rohan. A zombi mester sebződik 41 ép-t a tűzfaltól. A zombi holtan kerül el. A zombi mester rád támad. Odacsap neked jobb karmával. (11 ép-t sebzéted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* A zombi mester mágikus ereje felhasználásával előidéz egy animációt. A zombi csatlakozik a zombi mester oldalához. (agyatlan zombiként). Támadod a zombi mestert. Lesújtasz jobb csapoddal. (2 ép-t sebzéted). A zombi rádveti magát. Lesújt rád jobb karmával. Kacagás a neveléséges próbálkozás. Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.

\*\*\* 3. KÖR \*\*\* A zombi rádveti magát. Feléd dof jobb karmával. Nem talál. A zombi mester rád támad. Feléd dof jobb karmával. Ez mellément. A zombi

mestert próbáld megsebezni. Körbe-körbe forgatva útsz jobb csáppoddal. (3 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.  
**\*\*\* 4. KOR \*\*\*** A zombi rádveti magát. Feléd dőf jobb karmával. Mellél! Támadod a zombi mestert. Tekergelve suhintasz jobb csáppoddal. (1 ép-t sebezted). A zombi mester rádveti magát. Előre szúr jobb karmával. (11 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.  
 [A csatában összesen 98 sebzést okoztál, és 22 sebzést kaptál.] Huh, nem bírtok egymással! Az eredmény döntetlen.  
**(Feltételes gyógyítás 1 alkalommal):** Hüh! Lefekszel egy kicsit, és várod, hogy meginduljon a természetes regenerálódás. (+13 életpont.) Fejleds:  
**+1 jobb csáp szakértelem;** [20 TVP-t használtál fel, maradt még 176.]

**vd vadászat**

Úgy döntesz, hogy vadászol egyet. Olésre készen futsz végig a vadászok számára fenntartott folyosón, le az alsó szintekig. Bár tökéletesen látsz a sötétben, azért ezeknek a folyosóknak a mélyeséges sötétsége még téged is megrémiszt kicsit. Meglátsz valamit a fal tövében. Hoóó, ez **elonotichlan** ! Leszedsz 1 adagot. Hosszú ideig mászkálsz, és már majdnem feladod, amikor végre rábukkansz a vadászszákmányra. Ellenfeleid egy nedonkutyja (#76) [aura: tuskés bőr: 8.] és egy ichinedar (#75).

**\*\*\* 1. KOR \*\*\*** Az ichinedar ellő egy agyroppantás varázslatot. Sikerült elkerülnöd a varázslat hatását. Összegyűjtve a benned rejlő mágikus energiákat, elvarázsol egy életszívas. Az ichinedar ellenáll a varázslatnak. (-5 vp.) A nedonkutyja máris előtéd terem! A nedonkutyja rád támad. Harapni próbál. Kacagsz a neveléséges próbálkozáson. Regenerálsz (+3 ép)  
**\*\*\* 2. KOR \*\*\*** Néhány rövid kézmozdulat után az ichinedar létrehoz egy parancs varázslatot. Sikerült elkerülnöd a varázslat hatását. Összegyűjtve a benned rejlő mágikus energiákat, elvarázsolsz egy életszívas. Az ichinedar rezisztálja. (-5 vp.) A nedonkutyja téged támad. Megpróbálja beléd mélyeszteniieni fogait. Nem talál. Regenerálsz (+3 ép)  
**\*\*\* 3. KOR \*\*\*** Magában motyogva, az ichinedar létrehoz egy parancsot. A varázslat nem hatott rád. Összegyűjtve a benned rejlő mágikus energiákat, elvarázsolsz egy életszívas. Az ichinedar rezisztálja. (-5 vp.) A nedonkutyja rád támad. Megpróbálja beléd mélyeszteniieni fogait. (12 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép)  
**\*\*\* 4. KOR \*\*\*** Magában motyogva, az ichinedar létrehoz egy parancsot. Sikerült elkerülnöd a varázslat hatását. Néhány rövid kézmozdulat után létrehozol egy életszívas varázslatot. Az ichinedar védő rezisztanciája. (-5 vp.) A nedonkutyja téged támad. A fogaival támad. (13 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép)  
 [A csatában összesen 0 sebzést okoztál, és 25 sebzést kaptál.] A küzdelem eredménye döntetlen.  
**(Feltételes gyógyítás 1 alkalommal):** Hüh! Lefekszel egy kicsit, és várod, hogy meginduljon a természetes regenerálódás. (+12 életpont.) [23 TVP-t használtál fel, maradt még 153.]

**vd vadászat**

A következő programod egy barátí vadászíkirándulás lesz. Ezúttal egy még sosem próbált aknában ereszkedsz le a torszúlötték szintjére. Megpillantasz egy másik vadászt: épp leölt ellenfelei lélekenergiáját szívja el látványos szíkrázás közepette. Odébbállsz, itt már úgy sem találás vadat. Már majdnem feladod, amikor nyomra bukkansz. Hamarosan a nyom nagyon forró lesz. Kellemes cselepaténák nézel elébe! Ellenfeleid egy zombi mester (#80) és egy zombi (#29) [aura: 3-as méretű 6-os szintű jobb karom].

**\*\*\* 1. KOR \*\*\*** Rúnákat rajzolsz a levegőbe, mire létrejön egy tűzfal. (-8 vp.) A zombi közelebb jön, hogy támadhasson. A zombi sebződik 51 ép-t a tűzfaltól. A zombi mester feléd rohan. A zombi mester 41 sebzést kap a tűzfaltól. A zombi kiheliel lelkét. A zombi mester téged támad. Feléd út jobb karmával. (13 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.  
**\*\*\* 2. KOR \*\*\*** A zombi mester rúnákat rajzol a levegőbe, mire létrejön egy animáció. A zombi csatlakozik a zombi mester oldalához. (agyatlan zombiként). Támadod a zombi mestert. Villámgyorsan előrevágsz jobb csáppoddal. (4 ép-t sebezted). A zombi rád támad. Kimeresztve, előre suhint jobb karmával. (2 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.  
**\*\*\* 3. KOR \*\*\*** A zombi mester téged támad. Lesújt rád jobb karmával. Hátraugrasz a támadás elől. A zombi téged támad. Kimeresztve, előre suhint jobb karmával. Elkerülted. A zombi mestert próbáld megsebezni. Leocsapsz jobb csáppoddal. (6 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.  
**\*\*\* 4. KOR \*\*\*** A zombi mester téged támad. Rád vág jobb karmával. Elhibázta. A zombi rád támad. Kimeresztve, előre suhint jobb karmával. Elkerülted. Megtámadod a zombi mestert. Meglóbálja zúzó jobb csáppoddal. (1 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) A zombi mester regenerálódik.  
 [A csatában összesen 103 sebzést okoztál, és 15 sebzést kaptál.] A küzdelem eredménye döntetlen. [16 TVP-t használtál fel, maradt még 137.]

**vd vadászat**

Itt az ideje egy kirándulásnak a torszúlötték közél! Az egyik kevésbé ismert, de ezért vadakban gazdag terület pont az északi nordemil-liget alatt fekszik. A sűrűn nővő, lehérgombaszzerű növények között neked is időbe telik, amíg megtalárod a lejáratot, és leereszkedsz. Szellő sópor végig a néma folyosókon, nyilvánvalamelyik külső szellőzőkárnából. Rémisztő huhogás hallasz egy oldaljárattól. Szimatot fogva, elindulsz egy folyosón. A folyosó végén egy torszúlötté fészék van! Ellenfeleid egy nedonkutyja (#76) és egy ichinedar (#75).

**\*\*\* 1. KOR \*\*\*** Néhány rövid kézmozdulat után az ichinedar létrehoz egy agyroppantás varázslatot. Ezt most megúszad. Rúnákat rajzolsz a levegőbe, mire létrejön egy életszívas. Az ichinedar védő rezisztanciája. (-5 vp.) A nedonkutyja feléd rohan. A nedonkutyja téged támad. Acsarogva harapni próbál. Ez mélemlent. Regenerálsz (+3 ép)  
**\*\*\* 2. KOR \*\*\*** Az ichinedar a mágia különös nyelven mormol. Létrejött egy parancs! Ezt most megúszad. Mágikus erő felhasználásával előidéz egy életszívas. Az ichinedar 14 sebzést kap. 14 ép-t gyógyított rajtad. (-5 vp.) Az ichinedar halálhörgés közepette a földre zuhan. A nedonkutyja rád támad. Pofáját nagyra látva harap. Elhibázta. Regenerálsz (+3 ép)  
**\*\*\* 3. KOR \*\*\*** A nedonkutyja téged támad. Acsarogva harapni próbál. Mellél! A nedonkutyát próbáld megsebezni. Meglóbálja zúzó jobb csáppoddal. (6 ép-t sebezted). A bőréen levő tuskés felsértének (-8 ép) Nehezen bírja a szagodat (1 sebzés). Regenerálsz (+3 ép)  
**\*\*\* 4. KOR \*\*\*** A nedonkutyja téged támad. Kitérja száját, harapni próbál. Félrehajoltál. A nedonkutyát próbáld megsebezni. Körbe-körbe forgatva útsz jobb csáppoddal. (8 ép-t sebezted). Tuskés a bőre (-8 ép) Búzó nehezen elviselhető szármára (2 sebzés). Regenerálsz (+3 ép)  
 [A csatában összesen 31 sebzést okoztál, és 16 sebzést kaptál.] Egyikőtök sem tudott győzedelmeskedni! [19 TVP-t használtál fel, maradt még 118.]

**mak 3 3. makró definiálása/hívása**  
**kf 602 bekészíted a 602. tárgyat**

A lovagi lemezpáncélt már bekészítetted korábban. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 118.]

**pv 1 portyázás viselkedés**

Portyázás során először is sima harcot javasolsz. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 118.]

## gy felt. gyógyítás 0%-ra

Gyógyítás parancs törölve. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 118.]

## p portyázás

Mosolyogva hagyd el barlangodat: portyára indulsz. Barlangokat keresel, amelyeken a jelzés a kihívás elfogadását jelenti. Nem habozol sokat, választasz egy barlangot. A kirakott zászlók alapján, itt egy mezei páriádaira fog sor kerülni. Általában megvizsgálod a bejáratot, nehogy csapdába lépj. Találsz egy fedett gödört, de milyen rosszul van álcázva...

Ahogy beljebb lépsz, biccent feléd **Legendás Buntokapi**, egy nagydarab, szőrös, izaddó tsurani férfi. [aura: 4-es manafókuszálás.] A Bárdok klánjának versmondó rangú tagja. Végignézed a felszerelését: a kalmár nyakláncra, a bérnágus kerek pajzsa, szívárvány karkötő, a tűz könnyű láncinge, a tárgyálás gyűrűje, Rogan karkötője, a mágia könnyű nyilpujkája, a bölcsesség koponye, gyalogos lándzsa, a káosz futárainak csizmája, Xantin ezüstove, a káosz túlvilági fejéptája. Epikus csata kezdődik.

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Előhívsz egy tűzpajzs varázslatot. (-8 vp.) Rúnákat rajzolsz a levegőbe, mire létrejön egy gránitbőr. (-12 vp.) Legendás Buntokapi feléd mozog. Legendás Buntokapi rádveti magát. Legendás Buntokapi tüzet lehel rád. (14 ép-t sebződtél). Regenerálsz (+3 ép)

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* Legendás Buntokapi rádveti magát. Nagy levegőt vesz, és a következő pillanatban elborít tűzlehelletével. (14 ép-t sebződtél). Megtámadod Legendás Buntokapit. Meglóbálva zúzó jobb csáppoddal. (8 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) Legendás Buntokapi regenerálódik.

\*\*\* 3. KÖR \*\*\* Legendás Buntokapi rádveti magát. Nagy levegőt vesz, és a következő pillanatban elborít tűzlehelletével. (16 ép-t sebződtél). Legendás Buntokapit próbáld megsebezni. Villámgyorsan előrevágysz jobb csáppoddal. (9 ép-t sebezted). Regenerálsz (+3 ép) Legendás Buntokapi regenerálódik.

\*\*\* 4. KÖR \*\*\* Megtámadod Legendás Buntokapit. Ostorként csattantasz jobb csáppoddal. (6 ép-t sebezted). Legendás Buntokapi rád támad. Nagy levegőt vesz, és a következő pillanatban elborít tűzlehelletével. (14 ép-t sebződtél). Regenerálsz (+3 ép) Legendás Buntokapi regenerálódik.

[A csatában összesen 23 sebzést okoztál, és 58 sebzést kaptál.] A küzdelem eredménye döntetlen. Visszavonulsz.

[10 TVP-t használtál fel, maradt még 108.]

## pv 4 3 5 1 portyázás viselkedés

Portyázás során először is átokszórást javasolsz. Ha ez nem megy, szakértelem próbára hívod ki a másik galetkit. Ha vendéglátódnak ehhez nincs kedve, megkérdézed a galetkit, hogy van-e kedve beszélni egyet. Ha ez sem lehetséges, sima harcot javasolsz. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 108.]

## v 146 8 8 146. varázslat elmondása

Nincs annyi varázspontod, hogy ezt a varázslatot elmondhasd. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 108.]

## v 146 11 8 146. varázslat elmondása

Nincs annyi varázspontod, hogy ezt a varázslatot elmondhasd. [0 TVP-t használtál fel, maradt még 108.]

## forduló vége

Fáradtan a megpróbáltatásoktól, nyugovóra térsz. **Figyelem!** Jóllakottságod a következő forduló elején már 50% alatt lesz, nem árt, ha ennivaló után nézel. [d. enc.]

Ebben a körben +5 galetki erőt és +9 hírnevet kaptál. A kör során összesen 1158 sebzést okoztál, és 222 sebzést kaptál. A körben szerzett tapasztalatok eredményeképp **6 képességpontot** kapsz. Erről a fordulóról 108 TVP-t viszel át a következőre. Azzal együtt, amit a következő fordulóban kapsz, összesen **321 TVP-t** költöhetsz majd el.

## Fordulóban a következő játékosokkal találkoztál:

Lord Armageddon (#3333):Tihor Miklós, Budapest  
Csupacsáp Csillag (#7000):Kőműves Erika, Budapest  
Merész Csolnád (#3000):Kőműves Erika, Budapest  
Legendás Buntokapi (#6000):Tihor Miklós, Budapest

## KARAKTERLAP

**Agyalapi Aladar**, egy karcsú, okos szemüvegű, elegánsan vékony, alacsony férfi vagy. Jelenlegi lakóhelyed: prontyszint (3. szint). Táplálkozásod: mágiataja. Ez a 63. forduló.

### TULAJDONSÁGAID

[1] erő: 6 / 3.25  
[2] IQ: 15(18) / 2.60  
[3] ügyesség: 5(7) / 0.65  
[4] egészség: 6 / 3.84  
[5] mágia: 15 / 3.26  
[6] gyorsaság: 5(2) / 1.06  
[9] Méret/ép: 77 / 17  
Min. méret: 73  
Barlangméret: 77



### PONTJAJD

Varázspont: 156 / 0  
Képességpont: 27 / 30%  
Hősi pont: 10 (5)  
Tám.bónusz: 5%  
Véd.bónusz: 42%  
Galetki erő: 302 / 299  
Hírnév : 1154 {955}  
Jóllakottság: 53%  
Életkor: 12 / 12



### STATISZTIKÁK

Galetki csaták: 54 (1)  
Galetki győzelmek: 28 (0)  
Torzsz. csaták: 441 (11)  
Torzsz. győzelmek: 322 (5)  
Leölt torzszülött: 486 (17)  
Pszí csaták: 0 (0)  
Pszí győzelmek: 0 (0)  
Ájúlások száma: 15 (0)





### A Mágusok Klánjának (#12) tagja vagy.

Rangod: mágustanonc (17)

Speciális képességeid:

+17 max. varázspont, +2 minden varázslat szintedre.

Aktív Klánküldetéseid:

1.) Arass három pszionikus győzelmet. [1d. Statisztikák] 2.) Készítsd el a védelem italát. 3.) Őj meg három ichinedart, csak varázslattal! [számálód: 2]



### HARCISZAKÉRTELMEK

[15] regeneráció: 6 / 0 [17] vastag bőr: 4 / 0 [18] tűzimmunitás: 1(2) / 0  
[19] hidegimmunitás: 1(2) / 0.20 [25] bűz: 5(7) / 0



### EGYPÉSZAKÉRTELMEK

[54] kereskedelem: 7(10) / 0.16 [46] csapdaészlelés: 4 / 1.35 [47] zárnyitás: 3 / 1.86 [48] mászás: 5 / 0.73  
[50] meggyőzőkészség: 4 / 2.45 [52] auraészlelés: 3 / 0.60 [53] ékszerészet: 1 / 0.05  
[58] nyomkeresés: 4 / 1.36 [55] szívösség: 1 / 0.10 [56] varázstitalfőzés: 5 / 2.65 [57] gyógyónóvények: 5 / 1.14  
[66] lopakodás: 3 / 0.67 [59] vezetőkézség: 3 / 0.15 [64] átokszórás: 3 / 1.50 [65] álcázás: 3 / 0.05  
[68] zene: 1 / 0.10



### VÉGTAGOK

jobb csáp [100] méret: 6 / 0 [101] szk: 10 / 0.60



### VARÁZSLATOK & PSZIK

[13] jégcsóva: 14(16)/0.76 [147] alkímia: 1(3)/0 [149] dimenziókapu: 3(5)/0.06 [11] elektromos kéz: 8(10)/0.20  
[165] manafókuszálás: 2(4)/0.18 [48] ellenáll. megtörése: 1(3)/0 [10] energiatuske: 5(7)/0.10 [17] gránitbőr: 5(7)/2.59  
[14] vakító fény: 2(4)/0.18 [15] jégpajzs: 4(6)/0.90 [27] kisebb gyógyítás: 1(3)/0 [146] kontakt. őseiddel: 1(3)/0.34  
[159] szellemidézés: 1(3)/0.08 [19] tűzfal: 15(17)/3.46 [16] tűzpajzs: 1(3)/0.80  
[22] villámcsapás: 13(15)/0.72 [29] életszívás: 8(10)/4.51

### MAKRÓID

#### 1. Makró

pv 4 3 5 8

p

gy 60 0 30 50

le 602

#### 2. Makró

gy

be 6

be 9 1 80

#### 3. Makró

kf 602

pv 1

gy

p

pv 4 3 5 1

#### 4. Makró

ho

kf 4

gy

#### 5. Makró

hp 1 0 15 30 0 140

hp 4 11 4 2 0 140

k 17

ht 0 0 0 0 140

### HARCISPROGRAMOD

- jégpajzs v.var. ha ellenfélnek van 11. képessége. Prioritás: 110.
- tűzpajzs v.var. ha ellenfélnek van 10. képessége. Prioritás: 110.
- gránitbőr v.var. ha ellenfélnek van 100. képessége. Prioritás: 110.
- tűzfal t.var. ha ellenfeled torzszülött. Prioritás: 111.
- gránitbőr v.var. ha ellenfeled galelki. Prioritás: 110.
- Közelharc támadás ha ellenfeled #77. Prioritás: 110.
- villámcsapás t.var. a harc 2. körétől. Prioritás: 113.
- villámcsapás t.var. ha ellenfeled #91. Prioritás: 112.
- villámcsapás t.var. ha ellenfeled #71. Prioritás: 112.
- villámcsapás t.var. ha ellenfeled #72. Prioritás: 112.
- villámcsapás t.var. ha ellenfeled #70. Prioritás: 112.
- jégcsóva t.var. ha ellenfélnek van 13. képessége. Prioritás: 114.
- életszívás t.var. ha egy ellenfél ép-je 14 alatt van. Prioritás: 115.

### FELTÉTELES PARANCSAID

VI erő.200% ép.25%; PV 4 3 5 1; BA 4113 77; HE 1;

**AKTUÁLIS KÜLDETÉSEID:** #7 (4. épület), #16 (3. épület), #20 (9. épület), #2301 (55. forduló), #1171 (56. forduló), #5770 (57. forduló), #2706 (59. forduló), #4996 (59. forduló), #3916 (60. forduló), #9740 (60. forduló), #8081 (61. forduló), #357 (62. forduló).



### TÁRGYAI

#### Páncélok, ruhák

- 1 a tudás csatos öve (#1666)
- 1 a kőosz második köpenye (#20999)
- 1 a harcművész díszes fejpántja (#13306)
- 1 átlátszó köntös (#752)
- 1 bőr mellvért (#646)
- 1 lovagi lemezpáncél (#602)
- 13 törpe pikkelyvért (#4)
- 1 a sebezhetetlenség köpenye (#19185)
- 1 a bűz visszasikja (#28576)
- 1 utazóköpeny (#736)
- 1 díszes fejpánt (#706)
- 1 a tudás halotti maszkja (#1591)
- \* 1 a bűz kerek pajzsa (#28561)



- 1037 arany (#1)  
 \* 1 a kősz szürke amulettje (#3959)  
 \* 1 a kigyó csepp fülbevalója (#18856)  
 1 Rogan karkötője (#145)  
 1 díszes karkötő (#842)

1 óskő (#8)

- 14 kerek kő (#11)  
 7 harci fejsze (#12)  
 \* 1 a sav könnyű nyílpuskája (#26536)

- 9 csótányláb (#25)  
 7 üvegcsé (#14)  
 4 liánvirág (#24)  
 2 sötét mák (#23)  
 3 méztlú (#29)  
 1 sárkányvirág (#32)

- 2 ekinda haj (#147)  
 4 yeti csont (#160)  
 3 elektronit (#141)

### Ékszerek, kincsek

- 3 drágakő (#2)  
 1 nyaklánc (#780)  
 \* 1 az angyalok amulettje (#27798)  
 1 ónixgyűrű (#828)

### Felszerelés

1 varázskő (#210)

### Fegyverek

- 1 csonttőr (#6)  
 1 hosszú íj (#872)

### Varázsitálok és füvek

- 4 mitulen fű (#20)  
 3 winropu moha (#22)  
 1 védelem itala (#59)  
 2 elonotichlan (#31)  
 1 elfu moha (#33)

- \* 1 szívárvány karkötő (#139)  
 1 gyűrű (#825)  
 \* 1 a kalmár nyakláncja (#142)  
 1 kék gomb (#143)

- 3 sziklarepez (#13)  
 3 rozsdás kard (#131)

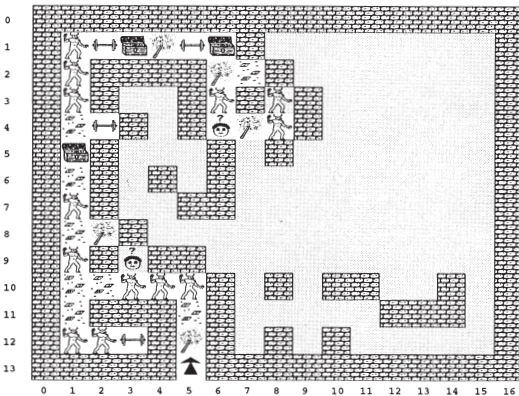
- 3 ragálygomba (#26)  
 1 óriásnovés itala (#60)  
 3 tejfonal (#28)  
 4 gyilkos boróka (#27)  
 3 hónakkupók (#30)

### Egyéb kacatok

- 13 pírgamit (#152)  
 2 bolhedor szárny (#15)  
 10 mandibula (#157)

- 4 húsevő bibe (#151)  
 2 molitár háj (#165)  
 1 nordkristály (#146)

## AZ ŐSÖK CSARNOKA



## ENCYCLOPEDIA FANTASIA

### LIDÉRCLÁNG (85. LÉNY)

A lidércláng nem igazi torzszülött, sokkal inkább egy mágikus manifesztáció, amelyet egy kísérletező kedvű galetki varázsló hozott létre a saját szórakozására, és persze a fiatal galetkik tesztelésére. No igen, a lidércláng ugyan nem jelent igazi veszélyt egy galetki számára, de viszont legyőzése különleges szerencsét és ügyességet kíván. A lidércláng ugyanis nagyon apró és hihetetlenül gyorsan mozog, ezért nehéz eltálnálni, valamint védett varázslatokkal szemben. A lidércláng elpusztulásakor visszamaradó esszencia piromádok számára lesz fogyasztható.

### ÉHEZEM!

A jóllakottságod minden táborozásod alatt csökken kb. 20-25%-ot. Ezenkívül előfordulhat, hogy egy torzszülött vagy egy másik galetki megkínál egy éhínség varázslattal, ami drasztikusan csökkenti a jóllakottságodat. Ha a jóllakottság 50% alá csökken, akkor kezdesz egy kicsit éhes lenni. Ez azt jelenti, hogy a fordulók elején nem nyered vissza az összes életpontodat, és közelharc támadásod sikerére mínusz százalékokat kapsz, ill. leheleted kevesebbet fog sebezni. Érdemes tehát odafigyelni, hogy jóllakottságod mindig 50% fölött legyen.

Hogyan növelheted a jóllakottságodat? Legegyszerűbben úgy, hogy vadászol. Ha minden körben kiadsz legalább négy VD parancsot, akkor valószínűleg ritkán fogsz éhezni. Ha ez nem segít, használd az E parancsot, vegetáriánusoknak E 10 (+40%) vagy E 20 (+80%), a többieknek E 30 (+50%). Ha barátságosan beszélgetsz más galetkikkel, akkor ők is megkínálhatnak a félrerakott, számukra emészthetetlen kajajajttal. A barátságos beszélgetéshez a PV 5 (ha biztosra akarsz menni, akkor a PV 5 8) parancsot, majd a P parancsot kell kiadnod. Ezenkívül a tolvajok sikeres lopás esetén loptának az áldozat élelmiszertartálékából.

Ha a karaktered jóllakottsága fordulók elejére nullára csökken, akkor automatikusan kiadunk neked egy E parancsot, nehogy éhenhalj.

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 1999. DECEMBER 31-IG ÉRVÉNYES!

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROM FÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

## KARÁCSONYI AJÁNDÉKCSOMAGOK SZUPER ÁRON:

„A” CSOMAG	„B” CSOMAG	„C” CSOMAG
1. Anya meséje	1. Delta kutatás	1. Vérbeli herceg
2. Sárkányvihar	2. A világ szeme I.	2. Talizmán
3. A kalmárfejedelem titka	3. A világ szeme II.	3. A sötét királynő árnyéka

A csomagok ára egységesen 1500 Ft (utánvétellel 1850 Ft). További ajándékunk, hogy testre szabhatod az ajándék-csomag tartalmát, azaz kicserélheted a **3. számú könyvet** egy neked jobban tetszőre. Az új könyv bármelyik lehet ebből a katalógusból, kivéve a Káosz és rend, valamint a Csillagok fiai I-II. című kiadványok.

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

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

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Nigel Findley: Magányos farkas	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Jak Koke: Idegen lelkek	689 Ft	660 Ft	590 Ft
Jak Koke: Üres éter	798 Ft	760 Ft	690 Ft

<b>TÚLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK</b>			
Kítaszítottak	478 Ft	450 Ft	400 Ft

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

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

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

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



Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
------------	----------	------------------	--------------------------

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
------------	----------	------------------	--------------------------

### EGYÉB REGÉNYEK

Graham Edwards: Sárkányvihar	998 Ft	840 Ft	700 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	520 Ft	410 Ft
William Shatner: Delta Kutatás	798 Ft	670 Ft	600 Ft

### A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589 Ft	500 Ft	470 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619 Ft	520 Ft	490 Ft
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Fényévek (Sci-fi antológia)	690 Ft	580 Ft	550 Ft
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)	599 Ft	510 Ft	480 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft	560 Ft	530 Ft
K.W. Jeter: Szárnyas fejevadász 2.	659 Ft	560 Ft	530 Ft
Joan D. Vinge: Lost in Space	649 Ft	580 Ft	520 Ft
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II	1399 Ft	1260 Ft	1120 Ft
William Gibson: Ildoru	699 Ft	630 Ft	560 Ft

### CODEX

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

### CHERUBION KIADÓ

Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Bűbajos bajok	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Egyenjogú rítusok	798 Ft	760 Ft	680 Ft
John Caldwell: Káosz és Rend	1198 Ft	1090 Ft	990 Ft
Allen Newman: Interregnum	698 Ft	660 Ft	590 Ft

### A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Átkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Erion regék (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Jan van Boomen: Morgana könnyei (MAGUS)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Orson Scott Card: Végjáték 2	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Roland Morgan: Mágikus vihar	749 Ft	710 Ft	640 Ft
David Drake: A tőr	699 Ft	660 Ft	590 Ft

### AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI

Stephen Lawhead: Az édenkert háborúja (Albion dala 1)	980 Ft	930 Ft	830 Ft
Stephen Lawhead: Végtelen fonat (Albion dala 3)	980 Ft	930 Ft	830 Ft

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

Edo van Belkom: Örjítő éhség (Werewolf)	690 Ft	660 Ft	590 Ft
R. A. Salvatore: A démon ébredése	660 Ft	640 Ft	570 Ft
<b>Dragonlance: Margaret Weis és Tracy Hickman könyvei</b>			
A múlt és jövő ura	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Találkozások	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek hatalma	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek próbája	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Pusztulás	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Háború	590 Ft	590 Ft	500 Ft
J. Robert King: Vérszövetség (Planescape)	750 Ft	710 Ft	640 Ft
A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái	690 Ft	660 Ft	590 Ft

### A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI

Regnum hermeticum (Ars Magica novellás kötet)	798 Ft	760 Ft	680 Ft
R. A. Salvatore: A negyedik mágia visszhangjai	798 Ft	760 Ft	680 Ft

### HATALOM KÁRTYÁI

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

### HKK CSILLAGKÉPEK

Vízöntő	200 Ft
Halak	200 Ft
Kos	200 Ft

### HKK INVÁZIÓ

Khor földje	200 Ft
Kalandozók városa	200 Ft
A földanya paradicsoma	200 Ft
Az óriások földje	200 Ft

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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

**Karácsonyi ajándék a játékosainknak! Ha legalább 5 könyvet rendelsz, és zsetonnal fizetsz, akkor további 10% engedményt kapsz az árból! Az 5 könyvbe nem számítanak bele az ajándékosomagként megrendelt könyvek!**

## HRÓMBA ZÁRVA

A Sárkányszív trilógia 2. része, az Idegen lelkek folytatása.

Fordította: Körmenty Gál

**A fizikai adepts, Ryan Mercury és Űszök, a kiberczombi küzdelme folytatódik...**

Ryan borzasztó fáradtnak érezte magát. Ezüsttel pettyezett kék szeme szinte eltűnt a kékesfekete karikák között, messzire kürtölve, hogy napok óta nem aludt. Arcát többnapos borosta borította, de még ez sem tudta elrejteti beesettségét és az összeszorított ajkú grimaszát, amely élesen kirajzolta szája és állkapcsa körvonalait.

Keményszálú vörös haja kócosan meredezett, hiába igyekezett beletúrva kiegyenesíteni, lesimítani a legrakoncátlanabb szálakat. Pont úgy nézett ki, mint akinek tényleg pihe-nésre van szüksége.

Hirtelen Morzsoló reszelős hangját hallotta a Phillips taktikomból – ez egy apró, fülbe illeszkedő hallgatóegység, amelyet alig látható kábel kötött össze a bőrszínű torokmikrofonnal és az övére erősített adóvevővel. Katonai célra tervezett szerkezetről lévén szó, képes volt csaknem feltörhetetlen kódolással továbbítani az üzeneteket.

– Higány – szólta Morzsoló, fedőnéven szólítva Ryant –, nem sokára társaságot kapunk.

Ryan körülnézett és mágiusan felerősített hallására koncentrált. Valóban, a kanyonban tomboló szél üvöltése fölött helikopterek rotorjának ütemes zúgását is sikerült kivennie.

– Létszám, távolság?

Morzsoló törp volt, a harc és a fegyverek nagymestere, és már jó néhány bevetésen részt vett zsoldosként, mikor néhány évvel korábban felkeltette Dunkelzahn érdeklődését. Most épp a telep védelmi rendszerét felügyelte.

– Három madárka épp most haladt el a déli radar mellett. Gyorsan közelednek, támadó alakzatban egyenesen felénk tartanak.

Ryan futva indult vissza a földalatti létesítmény bejáratához.

– Szólj Dhinnek, hogy hozza vissza a robotjait, és halászd elő Axlert a kanyonból. Nem tudom, ki a franc lehet az, mindenesetre szeretnék felkészülni a fogadásukra.

– Vettem. – Morzsoló hangjából alig érződött ki az izgalom.

Ryan épp akkor ért a telep felújított bejáratához, amikor Axler felbukkant a kanyon pereme fölött egy Northrup Wasp egyszemélyes helikopterben. A nő letette a gépet és kikászálódott, majd odasétált a bejáratnál álló Ryanhez.

Axler körülbelül huszonöt éves ember nő lehetett, és rendkívül vonzó jelenség volt vállig érő szőke hajával és őzbarna szemével. Ryan tudta, hogy testhez simuló overallja rengeteg kibernetikus beültetést rejt, ám a felszínén mindebből semmi sem látszott. Minden egyes elem a lehetőségekhez képest diszkréten el volt rejtve.

A nő általában kemény arc kifejezése most nyüzött és fáradt volt.

– Morzsoló most szólta, hogy jöjtek. – szólta. A szavakban bujkáló feszültség elárulta Ryannek, hogy Axler milyen keményen hajtotta magát. Már az összeomlás határán állt.

Morzsoló bukkan fel az ajtóban Axler mellett. A fekete törp alig ért a nő könyökéig, de legalább olyan széles volt mint amaz. Egy izomgolyó két jól látható, a régi hadihajók színét idéző mattszürkére festett kiberkarral. Göndör afro haját túsire vágva viselte.

– Készen álltok a bulira?

– Azóta készen állok, mióta előbújtam anyuci pocijából. – nevetett fel Morzsoló.

– Axler?

– Készen állok, ha te is.

Ryan nem vette a fáradságot, hogy reagáljon a burkolt sértésre. Axler nem bízott meg benne teljesen, mióta Ryan magának akarta megkaparintani a Sárkányszívet, és Nadja ellen fordult. Axlert ráadásul az is kiakasztotta, hogy átvette tőle az Assets Inc. vezetését. Nyíltan persze sosem vágta ezt a férfi szemébe, de ettől még Ryan tudta. Axler elsőrangú vezető volt, de korántsem annyira jó beosztott. Ryan igyekezett kivenni mindezt a fejéből, visszatérve gondolatait a feladathoz.

– Remek. – szólalt meg. – Akkor tehát van három ismeretlen helikopterünk, támadó alakzatban. Ha a levegőből támadnának, lekapjuk őket az égről. Dhin?

Az ork rigó hangja nyugodtan és egyenletesen hangzott a taktikomból.

– Első jelre röppennek a robotok.

– Vettem. Ha tehát ellenségesnek bizonyulnak, Dhin robotjai kirepülnek, és a szokásos „egyet először, aztán a másik kettőt” taktikával lekapkodjuk őket a vezérgéppel kezdve.

– Vettem. – Axler és Morzsoló hangja teljesen egyszerre szólt meg.

– Ha leszállnának, végigjártsszuk a darabot. Mint tudjátok, Jane hivatalos meteorológiai kutatóállomásként jegyeztetett be minket, úgyhogy ennél maradunk.

Egyszerre csak a három helikopter felbukkant a kanyonból, és beröppent a képbe. Nem átlagos gépek voltak. Aztechnology Aguilar-EX harci helikopterek mindhárman. Baromi erősek, iszonyú pénzekért bőven teletömve fegyverrel. Tompított hanggal repültek és széllal szemben érkeztek, úgyhogy Ryan észre sem vette, milyen közel értek, csak mikor már késő volt.

*Ezek aztán értik a dolgukat.*

– A francba! – Ryan most a csuklótelefonját használta. – Dhin, befogtad őket?

Dhin pincemély morgása már korántsem volt olyan nyugodt, mint az imént.

– Ühüm. Hogy a bánatba értek ide ilyen gyorsan?

– Rossz előérzetem van fiúk. Erősen figyeljete. Különösen te, Dhin. Ha rosszra fordulnának a dolgok, neked kell annyi tüzerőt összepofozni, hogy ezek a nyavalyások ne tudjanak a közelünkbe érni.

– Nem ígérek semmit, Főnök. Az Azzieki madárkái elég kemény falatok, de mindenesetre lelassítani biztosan le tudom őket.

Ryan figyelte, amint a három harci helikopter közelebb ért. Elhúztak a sziklák fölött, mint három óriási rovar, oldalukon csillogott a vörös jaguár. Megtörték a támadó alakzatot. A vezérgép a leszállópályához közelített mialatt a két másik védekező pozíciót vett fel a kanyon szemközti fala fölött lebegve. A leszállópálya porát apró forgószéllé keverte a leereszkedő hatalmas helikopter propellere. Aztán a pilóta leállította a motort, és a por erejét veszve hullott vissza a földre. A helikopter közelebbi oldalán felnyílt egy kis ajtó, és egy apró termetű emberke lépett ki rajta, akit két másik követett.

Ryan összpontosított, átpillantott az asztráiba. *Króm, jóformán minden batáron túl*, gondolta, amikor szemügre vette az érkezők aurájának halott részeit. Lazított, és újra az anyagi világot kezdte figyelni.

– Mosolyt kérek – suttogta. – Egyelőre színjászunk. Ha nem jól alakulnak a dolgok, áttérünk a béta tervre.

Axlerrel és Morzsolóval a háta mögött előrelépett, széles vigyort erőltetve arcára. A szemben álló férfi alacsony volt, nem egész másfél méter magas, köpcös és olyan izmos, mint egy túlméretes törpe. Peckesen lépkedett, egyenes gerinccel, hátrafeszített vállakkal, és fekete overallt viselt, amely nem igazán tudta elrejteti az alatta viselt nehéz testpáncélt. A vörös Jaguár

embléma úgy nézett ki a szíve fölött, mint egy alvadt vérpaci. Egész lényéről ordított a katonaság, akárcsak a mögé felsorakozott két harcosról is. Az alacsony emberke Ryanhez lépett, fekete szemével olyan alaposan igyekezve fölmérni őt, ahogyan Ryan is tette vele. Napcserezett arca sötét volt és ragyás, mosolya ugyanakkor széles és hófehér, bár a szemeiben egy csepp vidámság sem látszott. Kinyújtotta a kezét.

– Ne haragudjon, hogy megzavarjuk a munkában, Señor. – mély hangja erős aztlani akcentussal zengett. – Nem tartom fel sokáig.

Ryan megrázta a férfi kezét, amely meleg volt és száraz, szorításra nyugodt és barátságos. Igyekezett ugyanolyan szélesen vigyorogni, mint a másik.

– Én vezetem az állomás biztonsági szolgálatát. Ritkák a látogatók erre felé, jól esik kiszakadni a mindennapi rutinból. Miben állhatok szolgálatára?

Egyazon pillanatban engedték el egymás kezét. Ryan a látogató feje fölött a két örré pillantott, akik tekintetükkel a teret pásztázták. Mindkettőjük testtartása feszült volt és merev, a legkisebb provokációra készek voltak ugrani.

Csak remélte, hogy Axler és Morzsoló jobban mímelik a laza kinézetet, mint ellenfeleik.

A férfi arcáról leolvadt a mosoly.

– Ez egy nagyon kényes helyzet, és remélem számíthatok a diszkréciójára.

Ryan tekintete végigfutott a helikopteren és bólintott.

– Úgy tűnik nagyon hosszú utat tettek meg, – talán egy kicsit túl messzire is merészkedtek. Mindezzel együtt biztos vagyok benne, hogy el tudjuk hallgatni a látogatásukat. Feltéve, hogy nem a ... meteorológiai műholdjainkról akarnak érdeklődni.

Az alacsony emberke felnevetett valami furcsa elfojtott hangon, mintha a torka nem szokta volna az ilyesféle gyakorlatokat.

– Dentado tábornok vagyok, és biztosíthatom, Mister ...

Ryan újra magára erőltette a vigyort.

– Deacon, Phillip Deacon.

A tábornok elmosolyodott, és finom jelzéssel hozta Ryan tudomására, hogy átlát az álcáján.

– Biztosíthatom, Mister Deacon, hogy semmi dolgunk az önök műholdjaival. – Axlerre és Morzsolóra pillantott. – Válthatnék önnel pár szót... négszemközöt?

Ryan bólintott, és kisétáltak a szakadék szélére.

– Mister Deacon, hazám rendkívül értékes berendezést veszített el. Őszinte leszek magához, az utolsó jeleket innen a közvetlen közelből kaptuk. Fogalmam sincs, mit kereshett erre felé, de tudjuk, hogy itt járt.

Ryan megrázta a fejét.

– Mintha azt mondta volna, hogy valamilyen berendezést veszítettek el.

– Így van.

– Akkor miért utal egy berendezésre úgy, mint egy emberre?

Dentado száján szoros, veszélyes kis mosoly jelent meg.  
– Ismét csak a diszkrécióját kell kérnem. Nem láttak véletlenül erre felé egy szokatlan külsejű férfit az utóbbi néhány napban? Nehéz eltéveszteni, mert elég nagydarab.

Ryan megtorpant.

– Még mindig nem értem. Ez a férfi *ellopott* önöktől valamilyen berendezést?

Az apró termetű férfi arcán türelmetlenség vibrált.

– Kérem a kérdésre válaszoljon, Mister Deacon.

Ryan ruhák súrlódását és a tokjából előhúzott automata fegyver jellegzetes hangját hallotta hátulról. Az Azzie alig valamivel lassabban pördült meg, mint ő.

Az eléjük táruló látvány a kitörni készülő erőszak élőképe volt. Axler és az egyik Aztechnology őr egymással szemben álltak, Axler Ares Predatorjának csöve árkot vajt a férfi nyakába, míg annak pisztolya a nő szegycsontjára szegeződött.

Morzsoló féltérde ereszkedett, Colt Manhuntere stabilan mutatott a másik őr homlokára. Ez az őr igekezett lazán viselkedni, de Ryan látta, hogy erősen meg van ijedve.

– Senki ne mozduljon! – üvöltött Ryan.

– Lazítson. – szólalt meg Dentado tábornok.

Ryan az apró emberhez fordult.

–Vonja vissza az embereit. Nem akarunk bajt keverni.

A kis ember felhúzott szemöldökkel pillantott fel rá.

– Ahhoz képest, hogy mekkora darab ember, úgy tűnik, mintha tartana a közvetlen összecsapástól. Mondja el nekem, amit tudni szeretnék, vagy halomra lövtem magukat. Ilyen egyszerű ez egész.

Ryan bólintott.

– Rendben, az emberük valóban itt járt. Körülbelül három napja. Elkötött egy helikoptert és meglépett mielőtt utolérhettük volna.

Dentado végigmérte Ryant, aki egy pillanatra úgy érezte, hogy az auráját vizsgálja. Azután a tábornok bólintott, és az emberéhez fordult.

– Rico, pihenj!

Az Axlerrel farkasszemet néző férfi nem mozdult, miközben válaszolt.

– De tábornok úr, ez a nő...

– Nem érdekel, kapitány. Pihenj!

– Axler! – szólott Ryan is. – Húzdódj vissza.

Axler halálos mosollyal engedte le a Predatort.

– Ez egy igen veszélyes hely, kapitány. Szörnyű volna, ha valami baja esne.

Morzsolóval együtt hátráltak vagy öt métert, de mindketten továbbra is készenlétben tartották a fegyverüket.

Dentado tábornok újra Ryanhez fordult.

– Nagyra értékelem a segítségét, és elnézését kérem a tisztjeim túlbuzgósága miatt. Érezék magukat szerencsésnek, hogy nem sikerült utolérniük a kérdéses embert, mert akkor most minden bizonytalanság hullával folytattnak volna ezt a kellemes beszélgetést.

Ryan megrázta a fejét.

– Megkapta, amiért jött, most takarodjanak a fenébe. Ha még egyszer megpillantom a gépeiket a radaron, olyan gyorsan értesítem a kormányunkat, hogy mielőtt elérik a kaonyont, már halottak lesznek.

Dentado tábornok elmosolyodott.

– Ezzel természetesen tisztában vagyok, nem is vártam volna mást. Egyébként... remélem meteorológiai kutatásai jól haladnak, Mister... Deckerd.

– Deacon.

– Természetesen. Elnézést. – Azzal az apró emberke megfordult és megindult a helikopter felé, a két őr szorosan a nyomában, hátrafelé, kivont fegyverrel.

Néhány perc múlva nyomuk sem volt.

Ryan odasétált Axlerhez és Morzsolóhoz, akik beszélgettek és nevetgéltek.

– Remekül játszottatok.

Morzsoló megfordult.

– Kösz, Higany. Azt hiszem, egy fél ütemmel elkéstünk, de elég nehéz volt olvasni a testbeszédedből.

Ryan elmosolyodott, és megrázta a fejét.

– Nem, dehogy. Akár csak egy kicsivel korábban moccsantok, és azonnal rájön, hogy valami nem stimmel. Tökéletes volt az időzítésetek.

Axler megrázta a fejét.

– Ezek a fiúk nagyon jók voltak. Feltennem rá az összes krómot, amit belém szereltek, hogy amikor megmozdulunk, csak arra vártak, hogy tüzet nyissunk.

Ryan bólintott, és a távolba bámult, ahol a helikopterek eltűntek.

– Nekem is volt egy ilyen érzésem.

– Üszök után kajtatnak, nem? – kérdezte Morzsoló.

– Ja. Gondolom szükségük van az építőköcskéire. Marha drága szórakozás az ilyen. – Ryan kacintott. – Tudják, hogy a meteorológiai állomás-maszlag hazugság, de azt hiszem bevették a mesénket arról, hogy rajtunk ütött és lelépett.

Axler újra megrázta a fejét.

– Határozottan úgy érzem, hogy nemsokára látjuk még ezeket a fiúkat.

– Nekem is. – bólintott Morzsoló.

Ryan hátat fordított nekik, mert az ismerős fájdalom újra szorítani kezdte a gyomrát. A leömlő napfényben a fáradság hirtelen majdnem leverte a lábáról. Belefáradt Üszök véget nem érő keresésébe. Belefáradt, hogy egyhuzamban a Hells Canyon unalmas szakadékat bámulja. Belefáradt a küldetésbe, amelyet Dunkelzahn hagyott rá.

*Talán Nadjának igaza van. Talán el kéne innen szakadnom, és meg kellene beszélnem vele a dolgokat. Talán tényleg ez az, amit Dunkelzahn javasolt volna.*

*A nap magasra hágott a sziklák fölött a felbőlten kék égbolton. De vajon megengedhetem-e magamnak, hogy elmenjek? Mi lesz, ha Dentado tábornok előttem találja meg Üszököt? Mi lesz ha a Sárkányszív az Aztechnology kezébe kerül?*

# Ghalla News

70

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 október

## Statisztika

az 1999. október 6-i  
adatok alapján

Olvasói kérésre ezúttal olyan statisztikát közlünk, ami egy bizonyos fordulózám 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 61-80., a másodikban a 81-100., a harmadikban pedig a 101-120. fordulósok adatai láthatóak.

Ember	16%	14%	18%	Leah:	10%	13%	15%	Férfi	75%	75%	75%
Elf	13%	13%	13%	Dornodon:	12%	12%	10%	Nő	25%	25%	24%
Törp	6,6%	7,9%	8%	Raia:	16%	12%	19%	Rejtőzködés	7	9	11
Árnymanó	6,6%	8,6%	7,3%	Elenios:	8,4%	11%	8,1%	Nyomkövetés	18	9	28
Troll	7,2%	9,6%	8%	Sheran:	11%	13%	9,4%	Lopás	4	5	5
Gnóm	8,1%	6,9%	5,1%	Tharr:	25%	22%	24%	Mászás	2	3	3
Alakváltó	20%	16%	17%	Fairlight:	14%	13%	12%	Csapdakészítés	5	7	8
Kobudera	16%	17%	14%	Chara-din:	3,6%	3,9%	2,6%	Csapdaészlelés	2	3	3
Mutáns	6,9%	6,6%	9,2%	Erő:	19	20	22	Gyógyítás	22	26	29
Viziharc	1	0	0	IQ:	20	20	22	Titkosírás	1	1	1
Ökölvívás	5	5	5	Ügyesség:	18	20	21	Felderítés	2	3	3
Szűrőfegyver	9	10	13	Egészség:	15	16	17	Szörnyidomítás	1	2	2
Vágófegyver	3	3	4	Szerencse:	16	17	18	Teológia	4	6	8
Ütőfegyver	5	6	7	Átlag jószág	80	111	139	Taumaturgia	6	7	9
Lőfegyver	7	8	10	Átlag gonosz	43	66	98	Szerencsejáték	1	1	1
Dobófegyver	5	7	8					Harcművészetek	9	10	11
Összes skalp	6	27	22					Szkanderozás	7	12	15
Átlag szörny	219	304	399					Zene	2	3	3
Átlag TP	15159	53852	86121					Szörnyismeret	3	4	5
Átlag varázspont	96	121	160					Pszí	14	16	19
Átlag tudatpont	10	11	11					Zárnyítás	1	1	1
Átlag pszípont	99	118	132					Vadászat	7	8	8
Jó	24%	23%	27%					Bányászat	4	5	6
Semleges	51%	48%	45%					Testépítés	3	3	6
Gonosz	25%	29%	28%					Ordítás	4	8	5

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

# TF - VARÁZSLATOK

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

## GYÓNTATÁS (56. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** RE

**Hatódó:** azonnali

**Hatás:** 7 + 1/6 szint jószágpont

**Max. hatásfok:** -

**TVP:** - **VP:** 10

**Használata:** automatikus

Bár nem túl pusztító erejű varázslat, azért jól kibábrálhatsz egy gonosz karakterrel, ha ezt veted be ellene. A célpont 7 jószágpontot kap, plusz még egyet minden 6 szint után (a szint leírását ld. a márciusi Krónikában), és a mentődobás megdobására vajmi kevés esély van. A varázslat mindezek ellenére nem túl destruktív, legtöbb esetben egy tisztítóüzet vagy energiafolyamat jobban megéri oda-kínálni az ellenfélnek, de azért adódhatnak speciális esetek (kihívás, toronyhábort) amikor keményen büntethetők így a gonoszok. A varázslat anyagi komponense egy smirgilevél.

## A LÉLEK VÉDELME (57. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LETF

**Hatódó:** 1 kör

**TVP:** - **VP:** 32

**Használata:** V 57

Ez a varázslat akkor vált különösen használhatóvá, amikor a hatóideje egy csatáról megváltozott egy körre. Elenioson kívül a legtöbb isten aránylag későn adja meg, ezért nem tudom, nekik mennyire használható a dolog. Sok játékos esküszik rá, hogy táp szintet szivatni magáról, hiszen így pl. tovább növekszik a max. ép-je (ld. előző szám, Sötét Cereónia), míg másokat idegesít a dolog, szeretik megvédeni magukat tőle addig is, amíg nem tudják az autentikus vámpírt kilőni egy egyszerű tisztítóüzzel.

A varázslat komponense egy mocsári penke.

## AZONNALI GYÓGYULÁS (58. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** RESFT

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 5 **VP:** 10

**Használata:** V 58

Emiatt a varázslat miatt vált a gyöngymangó egy értékes tárggyá, hi-

szen ez a komponense az azonnali gyógyulásnak. Elmondásakor 51-70 ép-t gyógyulsz, plusz annyit, ahányas a papi mágia szinted. 125-ös jószág, 24-es teológia és püspöki rang mellett ez kb. +24 életpont, azaz várható értékben 84-et gyógyulsz, ami nem rossz 5 TVP-ért. A csatornán túl az azonnali gyógyítás az egyik leghatékonyabb gyógyítási forma, hiszen itt a varázspont költség már nem annyira szempont, sőt, még jó is, hogy fejleszti a teológiát. Akiknek megvan a gyógyító totem, azok feltétlenül is használhatják, külön parancs kiadása nélkül.

## HADISZERENCSE III. (59. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDREST

**Hatódó:** 1 kör

**TVP:** - **VP:** 10

**Használata:** V 59

Ehhez a varázslathoz nem sokat lehet hozzátenni a hadiszerencse I. és II. után (amelyekkel nem adódik össze!), legfeljebb annyit, hogy bár ez +4 szerencsét ad, anyagi komponense egy róka farkok, amelyből nem biztos, hogy egy kalandozóznak akkora mennyiség áll a rendelkezésére, hogy körönként felrakja. Így a legtöbben maradnak a hadiszerencse II-nél, aminek nincs komponense. Persze különleges alkalmakkor, mint pl. Olimpia, mindenki, akinek megvan, ezt rakja fel.

## PUHA ÜTÉS (60. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** DRT

**Hatódó:** csata

**Hatás:** -1 sebzés / 2 szint

**Max. hatásfok:** -

**TVP:** - **VP:** 18

**Használata:** automatikus

A puha ütés az Olimpián a legnépszerűbb, hiszen ha bejön, szinte biztos, hogy megnyered az adott párviadalt. A 2 szintenkénti -1 sebzés az azonnali gyógyításnál leírt pap esetén -12 sebzést ad az ellenfélnek ütésenként. Ne felejtse el, hogy a támadás képleténél először kiszámoljuk a teljes sebzést, majd ezt csökkenti valamennyire az ellenfél védekezése – tehát -12 sebzés nem fog négy kör és körönként négy támadás esetén -192 sebzést jelenteni, de azért még mindig nagyon jelentős lesz. Persze, ha az ellenfélnek nincs tűzpatyza, az armageddon előlése még mindig hasznosabb lehet.

Az ellenfél a mentődobására szint/2 mínuszt kap, a fenti példa esetén ez -12 szerencse. Nem rossz, de azért a 6-os kategóriában valószínűleg sokan meg tudják úszni.

A varázslat komponense, a madártoll könnyen beszerezhető.

### TÚZESŐ (61. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** DRFT

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** 10D10 / 5D10

**Max. hatásfok:** -

**TVP:** -

**VP:** 16

**Használata:** automatikus

A tűzeső a „tegyük a varázslatokat használhatóbbá” mozgalom keretében vált igazán hatékonyá. Merem állítani, hogy jelen állapotában vetélkedik a villámcsapással, sőt, ha taumaturgiád nem túlzottan magas, bizonyosan túlszárnyalja – hiszen ellenfeled nehezebben dobja meg majd ellene a mentődobást, és így teljes sebész, 10D10-et okoz. Mivel a komponense, a pirkít könnyen beszerezhető, nemcsak az Olimpiára, hanem minden erősebb szörny ellen ajánlom, rakd be a TV listádba megfelelően beállított FVH szint mellé.

### ÉBER VADÁSZKUTYA (62. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** RS

**Hatóidő:** köv. kör elejéig

**TVP:** 5

**VP:** 12

**Használata:** V 59

Az éber vadászkutya 10-zel csökkenti a tőled lopni próbálók lopás szakértelmét, ami, valljuk be, igen jelentős, hacsak nem valamilyen mestertolvajról van szó. A lopás képletét részletesen ld. a márciusi Krónikában, az Éber kakukk leírásánál. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy míg az éber kakukk nincsen komponense, a vadászkutya egy szárnyas hernyó igényel – bár ez tömegével kapható a boltokban, úgyhogy csak arany kérdése az egész. Aki csak legyint az éber kutyára, annak megjegyzem, sok kicsi sokra megy: ha valaki minden védelmet használ, a láthatatlanságtól kezdve az őrző varázslatokon és befogott állatokon keresztül egészen a legjobb csapdáig, olyan akadályt állíthat, amelyen a legjobb tolvajok is fennakadhatnak.

### ERŐPAJZS II. (63. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESTFC

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** 5

**VP:** 10

**Használata:** V 63

Erről a varázslatról is ugyanazt lehet elmondani, amit a hadiszerecsen III-ról: ugyan hatékonyabb kistestvérénél (+4 védekezés), az anyagi komponense egy tükör, ezért ritkán használják. Hozzátenném még, hogy az Erőpajzs III-nak is tükör a komponense, így ha azt megszerzed, a II-es teljesen elavul. Az erőpajzs varázslatok nem adódnak össze.

### PSZI-ERNYŐ (64. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** 5

**PP:** 6

**Használata:** P 64

A Pszi-ernyő az első pszi képesség, és karaktered fejlődésében semmilyen előnyt nem érhetsz el vele. Viszont biztos, hogy a képességek fontos szerepe volt és van abban, hogy a játékosok minél több információt összegyűjtsenek a szörnyekről. A Pszi-ernyő sikerének esélye minden találkozáskor 5% x pszi szakértelem, és legalább 20%, de max. 90%.

Itt említenék még néhány szót a pszi képességekről. A program ezeket pontosan úgy kezeli, mint a varázslatokat, tehát ugyanabban az adatbázisban vannak, ugyanaz a struktúrájuk stb. Ezért van az, hogy pl. nincs 64-es varázslat. Persze a pszi képességek használata nem VP-be, hanem pszi pontba (PP) kerül, és használatuk a pszi képességet fejleszti, pontosan ugyanazon képlet alapján, mint a varázslatok a teológiát és taumaturgiát. Persze míg a két varázsló szakértelem a gnómoknak, addig a pszi az alakváltóknak és a mutánsoknak fejlődik gyorsabban.

### AURATRANSZFORMÁCIÓ (65. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 10

**PP:** 10

**Használata:** P 65 <jellem>

Az auratranszformációval direktbe változtatható a jellem. 15-ös pszügi 1 jellempontra, 30-asig kettővel, 45-ösig hárommal stb. Gonoszoknak szerintem vannak hatékonyabb módszerei is a gonoszságpont szerzésére, de egy jónak, különösen, ha pszije már legalább 16-os, megéri 10 TVP-ért két jóspont, hiszen egy jellempróbalával sem valószínű, hogy jobban ki tud jönni, és itt még pszi szakértelmét is tudja fejleszteni.

### PSZI-REGENERÁCIÓ (66. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**PP:** 12

**Használata:** P 66

Tűlzás nélkül állíthatjuk, hogy a csatorna túloldalán a pszi-regeneráció a leghatékonyabb gyógyulási módszer: betelepítők az arénára, és használata után max. ép-re gyógyulok.

A pszi regeneráció használatakor ugyanis mindenki, aki az adott mezőn (beleértve az ott levő épületekben és labirintusokban tartózkodókat) tartózkodik, és legalább 20 ép-je van, veszít 5-10%-ot, és ezt a regenerálódó megkapja. A százalék a pszi szakértelemtől függ, 4-es pszitől 6%, 7-estől 7%, és így tovább, 16-os szinten éri el maximális hatásfokát.

A képesség egyetlen hátránya, hogy a károsultak megtudják, ki regenerált rajtuk, így szabadon mérhetnek ellencsapást. A képesség bizonyos esetekben túl erősnek is bizonyult, így aztán sorra le lett tiltva a fogadó, a Fény Szentélye és még néhány más épület. Bizony könnyen előfordulhat, hogy az Aréna lesz a következő védett hely.

# NAPNYUGTA

Delelőn járt a nap, mikoron elindultam faluból a nagyvilágba. Lány nyári szellő fújdogált csendesen, s a patak vizében tündöklött az égi aranykorong. Felhő nem szállt a magasban, csupán néhány madár röppent tova vidám csi-csergés közepette. A dombon kaptattam felfelé, hátra-hátra pillantva párszor, szívemben ólomkö súlyával. Hallani véltem a malom zúgását, kerekeinek recsegését, a falubeliek zsvijáját. Pedig ha hittek volna szavamnak, mostan már rég úton lennének, hogy minél messzebbre kerüljenek a falutól. De ők kigúnyoltak, bolondnak néztek és elkergettek. Ezerszín virágpalást borítja a vidéket, fű zizzen, tücsök ciripel. Lépteim nyomában felszáll a por, csizmám talpa hangtalanul csapódik minduntalan a földhöz. A dombtetőre érve utójára tekintettem végig Toldak zsúptetős házaín. Oly ártatlanul élte életét e kis közösség. Ám a vihar ide is elér.

Sötétség uralta a sűrű rengeteget, mely mint védő karok ölelt át. A fák göcsörtös, magasba törő törzseiből kezek nyúltak a külvilág felé. Levelei suttogása mind mese a múlt időkből. Szarvas nézett reám büszkén, ahogy népe szokott. Félni nem félt, együttélni az eltelt évszázadok alatt megtanult fajtája az emberekkel és más humán lényekkel. Káprázatos szépségű természet alkotta varázslat, ahogy a fényugarak táncolnak körülötte. Lenyűgözve álltam s bámultam e csodát, melyet életében egyszer lát az ember. Gondolataim mélyére rejtettem e képet, hogy emlékezzen rá a pusztulás utáni időkben. Lelkem kiabált a

bensőmet szétszakítani akaró fájdalomtól, én mégis csöndben maradtam. Lehorgasztott fejjel, búsan haladtam tovább, kiszabott utamon. Útközben találkoztam egy fiatal leánnyal. Piros orcája, rózsás ajka, tengerkék szemei, hófehér hosszú hajzuhataga áhítatot és eleddig rejtett érzelmeket ébresztett bennem. Szívem zakatolt, szinte torkomban dobogott. Bársonyos hangján üdvözölt, s én hirtelen szólni se tudtam.

– Üdvözöllek! – köszöntött. – ...A faluból jössz?

– Igen – feleltem elszomorodva.

– Merre tartasz? – kérdezte természetes bájával.

– Semerre. Csak menekülök a sorsom elől. – Szeme felcsillant, a kíváncsiság látszott tábort verni benne. Ám tudván mily veszedelem közeledék, elindultam tovább az úton és ő jött utánam. Mellettem bandukolt, térdig érő szoknyában és bő fehér ingben. Tizenhat évesnél nem lehet fiatalabb.

– S mi a sorsod?

– Meghalni világommal együtt. – Feleltem halk sóhaj keretében és láttam rajta, fejében egymást érik a kérdések és az érzések. Arcára kiült az együtt érző bánat, amitől szempillantás alatt érett nővé változott.

– S hol a világod?

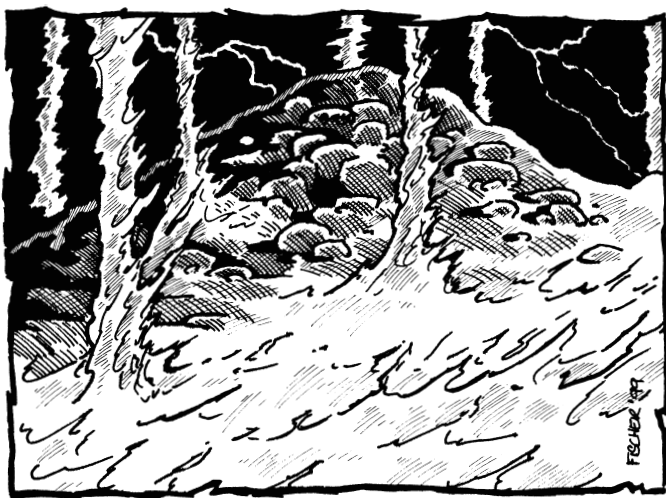
– Ez a világom. A föld, a fák, az emberek mind részei világomnak.

– Hazudsz – mosolyodott el. – Nem hiszem, hogy mindez elpusztul.

– Az istenek elfordultak tőlünk, segítséget hiába várunk. Északról baljós hírek jutnak el a közeli városokba. Félek, mindaz mitől rettegek beteljesül és én tovább élek. – Riadt tekintettel nézett ő vissza a faluja irányába, szavaimtól félelem költözött a szívébe.

– De miért retteg az élettől, hisz örülnöd kéne. Ha túléled a halált, akkor sorsod rendeltetését is megváltotatod. – Elmosolyodtam mondókájának lényegétől. Ujjam közé véve, szakajtottam le egy csodaszép virágot. Ránéztem és átadtam a lánynak.

– Rendeltem, hogy túléljem a pusztulást. Mégis számomra az élet maga lesz a halál abban a halott világban. Hiszen ha elpusztul minden, mi oly széppé és gazdaggá teszi létünk e világban, vajon érdemes lesz-e túlé-





ni? Élni a semmiben, a sötétben és hidegben. Minden szépség nélkül. – Némán követett. Mostanra bizonyára ösztönösen, sem mint önszántából. Tudván mi a sorsom, a remény világítja be létét e pillanatokban. Az erőnek pedig len vége szakad. Előttünk elkanyarodik az út, s a nap lassan nyugovóra tér. Narancsvörös korongja egyesül a földdel, hogy átadja helyét az éjszakának. Láttam a holdat trónfoglalása közben. De minden eltűnt, mielőst behűződünk a sziklába vájt barlangba. Hűvös fuvallat csapta meg arcomat, tagjaim tudatosan kezdtek hozzá a tábornúzt készítésnek. A lány segített, pedig a nevét sem tudom. Mozdulataink kínosan begyakoroltak és így munka közben átadhattuk magunkat az emlékek rohamának. Kint éközben feltámadt a szél. Az ég is vérben úszott. Távolról ropogást és süvöltő szelek hangját hozta a szél.

A tűzvihar félelmetes griffmadárként repült át a földken, felfalva mindent mi útjába állt. Lángnyelvei éhesen csaptak le a táplálékra. Sikolyok, reccsenés, a fájdalom

megannyi hangjai. Az eget beszínezte a felszabadult mágia ereje, bizarr és pokoli hátteret adva ezáltal a drámai színjáték utolsó felvonásának. A naplementével jött el a végső pusztulás, mi beteljesítette sorsom. Pokoljárás az élőknek és egyszerű közjáték a halottaknak. Hisz a kövek tehetetlenül szemlélték mint súlyt le a halál s veszi magához a halandó lelkeket. Ég és föld mostan összeérett, villámok cikáztak e két alkotóelem határain. Zengett, dörgött a levegőt füst töltötte fel. A végső órák ideje jött el.

Túléltek. Én és a lány túléltek e naplementét. Most bolyongunk a végtelennek tűnő holt tájon. Az élet temetőjén keresztül. Utunkat elszenesedett holttestek és növények szegélyezik. A városok romokban hevernek. Mit a természet istennője alkotott, a mágia rombolta szét. S élő halottaként e kietlen világban vártuk merre fordul a sorskerék.

GEORGE HAWKEN

A Túlélők Földje levelezős szerepjáték történelme alapján készült...

# ELKÉPESZTŐ

AVAGY HIHETLEN ÉS SOHA NEM HALLOTT ESETEK ERDAUIN KRÓNIKÁIBÓL. PAPIRRA VETETTE: TREEM

**H**osszú, kényszerű távollétem alatt felgyűlt pár érdekes levél. Így mielőst visszatértem megszkott napi életritmusomhoz, tollat ragadtam, hogy megosszam veled, kedves olvasó.

**S**hang Tsung a legpechesebb vagy a legtehetségtelebb szerencsejátékos. 4-es szerencsejátékkal 25-ször látogatta meg a fogadót, és ezalatt 181-szer játszott, ebből 96-szor veszített (31-szer dartban, 50-szer szkanderban, 15-ször a kockán). Ez a szinte folyamatos játék sem volt elég ahhoz, hogy szerencsejáték szakértelme, akár eggyel is megnöjön.

**T**ápmentes Megabyenak elege lett fajtársaiból, mikor a vadonban járva lépte-nyomon gnómba botlott. Először egy ismeretlen fajtársa alaposan helybenhagyta, majd ezután három gnóm pilótával is találkozott, akik mind tőle várták a megváltó fémrudat. Szerencséjükre Tápmentesnél nem volt egy sem...

**K**wisatz Haderachnak nem a gnómmokkal, hanem az örült varázslókkal gyűlt meg a baja. Egy verőfényes napon, Alanor utcáin bolyongva egyfolytában olyan varázslókkal találkozott, akik – meglátván Haderachot – egyből pusztító mágiával akarták eltörölni a föld színéről. Hősünk szerencséjére ez nem sikerült, és a hét varázslóból ötöt ő küldött a túlvilágra.

**L**in Yu Tongra rámosolyogtak az istenek. A nyuszi-ka hozott neki két rezet. Lin már tervezgetni is kezdte a legújabb divatnak megfelelő rézisiskáját, amikor egy aljas technoklin bogár leköpte az összes

rezét. Ekkor jöttek ismét az istenek, és Lin pár mérfölddel arrébb, egy mélykútban talált egy kész sisakot. Igaz, a fejedő nem éppen a mai divatnak megfelelően készült. ☺

**N**ardaal, a róka egy bányász antitalentum. Csak két és fél évvel Erduinra érkezése után (107. forduló) sajátította el a bányászat tudományát. Mintha mindez még nem lenne elég bizonyíték a „tehetségére”, Sheran hithű püspökének újabb két és fél év kellett ahhoz, hogy bányászata fejlődjön (205. fordulóban lett 2-es).

**F**airlight papnak a kicsi is sok! Mustafa Peragro nagy örömmel tartott a város felé, mivel volt 9 eladásra szánt uzbánycsőre. Útközben elloptak tőle 4-et, de azért bement a boltba, és eladta őket. Utólag jött rá azonban arra, hogy az az aljas boltos a csőrökben levő 34 csepp ugh méregért elfelejtett fizetni...

**M**elyik a legintelligensebb faj? Nos, meglepő módon a troll, ugyanis Planned Flamedix hatalmas erejét egy mókás magnetikus praglonc becserelte az intelligenciájára, így 64-es IQ-val büszkélkedhet. Szerintem a trollok le fogják tagadni, hogy a fajtársuk! ☺

**C**hangernek ezentúl a jégtroll lesz a mumusa. Az első példány, amellyel találkozott, a következő tárgyait fagyasztotta szét a lehetetével: 3 mocsári penke, 2 karmazt gyökér, 12 gyöngymangó, 3 pszi kő, 4 kék karchidea. Utána megölte, de szerintem nem csinált jó üzletet az így szerzett jégsvízzel.



## VÁLTOZÁSOK

☛ Bevezetésre került a 7 napos játékhét. Röviden leírom, hogyan is működik. Igazándiból csak az a lényeges, hogy egy játékosnak éppen hányadik játékhete van. Ha a fordulója kisebb vagy egyenlő, mint a játékhete, akkor léphet. Aki nem szereti a matekot, az ne is olvasson tovább, nem kell vele foglalkoznia, a program úgyis számol mindent!

A 7 napos játékhét bevezetésének időpontja 1999. szept. 29. Ha a játékos ez előtt a dátum előtt indult, akkor kiszámolom, hányszor 9 nap telt el a karakter indulásától a bevezetés dátumáig. Ezután megnézem, hogy a bevezetéstől a mai napig hányszor 7 nap telt el. E kettő összege határozza meg az aktuális játékhétét a karakternek. Példa. A karakter 1999. szept. 1-jén indult. Jelenleg 1999. okt. 20-a van. A karakter játékhete tehát:

szept. 29 mínusz szept. 1 = 28 nap, osztva 9-cel 3 játékhét. Okt. 20. mínusz szept. 29. = 21 nap, plusz 1 nap maradék a 9-cel való osztásból, az összesen 22 nap, osztva 7-tel még 3 játékhét. Tehát a karakter a 6. játékhetének 2. napjánál tart.

Az EXT normálisan működik, ezzel kapcsolatban változás nincs. A Fairlight bankok kamatának számításánál volt egy olyan korlátozás, hogy max. annyi játékhétre járt kamat, ahányszor 7 nap eltelt a berakás óta. Tehát hiába lépett valaki tízszer 50 nap alatt, csak  $50/7=7$  heti kamatot kapott meg. A fentiek alapján ez is módosult, a szept. 29. előtti időszakra továbbra is 7 naponta, de az utána levőre 5 naponta ketyeg a kamat. Tehát ha valaki mostanság rak be pénzt a bankba, akkor 5 naponta (de legfeljebb eltelt fordulóok száma) kap kamatot.

*Megjegyzés: természetesen lesz, akinek az új játékhét kezdete mostantól mindig szombatra vagy vasárnapra fog esni. Az ő fordulóikat bétfön tápláljuk. Ne aggódjon emiatt senki, ez ugyanolyan, mintba az összes ilyen ember fordulóját előreírtuk volna 1-2 nappal, hogy bétfőre essen.*

Itt említtem még meg, hogy senkinek sem kötelező 7

naponta lépni. Akinek ideje ill. anyagi forrásai nem engedik, lépjen továbbra is 9, 10 vagy akár több naponként, a 7 napos játékhetet csak a többség kérésére vezettük be.

## ÚJDONSÁGOK

☛ Ha minden igaz, a Krónika megjelenésekor már áll az Iszonyat Citadellája. Ezt a sötét fellegvárat annak idején az irtózatos hatalmú mágus, Morgan építette. Hatalmas kincseit és titkos mágikus rítusainak leírását rejtette el a számtalan csapdával és förtelmes szörnyetegekkel védett többszintes üveztető-rendszerben. Bár Morgan már régésrég elhagyta ezeket a dimenziókat, félig-meddig halhatatlan szolgálai, a molganok, Ekhnagorhuk és más nevenincs borzalmak még mindig őrzik az ősmágus rejtett kamráit.

Az Iszonyat Citadellája haladó játékosoknak készült kihívás, a csatorna túloldalán áll, és a bejutáshoz szükséges titkos térkép megszerzése nem könnyű feladat (de azért biztos vagyok benne, hogy 1-2 hónapon belül már lesz, akinek sikerülni fog).

## APRÓ VÁLTOZÁSOK

☛ A HU paranccsal kapcsolatban sok félreértés van. A HU parancs esetén – és ez az enciklopédiában is le van írva! – BÁRMILYEN módon jutsz a tárgyhoz, elhajítod. Tehát ha A parancsot adják át, vagy direkt KT paranccsal gyártod le, akkor is! Persze ez csak azokra a tárgyakra vonatkozik, amelyek értéke a GY alatt van.

☛ A szárazság varázslatról azt írtam, hogy játékosra is lehet használni, mégsem működött. A hiba ki van javítva.

## JÁTÉKETIKA

☛ Szeretném felhívni a figyelmet, hogy komolyan gondoltuk, amit egy korábbi Krónikában leírtam, miszerint ha valaki programhibát (bugot) talál, amely számára előnyös, és nem szól róla, csak kihasználja, azt csalásnak tekintjük, és a csalót megbüntetjük. Ha egy kicsit kihasználja, és szól róla, még mindig jobb, mintha mástól tudjuk meg, de a tápokat ilyenkor is vissza fogjuk venni.

Itt szeretném megjegyezni, hogy örömmel láttam, a nagy többség becsületes, sok hibát bejelentettek. Köszönöm a segítségeket.

Különösen veszélyes, ha egy hiba nem egy globális fejlesztés eredménye, hanem egy KT képességé. A KT képességekhez általában csak egy elszigetelt csoport fér hozzá, ha hibát találnak benne, és titokban tartják, az jóval nehezebben derül ki, mint egy általános bug. Főként, mivel a KT képesség a KT személyes kérései alapján kerül be, nem ritkán a bugot egy utólag általuk kért módosítás eredményezi, különösképpen etikátlannak tartom, ha valaki egy KT képességet bugot használ ki. Gyakran előfordult már, hogy beleegyeztem egy-egy különösképp bonyolult és bugveszélyes KT képesség leprogramozásába, azzal a feltétellel, hogy a KT-nak kutya kötelessége mindenféle hibáról azonnal szólni és nem kihasználni azt. Ebbe a kategóriába az is beletartozik, ha a képesség egyszerűen túl erőse sikerül, és valamilyen általam át nem látott kombinációval tápolásra lehet használni. Én is csak ember vagyok, és a TF programja hatalmas, amelyet szűként rágnak át ezer és ezer vajúttal a mindenhová bedrótozott KT képességek,

amelyek mindegyikét nem lehet az összes létező varázslattal, tárgygal, szörnyvel és más KT képességgel együtt kitesztelni. Ismét leírom, hogy fenntartjuk a jogot a KT képességek utólagos megváltoztatására, gyengítésére, és ekkor a KT nem kérheti, hogy „ja, akkor inkább cseréljük ki valami másra, ha a táp nem működik...”

Felhívom a figyelmet, hogy több évre visszamenőleg lementjük az adatbázisokat, tehát ha valaki valamilyen módon csal, akkor is tudni fogjuk, mennyit kell visszavenni a karakteréből (inkább többet, mint kevesebbet), ha ez a fordulóból már nem kideríthető.

☛ Többek között a csalások elkerülése végett változott meg az instabil szingularitás nevű varázslat, amely egy karakter két véletlenszerűen választott tulajdonságát növelte meg. Ha az egyik tulajdonságot valamilyen KT képességgel vagy más egyéb módon tudta az illető gyorsan növelni, azt érdemes volt átcserelni egy alacsony tulajdonságra. Különböző tárgyak ki- és beKF-elésével hasonló hatást lehetett elérni. Az instabil szingularitás most kettőt levesz a legmagasabb tulajdonságról, és átrakja a legalacsonyabbra.

TIHOR MIKLÓS

# Megnyílt az ELYSIUM

**EGY HELY, AHOL:**

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

**EGY HELY, AHOVA ÉRDEMÉS BENÉZNI.**

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

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

**Nyitva: keddtől**  
**vasárnapig**  
**10.00-22.00**

**ITT!**



## ÁTADÓ

□ Átadó sok lemaradással rendelkező elférfi, egy törpe férfi és egy alakváltó férfi karakter. Érdeklődni a 30-205-8702-es számon lehet. **Ijf. Berényi Imre**

□ Keresek átvételre születendő mutáns gyermekek. Címem: Dénes János, 6723 Szeged, Budapesti krt. 15/b. ☎: 62-476-084. **Metam Orpheus (#1974)**

## BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Clark O'Phane, Shang Tsung! Ismét a karácsonyra effektéről: van egy megoldásom rá. (Mivel az én szememet is szúrja a rambó bogár-gromak páncél összéállítás.) A megoldás nem túl etikus, de akár jóvelthez is lehet. Tehát: Mászkalj sókat (Travel the world), barátokoz össze velük (meet interesting people), majd adj ki T-t rájuk (and kill them)! A srác le lesz tápola, s tied lesz a szakmány is. Az hiszem, ez sokaknak nem fog tetzeni, de lesznek akiknek igen. S hogy fokozzam a helyzetet: értesítem az érintetteket, hogy a Chara-din hívók és az Igaz Barátok is megkapták a persona non grata besorolást. Let's dance! Ha valaki a véretem akarja: Vangorf-Libertan.

**Ezüstnyílhegy (#5755)**

□ Hóboros CD-elleneseket várok Warpignban, a nézeteltérések ilyen-olyan stílusú lerendezésének okán. Mottó – jelige: „Meet her at the Love Parade”: DD.

**Yarea, a társadalmi kritikás**

## HUMOR

□ • Miért dörzsöli a troll smirglivel a fejét? Azért, mert csiszolt elmét szeretne.

• Mi a különbség a szalámi, a Raia pap és az árnymano között? A szalámi házi, a pap egyházi és az árnymano szarházi. Bocsi, az nem fagyűlölet!

**Krontel (#4153)**

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Minden levelezős és egyéb TF-es ismerőssel tudatom, hogy végre leszereltem. Akinek megadtam a bent-i címetem, oda már ne írjon! Üdvözölöm a nyíregyházi ismerősöket, akikől sajnos nem tudtam illő módon elköszönni, de ígérem, hogy TF-talim meg fogunk találkozni, és köszönöm a segítségeket. Más: Ha valaki tudja, hogy kerül Gatim közelébe egy kvazár karddal felfegyverzett baar-ork, akinek sóhajtó dorony, sünnemve és púpos burástyá tróféja vannak, legyen olyan kedves, írja meg! Címem: Becker László, 6400 Kiskunhalas, Bercsenyi u. 18. ☎: 77-426-631, 30-219-8114

VIII. 4. **S. Antares (#4173)**, a monolitöntögetőt **Utasa (#3663)**, a jövendő monolitépítőt

□ Üdv mindenkinek! Elnézést a válasz nélkül hagyott levelekért, üzenetekért! Új címem: Panálg Tamás, 8957 Csömödér, Fő u. 104. ☎: 92-378-032 vagy 30-987-3810. Jó kalandozást mindenkinek!

**Myotis Canis (#3247)**

és **Számumi Aranyszél (#4233)**

# APRÓK

□ Üdv kalandozók! Keresem azt az alakváltót, aki VI. 28-án istenen színe elé küldött. Így nézél ki akkor: kreol bőr, hosszú, szőke haj, zöld szem, korszakáll. Rézisíakol, bakkura csizmát, kígyóbőr kesztyűt, rézpáncél, szem szimbólumot és egy trófea nyakláncot viseltél. Tróféaid: zsoldoskatona, törpemanmumt, trikornis. Keresem még azt az árnymano nőt is, aki beleszált a csapdámba VI. 23. körül. (Hosszú barna haj, szürke szem.) Mindenképpen keressek meg! Üdv:

**Hubertus (#2707)**

□ Tihuek Zozju Tabar jelentkezzen nálam a hirdetés megjelenését követő 10-ig. **Kárász (#5300)**

□ Te hosszú hajú, árnymano lány, aki meglóptál Libertan nyugati határában! Igazán felébreszthetnél volna ahelyett, hogy csak úgy elshuhsz! Annál a négy aranyál sokkal értékebb dolgot tudtam volna adni neked... Egy kicsit még Libertanban időzöm, aztán nyugat felé visz az utam. Keres meg kislány, nem bánod meg!

**Thymus (#2457)**

□ Kedves levelezőtársaim (mostaniak és leendőek)! Ugye az élet állandóan változik. Néha rossz, néha jó oldalára billen a mérleg. Most, egy év itthonlét után, költözők. És a TF-hez való viszonyom is változott. Vagyis kérek mindenkit, ne írjatok mentál, mert nem fogom megkapni. (Na vajon miért?) Az új címet és a hozzátartozó bigyókat – amint tudom – megírom ide az AK-ba is. Kérlek, legyetek picit türelmessel, ha véletlenül várni kellene a válaszomra. A régi címem és, de elég hosszú az átfutási idő, míg megkapom a leveleiteket. Hát nem szép az élet!

VIII. 18. **Tan (#3429)** és karakterei

□ Üdvözölök mindenkit! Több mint két évi kihagyás után újra itt vagyok a Türlélők Földjén. Korábban Thar Honya álnevén borzoltam a kedélyeket, de ő mára már csak passzív résztvevője az eseményeknek. Am egy új mentális számon ismét elérhető vagyok. Itt szeretném megragadni az alkalmat és elnézést, mi több, bocsánatot kérnék azoktól, akik legutolsó, Chara-din ellenes hirdetésemre válaszoltak (jó sokan voltak). Leveleitekre nem reagáltam, mivel éppen akkor fejeztem be a játékok, sőt akkor is csak havonta egyet léptem. Szeretném veletek ismét felvenni a kapcsolatot, sőt mindenkivel, akét érdekel a Chara-din (hívei) elleni harc. Kedves Gwendolen (#5642) és Távoli Vizek (#2575)! A ti leveleitek különösen kedveltem. Veletek szeretném újjáépíteni a kapcsolatot. Címem: Herczeg Csaba, 6800 Hódmezővásárhely, Szabadságtér 82. III/16. Köszönettel: Tarhonya örököse, a borzasztó szakállú törpe férfi:

**Borzas Ámlin (#5323)**

□ Kezdők figyelem! Várom azon kezdő karakterek jelentkezését, akik készek tenni azért, hogy Ghalla békésebb világ legyen. E-mail: jeriko@mail.datanet.hu, ☎: 280-8642. Jelentkezését mindenkinek előre is köszönöm: **Jerikó (#3821)**

□ Szerbusz Xena! Láttam, hogy az olimpián az én kategóriámban indultál. Szeretnék veled levelezni, légy oly szíves írd a mentális számomra, mert én nem tudom a tiedet! Várom a leveledet, szia.

**Herkules (#3338)**

## SEGÍTSÉG

□ Nagy szükségem lenne egy Sheran pap segítségére. A világ minden kincséért sem találom meg Leahnak a legutolsó téfea magofluxomat. Egy ilyen csakmánság megidézése lenne a kéréssem, persze nem ingyen kérném, valami ellenjuttatásban biztos meg tudunk egyezni. Üdv: **Dess (#1490)**

□ Mindenkinek, aki Leah hitét akarja követni. Nem érdekes. Nem éri meg. Nem ad jó varázslatokat, csak nagyon sokára. Főleg nem harci mágijákat. Ha nem vagy elszánt fanatikus, inkább maradj Chara-dinnál. (Nem, ne Dornodonnál!) A küldetései is nehezek, szivatások. Még mindig Leah hívó akarsz lenni? Akarsz tényleg elég esziant vagy. De azért gondold át még egyszer. Akarsz színtszóvtól, tetemembert ölni (tulajdon-ságajns nélkül), színes dözmöngőt, temetetlen hullát keresgelni, mindent igen gyenge varázslatokért? Akarsz DEM-et áldozni? Igen? Akkor van helyed köztünk. Megérdemelsz egy kis segítséget. Először, ha megszerezted az első DEM-et, keres egy másik varázslót, aki egy másik labi térképét adja (ha az 1-ből van a DEM, akkor a 2. és viszont), és onnan is hozd ki a DEM-et! Áldozati tárgyak: bordacsont, csuklyavirág, fekete gyöngy. Lehetőleg ne Ovílbe menj, hanem a déli kisvárosba, Gatimba. Ott van dözmöngfészek, az (52, 103)-on, kb. 1 fordulónyira a városotól! 1. labik: 501-es épület (15, 19), 500 (15, 49), 502 (15, 79), 503 (15, 109), 2. labik: 504 (15, 34), 505 (15, 64), 506 (15, 94). Leah rúnakövek: (31, 7) (34, 10), (34, 20), (35, 22), (34, 32), (30, 48), (30, 60), (32, 71), (33, 73), (30, 80), (33, 99), (31, 105), (35, 114). Gatim: (44, 98). Hóhérbimbó: (34, 53) (35, 83), (31, 95) (31, 104). Bolhakutya fészkek (bordacsont): (15, 112), (15, 82) (15, 52), (15, 22). Kőevő fészkek (fekete gyöngy): (37, 103), (37, 60), (37, 59). Ezek abszolút koordináták, úgy hogy bárki kiszámolhatja magát a varázslóházak alapján. Egyébként a fenti dolgok minden kisváros vegevesboltjában kaphatóak. Na ennyi. Ha valakit vagy rengeteg, igen-igen komoly ívő (felfedező típus), az ne használja fel. Köszönet Jerikónak a Hyper megírásáért!

**Muffáló Bill (#2398)**

□ Ave! Ha valaki tud valamit az új árnymano faji tárgyról, írja meg hol, mikor, mennyiért és a szébsé! Előre is köszi! Hogy lehet súlyozó készíteni?

**Deadly Chaos (#4781)**, a károsmanó

□ Ismét jelentkezem, most segítséget kérek. A múlt-kori AK-ban megjelent hirdetésemre jelentkezett valaki. Am amire lett volna időm megírni a válaszlevelet, az ő levele eltűnt, és nem tudtam hova címezni. Bocs! Légyszi, legközelebb írj meg a karaktera nevét és számat! Graham Trefrog! Te tényleg ilyen hülyének születtél, vagy tanultad valahol? Még mindig érdekel: bronz vagy bronzhegyű lándzsa, bronzpáncél, bronzsisak. Cserébe tudok adni: püderkő, varányszem, evaporő hāj, királygyík bőr, mandibula penge, drótszőr, madártoll, tigriszlán fog, vizionár szem, surranógőgyő bőr, grákóbőr. Ha valakit érdekel Gatinban vagyok, de már nem sokáig (megyek jellemprobázi). Üdvözlét küldi Leah leendő híve:

**Daniel Mcloud (#5519)**

□ Tisztelt Sheran hívek! Szeretném, ha adnátok infókat istenetekről, hogy könnyebben beáldozhassak nekik. Főleg a küldetések érdekében. Előre is köszönet érte!

**Herkules (#3238)**

□ Üdvözlök mindenkit! Remélem, örömmel fogadjátok hirdetésem! E hónapban ismét jelentkeztem. Ki maga szeretné megtudni ezeket az információkat, azok ne olvassák el a cikket! Urgod kesztűje (#462): +6 védő, +2 tau, +1 IQ, +1 szerence, -3 támadás. Harc kalapács (#174): 7 vas + 14 pirkit, ütőfegyver, 3D4+1, balkezes fegyver, 3-as bányászhat kell, küld el tudd készíteni. Xirnox (#122): 480 TP, mocsár, VP-zabáló, savat köp, komponens: xirnox szív. A segítőköcs kobudera: **Longlard (#4888)**

□ Valaki adjon nekem egy kisebb zant, ha lehetséges! Volt már ilyenem kb. két találkozás erejéig, de szeretném jobban megismerni. Köszcsi.

**Graham Trefrog (#4788)**

**SZÖVETSÉGEK, KT-K**

□ Gránittáblák (részletek): „A Földelem Urainak vezetői: A Hadurak Tanácsának akaratra szerint ezentúl aki a Harc és a Földelem Legfőbb Urának szentségét vagy híveit becselen módon megsérti, arra Tharr Haragja sűjtsen le! ...Kezedet a föld felé fordítod, hogy energiát gyűjts Tharr haragjának megjédséhez, s miután feltöltődött a földelmei sík tiszta esszenciájával, egy marék földet emelsz fel a kezvedben és meghívod bele az akaratot, kötőd hozzá az energiát, majd a talajra helyezed – lassan növekszik és egy hatalmas magneamentől öbl benne alakot, a szemed láttára. Határozott, erőteljes hangon ejted ki haragod célpontjának nevét. Az elementál egy hatalmas hasadékot idéz dübörgve maga elé, majd eltűnik benne a szemed elől...”

**A Földelem Urai (#9154)**

□ Kalandozók, alakítsunk közösen KT-! Ötleteketek (#2350)-es mentális számrám várom. Fairlight hívei előnyben. Szürke Állomány (#3967), miért nem válaszoltál a levelemre a KT-val kapcsolatban, aminek te is tagja vagy? Címem: Holosi Zoltán 4002 Debrecen, Biczo István kert 30158 HRSZ. Jó kalandozást kíván: VIII. 23. **Holi de Segal (#2350)**

□ Gránittáblák (részletek): „Asylum romjain Bzotósrév békéjét őrző hatalmas és megközelíthetetlen monolit magasodik, izzó és fortyogó magma tavának közepén. Beszélők, hogy igazított Harcosok sértetlenül juthatnak át a monolit oldalához és egy barlangnyíláson keresztül a földalatti templomba, ahol a földmágia ereje árad szét. A legendák szerint veszély esetén éltre kelnek a templomban sorakozó hősök szobrai és megmentik a várost. A belső szentély és a földmágia titkainak őrzője Vescor, vagy egykori arnyékharcosa, aki Chara-din gonosz és pusztító varázslata révén vesztette el igazi erejét és most anyagi testben kell újra felemelkednie a tökéletesedés útján. Az ő és Tharr tiszteletére végezték el a Földelem Urái a monolitot megidéz és kiemelő szertartást és az ő irányítása alatt gyakorolnak és tanulnak szorgalmasan, hogy megismerjék mind jobban a Földmágiát és a Kizűdelem Újtát, istenük misztériumait tovább terjesszék.”

**A Földelem Urai (#9154)**

□ Hahó kalandozó! Szeretnél többet megtudni a moa birodalomról? Szeretnél a moák örökébe lépni, s kutatóvá válni? Akkor csatlakozz a Technika Ördögje moa kutató KT-hoz, mely mostanság alakul meg (vagy már meg is alakult)! Részleteket Prehistorixtól (#1147) (Kiss Viktor, 8105 Pétfürdő, Mikes Kelemes u. 39.), esetleg tőlem (Kis Ferenc, 6400 Kiskunhalas, Felsőöregszőlők 250/b. ☎: 77-428-651) kaphatsz. Gyülekezünk is „kék égen kondenzcsíkok húzó moa röpcsi” szimbólum alatt! **Oref al Kismet (#2026)**

**□ Hali! Egy-két, A Csigalövegény Tárnokai (#9160)**

KT körül kialakult tévhírt szeretnék szétoszlatni. Először is nincs közünk a Vashegyek Nemzetéhez, bár igaz, úgy vezetünk – Gobó Munfann – korábban volt tagja a VN-nek. Szövetségünk két önálló kezdeményezés összeolvadásából keletkezett, nem vagyunk „szakadárók”. Célnk a törpek segítése, és az ősi hagyományok feleléstése. A hangszűlt a szerepjátékra fektetjük – bár manapság mindenki ezt mondja –, és igyekszünk egy összetartó csapatot kovácsolni. Függetlenek akarunk lenni, és semmilyen szövetségbe sem kívánunk belépni (egyelőre...) Minden esetre megragadom az alkalmat, hogy köszönetet mondjak mindazoknak, akik eddig (és ezután) felajánlották segítségüket, támogatásukat. Szerettel várunk soraink közé minden támogatóra vágó, klasszikus gondolkodású törpét. Akinek bármilyen kérdése, mondandója van, nyugodtan keressen meg. A belépni vágyók is legjobb, ha nálam jelentkeznek, de felvilágosítást kaphatnak bármely „az Ősök szellemiségével eltt törpe lélek”-től. A törpe ósók áldása kísérjen titeket utatok! **D. D. R. (#2801), a Tanító**

□ Üdv! Szerintünk nagyon jó ötlet volt megalapítani a Femini Galeriát, és teljes szívvel támogatjuk. Hajrá lányok, veletek vagyunk! VIII. 23. **Oref al Kismet (#2026) és Gilgrat (#2615)**

□ Kalandozók! Egy leendő új KT miatt írok, melynek célja, Krapixon Zén, az Alanori Királyság Külső Kereskedelmi Kapcsolatait Ápoló miniszterének visszahozása egy expedíció keretében. A KT általános, bárki tagja lehet nem, írj, vállalás nem számít. Aki nem ismeri Zén: Hogyan fogyott el az expedíciók c. történetét, az írjon és elküldöm. A KT nem a TÁP-ra épül, főleg igazi szerepjátékosok jelentkezését várhat. Témát akít érdekel, írja meg ötleteit! Cím: Paljak Gergely, 5000 Szolnok, Vécsey u. 8. **Bocsy (#2100)**

□ „A mágia hatalom, a hatalom pedig mágia.” Szólt a e szavakat Longlard, aki belépett az Ars Magicaba, hogy megismerje a mágia hatalmát. **Longlard (#4888)**

□ A Bárd. Régi történetek, legendák ismerője, és ama ritka képességnek birtokosa, hogy újakat teremtsen. Képzett abban, hogy meséit szemléletesen, érdeklétesen adja át. Legöbbször zenei kísérővel használ egyedi stílusa tónusaként, de a mágia sem idegen tőle. Célja, hogy lebilincselje hallgatóságát és tökéletesen az előadottak rabjává tegye őket. Elhangzik az első szó, felcsendül az első akkord, és az előadás kezdődhet veszi... Az Összhangzat KT (#9152) nevében: **Vrandol Sayn Karad (#4620)**

□ A halál csak egy pillanat. Egyetlen pillanat csupán, mégis sokan szenteltek már ennek életüket. Amennyiben te sem a pusztításnak, hanem a Halálnak lettél híve, keress meg minket! Az egyházreform szükségességét belátóak szövetsége, a Végítélet Várái, minden reformátor-lelkű Leah papot vár, bizonyítandó, hogy a Halál hatalma nem feltétlenül egy a félelemmel! Keress az alvezért, Elindor Thanatost (#1102) vagy Tyron Yarellt (#2254)!

**VIII. 22. Végítélet Várái**

□ Ahol ledőlnék a Kihívás Tornyai, leomlanak a rúnakövek, eltűnnek a csatamezők... ott jártak a Pusztítás Profétái. **(#9113) Leah KT**

□ Alakváltó vagyok! Nő. Sheran hűséges követője. Olyan Közös Tudatot keresek, ahol az egyszerű tagok is érvényesülhni tudnak, nem csak a különböző vezetőik. Az sem érdekel, hogy régen alakult vagy tegnap. A lényeg, hogy jó legyen a banda. Más. Üzenem olimpiai ellenfeleimnek: szerencsűjők volt. Más. Kőbányai kalandozók léteznek? Ha igen, Gatin környékén elrejtette 25 kaját. Szívesen felajánlom egy mentális üzenet ellenében. Várom a mentákat!

**VIII. 8. Dragon Hand (#1128)**

□ Ezúton köszönöm a Kérvörös Légiónak, hogy sorabába fogadott. Kérem a KT-vezért, hogy valahogy közölje címét vagy karakterzámát, hogy felvegyük a kapcsolatot. Az én címem: Lambert Richárd, 7056 Szedres, Garay á. u. 2. Más téma: holmi lopásokból kifolyólag bejelentem, hogy megkezdtem szezonális árnymanó vadászatot. Mindenkinek jó szórakozást hozza, aki érintett. (Érdekes mondat lett.) **Ezüstnyílhegy (#5755)**

## REGGELI ÉNEK

*Kies tájakon,  
ködfedte bús bajnalon  
fáradt vándor ébredezik  
egy feslett matracon.*

*A költakarón át  
csak fényfoszlányok jutnak át.  
Nyomott egy reggel,  
nyomasztó bangok  
de a vándor felkel,  
s hangszerén különös dalt alkot.*

*Lágy dallam kezdű meg útfűt,  
de bangja mélyül, öblösödik  
Átjárja a természet minden zugát.  
Ereje a ködön is gyözedelmeskedik.*

*Feloszlik a reggeli fátyol,  
egyre több fény jut át,  
és a Dal megvilágosítja  
az Élet látketésének minden pillanatát.*

Az Összhangzat KT nevében:

### Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Tisztelt Káosz Lordjai! Azokhoz szólok, akik Chara-din ékkövével leptek meg. Köszönöm szépen a fáradozásokat, ami nem volt hiábavaló. Ami a pénzről, tartom magamat az adott szavamhoz (még ha egyesek szerint egy drow szava semmit sem ér...), eskümböz: amint sikeresen beáldoztam Chara-dinhez, azonnal átutalom a köveért a 300 ap/db-os árat. Legyetek türelmessel, nem hazudok. (Tényleg nem hazudok. – Tan) De ha a várakozás alatt álom-mérgeztek – legyen az bármelyikötök is – az alku felbontásának tekintem. És ugye 2700-3000 arany az elég nagy pénz. Addig is Chara-din öveze álmotokat! Aaaarghhh! A Káosz terjed!

### VIII. 18. Tactful Tanthalas (#3429)

#### ÜZLET

□ Helló, Krontel vagyok! Szükségem lenne egy zöld üvegre és ragasztóra. Ha valakinek van egy felesleges, megvenném vagy elcsérelném tőle. Shaddarnál kalandozok. Aki üzletelne velem, hívjon mentálisan. Köszí!

□ Kalandozók! Segítségre lenne szükségem a csatorna nyugati oldalán. Kellene egy moa gyémánt és egy moa rubin. Bármelyik városban találkozhatnánk, fizetés megegyezés szerinti arannyal, kézpénzben vagy átutalással. Ajánlatokat a (#2156)-os mentális számra várok, a gyorsabb üzlet reményében pedig keresd Jézust a 20-972-7059-es telefonon.

### Thoron-Laure

□ Remák szívet vennék 400 ap/db áron. Az ajánlatokat a 4378-as karakterszámra várom. Üdvözlettel: VII. 23.

Westy (#4378), az egyetlen

□ Üdv mindenkinek! Van egy felesleges ásóm. Eladnám vagy elcsérelném. Jelenleg Shaddar környékén vagyok. Akit érdekel, hívjon mentálisan.

### Krontel (#4153)

#### VERS

#### VERSÍKE

*Mikor alkonyi fény  
Borítja el a tájat,  
Rád gondolva  
Magányosan dőlök egy fának.*

*Mióta meglátalak  
Rád gondolkodok örökké,  
Lábammal a port  
Rajzolom körökké.*

*Halk furulyaszót  
Küldök Néked a széllel,  
Tegye széppé álmod  
Minden sötét éjjel.*

### Zec-Mankó Tim (#4646),

bölcsődei rendfenntartó

#### EGYÉB

□ Gondoljunk bele, mégis mi a Halál? Nem isten, ez biztos, nem is egy lény, de akkor micsoda? Ősi, univerzális egyszemély alapján születhetett, talán éppen azért, hogy a halandókat, azaz hogy a nem isteni lények hatalmát korlátozza. De ebben az esetben miért az, hogy ezek egymást korlátozhatják? Az még érthető, miért tesszük, de mégis miért kaptuk meg hozzá az eszközöket? Azzal, gondolom mindenki egyetért, hogy az élet kioltásában rendkívül találékonyak vagyunk, akár az önpusztítás egyéb formáiban, míg az építésben éppen csak annyira, hogy az megint csak a pusztítást szolgálhassa. Nem hiszem, hogy ez az istenek kedvére való, kivétel talán az a kutya Dornodon és átkozott társa, az a nyálkás istenféreg, Chara-din. Akárhogy is nézzük, a Tűzvihar is a mi hibánk. Ha nincs az a versengés és hatalomvágy, engem felakasztottak volna, de legalább maradt volna minden a helyén. Nos, én nem vagyok Sheran híve, sőt az aurám legalább olyan fekete, mint az alvadt vér, de úgy vélem, ha már megkaptuk az utolsó esélyt, ne szűrjük el. Dornodon hívei írtsák inkább a parlagfüvet, Chara-din patkányai pedig egymást. Csak egy tipp volt. Örök Béke mindenkivel!

### Fekete Szél (#3440)

□ Ajaj! Graham feltámadt poraiból, és hülyébb mint valaha. Pedig valaha sem ma kezdte a „szómenésben szenvedő, fejletlen porceláncsibe” hivatást. És én még egy éve kezdem reménykedni... Üdvözlettel: VII. 23.

Dess (#1490)

□ „Hangzatos szólamokban megnyilvánuló ideológiai bőfennet!” Ilyen s hasonló ocsmányásokat küldött egy senkiházi mentális üzenetében szeretett fődruidáknak, Darochaar (#5147) testvérünknek, így „kritizálva” vallási szövetségünket, a Fekete Druidák KT-t. Szomorú, hogy vannak oly Tüfelők, akik úgy próbálnak meg hírnevet szerezni, hogy sértéseket vágnak mind a kalandozókhöz, mind az istenekhez. (Még hogy együtt teázott az Úrnővel! Hah a fajakók!) Az ilyeneket csak sajnálni, mivel ez a förtelmes Tűz, mit a gonosz Nord féktelen hatalom vágya okozott és ezzel elpusztította Ghalla majdnem egészét, ezen kalandozózt (és a hozzá hasonló lelki szegényeket) nem csak fizikailag érintette, nem csak a testét sebesítette meg, és nem csak a hozzátartozóit emészte el, hanem a lelket is lecsupaszította, az agyát lehamvasztotta, az ostobaság rózsaaszin buborékába taszította örök időkre. (Bár ezen fent nevezett „gyökér” alak már a Tűz előtt is lakója lehetett ennek a riktó színű valaminek, a „szegény”) Testvérek! Mutassuk meg az így gondolkodóknak, hogy szavaik nem csak sértőek, de még alaptalanok is! Sheran neve legyen áldott! Mutassuk meg, hogy nem a taglétszám a fontos, nem a mennyiség a lényeg, hanem az egyéniség, mi minőséget jelent a mi fanatikus (és fantasztikus) Közös Tudatunkban! Számít ránk szeretett Földanyánk, hiszen tudjuk, hogy mi vagyunk a legelhivatottabb (Fekete) Druidák. A tudatlanok meg csak had pukkadjanak meg az irigységől! **Fekete Druidák (#9155)**

□ Egy játékos szemével az FD-ről. Ha az AK-ban FD hirdetés jelenik meg, a legelső kalandor/hang felhőrűl vagy el sem olvassa a cikket. Mindezt miért? Mert „nyálás”? Mert védik a természetet a városoktól? Nos, lehet, hogy a TF stratégiai és optimalizáló, de – és itt a lényeg – szerepjáték. Persze, hogy nem tudnak – képtelenek a városok annyira terjeszkedni, hogy elpusztítsák a környezetet – még egy ideig. Akkor miért gáncoskodik az FD? Talán azért, mert amikor Nardala, Darochaar, Tápmentes vagy bárki más eldöntötte, hogy druida lesz – nem a szerencse TF-elés vagy a szaporítás miatt, hanem a természet védelmében kötelezte el magát – akkor ezzel vállalta az ezzel járó szerepjátékos kötelezettségeket is. Sok éve játszom más szerepjátékot, de így is előfordult má, hogy rosszul játszottam és a parti kis híján felbomlott miattam. Vigyázatok, mert ti is így járhattok, becsúfítetek az egyéniségeket. Tudom, hogy ezzel nem hatottam meg senkit, de talán ezután máshogy néztek majd a Fekete Druidákra.

### Németh Gergely, alias (#4226)

□ Hamlet hazaérkezik apja temetésére. Egy kísértet elmondja neki, hogy apját Claudius ölte meg. Bosszút forral. Kis idő múlva Claudius-szal együtt jól berúgnak, aztán háiba támadják az országot geresztil vonuló Fortinbrast. Ilyen, amikor egy karakter kezdi cserél. VII. 3.

Kárász (#5300)

□ Büszke lelkek, kik Ghalla földjén jártok, me feledjétek! Az Ő könnyeit isszátok, hogy szjomatok elverjétek. Gyümölcseivel táplálkoztok, lélegzete járja át testeteket, csodálatos növényeit használjátok fel... S ti mit adtok gondoskodásért cserébe? Fájdalmat, szenvedést... Mert mit érezhet a Természet Úrnője ezteleken, s teljesen értelmetlen pusztításaitok látán. Túl sokan vannak, kik csak magukkal törődnek, s alantas céljaik eléréséhez bármít és bárkit felhasználának. Jók és gonoszok csapnak újra és újra össze okkal vagy ok nélkül. Nem is láthatját, hogy mennyi ártatlan lélek szenved ezért. Legalább ti „jók” néztek körül! A gonosz szolgái, hogy hatalmukat növeljék, pusztítják a csodálatos és pompás növényeket, csak azért, hogy isteneik még több hatalmat adjanak nekik a harchoz. Erdők pusztulnak el, hogy az ő seibeik begyógyuljanak, s újra éledjen a harc. De a háború nem cél, csupán eszköz. A halál az élet elkerülhetetlen része, hisz ez egy örök körforgás. Az élő elpusztul, hogy átadja helyét egy új, fiatal nemzedéknek. Az élet maga a Cso-da, csak figyeljétek meg jól testeteket, azt akolta meg a természet. Ti meg elveszitek más életét, legyen akár egy kis virág, egy állat, vagy humanoid, mert épp akkor ez a leghasznosabb a számotokra. Igen, én is harcolok szörnyekkel, s bár hatalmamban van, hogy éteket teremsek magamnak, néha vadászok is. Nem egy kis élet elpusztításának öröme, hanem mert ez a természet rendje. Tudom, sokan kiáltanak fel: „A gyengének pusztulnia kell, hogy átadja a helyét az erősebbnek, az életképe-sebbnek!” Valóban ez a természet rendje, a kiválasztódás, de Ő gondosan ügyel, hogy a mérleg nyelve ne billenjen egyik oldalra sem. Ti ezt megváltoztattátok, Kiforgjátok ezt a törvényt is. Csalás, árulás, gyilkosság a pajtásotok. De ha győztek, mégis veszítetek. Sheran oly sokat ad néktek, és nem kért cserébe lehetetlen, elég egy kis odafigyelés, egy kis gondoskodás. Az erőszak erőszakot szül... Csak annyit kérek, gondolkodjatok el ezeken a szavakon. Ha csak egy virágszálat megmenthettem velem, már akkor is megérté.

**Krieg Von Korlhán (#4874)**, fekete druida

□ Sziasztok! A gonoszokhoz szólok, ugyanis meguntam, hogy néhány hirdetésben azt mondják, hogy a jók fiúit de kétszínűek, meg hasonlók. Azért mert ti lelki szegények vagytok, és csak a pusztításra terjed ki szegényes elmétek, azért mégis nem miniket kell csesztetni. És ne csodálkozzatok, ha a jók (akik tényleg jók) megátmadnak titeket! Amíg nem tesztek semmit Ghallájért (mert ez a helyzet), addig fogjátok be! Ja és bocsánatot kérek a KT-társaimtól. Titeket nem akarok megsérteni és semmi bajom veletek. Na üdv!

**Zsebfelmetsző Jack (#5404)**, a fehér bárány

□ Ugyan már, hölgyeim és uraim! Minek kell állandóan valamin cirkuszolni? Játsszatok inkább! Vagy nem ez a lényege az egésznek? Üdv mindenkinek!  
**Zee-Mankó Tim (#4646)**, bölcsődei rendfenntartó

□ Helló kalandozók! Lenne néhány hozzászólásom, úgy hogy én is (mint oly sokan mások) sorszámozok: 1. Chara-din: Nem értem mindenki miért szítja híveit. Ez egy szerepjáték és ha van külön jó isten, kell legyen gonosz is. Leah és Dornodon nem elég. 3 jó isten van és 2 gonosz volt. Chara-din a harmadik. Nem hiszem el, hogy egy jó vagy semleges beáldozna szívesen hozzá, ezért örülnünk kéne, hogy valaki vállalta és mások számára elképzelhetetlen szerepet. És Chara-dinnak biztos van rá oka, hogy a „formája” egy nagy hűsmassza. Ha akarná, humanoid is lehetne, szóval a hívei nem egy „amóbát” követnek, nem is egy hűsmasszát, hanem Chara-dint. A külső semhol se fontos. (Tisztelet a kivételnek). 2. Feminin Galéri: Csatlakozok Kazimirhez, én is támogattak titeket. De már annyian támogatnak benneteket, hogy nem hinnék, hogy pont ráml volna szükségetek. 3. Árnyakonk: Nem kell őket azért szidni, mert lopnak. Nekik ez az egyetlen fegyverük a túlélésre. Ha más faj lop, azt én sem szeretem. 4. Általános: Szívesen adok bárkinek bármilyen infót. Hiir du Etten! Írj, hogy mire van szükséged! 5. Bűvölés: Miért mondja mindenki, hogy gusztagustan? Szerintem jobb mint a lopás. Ha utána vissza is adják a tárgyat, pláne. Kivéve, ha valami nagyon értékes céloznak meg. 6. Hittérítés: Áldozz be Tharnnak! 7. Befejezés: Ha valakinek bármi ellenvetése van a fentiekkel kapcsolatban, én nem cáfolom. Amit olvastatok fent, az az én véleményem.  
Üdv:

**Druyn (#3689)**

□ Béke, szeretet. Ezek az érzések, amelyek ráébredtetek arra, hogy zökkenjek ki a mindennapi életből és gondolkoztalan el azon, miért vagyok itt. Miért kell minden nap az öklöklésnek lekötnie a figyelmünket? Álljatok meg egy pillanatra, és nézzetek magotokba. Észre fogjátok venni, hogy mennyi szépség mellett mentek el nap mint nap anélkül, hogy egy pillanatra is méltánátok. Vagy mindenben csak a használhatóságot látjátok? És azon elgondolkodtál-e már, hogy a legutóbb elpusztított szörny miért támadt rád? Nem hiszem, hogy az itt élő szörnyek természetes ellenségeink volnának, inkább mi tettük őket azt. És egy másik iránti tolerancia? Csak szídjátok egymást, közben senki sem különb a másiktól. Vakok vagytok, mert nem látjátok, hogy még mindig egymásra vagyunk utalva, és ha meg fogunk össze, elpusztul a felséglet. Bár még mindig vannak hangadók, akik saját céljaikat és felsőbbrendűségüket hirdetik, de ezekben akkor egoizmus szorult, mint thargodanba gonoszság. Ne feledjétek hát, hogy az élet szép, de tehetjük még szebbé!

A Földanya lánya

□ Kalandozók, ha a legősibb és legerősebb Istent akarjátok követni, akkor keressetek meg!

**Solkim Rohit (#1036)**

□ Nem tudom, miért kell a halált isteníteni, amikor az csak a dolgok átmeneti létminőség-csökkenésének jelzése.  
**Kárász (#5300)**

□ Üdvözlét mindenkinek! Egy furcsa találkozás történetét szeretném elmesélni nektek a GN hasábjain keresztül. Minap a kalandozásaim során összefutottam a legrendább kobudérával, akit valaha láttam. Hosszú csikos haj, vizenyős szem, undorítóan nyálkás bőr. Szóval nem volt valami épületes látvány elhitetitek. A mellkasán a Jáde sárkány óvó tetoválását viselték. A legfurcsább mégis az volt, hogy nem volt egyedül. Őt tanítvány kísérte és leste minden mozdulatát. Szegények. Nem tudom mi vitte rá őket arra, hogy a kobudérát mesterüknek válasszák de az biztos nem a szépsége volt. Hitik, azonban úgy látszik megingathatatlan volt, mert amikor a vándor osztály melélem ért, az egyik megszólított:

– Láttad már a mestert harc közben? Úgy küzd mint a legendás Jáde sárkányok.

Már éppen nyitottam volna a számat, hogy nemmel felelek a bűz tanítvány kérdésére, mikor a mester megállt és rám emelte vizenyős szemét. Valószínűleg meghallhatta kövejete szavait, mert rövid méregetés után felemelte őket és elindult felém. Minden bizonytalán a gyakorlatban akarta igazolni tanítványa szavait. Sajnos azonban azt, hogy miképp küzdenek a legendás jáde sárkányok, nem sikerült megtudnom, mert a kobudera, Tharr haragjától szétrobbanó nagy vaspajzsának darabjai még földet sem értek, mikor az már rohanva távolodott tőlem. A tanítványok félreértették a dolgot, mert vígan nagokat kurjongatva vetették magukat mesterük után. Talán azt hitték, testnevelés óra következik bemelegítő futással. Meghagytam őket ebben a hitükben.

**Dred Hornwill (#5076)**

□ Dornodon templom építéséhez társakat keresek.

**Megváltó Junior (#1550)**

□ Azokhoz a kalandozókhöz szólok, akiket idegesítenek Chara-din szolgái, vagy inkább az, hogy az „ítésen” kívül mást nem lehet ellenük csinálni, míg ők folyamatosan szivatnak minket, pl. monolit. Mi volna, ha visszahívnánk valamely másik ősi istent, bunyózzák le egymással a dolgot (úgy is „csak” kettő jó isten van)?

**Metam Orpheus (#1974)**, egy Sheran hívő

□ Há-pszí, te kretén! És a többi Lord is! Miért nem fogjátok fel, hogy önpusztítás, amit csináltok? Ha nem tudnak beáldozni a kalandozók, soha nem fogtok megerősödni, és a mások gyűlölettel kipusztít titeket! Hívek nélkül Chara-din se több, mint egy agonizáló hűsmassza. (Igaz, hívekkel se...) Gondoljátok már végig: a káoszról lett a világ, és ezzel megszűnt a káosz. Ha pedig újra a káosz terjedne el, megszűnne Ghalla. Tehát a káosz az élő világ ellensége, nem pedig része. Chara-dinnak csak a céljai eléréséhez van rátok szüksége, egybként nem törődik veletek! Pancser aki beáldoz nek! És a háromszáz arany sem 100 vagy 200, hanem 300.) Vesszen a lila istenség! Várom az FT-keket (boldogan): **D. D. R. (#2801)**

□ Üdv kalandozók! Ismét hoztatók szöveket, mégpedig az induló új játékkal, az Ösök Városával kapcsolatban... Pár hónappal ezelőtől már közzétett egy hirdetés, melyben felhívtam arra a figyelmet, hogy szükség lehet már a kezdetek kezdetén egy „társaságra”, melynek tagjai megoszthatják élményeiket, felfedezéseiket a többiekkel. Arra a hirdetésre jelentkeztek jó páran (levélben és e-mailben), és így alakítottam egy ŐV levelezési listát, így a jelentkezők egy-egy e-mail-jük elküldésével még jó pár kalandozónak tudnak segítséget adni... Ergo: FIGYELEM! Levelezési lista van és (úgy tünik) lesz, tagnak jelentkezni lehet az szlo-ary@freemail.hu címen! Most pedig azokhoz intézek pár szót, akik postai úton írtak vagy fogtak írni: Számotokra két alternatívát dolgoztam ki. Ha van géped, vagy ismerősöd, akinek van és küldesz nekem egy levezt és egy válaszborítékot, akkor megkaphatod a levelezési lista addigi összes információját, hírt... Ha ez sem megoldható, akkor nincs más hátra, egy-egy rövid hír, segítség erejéig olvashatsz majd a GN-ben az ŐV-ről. (Persze ha a szerkesztőség is megengedi, de remélhetőleg jószívűnek lesznek, ugye?) Nos, ennyi, várom a jelentkezéseket, leveleket! Postán: 5561 Békesszentandrás, Széchenyi u. 9. (Ymmor-thal, Gy. Jani, M. Attila, mindenképp jelentkeztek!)

**Szabó Loránd**, alias Zorm Yanchor.

□ Tharr templom építéséhez keresek társakat.

**Sepp „Panzer” Dietrich (#5340)**

□ Úgy tünik ismét sikerült elszabadítanunk egy igen ostoba vitát. Épp hogy túl vagyunk a „Leah neme” témán, már itt a következő. Nézzük a tényeket: Ha urunk úgy gondolná, hogy a Proféták rossz úton járnak, bizonyára kimutatná haragját. Ám mindeddig nem vonta meg kegyeit tőlük. Persze ugyanez igaz rám is, pedig én alapvetően más úton járok. Ezek után hogy jön ahhoz bárki is, hogy magát bölcsebbnek gondolja istenénél, és gondolja, jobban tudja ki az eretnek és ki nem az? Sokan vagyunk, és mindegyikünk saját lelken keresztül jut el urunkhoz, így hát sok az út is, amely hozzávezet. Hogy melyik igaz, s melyik hamis, ennek megemlítése Leah joga. S ha egy hívő kétségbe vonja istene döntéseit, hát ő bizony közel áll ahhoz, hogy eretneké váljon. Ezért hát egyetértek Magnus-szal. Shi'l'na, ne gyalázd a Profétákat, és ne ítélj felettük urunk nevében. Leah nincs rászorulva arra, hogy helyette döntsének. Inkább a saját hitetted igekezz tisztázni! Mindenkinek joga van úgy tisztelni istent, ahogy jónak látja, mindaddig, amíg istenek az ellenségünk, ne keressünk még egymás között is. A Leaht káromló megjegyzéseidet pedig sürgősen vond vissza nyilvánosan, mert fejedre idézed az Inkvizíció haragját!

**Muffall Bill (#2398)**, Leah inkvizítora

□ Segítsétek! Haldoklik a Halál!

**Siri Shi'l'aka (#1042)**, a Halál filozófusa

□ Üdvözlöt mindenkinek! Az augusztusi AK-ban megragadta a figyelmem pár hirdetés, ezeket szeretném kiemelezni. 1. Clark O'Phane! Tökéletesen egyetérték veled, régebben adtam is fel hirdetés, hogy küldjétek olyan karakterekről leírást, amit táposnak tartanak. Jöttek is szép számban levelek (itt szeretném megköszönni azoknak, akik válasza mellett voltak), és ekkor döntöttem el, hogy teljesen felesleges, és lehetetlen ezek ellen a „startégák” ellen harcolni. 2. Shong Tsung! Nem tisztem vitatni a Sziklaölkök döntéseit, de egyetérték veled, és szerintem ez olyan KT, ami Chara-din hívót fogja a tagjai közé, morálisan és erkölcsileg 0. A puding-isten KT-ja pedig egy nyereszkeedésre épülő banda. 3. Daniel Mload! Kitől hallottál a CHD invázióról? 4. Dezsnyadoszi-Rex! Viharfelhő én is láttam már magam felett, tudomásom szerint programhiba. A „dolog” városban volt? Sok sikert a törpe KT-hoz! 5. Graham Treefrog! Eddig normális hirdetéseitek voltak, minek kellett elrontani? Finomítva egyetérték, ugyanez igaz a mérhetelenül büvölkökre is. 6. Lonlard! A smaragd védőgűrűm nem 120 a, ennek többszöröse, a többi infó OK. 7. Bármilyen véleményed van, ír!

**Vymmor-Thal (#5738)**, az elemző

□ Helló mindenkinek! Érdekes dolog történt velem a minap. Éppen egy mörigyümölcs után kutattam a zsákomban (burástyák, bah...), amikor hirtelen rám jött. Csak kivételes reflexeimnek köszönhető, hogy nadrágomat sikerült lerántanom. Elfoglaltságaim közepette ugyanis mentálisan átfutottam néhány cikket, és valóban semmi szükség nem volt mörigyümölcse. Megdöbbentem, milyen bátor férfiak és nők vannak Ghallán, akik gonoszok mernek lenni egy olyan irtóztató veszedelem közepette is, amelyet Vay Décker jelent. Minden tiszteltem az övéké és a Vértestvéreiké, akiket a nagy harcminővész kipécézett magának. Hoppá, lehet, hogy mostanra én is fekete listára kerültem! Mire a röhgést sikerült abbahagynom, előkevert a kis burástya is. Legalább egy mörigyümölcös maradt.

**Zed (#4679)**

□ A TF a túlélésről szól! A túlélésért harcolni kell. A harc pusztulással jár. A pusztulással új élet születik. A kalandjaink így kezdődnek és végződnek. A Kör így teljes. A tetteink és megnyilatkozásaink adnak „leket” karaktereinknek. Ez a szerepüket. Ezt kellene látni minden „tápolónak”, optimalizálj társasjátékosnak, vagy egyéb torzult személyiségnek.

**Terrakisz (#3982)**, Sheran druidája

□ Tudjátok, hogy a szerelem egy pillanat alatt gyűlöletbe fordulhat át, s akít tegnap még szeretted, ma átkozod és minden gyűlöletedet rázúdítod? Egyszer már előfordult velem (s minő véletlen, pontosan egy évvel ezelőt), de azt hittem véletlen. Viszont most már tudom, hogy Elenios és Leah testvérek. Legalábbis a lelkekben. (Nem vagyunk tudathasadt. ☺)

**Tan és Tanthalas (#3429)**

□ Tele van már a puttyom azzal, hogy mindenki csak szűdjá Thort! Elismerem, egyes dolgokat jobban is megcsinálhatott volna, másokat pedig soha nem szabadott volna leprogramoznia. Viszont kíváncsi lennék, hogy köztületek, kedves kritizálók, hányan cserél-nének Miklóssal, akár csak egy hétre is. De ne is fogjunk ilyen nagy vállalkozásba! Lássatok neki mesélni négy embernek úgy, hogy mindegyikük elégedett legyen, és a játékgengszély egy percse se boruljon fel. Ha sikerült, onnan már csak egy lépés a perpetuum mobile feltalálása... Ezután próbáljátok meg ugyanezt négyezer játékossal! Ha a parti lovagától visszavezetem a játékok történetére városzkardot, a játékos egy hónapig nem jön velő sörözi és kész. De ha megszüntetitek egy túlméretezett KT-képességet, több tucatsny sértett emberke fogja a véremet kovánni. Néha mindenj lenyelünk a békát, amit TM tálal fel nekünk, különben a játék rövid úton romba dőlne. Ha a bon-sai-t nem nyelik meg időnként, elvadul, majd elpusz-tul... Ezzel az írással nem nyalizni akartam (bár lesz, aki így gondolja), csak egy kicsit a pártjára kelni egy másik veterán kalandmesternek. A pár élehet gondolkozni rajta, nem fog fájni. Miklós, azokat az ingenfordulókat meg majd megbeszéjük. ☺

**Csordás Attila**,

avagy **Oriza Triznyák (#2888)**

□ A GN színvonalra a mélyponton van: folyton csak olyan cikkek jelennek meg, melyek szerint a GN színvonalra a mélyponton van. Valakik tegyenek ez ellen! Sajnos én is csak kritizálni tudok, így ez az irás szintén a színvonalat rongja. A francba! **Hrut (#5733)**

□ Álljon itt mindenki számára, mi is az a „jó”. (Megjegyzem, ez csak az arany középut, így lehetsz igaz semleges. A jó jellemhez ennél több kell.) Jó az, ami istenünknek tetszik. (Kivéve a gonosz isteneket.) Jó az, ami a törvényeknek megfelel. (A mindenkört ural-kodó törvényeket kell elfogadnunk.) Jó az, ami „az embernek hasznos”. Jó az, amit a Daimonion megsűg. (Ez az a belső hang, amit egyesek csak lelkiismeret-nek neveznek. Többnyire azt sűgja meg, mit nem szabad tenni.) A mindenkori szócso:

**Graham Treefrog (#4788)**

□ Csak egy valamit szeretnék mondani a „hős” növényirtóknak és egyéb szájhósszoknak: csitt! Ez az árny-manókrák is vonatkozik. **(#6946)**

□ Syrrus D'Labo örvendezésre szólít minket, mert Chara-din hívei egymásnak is ellenségei. De: a 300 ap nem vész el, sőt a Káosz Lordokat pompásan erősíti. A keldetések nehezék ugyan, de az Isten gondosan összeválogatta számunkra a legdurvább varázslatokat. Lassan abba kellene hagyni a táncot, mert nem lesz nekrofum, amin duplát, és nem lesz monolit-mentes mező mező, ahol szimplá regenerálósok. Úgy hogy V 523 és ZIP 534! Ha kell kezdeti parancsnak! Ne örvendezzünk, ami a monolit magasabb, mint a nekro-fum! **Tápmentes Megabye (#4336)**