

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Mire ez a szám megjelenik, addigra már túl vagyunk néhány számunkra teljesen új dolgon. Egyrészt megrendeztük a szokásos találkozónkat, ami ugyan nem új, de az Ősök Városa Olimpia mindenképpen nagy újdonságnak számít. Már most, május végén bízom benne, hogy mindenki nagy örömmel olvasgatja majd az olimpiai fordulót, és minél többen eljöttök a találkozóra. A másik új dolog egy teljesen „világi”, fantasytól és science-fictiontól mentes könyvsorozatunk, a Beholder Akció első darabja, ami nagyjából a Krónikával egyidőben jelenik meg. Az újság hátsó borítóját megnézve, elolvasva, képet alkothatsz erről a regényről, a Vakmerő tervről. Terveink szerint a sorozat többi könyve is – az idei évre még kettőt tervezünk – az elsőtől hasonlóan izgalmas regény lesz.

Borítónkon ezúttal egy KGK-s kártyaképet láthattok a készülő kiegészítőből. A festmény Szathmári Zsolt munkája és az Equisit kártyalap képe lesz. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 6. (54.) szám (2000. június) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

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

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

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

Lapzártá: május 19. **A júliusi szám lapzártája:** június 16.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

ÉJSZAKAI MŰSZAK

Shadowrun novella

2

A KUTYA

A novella befejezése

9

KG ELLENFELEK

Bővített adatok

14

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, hajó, statisztika

16

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

18

KOMBÓK

ÖV paklik

20

VERSENYBESZÁMOLÓK

Április, május

23

HATALOM LIGÁJA

Ranglista

25

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Júniusban és júliusban

30

ALTERNATÍV SZABÁLYOK

A KGK-hoz

32

ŐSÖK VÁROSA

Játékos kérdések

36

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Újabb panaszok

38

A FÉREG

A novella befejezése

40

GHALLA NEWS

Hírek a TF-ről

47

ÁTLAGSTATISZTIKA

47

TF-VARÁZSLATOK

48

TF-FEJLESZTÉSEK

51

QUWARG STATISZTIKA

52

APRÓK

53

ÉJSZAKAI MŰSZAK

– Hé, ez így nem tisztességes. A beosztás szerint ma Bellevue felett kéne sziesztáznunk. Mit jelentsen ez? Elírták a körzetünket, vagy mi a franc? – nézett társaira felháborodottan Cole Michaels, kezében az eligazító táblát szorongatva. A két méternél is magasabb, orkokat is megszégyenítő termetű férfi dühösen nézett körbe a DocWagon zsúfolt központi eligazítójában, megpróbált alkalmas célpontot találni, akin kitölthetné mérgét. A cég egyik MVM (magas veszélyességi fokú mentés) csapatának vezetőjeként teljes joggal várhatta volna el, hogy őt is értesítsék a változásról és ne csak a munka kezdetekor kelljen megtudnia. Mert azt ő sem gondolta komolyan, hogy adminisztrációs tévedésről van szó. Eddig még soha nem szúrták el a beosztást.

– Mutasd csak – húzta maga elé Cole kezével együtt a táblát Greg Bright, a csapat másik tagja. A vékony, mindig egykedvű fizikai adeptsúról nehezen lehetett elképzelni, hogy hatékony elemét képezi az összeszokott társaságnak. De Cole bármikor szívesen tudta maga mögött a csendes férfit. – Redmond? Akkor zsiros kis veszélyességi pótlékot akasztunk.

– Bizony. És kikhez vagyunk beosztva? – érdeklődött unott hangon Ken Fraser, az egykori zsoldos, és elmélyülten tanulmányozni kezdte az eligazító tábla feliratait. – Gore, O’Neill, no meg a bűbájós Borelli doktornő... fiúk, ma meták nélküli szolgálatunk lesz. Máris jobb a hangulatom.

Cole hitetlenkedve nézett rájuk, majd az ég felé emelte a tekintetét és magában tízig számolt. Amikor ismét társai felé fordult, kissé nyugodtabbnak tűnt.

– Elovastátok ti egyáltalán, mi van odaírva? Redmondba osztottak be. Ezen a héten már másodszor. Fél órán belül a pusztlutban lövetjük szét a seggünket, és mit szólnak erre az embereim? Prémium meg metahumánok.

– Ne pörgesd magad, Cole – vigyorgott barátjára Fraser és megveregette a nála majdnem egy fejjel magasabb férfi vállát. – Tudjuk, hogy te is alig várod a móka kezdetét. Nincs is felemelőbb annál, mint amikor egy jó kis tűzharcban plafonig ugrik az adrenalinszint. Igazam van, Greg?

– Ja, hogyne. – válaszolta halkan az adeptsu, akiről eddig még nem derült ki, hogy bármitől is képes lenne megemelkedni az adrenalinszintje. Lehet, hogy nincs is neki olyan, gondolta Cole.

– Most szórakoztok velem, mi? Tudjátok jól, hogy nem erről van szó. Egyszerűen csak rühellem, ha a tudtom nélkül pszikálnak bele a... hé hová tűnt Hattyú? – fejét tekergetve próbálta megtalálni a tömegben apró termetű rigójukat.

Ebben a pillanatban kivágódott az ajtó és a nappali műszak parancsnoka, a fürgé mozgású, kifogástalan szabású kék öltönyben feszítő Dirk Cummings viharzott be rajta. Cole utolsó szavait meghallhatta, mert rögtön feléjük fordult.

– Most találkoztam vele a folyosón, valószínűleg a gépet megy ellenőrizni – felemelte a hangját, hogy a teremben mindenki jól hallja. – Mellesleg ő az egyedüli az egész dísztársaságban, aki már teszi a dolgát. Uraim, ha méltóztattak meginni a kávéjezket, talán mehetnének felvenni a fegyvert és a felszerelést – órájára pillantott. – Húsz percen belül elindulnak az első váltások. Az orvosi legénység már a járművekben várakozik. Kérdés...? Tedd le a kezed Cole, pont hozzátok jöttem.

– Akkor talán megmagyarázhatnád, mit akar ez jelenteni – Cole főnöke orra alá tolta az adattáblát. Indokoltan volt dühös, hiszen a Bellevue feletti sétarepülést össze sem lehetett hasonlítani a redmondi pusztlutal szinte folyamatos fegyverpogogásával. Az egy évvel ezelőtt kitört bandaháború óta, amikor a Maffia vezérért, Don O’Malley-t agyonlőtték és a négy legnagyobb szervezet (a Maffia, a Jakuzs, a Triádok és a Szölpa körök) teljes fronton háborúba kezdett, kevés nyugodt pontja maradt a városnak. Ezek egyike volt Bellevue, ahol a gazdag cégvezetők biztonságát a Lone Star állandó jelenléte biztosította. Ebben a városrészben tulajdonképpen nagyon régóta nem történt semmi olyasmi, ami egy MVM-csapat jelenlétét megkövetelte volna, de a DocWagon semmit nem bízott a véletlenre. Nem csoda hát, ha minden DocWagon járó sorban állt, hogy ott teljesíthessen szolgálatot. Cole-éknak ebben a hónapban most lett volna először alkalmuk lazítani egy kicsit a hosszú hetek óta tartó állandó feszültség után. Fraseren és Hattyún is a kimerültség jelei kezdtek mutatkozni, Bright pedig... nos, ő más lapra tartozik. Az anyaszomorítóknak nincsenek is idegei. Cole mindenesetre felelősnek érezte magát emberei állapotáért. A fáradt emberek pedig előbb-utóbb hibáznak.

– Tudom, hogy most egy kicsit ideges vagy, de meg kell értened – emelte fel kezeit mentegetőzve Cum-

mings. – Az a helyzet, hogy Carteréknek kellene menniük, de... tegnap lelőtték az egyik emberét Redmond-ban és úgy gondoltam, rájuk fér egy kis pihenő.

– Tehát ha ma kinyíratom magam odakint, akkor a többiek szabira mehetnek? Ennyi az egész? – lépett közelebb zord arckifejezéssel Fraser. Az adattáblát laza csuklómozdulattal egy közeli asztalra hajította.

– Ugyan már, nem így gondoltam. Ti is tudjátok, mekkora nyomás nehezedik ránk. Folyamatosan szólnak a telekomok, nincs elég emberem, még a technikusok és szerelők is túlórában dolgoznak. Ennyi melónk a cég fennállása óta még soha nem volt. Csak jövő hétig bírjátok ki, akkor friss embereket és új járműveket kapunk a központtól, Atlantából – bátortalanul elmosolyodott. – Meg aztán ez még csak a második redmondi futamotok a héten.

– Úgy akartad mondani, a három puyallupi mellett, igaz? Ami, ha nem tudnád, egy másik rohadt pusztulat – ha lehet, még Redmondnál is rosszabb – Cole szeme sarkából látta, hogy Fraser helyeslően bólogat. Az egykori zsoldos nem rejtette véka alá a metahumánok iránt érzett ellenszenvét, Puyallup pedig főként a felébredt fajoké volt. – Miért mindig mi kapjuk a legszárabb melókat?

– Mert ti vagytok a legjobb embereim, Cole és...

A megtermett mentős felemelte jobb kezét.

– Állj. Ha hízelegsz, az még undorítóbb, mint ha magyarázkodsz – azzal sietős léptekkel elhagyta a termet. Emberei némán követték. Cummings tanácsstalanul nézett utánuk. Pedig komolyan gondolta.

– Azér' igaza van ennek a Cummings-nak – mondta Fraser, miközben a tetőn várakozó Osprey felé sétáltak. Mindhárman szabványos, DocWagon emblémákkal díszített nehézpáncélzatukat viselték, melyek elengedhetetlenül kellékei voltak egy MVM-csapat felszerelésének. A ruházathoz tartozó, minden extrával felszerelt sisakot egyelőre még a kezükben tartották. Első ránézésre is legalább tucatnyi, különféle típusú gránátot lehetett megszámolni a páncéljukra rögzített hevedereken, a képet pedig vállukról lógó H&K 227-S géppisztolyaik tették teljessé. Egyszóval úgy néztek ki, mint akik háborúba készülődnek. És amint bejön az első riasztás Redmondból, nagyjából ez is lesz a helyzet.

– Micsoda? – kapta fel a fejét Cole, aki az öltöző óta nem szólt egy szót sem, csak nézett maga elé szúrós tekintettel. – Szerinted igaza van?

– Persze. Tényleg mi vagyunk a legjobbak. Nézd, miénk a legtokósebb rigó, megkaptuk a legjobb legénységet és – veregette meg az Osprey II pilótafülkéje melletti fegyverállványra szerelt M107 nehézgéppuskát – a leggyorsabb madarat. Ráadásul Borelli szükség esetén mágiusk támogatást is tud biztosítani. Ki más tudná nálunk jobban helyettesíteni Carterékat?



Meg aztán én csodálkoznék a legjobban, ha egész éjjel csak a pusztulatban lenne munkánk. Annyi a meló mostanában, hogy mindig azt küldik, aki a legközelebb van és éppen ráér.

– Tudod pajtás, ha te mellettem vagy, majdnem úgy érzem, örülnöm kéne mindannak a szarnak, ami itt folyik – mosolyodott el Cole, és kinyitotta a gép utasterének ajtaját. Kezével az ajtó fogantyújába kapaszkodva fellendítette magát és körülnézett.

Az Osprey II belsejét maximálisan kihasználták, hogy képes legyen egyszerre két páciens fogadására és életben tartására. Az utasteret szinte teljesen kitöltötték a fekhelyek, életben tartó készülékek és orvosi felszerelések, így a két oldalra rögzített, három-három lehajtható székek csak szűkösen férhettek el a három orvosból és három fegyveres kísérőből – ezek voltak Cole-ék – álló személyzet. Nem csoda, hogy az orvosok is a kényelmesebb megoldást választották. Ketten közülük a betegek ágyain terpeszkedtek és az előző napi városi-foci meccs részleteinek megtárgyalásában merültek el, míg a harmadik három lehajtott székek végigdölvé aludt. Mindannyian páncéldzsekit és oldalfegyvert viseltek.

– Örülök, hogy mindenki kényelembe helyezte magát – jegyezte meg köszönés helyett Cole.

O'Riley, az orvosok vezetője rávigyorgott.

– Aha. Azért hagyunk nektek is helyet – mutatott a másik falon lévő, felhajtott székek felé. – A „veszélyelhárító specialistáknak” folyamatosan készenlétben kell lenniük.

– Kősz, cimborá. Már kezdtem elfelejteni. – A megtermett mentős lehajtotta az egyik széket és fáradt sóhajjal lehuppant rá. Eközben már társai is felkapaszkodtak, és behúzták maguk mögött az ajtót



megjavitani, mielőtt bejön az első hívásunk. Amire szerintem nem kell sokáig várnunk.

– Oké Hattý, bízd rám – Fraser pisztolya ellenőrzésének befejezése után hátradől. – Fogadni mernék a holnapi ebédembe, hogy öt perc múlva mi már nem leszünk itt.

Veszített volna. Majdnem tíz perc telt el, mire csendes beszélgetésüket a központi diszpécser hangja félbeszakította. Hattý egyenesen az utastér hangszóróhoz továbbított minden beérkező hívást, így azok is hallhatták, akik még nem tették fel adóvevővel is felszerelt sisakjukat – azaz jelen állapotban mindegyikük.

– Menyét Kettes, itt a központ – ma éjszaka Menyét volt a hívójele a Redmondba beosztott légi egységeknek. – Hívás jött a 228. Sugárút és az Issaquah Fall City Road kereszteződéséről – a pilótafülke falára szerelt képernyőn megjelent a helyszín térképe és a riasztás pontos helye. A következő pillanatban pedig már hallották és érzékelték, ahogy Hattý beindítja az Osprey II hajtóműveit. – A hívó egy magát Bunyósként azonosító bandatag. A karperecen keresztül telefonált, így sikerült azonosítanunk az ügyfelet. Harry Geule, 19 éves, fehér humán férfi, platina szerződéssel. Mellesleg a Federated Boeing egyik fejesének a fia. Állítólag golyót kapott a mellébe egy összetűzés során. Most kaptuk az infót a Lone Startól, a környékről lövöldözést jelentettek, talán valami bandák közötti csetepaté lehetett. A zsaruk nem akarnak bemenni – meg tudom őket érteni. Legyetek óvatosak, lehet, hogy csapda. – Már nem egyszer előfordult, hogy a DocWagon karperecét használva csaltak a helyszínre egy járművet, hogy aztán a személyzet hidegre tétele után alkatrészenként eladják. – Ha sürgős ellátásra van szüksége, vigyék a Redmond Generalba, egyébként irány a Bellevue-i DocWagon központi klinika. Küldöm az ügyfél adatait. Jó szórakozást. – A képernyőn megjelentek a sérült orvosi ellátása szempontjából szükséges információk. Közben az orvosok tanulmányozták, Cole-ék még egyszer leellenőrizték felszerelésüket, felkészültek a mentésre. Hattý már a levegőbe emelte a járművet, szinte nem is érezték az apró változást, amint a hajtóműveket 90 fokkal elfordítva repülőgéppé üzemeltetbe váltott.

– Kábé hat percetek van – jelentette a rigó.

– Valami nem stimmel. Mi a lószart keres egy céges nagyfejű platinás fia azon a környéken? – töprengett Cole.

– Nem annyira meglepő, cimbora – világosította fel Fraser, miközben fejére helyezte sisakját. – Apuci egyetlen fiacskája megpróbál kiszabadulni a család befolyása alól és hozzácsapódik valami bandához. Az apja persze nem akarja teljesen magára hagyni, és mivel visszahozni nem tudja, inkább támogatja. Kővér hiteltártya, Platina szerződés, miegymás. Ezáltal valószí-

– Vidám, torkolattüzeketől fényes estét kívánok mindenkinek – köszönt Fraser. Bright csak biccentett az orvosok felé és halk „hellót” mormolt el a bajsza alatt. – Az ott a tüneményes Borelli doktornő? – intett a falnak fordulva alvó alak felé.

– Ja. Úgy tűnik, untatta a beszélgetésünk.

– Azt nem csodálom – vágta rá Fraser, és miután helyet foglalt Cole mellett, övéből előhúzott pisztolyát kezdte vizsgálgatni. Amint a fegyver markolata a tenyerébe simult, működésbe lépett fegyverkapcsolat beültetése, és pontos információkkal látta el a Savalette Guardian állapotáról, a tárban lévő lőszernek számáról, a lövedék röppályájáról és várható becsapódási pontjáról. Gore, a másik heverésző orvos felvonta a szemöldökét.

– Ezt meg hol lehet vételezni? Mintha nem tartozna a szabvány felszerelések közé. – Az orvosok csak könnyű pisztolyokat hordtak maguknál.

– Egy kis hazai, pajtás. Biztonságot nyújt.

Hirtelen a lezárt pilótafülkében ülő Hattý hangja harsant fel az utastér hangszóróiból.

– Figyelem, öt perc múlva miénk a pálya, onnantól már mi fogadjuk a hívásokat. Fraser, a jobb oldali géppuskával valami gáz van, kicsit lassan reagál. Ha zúr van, lehet, hogy neked kell belülről működtetned. Már negyed órája kihívtam a szerelőket, de sok a dolguk. Ha meg is érkeznek, nem biztos, hogy lesz idejük

núleg ő tartja el az egész bandát. A banda pedig vigyáz a srácra, hiszen ha hagyják kicsinálni az aranyóráját tojó tyúkot, vége a jólétnek. Nem beszélve a morcos papa bosszújáról. Az Agyzabálónál nem egyedi eset.

– Agyzabálók?

– Ja. Ők uralkodnak a környéket. A legnagyobb banda arrafelé.

– Mióta vagy ilyen tájékozott, Fraser? – kérdezte az időközben felébredt Borelli, aki éppen egy ballisztikus szövetből készült takarót cibált elő az egyik fali tároló szekrényből. A doktornő Frasert leginkább a Sivatagi Háborúban mellette szolgáló bajtársaira emlékezett. Talán még borotválkozott is. A hatalmas termetű, vörös haját katonai fazonra nyírva viselő mágus már jóval negyven felett járhatott, de Fraser gyanította, akár helyet is cserélhetnének, a nő nem vallana szégyent. Mozgásán és viselkedésén kiütözköztek a katonai kiképzés nyomai, de a zsoldos nem mert kérdezősködni, Borelli pedig soha nem beszélt a múltjáról. Mindenkinek megvannak a maga kis titkai.

– Vannak arrafelé bizonyos... hm, érdekeltségeim.

Cole inkább nem kérdezősködött ezekről az „érdekeltségekről”. Fraser mindig is külön utakon járkált, gyanús ismerősei és ügyelei voltak és gyanította, néha még árnyékmelókat is végez. Egyébként is, most mással kellett foglalkoznia.

– Oké emberek, a szokásos felállás. Hattýú, maradj a levegőben és figyelj minden mozgásra. Ha bárki gyanúsán viselkedik, durranj oda nyugodtan, a jobb oldali géppuskában csak kábítóolaj van. Greggel kiugrunk, és biztosítjuk a terepet. Ha minden rendben, jöhetnek az orvosok a hordággal. Fraser az ajtóból fedez. Mindenki megértette? – a többiek válaszképpen bólintottak.

– Hattýú?

– Gondolod, meglógtam? – hallatszott a rigó ingerült válasza. – Csukott szemmel is ismerem az eljárást. Egyébként a helyszínen vagyunk, a közelben lövöldöznek, de szerencsére nem ránk. Adom a képet – a belső monitoron megjelent a gép orrára szerelt kamera által közvetített kép. A széles utca közepén tíz-tizenkét fős, fegyveres csoport vett körül egy földön fekvő alakot. Páncéllemezekkel bélelt dzsekijeik hátán bandájuk fekete-fehér jelzését viselték. Fegyvereiket idegesen markolászva meredtek a lassan ereszkedő helikopterre. Ötven méterrel távolabb, a kereszteződésnél társaik heves tűzpárbajt vívtak egy, a mentősök számára láthatatlan ellenféllel.

Fraser leakasztotta a falról a külső hangszórók mikrofonját.

– Ezt a részét szeretem a legjobban – mondta, és a gombot lenyomva beszélni kezdett. – Figyelem, itt a DocWagon MVM-egysége. Átvesszük a helyszín biztosítását. Mindenki távolodjon el a sebesülttől és tegye le a fegyverét. Amennyiben bármilyen gyanús mozdu-

latot tesznek, azonnal tüzet nyitunk – Fraser a többiek felé fordulva szélesen elvigyorodott. – Ennyit a hivatalos, „mi vagyunk a tőkös legények” dumáról. Most következnek Fraser papa magánszáma – ismét szájához emelte a mikrofont. – Bunyós, Fraser vagyok. Mondd meg a cimboráidnak, hogy ne remegjen a kezük, mert a rigónk is hasonló problémákkal küszködik. Ma még nem nyírt ki senkit, és szeretné javítani a statisztikáit. Legjobb lesz, ha rajtat kívül mindenki szépen elvonul és folytatja a barátságos lövöldözést a szomszédokkal. A többi már a mi dolgunk.

– „Bizonyos érdekeltségek”, mi? – csapott a vállára Borelli.

– A haverjaid? – kérdezte Cole.

– Inkább üzletfeleknek nevezném őket.

– És engedelmeskedni fognak?

– Garantálom.

Cole egy pillanatra habozott.

– Hattýú, változott a helyzet. Az utcán golyók röpíthetnek, szerencsére csak kézifegyverekből. A kereszteződés és a sebesült között tegyél ki minket, és a lövöldözés irányából fedezz. Fraser, remélem nem tévedsz. Te jössz ki velem, Greg fent marad – az adeputus egyedülvén bólintott.

Hattýú három méterre megközelítette a fekvő alakot és fél méterrel a talaj felett lebegve, orral a kereszteződés felé mozdulatlan helyzetbe hozta a gépet. Cole intésére Bright egyetlen rántással kinyitotta az ajtót, ő pedig Fraser-rel együtt kiugrott és néhány méterre eltávolodva géppisztolyával célba vette az időközben hátrébb vonult bandatagokat. Miután meggyőződött róla, hogy a körülményekhez képest nyugodt a helyzet, hátraszólt az orvosoknak.

– Jöhettek. Mozgás!

Miközben Borelli-ék a sebesült felé igyekeztek, Fraser halk beszélgetésbe elegyedett a bőrdzsekis, fekete-fehér hajú Bunyóssal.

– Hoi, omae. Van gyógyító mágusotok? – kérdezte izgatottan a bandatag.

– Akad, de...

– Teljesen felesleges – emelkedett fel a sérült mellől O'Neill. – Egyszerű vállsérülés, a golyó éppen hogy átment a páncéldzsekien. A srác elájulhatott a sokktól és a fájdalomtól. Bevisszük a kórházba, és néhány nap múlva már otthon lehet. Kissé túlargálták ezt a mell-belövés dolgot.

– Szerintem mégis jobb lenne, ha... – kezdte volna Bunyós, de Borelli félbeszakította.

– Szerintem pedig nem fogom magam egy karcolás miatt kiütni, amikor előtünk az egész éjszaka. Nem kell aggódnod, seggfej, nem fog elpatkolni a pénzeszsákotok – Gore-ral ráemelték a sebesültet a hordágyra és lefedték a takaróval. – Vihetjük. Jössz Fraser, vagy csevegsz még egy kicsit a szimpatikus barátoddal?



– Menjeteek csak, rögtön ott vagyok én is – azzal visszafordult Bunyós felé. – Ne gazolj, cimborá. Minden oké lesz a sráccal.

– Ha te monddod... Ki ez a nő, a feleséged?

– Ne is mondd. Még én se merek szarozni vele – nevette el magát Fraser. – Most mennem kell. Jövő héten benézek.

– Oké – intett búcsút a bandatag.

Cole megvárta, amíg Fraser is felszáll, majd ő is beugrott a gépbe. Bright, aki eddig az utastérből fedezte, behúzta utána az ajtót.

– Indulás, irány a központi klinika. Rendben lesz? – fordult a sebesült körül tevékenykedő orvoscsapatához.

– Semmi gond, Cole – nézett fel egy pillanatra O’Neill. Időközben szilárdan rögzítették a sérültet, hogy a jármű esetleges manőverei során ne tudjon elmozdulni. Gore eközben leadta a jelentést a központnak. – Könnyű seb, kis vérvesztés. Bent egy-kettőre kiszedik a golyót, és már mehet is. Szerencsésen megúsza.

Hattyú felemelte a gépet és sebesen távolodott a helyszíntől. Félúton járhattak a kórház felé, amikor ismét felhangzott a központos ismerős hangja.

– Menyét Kettes, újabb ismerős. Lone Star járőr tűzharcba keveredett egy rutinellenőrzés során. Túlerő ellen harcolnak, több sebesültjük is van.

– Utassal vagyunk, központ – szólt bele Cole a siskamikrofonba. – Mi van a többiekkel?

– Hármast át kellett irányítanunk Rentonba, Egyes most tette le az utasát, csak nyolc-tíz perc múlva tud odaérni. A többiek még távolabb vannak. Albert Három és Gordon Négy gyakorlatilag a helyszínen, de ők nem MVM-egységek – az említett DocWagon járművek rögtön megjelentek a kijelzőn. A keresztnevekkel jelölt egységek autós járőrök voltak, de a könnyű páncélza-

tú járműveknek és kiképzetlen legénységüknek semmi esélyük nem lett volna egy esetleges tűzharcban. – Nektek viszont pont útba esik, alig egy perce vagytok és egyre közeledtek. A Lone Star gyors reakciója alakulata már úton van, várható érkezési idő nyolc perc. Ha másképp nem megy, várjátok meg, amíg megérkeznek és megtisztítják a terepet.

Cole gondolatai sebesen pörögtek, miközben a monitort tanulmányozta.

– Nem jó, addig mindenkit lemészárolnak. Eszembe jutott valami. Albert Hármat irányítsd a Hetvenkettes és a Hourman Street sarkára. Az egyik orvoskal együtt kikapjuk az utasunkat, ők pedig pillanatokkal belül ott lehetnek és felveszik. Csak könnyű sérültünk van, majd ők beviszik a klinikára. Utána szabadok vagyunk.

Pillanatnyi csend hallatszott, majd:

– Csináljátok, Kettes.

Cole már szólni akart Hattyúnak, de érezte, hogy a gép süllyedni kezd. Mindig elfeledkezett róla, hogy a járműhöz kapcsolt rigó mindent lát és hall, ami az Osprey-en kívül és belül történik. A többiek felé fordult.

– Mindenki hallhatta, emberek. Gore, te szállsz ki az utassal. Szedjétek össze, rögtön leszállunk. Nincs időnk tökörezní – mindenképp mozgásba lendült, érezték a növekvő feszültséget. A sérültet újra bebugyolálták a takaróba és visszatették a hordágyra. Gore felmarkolt egy egészségügyi csomagot és az ajtónál várakozott, Bright és Borelli pedig készen álltak rá, hogy villámgyorsan kitegyék az utast.

Hattyú ezúttal a letette a madarat a földre, de az ajtó már előtte felpattant, Gore kiugrott és segítette leemelni a hordágyat. Amikor végeztek, Cole felé nyújtotta felemelt kezének hüvelykujját.

– Rendben, mehettek. Sok szerencsét.

Az egész művelet nem tartott tovább tizenöt másodpercnél, és az Osprey máris újra a levegőbe szökött.

– Úton vagyunk, központ – jelentette Cole. – Halljam a részleteket. De gyorsan mert rögtön megérkezünk.

– Összekapcsolak a zsarukkal. Brooks hadnagy a vonalban.

– Bobby Brooks? – kapta fel a fejét Fraser. – Ismerem a srácot. Jó fej, a kábszereseknél dolgozik. Akkor ez nem egy egyszerű járórvolt.

– Neked mindenhol vannak ismerőseid? – kérdezte Borelli. – Már előre félek attól a pillanattól, amikor egy melegebárból kell kimentenünk valakit. Nagyon csaldónék benned.

Fraser rá sem hederített. Cole és a hadnagy beszélgetését hallgatta.

– Hadnagy, Cole Michaels vagyok a DocWagontól. Itt körözünk a fejük felett, szükségünk volna némi eligazításra. Hol vannak pontosan?

Az éterből torokkösörülés hallatszott, majd megszólalt egy mély, határozott, de kimerült hang.

– Látlak titeket az ablakból. Töletek jobbra, harminc-egynéhány emeletes épület, mi itt vagyunk a negyedikben, ahol ki van robbantva az ablak. A szarháziak beszorítottak minket a lakásba, de nem akarnak elhúzni, mert nálunk van egy bőrdínyi JMÉ chip meg egy kövér hitelkártya. Gondolom, szükségük van a szajréra. Itt került volna sor az üzletre, de lecsaptunk rájuk. Sajnos mindkét társaság túlbiztosította a találkozót és kijutni már nem tudtunk. Van két halottunk, három sebesültünk, meg egy sértetlen, de kurvára kimerült varázslónk. Fogytán a lőszer, gránátunk már nincs. Ezt ők is tudhatják, mert néha megajándékoznak eggyel. Folytassam? – a háttérben géppisztolyosorozat kerepelt fel, majd robbanás hallatszott. – Nem tudom mennyien vannak, de szerintem érkezett némi utánpótlásuk. Ha meg akarjátok lepni őket, ne is próbálkozzatok alulról. A tetőn valószínűleg le tudtok szállni.

– Kösz, hadnagy. Milyen állapotban vannak a sebesültek? – Cole eközben hevesen gesztikulálva mutatta a belső kamerákon keresztül Hattyúnak, milyen irányban menjen, de a rigó mintha olvasott volna a gondolataiban, már felúton volt a toronyház teteje felé.

– Az egyik emberemet mellbe lőtték, egy ideje már nem mozdul, de még lélegzik. A másiknak mindkét lábát eltalálták a gránátrepeszek, ő még harc képes, de biztosan nem tud menni. Nekem könnyebb vallsérülésem van, semmi komoly. A mágusunk viszont mindjárt elalszik, kissé kábának tűnik – sorolta fáradt hangon a hadnagy.

– Fajuk?

– Mi az, talán rasszisták vagytok? – Kérdezte fagyosan a hadnagy. Cole leintette a vadul bólogató Fraser-t. – Először a humánokat, vagy mi a lőszer?

– Ne gyerekeskedjen, hadnagy. Nem mindegy, hogy egy troll, vagy egy humánt kell kicipelnünk onnan. Tehát? – emelte fel a hangját Cole.

– Ja, értem, bocss. A lábsérültünk troll. – Fraser felhorkant. – A másik tünde, de ez azt hiszem, nem számít – jött a válasz.

– Valóban nem. Jól van, hadnagy, megérkeztünk – Bright már felrántotta az ajtót és kilépett a tetőre – Tartsanak ki, mindjárt ott vagyunk. Ha szólok, nyissanak tüzet mindenből, amijük csak van – Cole is kiugrott, majd utasításokat osztogatva rögtön a lépcsőházba vezető vasajtó felé indult. – Hattyú, repülj a ház elé és vond el a figyelmüket. Ha bárki megpróbál behatolni, aki nem visel Lone Star csillagot, azt szedd le. Ha vannak járműveik, azokat is elintézheted. Greg, mi megyünk elől. Borelli, hozzátok a hordálygákat és az orvosi felszerelést. Fraser, segíts nekik. Két mozgásképtelen sérült van. Az egyik troll. Tudsz vele valamit kezdeni, Borelli?

– Megoldható – felelt a mágus.

– Oké, bemegyünk, kihozzuk a sebesülteket és elhúzzuk a belünket. Semmi felesleges lövöldözés. Nem nekünk kell kinyírni a mocskokat, azt majd elintézi a



Star. Az az ő feladatuk. Visszafelé lehet, hogy mindegyikünknek cipecednünk kell, úgyhogy végezzünk minél gyorsabban. Minden világos? Akkor gyérünk.

Borelli oldalba bökte az orvosi táskát cipelő Fraser-t.

– Nem adod kölcsön a pisztolyod? Az enyém szart se' ér.

– Kéne, mi? – vigyorgott Fraser. – Sajnos, szó sem lehet róla. De ez az ócskavas a tiéd lehet – és átnyújtotta a H&K-t. – Csak aztán vigyázz rá, mert leltári darab.

– Kösz. Tudod, csak a biztonság kedvéért.

Cole fegyvere csóvével pásztázva belépett az ajtón. Nem várta, hogy a felső emelet közelében is talál bűnözőket, de nem akart kockáztatni. Semmi mozgást nem tapasztalt, de a távolból hallotta a visszhangzó fegyverropogást. Tehát a zsaruk még tartják magukat. Pompás.

– Mehetnének lifttel egy darabig – mutatott a felvonóra Bright.

Belépvé Cole elégedetten állapította meg, hogy a nagy területű teherliftben elférnek a hordálygák is. Nem utolsó szempont, mert valószínűleg erre kell távozniuk. Megnyomta a hetedik emelet gombját.

Bright kilesett a fal mögül. A folyosón füst kavargott.

– Négyen vannak a folyosón, a kanyar mögött pedig akárhányan lehetnek. Arra van a másik lépcsőház. Majd vigyáznunk kell, nehogy mögénk kerüljenek. Úgy tűnik, benyomultak az egyik szobába. A lövések alapján minimum hárman vagy négyen lehetnek bent.

– Fegyverek? – kérdezte Cole.

– Pisztolyok és Uzik. A szokásos. Semmi komolyabb.

– Pompás. Az ajtóig együtt megyünk. Ti megtisztítjátok a folyosót a kanyarig és megpróbáljátok tartani, amíg mi visszaérünk a sebesültekkel a liftig. Ha jelzek, gyorsan visszavonultok, addig én fedezlek titeket. A szobában lévőket elintézem én. Gyerünk. Most, hadnagy! – kiáltott a sisakmikrofonba. Bright ugyanekkor két kábítógránátot hajított a folyosóra. A gránátok dörrenésével egy időben heves fegyverropogás hangzott fel a lakásból. Cole hagyta, hogy huzalozott reflexei átvegyék az irányítást és géppisztolyából folyamatosan tűzelve kirobant a folyosóra

A folyosón tartózkodó négy fegyverest meglepte a hirtelen támadás, a gránát hatásától vakon tántorogva próbálták összeszedni magukat. Cole egyetlen sorozattal kiürítette a tárat. Látta, hogy ketten összerogynak, a többiekkel nem törődött, majd az emberei elintézik őket. Másodpercek alatt az ajtóhoz ért és új tárat lökve a fegyverébe bevetődött rajta. A két orvos még csak a folyosó felénél járt, teljes erejükben rohanna próbálták utolérni a csapat vezetőjét. Fraser pontos lövései és Bright célzott rövid sorozatai megtették a hatásukat, a gránát eldobásától számított négy másodpercen belül rajtuk kívül nem volt élő ember a folyosón. Továbbhaladtak a kanyarulat felé.

Cole-nak nem volt nehéz dolga. Három fegyverest látott a szobában, mindannyian neki háttal, valamilyen berendezési tárgy mögött kuporogtak és a szomszédos, elsötétített szobába vezető ajtónyílásra célozva lövöldöztek géppisztolyaikkal. Cole három rövid sorozatot adott le. Az ostromlók fel sem fogták, mi történt velük.

– Hadnagy! Tüzet szüntess! Én vagyok az, Michaels! – üvöltötte be a szomszédos szobába. Azonnal megszűnt a lövöldözés, csak Bright és Fraser fegyvere ugatott fel néha, ahogy a további támadókat próbálták visszaverni.

– Ideje volt – emelkedett fel egy eldöntött szekrény mögül a vérző karú Brooks. Felemelte Manhunter-ét. – Az utolsó tár. Mehetünk?

Közben Borelli-ék is megérkeztek.

– Hol vannak a sebesültek? – kérdezte a nő.

– Már csak én vagyok – dörmögött valaki egy vastag, felborított asztal mögül. – Ted meghalt.

– És a varázsló?

– Szintén. Szegény ördög, pedig ő védett meg minket a gránátoktól.

Cole a hadnagra nézett.

– Nincs sok időnk. Menjen előre a lifthez! Nemsokára mi is ott leszünk. Tud jární?

– Elég jól. Viszont nem bírom el azt – mutatott egy méretes sporttáskára a szekrény mögött.

– Fontos?

– Ember, abban van a bizonyíték!

Cole lemondóan sóhajtott.

– Oké, majd én viszem. De jön nekem eggyel. Tudja, nem az a dolgom, hogy a Lone Star elcsettintett akcióit helyreázzuk. Mehetünk? – kérdezte Borelli.

– Kis türelem – választott fojtott hangon a nő és halk kántálásba kezdett, egyik kezét a sebesült troll fejére helyezve. A varázslatnak semmi látható hatása nem volt, de néhány másodperc múlva Borelli elégedetten felhorkantott.

– Vihetjük – és O'Neill-el együtt könnyedén megemelték a több mázsás trollt. Elindultak a berobbantott bejárati ajtó felé. Cole beleszólt az adóvevőbe.

– Fraser, Bright, kezdhettek lassan visszavonulni. Dobáljátok el a villanó- és füstgránátjaitokat, aztán nyomás. A liftnél találkozunk. Hattýú, odakint mi a helyzet?

– Tartom a frontot. Két perc múlva itt a Lone Star. Nem lesz könnyű dolguk, mindenkit beszorítottam az első lépcsőházba. Siessetek, mert nemsokára a nyakatokba szakad az egész társaság. A tetőn várlak titeket.

Cole a lift előtti kanyarulatnál bevárta két társát. Fraser kicsit féloldalasan mozgott, páncélján világosan látszott egy sorozat becsapódásának a nyoma. A jókedvét mindenesetre nem veszítette el. Széles mosollyal veregette meg a hadnagra vállát.

– Helló Bobby. Jó hecc volt, mi?

Brooks elsápadt, majdnem összeesett a fájdalomtól.

– Ó, bocs, Bobby

– Neked Brooks hadnagy, te bűnöző – sziszegte összeszorított foggal a hadnagra, de hangjában nem érződött harag. Mindannyian beszálltak a liftbe, a folyosón szerencsére még nem bukkantak fel újabb ellenfelek. Fraser megnyomta a felső emelet gombját.

– Nos, Brooks hadnagy, nyertem magán egy százast. Fogadtam a társával, Curtiss-szel, hogy a legközelebbi riasztáskor megelőzzük a gyors reagálásukat.

Az Osprey elemelkedett a tetőről és ismét eredeti célpontja, a DocWagon központi klinikája felé vette az irányt. A távolból már hallatszottak a rendőrautók szirénái, a rohamcsapat helikoptere pedig éppen most érkezett meg. Itt nem lesz kegyelem, gondolta Cole. A zsaruk nem díjazták, ha valaki a társaikat gyilkolászta. A gyors reagálásukat pedig egyébként is csak a hullákról szoktak üjjenyomatot venni.

Körülnézett a 'kopterben. Borelli a troll, O'Neill pedig a hadnagy sebéit látta el éppen. Bright szokás szerint a falnak dőlve szunyókált. Az éjszakai műszak első félórája véget ért.

Fraser a még mindig nyitott ajtóban állt, a keretbe kapaszkodva bámulta az alattuk elsuhanó házakat. Hirtelen becsuka az ajtót és felkacagott. Rákacsintott Brooks-ra

– Csodálatos éjszaka! Hadnagy, volna egy üzleti ajánlatom. Mit mondott, mi is van pontosan abban a táskában?



Böszörményi Gyula

A KUTYA

A központ kihallgatója kicsiny szoba volt. A párnázott falakon rozsdabarna foltok éktelenkedtek, és az egyetlen szék lábai is elhagyni készültek a bútort. Mísy a kutyt a helyes viselkedésre intette, majd kávéért ment. Én leültem az öreg, megszabadítottam a bilincstől, és utasítottam a falak mögött rejtőző komputert, hogy minden szót rögzítsen, ami ezentúl elhangzik.

– Ki maga? – kérdeztem az öreget. Ő a zsebébe nyúlt, rágyújtott és a földre hamuzott.

– Senki – válaszolta. Láttam, hogy a végtelékig kimerült. Most, hogy lazíthatott végre, már nyoma sem volt keménységének, amit a Mezonhalálban mutatott.

– Miért nehezíti a dolgom? – mást egy ilyen válaszáért már pofoztam volna, de talán a kort tiszteltem a fogolyban, vagy abban nem voltam biztos, hogy a kutyt visszatarjtja-e gyér fényű energialánc.

– Nem nehezítem – sóhajtott az öreg. – Valaha úgy hívtak, Kirkegar Gudda Liferg chip Kortig.

– Chip! – e névbe rejtett cím a Galaktika legkiválóbb komputer-programozó családjainak járt ki. – Szóval a nemesi rétegbe tartozik?

– Már nem tartozom sehova – Kortig ledobta félig szívott cigarettáját, és gondosan eltaposta. – Mikor mehetek el?

– Gyilkosság miatt hoztuk be – leültem az asztal sarkára, de az majdnem összedől, hát inkább álltam. – A kutya megölt egy embert.

– Ő kereste a bajt. Én időben figyelmeztettem.

– Aztán megölette.

– Hagytam volna, hogy megvagdosson? Egyébként maguk miért nem léptek közbe? Nem tartozik a kötelességeik közé?

Igaza volt. Csakhogy a kocsmákban még nekünk sem ajánlatos szétválasztani a verekedőket, akik, ki tudja, melyik banda tagjai.

– Nem volt rá időnk, túl gyorsan történt minden.

Az öreg rossz tüdejével halkán köhögött, vagy talán kuncogott.

– Látom – a nyakában lógó kulcsra böktém –, hogy hajótulajdonos.

– A *Gyűjtőgető* a hatos dokkban vár. Már biztosan nagyon türelmetlen.

Ezen majdnem elmosolyodtam. Hajójukat a szabadkereskedők, no meg a komputer-családok tagjai szokták élő személyként emlegetni.

– Maga kereskedő?

– Dehogy – legyintett Kortig. – Csavargó vagyok, semmi több.



– Honnan szerezte a kuttyját? – az állat lógó nyelvel, értelem-től izzó szemekkel figyelte beszélgetésünket. Tudtam, hogy nem szabad felemelnem a hangom, különben megpróbál majd nekem ugrani. Egyébként szép állat volt, és kicsit sajnáltam, hogy végezni kell vele, hiszen embert ölt, még ha parancsra is.

– Bolygó velem van, mióta megszülettem – válaszolt Kortig, és lehetetlen volt nem érezni hangjában a szeretetet. Nem csodálkoztam ezen a kijelentésen sem. Bár egy átlagos kutya élete sokkal rövidebb, mint az embereké, vannak kezelések, amikkel jelentősen fel lehet tornázni ezt a számot.

Mísy érkezett vissza három bögrével. Az öreg két tenyere közé fogta poharát, fázva fújta meg a kávé, majd lehunyt szemmel kortyolt. Mísy a zsebéből egy csomag kekszet vett elő, felbontotta és a kutya elé guggolva, előbb megsimogatta az állat szép fejét, majd etetni kezdte a tenyeréből. A kutya előbb hátrébb húzódtott, kérdőn pillantott gazdájára.

– Ebből még ehetsz – morogta Kortig, oda sem nézve, mire a kutya elfogadta a kekszet, és tűrte, hogy Mísy újra megsimogassa.

– Gyönyörű – lelkesedett szépelkű társam. – És okos.

– Az ügye egyszerű – mondtam az öregnek. – Tanúsítjuk, hogy önvédelemből használt fegyvert...

– Fegyvert! – kapta fel fejét Kortig.

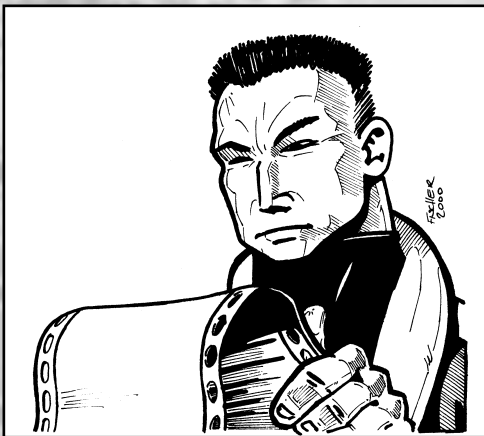
– Ebben esetben a kutya is fegyvernek minősül – bólintottam. – Mondhatjuk úgy is, hogy piszok szerencséje van, mert éppen ott voltunk.

– Gyönyörű vagy, igen – hallottam Mísy elragadtatott hangját, amint a kutyaához beszélt. Az halk morgást hallatott és ellökte magát a következő kekszet. – Most mi baja?

– Utálja, ha kölyköknek nézik – kuncogott Kortig. – Beszéljen vele, ahogy felnőthöz illik, tisztelettel.

– Bocsanát – biccentett a kutya felé zavartan Mísy.

– Szóval tanuskodunk maga mellett – fordultam vissza az öreghez. – Így kap egy hét elzárását, és aztán mehet, amerre akar. Bíráságot sem kell fizetnie. Rendben?



idején a szerencsém, hogy senkinek nem jutott eszébe *gyógyulásom* után ilyen vizsgálatokat kérni. Mislyl bólintott és kiment a szobából. A kutya halkan ropogtatta az utolsó kekszet, én az öreget figyelttem. Még mindig az volt a meggyőződésem, hogy nem hazudik.

* * *

Amíg Mislyl visszatértét vártuk, egyikünk sem szólt meg. Én hol a kutyát, hol a gazdáját néztem. Bár látszólag nem törődtek egymással – az öreg harmadik cigarettája paraszát fújálta elmélyülten, míg Bolygó a kiürült kekszes-zacsókkal szórakozott –, mégis határozottan éreztem, hogy olyan kapcsolat van közöttük, mint amilyenre talán az inszektoidok képesek. Örült hőség volt a kihallgatóban, Kortig mégis remegni látszott.

– Hozzak egy kabátot? – kérdeztem tőle.

– Igazán figyelmes, de nem kell, köszönöm. Harminc éve folyton fázom. A vérkeringésem nem az igazi – és ismét kuncogott. Mislyl beküldte az egészségügyi lányt, hogy az levegye az azonosításhoz szükséges vérmintát. A tű könnyen hatolt az öreg vénájába, de a fecskendő nem akart megtelni vérel.

– Milyen halvérű maga, papa – kacarázott zavartan a lány.

– Majd segíték – mosolygott készségesen Kortig és szabad kezével erősen masszírozni kezdte karját. A fecskendő lassan megtelt sűrű, majdnem fekete vérel.

– Mintha alvadt volna – hümmögött a lány, majd távozott.

Elég vért láttam már, és tudtam, igen, *tudtam*, hogy az öreg vére valóban alvad! Kivágódott az ajtó és Mislyl rontott be, kezében adattekeres, arcán döbbenet.

– Itt van az egész élete – mondta halkán, majd utasította a komputert, bár ez szabályellenes volt, hogy szüntesse meg a hangfelvételt – Mondom, az egész élete!

Kezembe vettem a tekerestet. Kirkegar Gudda Liferg chip Kortig a Mirtons bolygón született kétszázötvenhárom éve. A neve elárulta, és a komputer adatai csak megerősítették, hogy nemesi programozó család sarja, csakhogy nem tagadták ki, ahogy sejtettem. Sőt, a család egyik leginkább megbecsült tagja lett: Nemzedék Atya címet kapott százötven éves korában. Átugrottam a munkájára, találmányaira, politikai nézeteire, vallási és szexuális kicsapongásaira vonatkozó részletek. Ezekkel törődjenek a vizsgálótisztek, ha komoly lesz az ügy. A tekeres alját kerestem, az utolsó adatot.

Kirkegar Gudda Liferg chip Kortig, címzetes programozó családja körében, a Mirtons bolygón GISZ 277-ben szívbénulás következtében elhunyt.

– Ezt hogy csinálta? – üvöltöttem az öregre.

– Te most azért lettél ingerült, fiam, mert képtelen vagy megemészteni, hogy egy halottal beszélsz – mosolygott Kortig jószágon.

– Maga kitűnő programozó – mondtam. – Valami miatt el akart tűnni, talán egy csillagrobantó disznóság miatt, és meghamisította az adatait. Nem lehetett könnyű behatolni a BVR adatbázisába, de megtette. Itt a bizonyíték!

– Én csak arra látok egyértelmű bizonyítékot, hogy halott vagyok – csóválta fejét az öreg.

Mislyl finoman megérintette a vállam.

– A laborosok ki vannak bukva – sügta. – Az öreg vérlemezei

Úgy éreztem, nálam rendesebb fickót még nem pörgetett plánetáin az Univerzum.

– Kibirjuk – biccentett az öreg és letéve poharát az asztalra, újabb cigarettára gyújtott – Egy hét nem a Hosszú Háború, ugye Bolygó?

A kutya lelkesen vakkantott. Esküdni mertem volna, hogy minden szót ért.

– Azért ez nem ilyen egyszerű – mondtam csendesen. – A jegyzőkönyvet fel kell vennünk, úgyhogy mondja el szépen az adatait.

– Az adataimat – Kortig ismét halk nevetést hallatott. – Már mondtam, hogy nincsenek adataim. A nevem sem az enyém, vagyis egykor az enyém volt, de... Miért van erre szükség?

– Ha titkolja az adatait, feltételeznem kell, hogy valami politikai hiba van maga körül – mondtam, s kezdtem bosszús lenni. – A BVR erre kényes!

– Tojok a politikára – legyintett Kortig. – Mindig is magasról tojtam.

Én tudtam, hogy igazat mond. Éreztem. Mint ahogy azt is, hogy tényleg egy magányos űrcsavargóval van dolgom. De ezt nem fogadja el bizonyítéknak az ügyész.

– A fenébe, mondja már az adatait, hadd menjek haza! – túl hangos lehettem. A kutya kijettette szájából a kekszet, és halk morgással figyelte mozdulataimat.

– Nyugi Bolygó, a tiszt úr csak ideges kicsit – szólt az öreg. – Figyeljen, fiam: aki meghalt, annak megszűnnek az adatai. Vagy nem?

Elfogyott a türelmem.

– Szóval maga halott?

– Nem akartam ezzel összezavarni, de kényszerített – az öreg szégyenlősen vonogatta csontos vállát. – Harminc éve haltam meg, igen.

– Mislyl! – kiáltottam társamra. – Csinálj a vendégünkről holo-képet, írisz-mintát, gén-tesztet és dobd a masinába. Nincs a Galaktikában olyan őrge, akiről ne volna teljes adatbázisa a BVR-nak.

A Császári Titkosszolgálat éppen ennek a nyilvántartásnak köszönhetette hatalmát. Nem csak a bűnözőkről tudott minden fontosabb információt, de *mindenkiről*. Nekem csupán az volt annak

régen elháltak, olyan az egész szervezete, mintha halála után idő-vákuumba temették volna.

Ösztönösen léptem hátrébb. A kutya fektéből unottan sandított ránk. Hirtelen nagyon fáradtnak és elkeseredetnek éreztem magam. A tekercest az égetőbe.

– Semmi közünk az egészszhez – mondtam csendesen. Gondolataim egymást kergették: *Ha vizsgálatot kezdünk az ügyben, a BVR főnökei felfigyelnek ránk. Vég nélküli buzavona kezdődik, lenyomoznak engem is, bogy nem kerültem-e pszichodrog befollyása alá.*

– Nincs szükségünk az egészszre, igaz? – szoltam Misylnak. – Nekünk van egy kocsmai verekedésünk, és passz.

Misyl elgondolkodva bólintott. Felsegítettem az öreget és megbilincseltem. A kutya is felállt: várta, hogy elengedjük. Kortig megköszönte a kávé, majd Bolygó felé lépett, hogy kézbe vegye a nyakörvét.

– A kutyát hagyja ott! – szoltam rá. Az öreg meglepetten nézett fel.

– Nem tölthetnének együtt azt a hetes elzárását?

– A szabályzat értelmében a gyilkos fegyvereket elkobozzuk tulajdonosuktól és megsemmisítjük.

Kortig elsápadt, bár eddig sem volt túl jó színe. A kutya nyugtalan ugrálásba kezdett, látva, hogy gazdája minden porcikájában remeg.

– Ember, nem tudja, mit beszél – nyögte az öreg. – Akkor nekem vége.

– Majd szerez másik kutyát – szolt őszinte biztatással Misyl. – Bolygó gyönyörű kutya, de embert ölt. El fogják altatni.

– Rohadékok! – üvöltött Kortig és ránk rontott. Ketten is alig bírtuk cellájába vinni. Szerencsére Bolygó energialáncá bírta a terhelést.

* * *

Három nap tel el. Az öreg a cellájában kucorgott és nem szolt egyetlen hangot sem. A kutyát levittem az épület alagsorába, miután három adag altatót lőttem bele, és egy üres raktárfülkébe zártam. Ma sem tudom, miért nem adtam át azonnal a megsemmisítőknak, sőt, az ügyről írt jelentésemet is visszatartottam.

Naponta vittem Bolygónak kekszét, vizet, de a kutya semmihez sem nyúlt. Kushadt az egyik mocskos sarokban és csendesen nyüszített, éppen úgy, mint Kortig néhány emelettel feljebb.

– Így nem fogja kibírni azt a tetves hét napot – szoltam rá, de ő nem felelt. – A kutyája még él – mondtam csendesen, mire Kortig aprót biccentett.

– Tudom – hallottam a hangját valahonnan messziről.

* * *

Az ötödik napon elszántam magam. Már így is túl sokáig tartottam vissza a jelentésemet, pedig én *igazán* nem engedhettem meg magamnak egy ellenőrzést. Reggel a központba siettem, felvettem a szolgálatot, és egyenesen az alagsori raktárhoz indultam. Mindenképpen el kellett haladnom az öreg cellája előtt, hát sietősre fogtam lépteimet, Kortig határozott hangja mégis megállított.



– Eldöntötte végre?

A rácshoz léptem, közben ellenőriztem, nem hall-e minket valaki.

– Meg kell tennem. Hiszen csak egy kutya, és maga két nap múlva szabad.

– Én még ma halott leszek, ha megteszi – Kortig a rácshoz vonszolta magát.

– Hiszen máris azt állítja, hogy halott – kényszeredetten nevettem. – Harminc rohadt éve kapott szívbénelást, vagy nem?

– Vigyen ki minket innen – sügta, mint aki meg sem hallotta, amit mondtam. – Nem ígérek cserébe semmit, mert nincs semmim, de meg kell tennie.

Mindig azonnal megéreztem, ha valaki telepaticusan akart befollyászolni. Az öregnek nem volt ilyen képessége, egyszerűen kőnyörgött.

– Nem tehetem. Kivégeznek.

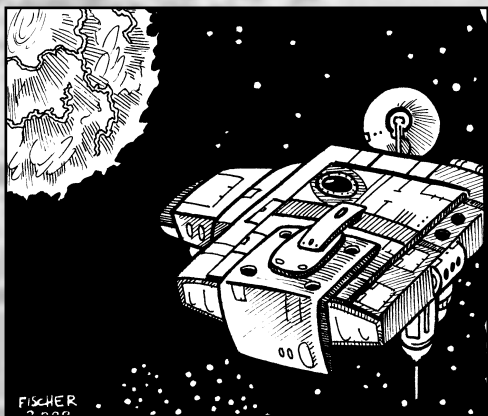
– Jöjjön velünk!

Hamarosan ügyis lelépnek – jutott eszembe. Csakhogy előbb mindenemet pénzzé kell tennem, ami időbe telik. Különben minek húztam le másfél évet a BVR-nál?

– Frászt!

* * *

Éppen a raktárjató kódját akartam beütni, mikor a központban megszólalt a riadó fülsértő sikolya. Mindenkit mozgósítottak. A zöld negyedben két nagy banda csapott össze, a dolgok elvadultak, hamarosan tömegmészárlás alakult ki. Bár a BVR közönyösen bánt a bandákkal, amikor ennyire nyilvánvalóan háborúztak, közbe kellett lépniük. Gyakran kerülünk két tűz közé, lőtünk mindenkire, és nem ismertük az ártatlanság fogalmát. E külső negyedekben egyébként sem voltak ártatlanok. A zavaros ütközet estig tartott. A főnököket begyűjtöttük, egyikük öngyilkos lett a vallatásban. A legtöbb ilyen fickó egyben fanatikus vallási vezető is. Ennek éppen az volt a rögeszméje, hogy addig *tiszta*, míg hozzá nem ér egy BVR pri-



bék. Tudtuk ezt, hát alaposan *megtapasztuk* lábbal, ököllel, majd egy percre egyedül hagytuk a vallatóban.

Még erősebb lett bennem a késztetés, hogy minél hamarabb lépjek a BVR-ből.

* * *

Forró fürdőre, kávéra és az ágyamra vágytam, mikor lefeküdtem, mégsem tudtam elaludni. Eszembe jutott Bolygó és az öreg. Kaptak egy nap haladékat, hálások lehetnek a bandáknak. Képtelen voltam kiverni őket a fejből. Mikor sikerült pillanatokra álomba merülnöm, akkor is a kutyát és gazdáját láttam, olyan helyzetekben, amiket csak elképzelni tudtam. Kortig egy kivénhedt űrhajó vezérlőjében ült, egyik kezében cigarettája, másik keze kutyája fején nyugodott. Tudtam, hogy mindketten halottak már, s ha megérinteném őket, porrá omlanának.

Felriadtam. Újra lezuhanyoztam, majd előkotortam az altatókat, amiket soha nem használtam azelőtt. Vártam az álmokat, és rettegtem tőlük. Szerettem volna, hogy soha ne legyen reggel, és az idő valóban megtorpanni látszott. Éjfél után felöltöztem, és elindultam a központba. Beszélni akartam az öreggel.

* * *

– Mondd el az egészet, az elejétől – kértem Kortigot. A cellák folyosója félhomályba burkolta, halk hortyogással, és füledet hősséggel telt meg éjszaka. Az ügyeletes kissé csodálkozott, mikor beléptem a központba, de a nappali akcióból ő is kivette a részét, hát a fáradtságától nem volt kedve kérdezősködni. Kinyitottam Kortig celláját, leültem szemben vele, a sarokba. Sokáig némán néztük egymást.

– Az egészet? – szólt az öreg végül, és hálásan bólintva elfogadta a cigarettát, amit hoztam neki. – Szívesen, bár bizonyos dolgokat magam sem értek, és úgy sejtem, nem is fogok soha. Ami a BVR adattárában rólam áll, mind igaz. Hiányos ugyan, finom elhallgatások, törlések vannak benne, de ez nem lényeges. Harminc éve haltam meg, de nem a Mirtoson, hanem az egyik külső kvazár környékén, a Harmadspirálban. Kutatásokat végeztem, hogyan

befolyásolja a hajó-agyakat a kvazárok időzavaró energiaburka. Persze tisztos távolságban maradtam ettől a fantasztikus égitesttől, vagy mifeneétől. Három társam volt, mindannyian egyben családtagjaim is. Unokaöccsök. Az egyikük gyűlölt, mert nem adtam hozzá huszonharmadik lányomat. Képtelen volt megérteni, hogy genetikailag túl közel állnak egymáshoz, s az én dolgom volt, hogy ne hagyjam a családunkat elkorcsosulni.

Az öreg nehezen beszélt, alig volt ereje.

– Valami vegyszert kevert az ételembe, amit nem lehetett kimutatni, és a szívbénulás tökéletes tüneteit produkálta. Arra azonban nem számíthatott a drága rokon, hogy mikor a mérge hatni kezd, én éppen a kvazár közelében leszek a szondahajóval. Az a fura csillag időkötésre készült, jeleztek a műszerek, hát közelebb mentem. Ha élek, fűrge hajómmal el tudtam volna menekülni a kitérés elől, így azonban elmerültem benne. Furcsa érzés volt. Meghaltam, de a tudatom működött. Ettől kezdve ne várj tőlem logikus magyarázatokat, mert épp oly kevésbé értem a történeteket, mint bárki más. A kvazárok – ez számomra egyértelműen kiderült –, sokkal különösebb teremtményei az Univerzumnak, mint hinnénk. Sokan úgy vélik, hogy bennük tisztelhetjük a Liannen fehér kapuit.

– Az antianyag világába vezető utat rejtik? – izgalomban túl hangosan kiáltottam, de a bőrtönfolyosón elhaltak a szavaim.

– Csak lassan, fiú! Én elmerültem a belsejében, átléptem a túloldalra, de a testem megszűnt működni. Azt hiszem, a holtak mind átmennek a kvazárokon, csakhogy én nem egyedül tettem meg az utat. Velem volt Bolygó, a kutyám, aki élt! Egy időkötés nyelt magába minket, ami gyorsan visszahúzódott, hátrahagyva a szondahajót. Benne is voltunk tehát a kvazárban, át is léptünk rajta, de egyben mindez mintha meg sem történt volna. Amikor unokaöccsém bevontattak az anyahajóba, én tökéletesen halott voltam, Bolygónak azonban nem esett baja.

– Mi történt azután?

– Hiába érzékelttem és gondolkodtam, a testem nem mozdult.

Rokonaim a Mirtosra vittek, és tudománypolitikai okok miatt azt állították, hogy otthon haltam meg. Végül eltemettek. Szerencsére végrendeletemben meghagytam, hogy ne porlasszanak az űrbe, így kriptába fektettek. S én mindeközben tovább léteztem. Sok nap telt el, és én az űrület határára sodródtam. Fogalmam sem volt, hogyan kerülhetnék át holt lélekként a kvazár-kapun, hiszen onnan jöttem. Úgy látszott: egy ismeretlen természeti törvény, és sorozatos véletlenek folytán örökre csapdába estem az anyagi világban. Akkor még nem tudtam, milyen jelentősége van annak, hogy Bolygó velem volt. Azóta is csak sejtem, hogyan működhetnek a kvazárkapuk: a halottak *tudatos* része távozik rajtuk keresztül. Csakhogy a mi esetünkben egyszerre érkezett egy halott tudatossága, annak mozdulatlan teste, valamint Bolygó, aki életenergiával, de állati tudattal volt töltve. A kvazár-kapu valahogy összekeverte ezeket a dolgokat, egynek véve minket, és nem engedett át.

– Ez kissé zavaros – mondtam.

– Számomra is az, hidd el. Mindezek után talán az látszana logikusnak, hogy a halott test elporlad, értelemmel bíró lelkem pedig a kutyámba költözik, ha már össze vagyunk keverve, ugye. De nem ez történt, láthatod. A testem nem bomlott, csupán életműködéseim lassultak le. Hetente egyszer dobban a szívem! A kriptában

fekve néhány hét múlva meg tudtam mozdítani a karom, majd a lábaim. Végül sok gyakorlással elértem, hogy tökéletesen tudjam mozgatni ezt a hullát. Ugyanis valamicske életenergiát, pontosabban, amim van, azt mind megkaptam Bolygótól. Később megtudtam: a kutya *lábadozások* ideje alatt végig a kripta előtt ült. Azt gondolták, bánatában teszi, de én tudom, hogy csupán a másik részét hívta. Mert mi tökéletesen összekeveredtünk *odaát*. Egyszóval életenergia mozzgat mindkettőnket.

– Ezért mondta, hogy ha megöljük a kutyát...

– Akkor vele pusztulok – bólogatott az öreg. – Nagy nehezen kiszabadultam a kriptából. Bolygó várt rám. Amíg otthonom felé tartottam, volt időm elgondolkodni a történeteken. A munkámba már régen belefáradtam, a miritonsi kormány folyton katonai fejlesztésekre próbált rákényszeríteni. A családom nagyobb részét nem ismertem, feleségem öt éve távozott a kvazár-kapukon túlra, senkihez nem kötődtem Bolygón kívül. Ráadásul meggyilkoltak, amit nem tudtam volna bebizonyítani, s talán másodszer is megpróbálják, lehet, hogy egyszerűen rémületükben. Elment a kedvem az egészsztl. Belopóztam a házba, magamhoz vettem elrejtett pénzeimet, ami egész kis vagyon volt. Az úrállomáson vásároltam egy *Gyűjtőgetőt*, aztán megléptem az életemből.

Sokáig néztük egymást csendben. Mintha néma harcot vívtunk volna azért, hogy mindez elhigyen. Tudtam, ösztöneimmel éreztem, hogy az öreg nem hazudik.

Végül megint ő szólalt meg:

– Harminc éve járjuk a csillagösvényeket a kutyámmal. Hűségesebb társak még nem akadtak soha az Univerzumban, hiszen két testben egyik vagyunk. Senkit nem bántunk, és igyekszünk távol maradni a sűrűn lakott világoktól.

– Menjünk! – álltam fel hirtelen elhatározással.

* * *

Az alagsor sötét volt, dohos és visszhangzott sietős lépteinktől. Kortigot támogattam, bár mintha kezdett volna visszatérni belé az *élet*. Mikor kinyitottam a raktárajtót, Bolygó előugrott és rám vi-csorgott. Kortig gyorsan megnyugtatta a kutyát, elmagyarázta neki, hogy ellenségből barátá váltam, majd kifelé indultunk az épületből. Az öregot megbilincseltem, a kutyára elektromos szájazárat erősítettem, ami ugyan fájdalmas volt, de Bolygó nyugodtan tűrte.

– Szembesítésre a lila negyedbe – mondtam az ügyeletesnek.

– Ilyenkor?

– Hinnéd, hogy ez az öreg a legmenőbb strici azon a környéken? – kérdeztem a fiút nevére.

– Csak nem? Papa, aztán használja is az árut, vagy csak kasszíroz?

A siklóknál nem láttam őrséget. Beültünk a gépembe, én megszabadítottam foglyaimat kötelékeiktől. Bolygó hálásan megnyalta a kezem. Akkor szédültem meg legelőször, mikor elstartoltunk a tetőről. Arra gondoltam, hogy talán lassan lever lábamról a kimerültség.

– Beengednek az úrkikötőbe? – kérdezte Kortig.

– Engem, ebben az egyenruhában, mindenhova. Ki van ez találya jó ideje.

– Szóval egyébként is megléptél volna?



– Meg, csak nem ilyen csórón, mint most – egyre jobban szédültem, homályosan láttam. A sikló alig került el az egyik űrtornyot, mikor a betonra tettem.

– Mi van? – üvöltött ránk a hatos siló ügyeletes tisztje. – Ré-szeg vagy?

Csak legyintettem felé. Bolygó előreszaladt a sötét hajótestek között, és a *Gyűjtőgető* alatt ugatott felénk, mintha biztatna.

– Álljatok csak meg! – az űr lemaszott tornyából, és felénk közeledett. Elé akartam menni, de megtántorodtam. *Az alattó!* Kortig támasztott, hogy el ne essek.

– Hova ilyen sietve? – morgott a tiszt. – Se köszönés, se belépési engedély? Hogy gondoljátok ezt?

Kétszer lóttam, azt hiszem. Már az első találat is halálos volt, de szinte semmit nem láttam. A tárgyak körvonalai összezemosódtak, s én éreztem, hogy másodperceken belül elalszom. A *Gyűjtőgető* fedélzetére Kortig és Bolygó együtt rángattak fel. Az BVR egyenruhája ronggyá szakadt rajtam.

* * *

Átaludtam a hiperugrást. Kortig akkor ébresztett fel, mikor a Yokl porfészken landoltunk. Az ott élő parasztok mást sem láttak egész életükben, mint a földet, míg születésüktől halálukig nem hagytak békén robotkapáikkal.

Nem búcsúztunk egymástól. Ruhákat, ételmezt, némi pénzt – neki sem volt sok – kaptam az öregtől, és megöleltük egymást. A BVR marokba illő fegyverét megtartottam, minden hol a hajó ionkohójába szórtunk. Aztán a Yokl felszínére léptem, hol az egész úrkikötő egy megroggyant betonépületből állt. Errefelé rendészeket, tisztviselőket még képen sem láttak soha, tehát ideális helynek tűnt a számomra.

A *Gyűjtőgető* sűrű porfelleget kavarva startolt. Soha többé nem hallottam az öregről, aki Bolygó nevű kutyájával köszál a csillagok között, de tudom: egyszer majd újra találkozom velük, a kvazár-kapukon túl.

KG ELLENFELEK

kal – kalóz • kat – katonai • ker – kereskedő • m – mezon • r – rendőr • v – vadász • z – zarg

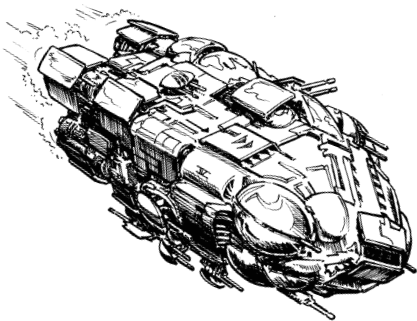
#	Tip. Név	TÜZERŐ				PAJZS				TÜZERŐ				PAJZS			
		Szám	Páncél	Méret	Max.	Atl.	Lézer	Foton	Ion	Plaz.	Antia.	Rakéta	Lézer	Foton	Ion	Plaz.	Antia.
10	r Taurus POL007	4	120	4	60	42	42	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	kat Karvaly XJ35	3	20	3	30	18	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	lett Héja XJ35	2	20	3	45	27	27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	kal Sir Francis Drake jr	2	25	7	27	15	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	kal Karibi utazó	1	20	8	9	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	ker Kohn Bros Impex	1	15	10	14	9	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	ker Shin-To Corp.	1	20	10	10	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	v Hunter	1	30	5	10	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	v Indián	1	20	6	28	18	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	z AZO 00/F Arnyék	1	6	7	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	z AZO 01/F Lepke	1	10	7	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	m AMO F11 Halálmadár	3	20	9	29	17	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
22	z AZO 00V Pócbő	1	9	6	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23	z AZO 0R Felderítő	1	12	7	12	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	z AZO Dang.11	2	18	9	16	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	z AZO EPS Pusztító	1	6	7	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	z AZO Ffa Madárka	1	9	6	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	m M csatacirkáló	4	70	10	46	27	27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	z Z Tomboló	3	30	7	39	24	24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
29	kal Vörös Kal	3	35	7	36	22	22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	kal TR23 E: Harci sólyom	3	50	7	25	19	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	kal Havanna Szelleme	1	20	8	6	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
32	ker Huppert Trade	1	20	10	7	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	v Tigris II.	1	20	3	18	12	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
34	z AZO HF Csali	1	18	9	8	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
35	z AZO CK Henryó	2	15	6	16	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
36	kal FD-2 Lélekvesztő	2	25	7	19	11	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	kal H.O.O.K.	2	20	8	12	8	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	ker Merc-Han't	2	30	10	9	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	v Nyomkereső I.	2	30	5	32	20	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
40	z AZO D-Hárpia	2	15	6	24	14	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
41	z AZO Vérengző II.	2	30	7	34	21	21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
42	kal Fosztogató	3	40	3	33	20	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

- ✦ A pajzsseb□ fegyverek ellen megjelent egy új védelmi eszköz a két bels□ szektorban. A tárgyak boltban megvásárolhatók, hatos agyú hajóra szerelhet□k és egyszerre több is felpakolható bel□lük. Hasonlóak a Zabir energiahéjhoz.
- ✦ Az VIP utasszállító (-csempész□) kalandrész hosszú ideig nem m□ködött tökéletesen, de a kérdéses programrész átdolgozása óta hibátlanul kiszállnak az utasok a célállomásnál.
- ✦ A mezon blokádnál többféle tevékenység is folytatható. Ezek egyike az MB 3 parancs, amikor is a már beépített napszelencéket lehet rombolni. A robbantás során a karakter hajója is seb□dött, ennek a mértékét csökkentettem egy kicsit. Hasonló sorsra jutott a az MB 4 x utasítás is, itt az energiátovábbító pusztításakor a mezon bombák sebeztek vissza a hajóra – néha elképeszt□en sokat. A sebést arányosítottam a feladat nehézségéhez, számításaim szerint jelenleg nem a bombától kell inkább tartani, hanem az ellenfelekt□ – és ez már a játékoson múlik.
- ✦ Egy példa a fegyverek kiegyensúlyozására: a brutális mezon hajókon látható volt egy böhöm sebész□ fotonfegyver, az M7 Sg77, amelynek átlagsebzése 30 felett volt. Nem csoda hát, ha már két ilyen ágyúval felszerelt hajó is pokolná tudta tenni bármelyik karakter életét, hisz b□ven átl□ttek a legjobban felszerelt hajókon is. A helyzet úgy módosult, hogy az ágyú sebzése 2/3-ra csökkent és minden olyan hajón, ahol ilyet használtak, másfélszeresére növeltem a számukat. Ezzel a módszerrel a t□zer□ változatlan tartása mellett, a brutális sebész□ már sokkal több fogható fel. A gyakorlat igazolta az elképzelés helyességét, a 40-50 körüli seb□déssek 20 körülire csökkentek.
- ✦ Már jó ideje senki sem használ LG fegyvereket, pedig egy id□ben a legnépszerűbbek közé tartoztak. A mell□zőtség □oka a vámosok agresszív magatartása: szinte minden fordulóban elkoboztak legalább 3 darabot, ami szinte lehetetlené tette a játékot. Azt a megoldást választottam, hogy kicsit csökkentettem a vámosok túlbuzgóságát, ezentúl legfeljebb egy darabot vesznek el mindenkit□l. Ennyi már bele kell, hogy férjen az egy fordulóban elszervehető veszteségekbe. (A magas karizmát hiába is javasolnám, pár fanatikuson kívüli mindenki hanyagolja ezt a roppant hasznos képességet.)
- ✦ A Gollam és az Oronikos szektorokról kezdve minden bels□bb szektorban már tapinthatóan van faji ellentét az egyes helysíneken – égitesteken. Ezt mindenki tapasztalhatja a fordulójában, ha leszáll egy planetán. Egy rövid üzenet formájában átélheti, hogy miképp viszonyulnak hozzá a helyi „bennszülöttek”. Az üzenet nem csak formalitás, nagy szerepe van a meggy□z□képesség lokális alakulásában is! Ez pedig befolyásolja, hogy mennyi és milyen kalandokat kapsz.
- ✦ A Gollamba és az Oronikosba történ□ szektorváltás nehézsé-

gi foka módosult, a HU 99 utasítással belépve a hipertérbe arányosan nehezéd□ ellenfelek generálódnak. A feladatot KUKA-tól kezdve Spion Hexa-ig rengeteg hajótípusra teszteltem, és bátran állíthatom, hogy teljesíthet□. (Azért a végén még jöhet akár AMO Cézár is, de ez már csak csemege a mazochista fantikusoknak!)

- ✦ A keményebb zarg és mezon ellenfelek fegyverei számolatlanul teszik tönkre a játékosok felszerelési tárgyait, ezért a nyomásnak engedve, kicsit csökkent az eszközjavítás TVP költsége.
- ✦ Az ellenkolonizáció során az els□ összetett feladat a fémládák szállítása. Ezt eddig csak raketeres szállítással lehetett megoldani, a nem keresked□hajóval rendelkezők alaposan megjárták ezzel. Kicsit megváltoztattam a kódot, most már ha valaki keresked□ hajót kísér, a ládákat akkor is le tudja adni, azok nem maradnak a raktérben. Sajnos a többi hasonló feladat (bombák, androidok) esetén túlságosan sok id□t vett volna el a szövegezés és a kód megváltoztatása, ezért ezek módosításától eltekintettem.
- ✦ Egy játékos hívta fel a figyelmemet arra, hogy a mátrixdeck funkciók blokádnál álló bolygókra is vonatkoznak, ami valóban nem túl szerencsés. Most már „nem találja” meg a deck a bloká miatt bezárt boltban lev□ árukat.
- ✦ Bizonyára észrevetted már, hogy az utóbbi id□ben érdekes és újszerű□ tárgyak „polyognak ki” a le□tt hajóból. Nos ez nem hiba, megváltoztattam a kincsgenerátort, szinte bármely a programban el□forduló tárgyat meg lehet így szerezni. Az idegenek□ természetesen idegen tárgyak fognak kiesni... Az új szektorban még ezen is sikerült egy kicsit fokozni, ott már hetes agyú hajóhoz is lehet cuccokat „találni”.
- ✦ Egy kis plusz információ: pillanatnyilag a legmagasabb sorszámú tárgy a programban a 630-as, de már a cikk leadása után röviddel meg fog változni a helyzet.
- ✦ Legvégül egy kis csemege: lehet próbálkozni a szektorváltással a Korten szektorba. A pontos információkat a BE 7 1 utasítással szerezhetitek meg a kiköt□i hivatalokból. Addig is néhány morzsa az eddig lezárt fejlesztésekb□l. A szektorban rengeteg új ellenféllel találkozhattok, minden egyes ellenfélcsoport alaposan kib□vült. A cikk írásának pillanatában a következő□ új ellenfelek vannak már a játékban: 5 keresked□, 3 vadászhajó, 3 rend□rhajó, 8 birodalmi hadihajó, 6 zarg és 10 Napkereszt egyházi hajó. Ezek mindegyike rendkívül alapos, több aktív játékos részvételével zajló tesztelésen megy át, hogy elkerüljük a túl gyengévé, vagy túl er□össé válásukat. Egy példával élve: van olyan új ellenfél, ami még az eddigi LP gy□zteseket is alaposan megizzasztja, de egy átlagos játékos egy kör alatt könnyedén lelövi...

RADECKI CSONGOR



Alaptípus:	Juggernaut 6
Páncéltaz:	200
Alapenergia:	90+84/kör
Panel:	44
Manőverezőképesség:	10+17
Méret:	18
Átlagos tűzerő:	82

A külsőbb szektorok kereskedőgályáinak kifosztása rutinfeladatnak számít minden kalóz számára. A Korten szektorban azért már nem ilyen könnyű a dolog, a potenciális áldozatok nem átnak néha ellenállni, sőt alkalomadtán

arra a vérlázító tette is vetemedhetnek, hogy megfutamtják a rájuk támadót. Hogyan lehetséges ez? Ha alaposan szemügyre vesszük a katonai alváza épített Coconuts fantáziánévű kereskedőhajót, azonnal nyilvánvalóvá válik minden. Az űrhajó építői az „elrettentő erő” klasszikus elvét alkalmazták – több-kevesebb sikerrel. A panelon elterpeszkedő 12 Cobra ionagúy megfelelően nagy tűzerőt biztosít a hajó tulajdonosának, hogy csak a legveszélyesebb ellenfelekkel szemben folyamodjanak a megfutámodáshoz, míg a megerősített páncéltat szorult helyzetben akár egy elhúzóó harcban is biztosítja a hosszú életet. Hogy a dolog ne legyen olyan könnyű, 5 különböző hatásfokú Troxx pajzs kombinációja biztosítja a sebződések csökkentését. Mindemellett – mivel volt hely bőven – 7 Ural reaktor felel a szükséges energiaellátásért. Szerencsére a tulajdonosok féltik is az árújukat, így ha alaposan meg tudjuk sorozni a hajót, mégis csak menekülőre fogja a dolgot. A nem túl olcsó felszerelés azt sejteti, hogy a Coconuts gazdái nem a legszegényebb körből kerülnek ki. Ez valóban igaz, a hajó karakterében egzóikus és értékes tárgyak is előfordulhatnak, előbb azonban fel kell törnünk a héját...

KG STATISZTIKA

Sajnos az előző számunkba a tördelés folyamán összekeveredtek a tavalyi (kb. egy éves) és a jelenlegi statisztika adatai. Így fordulhatott elő, hogy volt olyan táblázat, ami kétszer szerepelt, különböző adatokkal. Azért, hogy mindenki tisztán lásson, most a hibás táblázatot, egy-két másik kíséretében, frissített adatokkal újra leközzöljük.

LEGTÖBB/LEGNAGYOBB		ÖSSZES		SZAKÉRTELMEK, RANGOK		gyógyítás:	
pénz	20660369	elszállított menekült	1832999	max. átlag		álcázás:	5 2
kereskedelmi keret	2742008	lelőtt zarg	323960	kereskedelem:	10 1	szervezetek:	9 3
menekültszállítás	65215	kalózkodások száma	13744	szervezés:	1 1	fedezés:	6 2
légi győzelmek	5501	mezon gyűrűnél kilóve	28547	szerencsejáték:	21 2	idegen technológia:	11 3
idegenek ellen	4856	ledobott energiabomba	2814	karizma:	25 3	geológia:	6 3
zargok ellen	4082	leszállított e.bomba	285	pszi	23 11	kereskedő rang:	21 3
blokádból kilőtt	2733	kapitány a Trentóban	133	űrhajóvezetés:	11 4	kalóz rang:	16 3
mezonok ellen	1111	kapitány az Albionban	97	manőverezés:	24 8	harci rang:	25 6
egyebek ellen	794	kapitány a Gollamban	52	javítás:	18 5	földi rang	8 1
kapitányok ellen	66	kapitány az Oronikosban	34	leszállás:	13 4		
földi győzelmek	691			hiperugrás:	19 5		
sikeres kalózkodás	437			robotika:	10 3		
MB 1 győzelem	610			programozás:	11 3		
energiabombázás	276			műszaki érzék:	7 1		
bombaszállítás	100			kézfegyverek:	17 4		
priusz	63327			nehézfegyverek:	29 9		
hírnév	31342			tűszerészet:	13 3		
birodalmi pont	276			elsősegély:	10 3		

Lobd Haven sábkánya leszedi- azokat a lényeket, amik nem lehetnek célpontjai asztalon levő lap által okozott hatásnak?

A *Helvirből* kiindulva mindenki kapásból nemmel felelne a kérdésre, azonban ez teljesen más eset. A sábkány a sikeres játékba kerülése után szedi le a lapokat, vagyis ekkor már asztalon levő lapnak számít, és mivel célpontot választ, ezért a célozhatatlan lényeket nem szedi le. Viszont a *Helvir*, a sikeres játékba kerülés után az ellenfélre hat, neki kell áldozni, ami már működik a célozhatatlan lényekre is.

A mágosok átka kijátszásakor mennyi csontváz-jelzót kapok, ha egyszer a varázslattól minden varázspontom megsemmisült?

A lap szövege valóban félreérthető. A csontváz-jelzők számát a lap sikeres kijátszása után, de még a hatásának létrejötte előtt kell megállapítani. A varázspont csak ezutánvész el.

A társasjátékban és az *Ősök Városában* egyaránt kiadott lények szármányneve vagy torzszülöttnek számítanak?

A Csak *Ősök Városa* versenyeken lehet használni a társasjáték lapokat is, és ekkor azok is torzszülöttnek számítanak. Egyéb versenyeken, ahol vegyesen használhatók a szörnyek és a torzszülöttek, mindig annak számítanak, ami a lapra van írva. Vagyis, ha valaki társasjáték lapokkal játszik, akkor szörnyek, ha *ÖV*-sekkel, akkor torzszülöttek.

Mennyi lesz a *Vizionár* ÉP-je, ha *U.M.A.*-től kapott egy jelzót, ami egyre csökkenti az alap ÉP-jét, és megtámad egy védekező *Zombit*?

A *Vizionár* ilyenkor magát a kártyát másolja, tehát a *Zombi* védekezési bónuszát semmiképpen nem kapja meg. A nagy kérdés azonban az, hogy ilyenkor a *Vizionár* alap ÉP-je az az egy, ami a *Vizionár* lapon szerepel, vagy az a 2, amit a *Zombiról* másol. Ugyanis, ha az alap ÉP-t nem másolja le, akkor az *U.M.A.*-féle jelző gyakorlatilag nem hat rá, mivel az alap ÉP-je továbbra is egy marad, de a másolás következtében a maximális ÉP-je kettő lenne. Mivel azonban a *Vizionár* a teljes lapot másolja, ezért annak az alap ÉP-jét is átveszi, így az *U.M.A.*-féle jelző továbbra is hat rá, és ezért egy marad a maximális és alap ÉP-je is.

Feláldozhatom-e az *Ebknagorbut* szörnykomponensét?

Természetesen, azonban ha még van rajta életjelző, akkor csak annyi történik, hogy a jelző leesik róla, a madár passzív lesz, de nem kapsz szörnykomponenst. Ha már nincs rajta jelző, akkor a szokásos módon áldozható.

Megakadályozhatok-e egy *Majd legközelebbet* egy másik *Majd legközelebbet*?

Igen, mivel egy varázslat csak akkor jön létre, ha már senki nem akar reakció lapot kijátszani rá. A *Majd legközelebb* azon hatása, hogy ilyen lapot ebben a körben már nem lehet kijátszani, is csak akkor lesz érvényes, ha már senki nem akar reagálni rá.

Megakadályozhatom-e a *Klónozás* kijátszását egy *Halvaszületettel*?

Igen, megakadályozható. A *Halvaszületett* nem tesz különbséget között, hogy a lényt milyen módon hozom ki. Ahogy már nagyon régen is leírtuk a *Kérdezz-felelek*ben, az *Illúziósárkányt* is meg lehet akadályozni a *Halvaszületettel*, sőt a *Fantomsárkányokra* is lehet vele reagálni, ekkor azonban csak az egyik fantomsárkányt akadályozza meg.

Egy *Lávaköppettel*, vagy *Sárkányfejjel* rendelkező galetkim le tudja-e lehelni a *Fekete ölést*?

Nem, a direkt sebző harci képességet adó testrészek és bűbajok csak megadják a lénynek a képességet. A sebzést továbbra is a lény, jelen esetben a galetki osztja ki, nem pedig a testrész vagy bűbáj.

Megmenthetem-e egy galetkimet az *Anyagi robbanástól*, ha a varázslattól szintén meghaló torzszülöttet először *Ősi gyógyóddal* mentem meg, majd ezt beáldozom a galetkinek +1/+1-ért?

Igen, mivel ha egy vagy több lényem a gyűjtőbe kerülne, akkor bármennyi életmentő hatást használhatok a lényeim megmentésére.



Felhúszom-e a feláldozott *Kalmárok italáért* járó lapokat, ha az ellenfelem egy *Talbot szavával* választ?

Természetesen. A *Talbot szavánál* a kör legvégén, vagyis a gyógyulási fázis legvégén automatikusan megtörténő dolgok továbbra is végrehajthatódnak. A lények, épületek felgyógyulnak, felhúszom a *Kalmárok italáért* járó lapokat, a *Kisérteties bajnokkal* visszahozott lény leesik stb. Viszont a gyógyulási fázis korábbi része, amikor még azonnali változtatásokat és hatásokat lehet használni, szintén elmarad, senki nem csinálhat semmit.

Ha *Kisebb zannal* másolok egy *Helvirt* vagy egy *Lobd Haven sábkányát*, akkor létrejön-e a képességük?

Igen, mivel a képességük a sikeres játékba kerülés után lép érvénybe, és ekkor már a *Kisebb zan* nem tárgynak, hanem a másolt lapnak számít.

Félénk yathmog

A szövege kicsit félreérthető, nem akkor sebez, amikor valaki visszaveteti valamilyen lappal vagy hatással a kézbe. A pontos szövege: Küldd vissza a *Félénk yathmogot* a tulajdonosa kezébe: célpont lény vagy játékos sebzódik 1 ÉP-t.



IV. Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonalon végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni. Kezdd minden reggel 9 órakor.

A VERSENY DÖNTŐJÉNEK SZABÁLYAI: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap két csomag Ősök Városát, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolás-sal, egyes kieséssel folytatódik a verseny.

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETETTEL VÁRUNK!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 18.): Csak Ősök Városa
2. nap (augusztus 19.): hagyományos verseny
3. nap (augusztus 20.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**172 000 Ft
összdíjazás!**

- I. díj: 80 000 Ft
- II. díj: 40 000 Ft
- III. díj: 20 000 Ft
- IV. díj: 10 000 Ft
- V-VIII. díj: 2500 Ft
- IX-XVI. díj: 1500 Ft

KOMBÓK

ŐV PAKLIELEMZÉSEK

Most a szokásostól eltérően nem egy végsőig kioptimalizált versenypakliról írok, paklilistával, miegyébbel, hanem egy áttekintést szeretnék adni a jól működő csak ŐV pakliról. Szerencsére a működő paklik elég szép változatoságot mutatnak, nem kell attól tartanunk, hogy kialakul egy gyilkos, mindent megverő pakli.

Lássuk akkor, mik is az eddig „feltalált”, és működő paklik: torzszülött horda, galetki horda, controll ellenes controll, horda ellenes controll, tárgyas-bűbájós direkt sebző, kis átokszóró galetkik, tolvaj pakli, mágusklán pakli, terces-kombó pakli, Traard pakli, és szilmill pakli (na jó, ez utóbbi csak vice).

TORZSZÜLÖTT HORDA

Minél előbb lehozott minél többet sebző lényekből áll. Az elején *Sötét mágiával* termelünk VP-t, és válogatunk a jobb lényekből (*Tüskés bolyag, Haláljáró, Fényfőnix, Tűzivadék, Asztrális polip*). Igyekszünk felépíteni a gigatáp, ingyen sebző *Misztikus sötétségkövet, Átokmanóval* segítünk rá ellenfelünk minél előbbi kivégzésére. És persze, hogy ne nagyon tudjon ellene tenni semmit, varázspontjaitól *Manaszívással, Asztrális polippal* fosztjuk meg, körének *Talbot szavával* vetünk véget, amit ki akarna játszani, azt meg *Majd legközelebbel* ingyen „countereljük”, amikor legközelebb ki akarná játszani a lapot, már remélhetőleg nem él...

A pakli nagy hátránya, hogy ha nem tud gyorsan nyerni, és az ellenfél kiépül akkor már szinte semmi esélye a győzelemre. Könnyen nyer ellene a horda ellenes controll és az átokszóró galetki pakli.

GALETKI HORDA

Szintén arra épül, hogy minél előbb kivégezze az ellenfelet, de ezt nem torzszülöttekkel, hanem testrészekkel tápolt, leszdedhetetlen és sokat ütő galetkikkal igyekszik elérni. Lassabb mint a torzszülött horda, de biztosabb. A galetkik a *Kos rend szerzetese, Werjut, Fanatikus Wart, Tonyók a gazda, Kenbug* stílusú lényekből állnak, cantrip testrészekkel és *Lávaköppettel, Spórával, Hátyás lemúrral* etetjük a galetkijeinket, hogy minél erősebbek legyenek, aztán ütjük az ellenfelet amíg él. Mivel a *Kos rend szerzetese* és *Werjut* láthatatlan, ezért nem kell attól félnünk, hogy egy ellenséges *Spóra*-had áll leszdedhetetlenül az ellenfél örösztyjában (ez a torzszülött hordánál elég kellemetlen tud lenni)

Jó eséllyel megveri a controll paklikat, amelyek tétlenül nézik a sok/sokas testrészekkel megtápolt galetkiket. Az *Átkozott bőr* viszont elég ciki tud lenni. Ha ellenfelünk játszik vele, mindenképpen rakjuk be a pakliba a *rend helyreállítását* és a *Lobd Haven bikoltását*. Ezekkel a lapokkal ugyanis meg tudjuk akadályozni az *Átkozott bőr* létrejöttét. A nagyon gyors paklik, mint a torzszülött horda viszont gyorsabban ölnek meg, mint hogy feltápolnánk egy galetkinket megfelelő nagyságúra.

CONTROLL ELLENES CONTROLL

Egy viszonylag kevés irtást tartalmazó pakli, amely viszont tele van countereléssel. (*Nimgilario csele, Lobd haven bikoltása, Majd legközelebb*). *Ősök tudásával* még a gyűjtőből is visszaserzi a countereit, *Fezmin gépezetével* pedig az *Ősök tudását* veszi vissza, amivel még több counterhez juthat, igaz, elég manaigényesen. *Manaszívással* szivatja ellenfelét, és jut extra varázspontoz. Ez *Fezmin gépezetével* kombózza elég kellemetlen tud lenni. *Fezmin gépezettel* a *Páros gyógyulás* is nagyon mókás tud lenni. A pakli túlzott manaigénye miatt *Idézést* használ, és mivel nagyon lassú pakli, ezért a hordák szénné verik. Viszont a sok lényirtást tartalmazó, vagy a varázslatokra építő paklikat könnyen megveri, hiszen nem lényekkel ölünk, hanem varázslatokkal, mint például a *Mély gyász*. De persze a *Farkastestvéreket* is berakhatjuk, hiszen a *Fezmin gépezettel* kombózza „végtelen lényt” tudunk vele termelni.

FIGYELEM! A leírások csak irányelvek, amelyek alapján bárki összeállíthatja a megfelelő paklit. Persze nem fogja szóról szóra ugyanazokkal a lapokkal összerakni senki, de nem is ez a cél. Válaszd ki a neked tetszőt, és alakítsd saját ízlésed szerint! Ha az irányelveket betartod, biztos lehetsz benne, hogy egy működő paklit kapsz, amellyel jó eséllyel megvered barátaid találomra összedobott pakliját.

HORDA ELLENES CONTROLL

Kevesebb countereléssel, de bizonyú sok lényirtással rendelkezik. A mutáns klán lapjait elengedhetetlenül tartalmaznia kell, főleg az *Átkozott bőr* miatt. Pár irtó lap: *Bern a szutyok*, *Anyagi robbanás*, *Talbot kinja*, *Isteni barag*, *Örök pihenés*, *Védőangyal*, *Köömlás*, *Ügyességpróba*, *A szeretet ünnepe*. A horda lényeit még a mi szép nagy monstreinkkel is szét tudjuk űrni, erre a *Monozoid* a legmegfelelőbb, ami horda ellen akár ingyen is kijátszható, mindenképpen szuper lény. Jó még a *Szundító galetki*, a *Félénk yathmog*, és aki be tudja szerezni, mindenképpen játsszon *Az elemek urával*. A *Kleptomániát* se hagyjuk ki, hiszen ezzel a lappal nem csak, hogy megfosztjuk ellenfelünket egy lapjától, de szert teszünk vele az ő kártyájára. Nyilvánvaló, hogy a sok lényvel játszó paklik ellen nagyon jól működik, és mivel főleg lényekkel játszanak az emberek, ezért ez egy nagyon univerzális pakli. Egy nagy hibája van, hogy a lény nélküli paklik eléggé megverik (tárgyas és bűbájpakli). Ezek ellen kell felépíteni a side-ot, hiszen a sok lényirtásunkat nyugodtan kiszedhetjük.

TÁRGYAS-BŰBÁJOS-DIREKT SEBZŐ

Nagyon érdekes pakli, főleg a meglepés erejével győz, mivel nem nagyon készülnek rá. *Mobósággal*, *Sárkányok kincsével*, *Anyagi robbanással* termel szörnykomponenst, amit aztán *Kinckeresés itallal*, *Pirit gölemmel* sokszorosít. A *Hajítógép* gyilkos eszköz a lényes paklik ellen, és a játékos kivégzésére is remek. Ezt még *Átokpulzánssal*, *Átokmanóval*, *Mély gyázzsal* tudjuk meggyorsítani. *Kalmárok itálával* húzza a lapokat, ami nagyon nagy előny. Arról nem is beszélve, hogy az ellenfél pedig szorongatja a kezében a lényirtásokat, amikkel ellenünk semmire nem megy. Érdemes berakni az *Elmanakb*-ot, ami jó nagyra tud hízni, és a lényirtások ő ellene sem jők semmire. Mivel a *Sárkány kincse* meglehetősen ledegradálja ÉP-ink számát, ezért a *Febér gyógyittal* jó eszköz karbantartásunkra. Ha baj lenne, akkor akár a *Pirit gölemünket* is megmenthetjük vele. Az *Átokpulzánssal* nagy előnye a sebzésen kívül, hogy „újrátölthetjük” vele a *Febér gyógyitalt*, a *Hajítógépet* és a *Pirit gölemet* is (ezeket vesszük hozzá vissza, és újra kijátszuk őket). Szinte minden paklit megverhetünk vele, a baj csak az, hogy ha ellenfelünk a második játékra már *Xirmox lebeletével*, *Isteni baraggal*, *Elmulással*, *Matiellel*, *Lobd Haven sábkányával*, egyszerűen olyan lapokkal készül, amelyekkel le tudja szedni a tárgyainkat, akkor nem lesz sok esélyünk a győzelemre.

ÁTOKSZÓRÓ GALETKI PAKLI

Sok alacsony költségű, de hasznos galetkit használ (*Loprak*, *Rynthus*, *Tüskés Tóni*, *Borun a bérnyilkos* stb.). Az



Átokszórással kipusztít minden élő lényt. A tárgyakat-bűbájokat *Matiellel* lopja el, a tömegirtások ellen pár counterrel készül (*Nimgilarió csele*, *Ra'ronn*). Ha már jó sok ilyen kis galetki figyel kint, akkor egy jó nagy *Galetki hadvezérrel* széjjelít mindent. Ne hagyjuk ki a *Sporát* sem, ami a lények növesztése mellett VP termelésre és a *Mély gyász* kivédésére is remek. Testrészekkel nem érdemes játszanunk, inkább rakjuk be a *Galetki barlangját*, amely nem csak, hogy megvédi galetkjeinket a varázslatoktól, de +1ÉP-t is ad nekik. A lényes paklik ellen ez is remek, de a túl gyors, és agresszív hordákat nem nagyon bírja. A horda ellenes controll pedig a countereink ellenére is jó eséllyel megver, hiszen elég könnyen leszedi a *Galetki hadvezérünket* és az összes többi lényünket is.

TOLVAJ PAKLI

A *tolvaj klánvezér* ultra-brutális képességére épít. Persze, hogy ezt ki tudjuk használni, be kell rakni szinte minden tolvaj klánú galetkit a pakliba, és ne felejtjük ki a *Galetki bárdot* se, aki természetesen mindig a tolvaj klán színeiben fog pompázni. A klánvezért *Ósi bivásával* keressük elő, és testrészekkel védjük meg. Mivel láthatatlan ezért mindig be tud űrni az ellenfélnek, így körönként el tudjuk lopni egy lapját (ha más nem, egy testrészt valamelyik lényéről, amit a klánvezérre rakunk). Persze a bal-esetek elkerülése végett ebbe a pakliba is elkél pár ellenvarázslás, és a gyorsabb beindítás reményében a *Sötét mágia* is. Ne hagyjuk ki a *Manaszívást* sem, ami annál hatékonyabb, minél több tolvaj klánú galetkink van játékban. Első hallásra nagyon speciálisnak hangzik ez a pakli, de a gyakorlatban kipróbálva mégis meglepően hatékonyan működik. Az egyetlen probléma a *Hűség* nevű lap, bár azt nem nagyon használják.

MÁGUSKLÁN PAKLI

Főleg *Agyalapi Aladár* szuper képessége dobja fel a paklit, a meg a *Mágus klánvezér*. Mivel Aladár rengeteg VP-



t termel nekünk, így jól tudjuk használni a klánvezér regeneráló képességét. Ráadásul van még sok remek mágus klánú gaeltki, a *Próbamester* nagyon szuper, főleg, ha játszunk mellette próbákkal is. *Blíth*, a *Gaeltki kém*, *Pol-de formosba* és *Gran-darr* is nagyon jó lapok. A *Pol-de formosba* remekül használható nem csak az ellenfél testrészeinek szivatására, de arra is, hogy mielőtt megölünk egy gaeltkit, átváltoztatjuk torzszülötté, és így a belőle kinyert SZK-t a lényeink megnövesztésére tudjuk fordítani. A sok lényvel játszó pakli ellen elég jó, mivel azok általában nem tudnak mit kezdeni a sok mágikus védelemmel, regeneráló lényünkkel. A varázslatokkal öló paklit *Gran-darr* fogja meg, de a sok lényirtással játszó ellenfél ellen kevesek vagyunk, ha csak az a sok lényirtás nem mind próbálap, amit *Próbamesterrel* könnyen kivédünk.

TERCES KOMBÓ PAKLI

Természetesen a *Terc* nevű lapra épül, és, hogy legyen is a kezünkben 3 egyforma lap, ezért sok keresést használ (*Tonyók a gazda*, *Ósi bívás*, *Az ősmágus kívánsága*, *De-nerissa éneke*). A *Terc* segítségével rendkívül olcsón kihozott lapok nagy meglepetést, és iszonyatos VP előnyt jelentenek. A 3 *Lobd haven sábkány* legtöbbször az ellenfél egész asztalát kipusztítja, 3 *Elemek ura* pedig elég nehezen kiirtható és borzasztó sokat üt. A 3 sábkány 9 SZK-ja általában *Tonyókat* táplálja, de szélsőséges esetben egy bivalynagy *Elemek ura* létrehozásában is segíthet. Hogy ellenfünk ne találjon ki valami gonoszsgát a kombónk megakadályozására, érdemes *Pszichikai csapással* és/vagy *A mágusok átkával* pusztítani a varázspontokat, nekünk a *Tercbe*z úgyis csak 2 VP kell. Mivel elég lassú pakli, mire kikeressük a megfelelő lapokat addigra a gyors horda már megver minket. A

lassabban öló pakliknak viszont nem sok esélye van ellenünk. Persze ha a horda ellen a 2. körben „kiterceljük” a 3 *Elemek urát* akkor nem lesz baj. Ez persze minden pakli ellen igaz, jó húzással a Terc-pakli verhetetlen.

TRAARD PAKLI

Viccesnek tűnhet, de nem az! Ez tulajdonképpen egy olyan kontroll, amiben a gyilkos lény *Traard*. A *Tüskés karom*, a *Vámpírfog* és a *Növekvő karom* a lénymentésen kívül itt hatalmasra dagasztja *Traardot*, ami nemegyszer 10/10 fölé emelkedik, és így szinte teljesen kiirhatatlanná válik a testrészek miatt. A *Pajzsfal* is nagyon megtápolja ÉP-i számát, arról nem is beszélve, hogy ha megeszik egy torzszülöttet akkor 1 SZK számára +2/+2-t jelent. A *Fanatikus Wart* 3VP-ért +6/+6-ot ad *Traardnak*, a *Vérszomj* segítségével pedig nagy horda-effekt érhető el. Mindenkinék javasolom a pakli kipróbálását, rendkívül jó móka vele játszani.

SZILMILL PAKLI

Ha sikerül azt az állapotot előállítanunk, hogy 3 különböző szilmill van az űrposztunkban, egy negyedik fajta pedig a tartalékban terrorizál, akkor a *Nagytanács ítélete* kijátszásával már pont 18-at tudunk sebezni az ellenfélbe (+4/+4 minden szilmillnek), a második ítélettel pedig 5-öt sebezve az ellenfélbe akkor is megöljük, ha 23 ÉP-je volt a harc előtt. Elég szar érzés lehet neki, ha szilmillelkel verjük meg.

Na ennyi volna, ami most az eszembe jutott, de persze ha ezek közül egy sem nyerte meg a tetszésedet, és van időd, állítsd össze nyugodtan a neked tetsző egyedi paklidat. Ajánlom még mindenkinék kipróbálásra az *Ősök könyvét* és a *Stormbad bilincse-Nebéz szülés* kombóra épülő, vagy a *Taalru herceges* thargodan paklit is.

SZEITZ GÁBOR



VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY – 2000. MÁJUS 20.

A Beholder Kft. legutóbbi hagyományos versenyén 28 profi és 39 amatőr versenyző indult. Ez volt az első hagyományos versenyünk az Ősök Városa megjelenése óta, és azt tapasztaltuk, hogy az új kiegészítő normális mértékben bolygatta meg a kialakult játékkörnyezetet. Sok olyan paklit láthattunk, amely nem használt új lapot, ilyen pl. a profi győztes hordája is. Az újonnan feltört paklik közül a galetkis (*Spórával*, testrészekkel, főleg *Lélekszívó csáppal*), és az alaposan megerősödött tárgyas paklik érdemelnék említést. A profik között láthattunk többféle tárgyas paklit, hordát, kontrollt, galetki paklikat, mentort, búbáj paklit. Az *egyszerűség hatalmára* épült, quargost, *Elemi védelem + Kristályfolyadékra* alapozót, és *Onix piramissal és Kasztroplanáris stigmával* operáló pasziánszt is. Igen sokan használtak szabálylapokat, elsősorban *A bőség zavarát*, *Kettős erőbedobást*, *Manoforrást* és *Ősi rúnát*.

A győztes, teljeszettség nélkül, Abbas Krisztina lett, teljesen hagyományos hordával, melynek még a kiegészítőjében is alig volt ŐV-s lap. A második helyen Lampért Csaba végzett, a bőség zavarás, Fairlight-Dornodon-Tharr-Chara-din tárgyas paklija elsősorban *A sárkány kincse (Kürttel* aktivizálva) létrehozására és pusztításra (*Okulüpjaj gömb, Három kívánság gyűrűje, Parittyja*) volt kihelyezve, *Sir Lonil Zomarral* ölt, *A kalmárok italával* húzott, jópár ellenvarázslatot is használt. A harmadik helyen Dani Zoltánt köszönthettük, szintén *A bőség zavarásával* dúsított, Fairlight-Sheran-Tharr-Dornodon tárgyas paklival, de ő

destabozott, *Földanya gyümölcszeivel* folytotta le az ellenfelet, *Hajítógéppel, Elmanakkal* és *Pirit gölemmel* ölt. *A sárkány kincse-Kürt* kombó itt is fontos szerepet játszott. A negyedik helyet Sass Tamás szerezte meg, ősi rúnás, Mágus-Tolvaj-Katona-Pszionista galetki paklijával, melyben alaphoz az egyetlen nem-ŐV-s lap a *Pozitív sík* volt, s ezen és a *Spórán* kívül csak galetkik és testrészek kaptak benne helyet (pl. *Blith, Gargol, Loprak, Lávaköpet, Lélekszívó csáp, Növekvő karom*).

Az amatőr kategóriában Gulyás Gábor diadalmaszkodott, a Rém András által összerakott háttas paklival, melynek kulcslapjai a *Bikavidal, Szörös azuka, Lovasrobam, Ősbika* voltak, s a háttasok mellett *Kronobogarat, Destabilizátorokat*, varázspontszívást, *Talbot szavát* és pár irtó varázslatot használt. A második Béres Csaba lett, a régi, jól bevált, békés-csabai fejlesztésű tárgy-pasziánsz paklijával, melyben a kulcslapok *Enciklopédia Fantasia, Kovácsceb és Új remény* voltak és *Kaktusztiűskével* ölt. A harmadik helyen Holman Gábor végzett, hagyományos varázslatszivató, notermanthis hordával, a negyediken pedig Peterdi Réka időutazásos mentor-paklival.

Mindezekből remekül látható az a változatlanság és sokszínűség, amely a versenyre jellemző volt, s amely e sorok írójának nagy győnyörűségére szolgál.

Mindenkit várunk a versenyeken, az amatőr kategóriában immár 3 gyűjtődoboz kártyával, s itt (megfelelő számú induló esetén) az első nyolcat díjazzuk!

MAKÓ BALÁZS

- A GYŐZTES PAKLI:**
Szabálylap: Ősi rúna
2 Átokféreg
3 Káoszmeister
2 Romboló
3 Mágikus pulzans
1 Óriások földje
2 Notermanthi
3 Kronobogár
3 Lidércúr
2 Óriás denevér
3 Tudatfaló
3 Morgan pálcája
3 Molgan
3 Troll Lady
2 Halálmadár
3 Óriás patkány
2 Morgan átkozott ajándéka
2 Kísérteties bajnok
3 Ködmangó

- KIEGÉSZÍTŐ:**
2 Toxikus csatater
3 Fekete lyuk
3 A béke szigete
2 Mandulanektár
2 Xirnox lehelete
2 Mösze uralkodó
2 Ében vitéz
2 Asztrális polip
2 Időrabló érintése

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL

- Mischinger Péter 107 szörnykomponenst gyártott ellenfelének.
- Nagy Dánielt 28/28-as galetki ütötte 6 körig, de *Az Ősök könyvével* újrateremtelt *Augur köpenye* mindig segített.
- Sass Tamás *Lélekszívó csáp* segítségével 250 ÉP-ben volt, az ellenfél által kirakott 1-2 *Halhatatlanok pusztulása* nem nagyon rázta meg.
- Szlovák Csaba ellenfelét -1 max. ÉP-re ütötte.
- Baross Ferenc ellenfele jól érezte magát a „kontaktus + mentor + Aktivitás + 3 A holtak szelleme üt” kombóval, amíg Feri ki nem játszott egy *Igazság pillanatát*. Mindezt alaphoz!
- Hasonló meglepetés érte Simon Dánielt, amikor a második körös szürkeállományozásra Szeitz Gábor alaphoz *Lady Olivia trükkjével* válaszolt.

ŐSÖK VÁROSA VERSENY

AZ ELSŐ HELYEZETT PAKLI

- 3 Az ősmágus kívánsága
- 3 Pirit gölem
- 3 Vám
- 3 Mohóság
- 1 Elmanakh
- 2 Spóra
- 3 Hajítógép
- 3 A sárkány kincse
- 3 Átokpulzans
- 3 Fehér gyógyító ital
- 3 A kalmárok itala
- 3 A kincskeresés itala
- 1 Véreső
- 3 Anyagi robbanás
- 3 A féreg érintése
- 2 Intelligenciapróba
- 1 Kőomlás
- 2 Erőpróba

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

- 1 Spóra
- 2 Elmanakh
- 3 Tűzhurrikán
- 3 Muezli aranykeze
- 3 Átkozott bőr
- 2 Talbot kinja
- 3 Annihiláció
- 2 Kőomlás
- 1 Kvazárgölem

KOVÁCS ÁKOS PAKLIJA

- 3 Átokmanó
- 3 Fekete gyík
- 3 Haláljáró
- 3 Fekete hólyag
- 3 Tűzivadék
- 3 Gyilkos szellem
- 3 Ősbika
- 3 Mágiafaló
- 3 Fekete ölész
- 2 Smack, a Tisztogató
- 3 Tüskés hólyag
- 3 Sötét mágia
- 2 Jeges szellő
- 3 A féreg érintése
- 2 Átkozott bőr
- 2 Hideg tűz
- 2 Véreső

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 22-én rendeztük, csak a nemrég megjelent Ősök Városa kiegészítő lapjait lehetett használni. 28 profi és 29 amatőr indult, talán kissé korán rendeztük a versenyt, a kiegészítő csak 2 hete jelent meg, még nem volt ideje mindenkinek összegyűjteni a lapokat. Az (átmenetileg) amatőr Kovács Ákos győzelme azonban jól mutatta, hogy jó játéktudással pár pakliból, szinte csak gyakori-nemgyakori lapokkal is teremhet babér. Az Ősök Városa bemutatkozása jól sikerült, változatos és érdekes paklikkal találkoztunk, az új szabályok sem okoztak sok gondot, bár a szokásosnál persze több kérdés merült fel az új lapokkal kapcsolatban. Néhányan úgy vélték, hogy a torzszülöttekkel és testrészekkel felnevesített galetkiket semmi sem állíthatja meg. Nos, ez az aggály a legkevésbé sem igazolódott be: bár volt néhány ilyen jellegű pakli is, ezek mellett feltűntek kontroll, horda, tárgyas, *Tercer* alapozott paklik, tulajdonképpen nem láttunk két egyforma összeállítását. Igazi galetki-tápoló pakli nem is került a profiknál a legjobb 4 közé.

Bár mire e cikk megjelenik, már bizonyára kiforrottabb az Ősök Városa játékkörnyezet, mindenképpen érdekes lehet akár a nem versenyzők számára is, milyen paklikat találtak ki a profik, mikkel diadalmaskodtak, úgyhogy most kivételesen az első 4 helyezett pakliját írom le.

A győztes, Rémm András tárgyas paklija oldalt látható (külön öröm számomra, hogy paklija hasonlít ahhoz, amivel a tesztelőversenyen játszottam, bár András sokat változtatott rajta, és én csak 50 százalékos eredményt értem el vele).

Különösen tetszetős volt az *Átokpulzans* kombózása a kiürült *Fehér gyógyító* ital vagy akár *Hajítógép* visszavételével. Erre a paklira nyilván a többiek sem számítottak, mivel kevés pakliban láttam *A xirnox lebeletét* vagy *Muezli aranykezet* a kiegészítőben.

Összességében látható, hogy az írtások, leszedések a legnépszerűbbek, és még nem igazán fedezték fel, hogy az olcsó cantrip testrészek milyen jól védenek ezek ellen, de én azt hiszem, ez csak idő kérdése.

Az eddigi paklikban erős szerepe volt a ritka lapoknak, így leírom Kovács Ákos, az amatőr győztes jól összerakott hordáját is, amiben alig van ilyen.

Az amatőröknél a második Marofka Mátvás lett, kontroll paklival, amelyben *Idézést*, *Ryntbust*, és *Pszionista klánvezért* is használt. A harmadik helyen Kőműves Péter végzett, manapszítással és *Mély gyásszal* kiegészített hordával (kicsit több írtással, és kevesebb lényvel, mint az első helyezett), a negyedik pedig Nagy Dániel, igazi galetki paklival, sokféle galetkivel és testrésszel, *Spórával*, *Fényfőnix*-szel.

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL

- Kis Borsó Csaba egy *Véresővel* 18 ÉP-t sebzett magán, és 15-öt az ellenfélen.
- Szinay Péter a saját *Örök pihenését* maga akadályozta meg egy *Nimgilarió cselével*, mert saját lényei is elpusztultak volna.
- Kocsis Gyula és Húsvéti Árpád meccsén a gyász igazán mély volt, 4 darab is az asztalon figyelt egyszerre.

A MÁSODIK HELYEZETT, SZINAY PÉTER KONTROLL PAKLIJA:

- 3 Szundító galetki
- 3 Márvány Lady
- 3 Pol'-de Formosha
- 3 Intelligenciapróba
- 3 Lélekcsapda
- 3 Egészségpróba
- 3 Annihiláció
- 2 Ügyességpróba
- 3 Védőangyal
- 3 Örök pihenés
- 2 Isteni harag
- 3 Varázsszél
- 2 Kleptománia
- 3 Nimgilarió csele
- 3 Lohd Haven hikoitása
- 3 Majd legközelebb
- 2 Célpontválasztás

A HARMADIK, KORÁNYI TIBOR GALETKI-KONTROLL PAKLIJA:

- 3 Anyagi robbanás
- 3 Galetki kém
- 2 Áldozási ceremónia
- 3 Kalmárok itala
- 3 Gargol
- 3 Spóra
- 3 Loprak
- 3 Átokszórás
- 2 Borun, a bérgyilkos
- 3 Talbot kínja
- 3 Tüskés Tóni
- 2 Quwarg bölcs
- 2 Annihiláció
- 3 Intelligenciapróba
- 3 A féreg érintése
- 3 Nimgilarió csele
- 3 Ügyességpróba

A NEGYEDIK HELYEZETT, GELLÉRT ÁKOS TERCES KOMBÓPAKLIJA:

- 3 Lohd Haven sáhkánya
- 3 Terc
- 3 Kontaktus őseiddel
- 3 Jövőlátó
- 3 Denerissa éneke
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Asztrálféreg
- 3 Rűcskös bőr
- 3 Rothasztó karom
- 3 Pszichikai csapás
- 3 A rend helyreállítása
- 3 A féreg érintése
- 3 Ügyességpróba
- 2 Majd legközelebb
- 2 Talbot szava
- 2 Ósi hívás

HATALOM LIGÁJA

1.	1938	Mez□ István	Gyöngyös	43.	1543	Marofka Gergely	Abony
2.	1881	Tornay Tamás	Gyöngyös	44.	1540	Herle Zsolt	Pet□libánya
3.	1806	Galiba Péter	Szeged	45.	1539	Légrády János	Eger
4.	1785	Marofka Máttyás	Abony	46.	1539	Jónás Róbert	Budapest
5.	1785	Szabó Krisztián	Gyöngyös	47.	1539	Sőveges Péter	Budapest
6.	1744	Jámbor András	Budapest	48.	1538	Mocsai Bence	Szeged
7.	1706	Csehi Miklós	Békéscsaba	49.	1538	Sipos Gergely	Eger
8.	1683	Kovács Csaba	Abony	50.	1537	Oroszi András	Cegléd
9.	1650	L-Nagy Péter Nesztor	Budapest	51.	1522	F□részt Zoltán	Abony
10.	1640	Almási Gábor	Eger	52.	1515	Nyüsti Richárd	Eger
11.	1639	Polacsek Zsolt	Göd	53.	1513	Szabó Péter	Gyöngyös
12.	1628	K□ros Gábor	Budapest	54.	1503	Csúri Tibor	Szeged
13.	1625	Szalontai Norbert	Budapest	55.	1498	Tóth Krisztián	Abony
14.	1624	Fodor Péter	Gyöngyös	56.	1488	Szabad Gábor	Gyöngyös
15.	1623	Juhász Ferenc	Csem□	57.	1480	Földi Attila	Abony
16.	1615	Fazekas János	Budapest	58.	1467	Pálmái Zsolt	Abony
17.	1614	Iványi Dávid	Eger	59.	1460	Mnukácsi Máté	Gyöngyösi
18.	1611	Felvidéki Miklós	Budapest	60.	1455	Vincze Péter	Gyöngyös
19.	1608	Mucsi Péter	Abony	61.	1444	Nyitrai Zsolt	Abony
20.	1606	Lévai Sándor	Budapest	62.	1444	Szentmihályi Tamás	Budapest
21.	1603	Fábián Péter	Budapest	63.	1431	Pusztay László Kornél	Szeged
22.	1599	Megyesi Kornél	Eger	64.	1420	Fónad Csaba	Eger
23.	1597	László Gergely	Eger	65.	1406	Jármái Zsolt	Budapest
24.	1595	Szalontai Gyula	Budapest	66.	1397	Szabó Richárd	Gyöngyös
25.	1586	Rozgonyi Zsolt	Szeged	67.	1383	Heged□s Brúnó	Szeged
26.	1585	Varga István	Szeged	68.	1381	Szabó Balázs	Gyöngyös
27.	1583	Dömsödi Áron	Budapest	69.	1369	Takács Milán	Szeged
28.	1582	Tajti Norbert	Abony	70.	1361	Magyari József	Cegléd
29.	1582	Horváth Bence	Eger	71.	1329	Tóth Dávid	Szeged
30.	1580	Mucsi Tamás	Abony	72.	1328	Balla Tamás	Gyöngyös
31.	1577	Klubuk Árpád	Tófalu	73.	1324	Szabó Dániel	Gyöngyös
32.	1573	Tóth Dávid	Eger	74.	1312	Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász
33.	1571	Bagi Sándor	Cegléd	75.	1302	Dugnovics Ger□	Gyöngyös
34.	1569	Holman Gábor	Vác	76.	1301	Csek□ László	Gyöngyös
35.	1569	Pócs Marcel	Eger	77.	1300	Miksi Ádám	Adács
36.	1569	Dönczi Krisztián	Szeged	78.	1300	Mayer Szilveszter	Cegléd
37.	1566	Minyó András	Szeged	79.	1300	Ternyik Balázs	Gyöngyös
38.	1556	Bobák Gábor	Szeged	80.	1300	Erdélyi Gábor	Gyöngyös
39.	1548	Szerencsés István	Gyöngyös	81.	1300	Misi Tamás	Gyöngyös
40.	1547	Török János	Abony	82.	1300	Pankó Csaba	Gyöngyös
41.	1545	Fekete Tibor	Cegléd	83.	1300	Misi Ádám	Gyöngyös
42.	1545	Süveg László	Szeged	84.	1300	Takács Attila	Ecséd

HATALOM LIGÁJA

Ezúttal a Liga május közepi állását böngészhetitek végig. A ranglistán (előző oldalon) csak azok szerepelnek, akik az idén legalább egy meccset játszottak.

Az új belépők, szervezők kedvéért ismét leírom a változásokat: aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság továbbra is 150 Ft. Belépni az alább közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.

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 játszmából áll. Az első

játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmát 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. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *Teológia*, *Pszí szakértelem*, a *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Május 1-től június 30-ig csak az Ósök Városa lapjaival lehetett játszani, míg július 1-től augusztus 30-ig ismét a hagyományos versenyek szabályai szerint kell a paklikat összeállítani.

Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját. 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 garázssoron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
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. Agyvíhar 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. Egri 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 pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. július 10.



Áprilisi feladványunkra elég kevés megfejtés érkezett, ráadásul azok között is volt néhány rossz megoldás. Pedig aki figyelmesen elolvasta a lapcselezést, főleg a Halhatatlan klán lapjait, az könnyen kitalálhatta a helyes megoldást.

1. Először is *Csupacsáp Csillaggal* rakok egy jelzőt Pol' de Formoshára. Így megakadályozom azt, hogy torzszülötté változtassa *Kenbugot*. Az elég gusztustalan dolog lenne, hiszen *Fanatikus Wart* képessége csak gaetkire használható. Ezután az ellen *Ryntbusszal* elvesz egy varázspontot. (-2 -1 = 17 VP)
2. Kijátsszom *Ra'Ronn*t. Az ellen ismét használhatja *Ryntbus* képességét. (-5 - 1 = 11 VP)
3. Lehozom aktívan a *Krakolich*-et. Az ellenfél ezt megpróbálhatja passzivizálni *Nimgilarió cselével*, de ezt *Ra'Ronn* feláldozásával megakadályozom. (-10 = 1 VP)
4. Leveszem egy komponensért a bilincsjelzőt *Fanatikus Wärtről*. Ez

után passzivizálok és feláldozom Wartot, ezáltal hat jelző kerül *Kenbugra*.

5. A lényeim bemennek az örposztba, *Krakolich* képessége segítségével egyszerre támadja az ellenfél mindhárom lényét, így Wart át tud útni az örposzton nyolcat sebezve. A *Kopasztság* sem menti meg az ellenfelemt, mivel a *Krakolich* nem repülő lény. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: *Jancsár János* Nagykőrösről, *Arros Attila* Dunaujvárosról és *Madarász István* Debrecenből. Nyereményük egy-egy csomag Ősök Városa. Gratulálók!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Most ért véget a húzás fázisod, és kezdődik a fő fázisod. Neked 1 ÉP-d és 10 VP-d van, nincs szörnykomponensed, az ellenfelednek 19 ÉP-je, 10 VP-je és két szörnykomponense van. Nyerj ebben a körben!

Beküldési határidő:
1999. július 10.

KIJÁT SZOTT LAPJAJD:

- Böles szilmill (R)
- Bern, a szutyok (C)

Bern az örposztban van, rajta egy ragályjelzővel, a szilmill a tartalékban áll aktívan.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAJD:

- A fény ragyogása (R)
- Varázslatlopás (E)
- Mágiafaló (L)
- Pikkelyes thorgat (R)
- A boldogság csengettyűi (E)
- Lárva (D)
- Jégcsapás (L)
- Teljes gyógyulás (S)
- Udvari bolond (E)

A gyűjtőd üres, a paklid lényegtelen a feladvány szempontjából.

ELLENFELED

KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Az istenek küldötte (R)
- Tisztítóút (R)

Nincs játékban levő lapja, gyűjtője üres. Paklija lényegtelen a feladvány szempontjából

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:

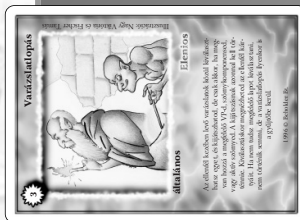
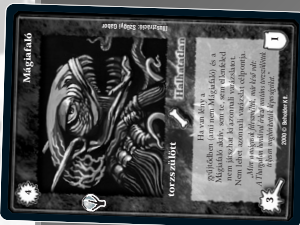
Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni!



A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 10 VP, 0 SZK

Kijátszott lapok



Kezedben levő lapok

ÚJ VERSENYEK

JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

VERSENYHELYSZÍNEK

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

CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem

DUNGEBŐ – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban).

DOMBÓVÁR – Művelődési ház
EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

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

GÖDÖLLŐ – 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

KAPOSVÁR – Tanítóképző Kollégium, Somssich Pál u. 14.

KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsenyi Dániel u. 11.

MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrássy út 15.

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

NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály Művelődési Ház, Ifjúsági Centrum.

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

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

SIÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.

SZARVAS – Vajda Péter gimnázium B épülete, Vajda Péter u. 26.

SEGED – Objektum, Pulcz u. 57.

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Klubkönyvtár, Március 15. u. 1/a

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



KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 24. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Gy.

Szabályok: egyszínű verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Huckler

Szabolcs 96-424-109.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a nemzeti bajnokságra.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 24.

Helyszín: Nagykanizsa.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Díjak: ultraritka, paklik.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: Valu Gábor 30-235-8901.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a nemzeti bajnokságra.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 25. vasárnap, 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Díjak: UR-ek és paklik.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet: Albel Tamas, Szarvas Szabadság u. 6-10. 5540, tel.: 66-313-053

e-mail: yat@gemini.ektf.hu

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a nemzeti bajnokságra.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: július 1., szombat 11 (nevezés 10-től).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 400.

Díj: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán tel.: 88-403-348, vasárnaptól csütörtökig 19 óra után.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 24., szombat 10.30 (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 2 csomag 0-sók Városából, minimum 40 lapos, maximum négyszínű paklikkal.

Nevezési díj: 2300 Ft (tagoknak 2200 Ft).

Díj: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

<http://sharx.8m.com>,

email: battery@netposta.net

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a nemzeti bajnokságra.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 24. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Csak az alapküldések és a H-skorszak lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díj: Ultraritka lap, paklik.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a nemzeti bajnokságra.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: június 24. szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás tel.: 37-314-447.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a nemzeti bajnokságra.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: július 1., 11 óra (nevezés 10.15-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: 0-sók Városa.

Nevezési díj: 550 Ft.

(Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a nemzeti bajnokságra.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 11. szombat 13 óra (nevezés 12-től).

Helyszín: Siófok.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: 0-v paklik, ultraritka

Érdeklődni lehet: Illés Bálint, 8600 Siófok, Tanácsház u. 18.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: július 9. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A pénz szentélye, A sárkány kincse, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Az egyszerűség hatalma, Az élet fája, Bikaviadal, Direkt kontaktus, Fantomsárkányok, Földharc, Gömbvillám, Illúziósárkány, Kovácséh, Ködmangó, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszívás, Mély gyász, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pácája, Notermanthi, Ördögi mentor, 0-shangya boly, 0-shangya sámán, Pszi szakértelem, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Spóra, Szörnybővítés, Taumaturgia, Teológia, Transzformáció, Tudatrombolás, Védőangyalok,

Vízharc, Zombi mester, a szabálylapok és az ultraritkák.

Nevezési díj: 666 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban.

LEGŰJABB NEMZEDÉK

Időpont: július 15. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Csak az Aranyforrás és az Ősök Városa lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 450 Ft (Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban.

ŐSÖK VÁROSA

Időpont: július 30. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Ősök Városa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban.

ELYSIUM VERSEYNAPTÁR

június 17. szombat: MAGUS

június 18. vasárnap: Star Wars

június 24. szombat: Dungeon KGK/Star Trek

június 25. vasárnap: HKK

július 2. vasárnap: Star Wars

július 8. szombat: Dungeon KGK

július 9. vasárnap: HKK

július 16. vasárnap: Star Wars

július 22. szombat: MAGUS

július 29. szombat: Star Trek

július 30. vasárnap: HKK – Ősök Városa

augusztus 5. szombat: Dungeon KGK

augusztus 6. vasárnap: Star Wars

augusztus 12. szombat: KGK

augusztus 13. vasárnap: HKK

augusztus 19. szombat: MAGUS

augusztus 20. vasárnap: Star Wars

augusztus 26. szombat: Star Trek

augusztus 27. vasárnap: HKK

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



KGK – ERŐFORRÁS NÉLKÜL

Időpont: július 8., 11 óra (nevezés 10.15-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Tiltott minden erőforrás altípusú lap.

Nevezési díj: 500 Ft (Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

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 db. **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.

PÁROS VERSENY: Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetnek meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.).

Nincs közös öröszot, nem közések a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök Városa HKK alppakli lapjait lehet használni.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkák és ultraritkák nem. Nem használható a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai, és a TF-találkozó lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg.

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.

CSAK ŐSÖK VÁROSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2000. július 22., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Kondor Béla Közösségi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Csak az Ősök Városa és a társasjáték lapjait lehet használni.

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. július 1. óta 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 3 gyűjtődoboz Ősök városa.

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 • 3 gyűjtődoboz Ősök Városa az amatőr kategóriában



Ebben a cikkben különböző szabálmódosításokat ajánlok, amikkel újabb színfoltot vihetünk játékainkba, ezek persze csak ötletek, ti is kitalálhattok magatoknak egyéb alternatív szabályokat, egy valamire kell csak odafigyelnetek, a játék elején tisztázzátok, hogy pontosan mit akartok megváltoztatni a szabályokon a játszma idejére, a későbbi esetleges vitás kérdések elkerülése végett.

HARC A CREDITEKÉRT

A befejező fázisban akármennyi creditet fel lehet halmozni. Az a játékos nyer, akinek a befejező fázisában legalább 40 creditje van és legalább kétszer annyi, mint a másik játékosnak. A kolóniát nem lehet bombázní, viszont az ellenfél creditkészletét igen, sikeres bombázás esetén, az ellenfél veszít annyi creditet, amennyit bombáztál rajta. A játék első három körében nem lehet támadni.

Ez egy nagyon csalafinta szabályrendszer, tudniillik csak akkor nyerhetünk, ha creditet halmozunk fel. Viszont ha crediteket gyűjtünk, akkor nyilvánvalóan nem tudunk űrhajókat kijátszani, tehát jelentősen gyengülni fog a védelmünk... Sok-sok taktikázást igénylő szabályrendszer!

BÁZISOK HÁBORÚJA

Ebben a játékmódban sem lehet bombázní a kolóniát, és az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a befejező fázisában legalább 5 kifizetett bázisa van, és legalább kétszer annyi, mint a másik játékosnak. Egy körben akármennyit lehet fejleszteni egy bázison, viszont körönként csak egy bázist lehet kifizetni.

Hát itt aztán van lehetőség kipróbálni az összes eddig nem használt bázist és csapdát, nekem ez volt az egyik kedvenc játékmódban, ugyanis építkezős játékot nyújt, ezemlyi lehetőséggel.

GAZDAGOK VIADALA

Az egész játék alatt körönként folyamatosan egy-egy credittel többet kapunk. Ez ugyanolyan működik, mint normál játszmában az első öt kör, csak itt utána is folyamatosan nő a kezdő fázisban kapott creditek száma.

Nagyon kiszámíthatatlan, főleg azért, mert van egy pont, úgy körönkénti 12-15 creditnél, ahol már olyan sok creditet kapunk egy körben, hogy félő, ha nem tudunk nyerni a saját körünkben, az ellenfél a következő körben teljesen megfordítja, vagy esetleg meg is nyeri a játékot.

CSAPDÁK HÁBORÚJA:

Csapdákat bármilyen sikeres bombázáskor ki lehet fizetni, természetesen csak az fizethet ki akire támadtak. Támadásonként csak egy csapdát lehet kifizetni.

Hát így már mindenki kétszer meggondolja, hogy rá-támadjon-e az ellenséges kolóniára! Rögtön használhatóbb lesz persze az összes csapda is, nagyon szórakoztató szabályrendszer ez, tele blöffel, meglepetéssel, csalódottsággal és megkönnyebbüléssel...

TISZTA JÁTSZMA

Csak a kolóniát lehet bombázní, viszont azt minden más lap hatásától függetlenül lehet támadni. Egy játékosnak a befejező fázisában nem lehet több, mint három legénysége és három bázisa. Ha ennél több van azok megsemmisülnek.

Itt viszont nem sok értelme van ugye a csapdáknak. A bázisok és legénységek értéke ellenben hatványozottan megemelkedik, én főleg a legénységekkel azon belül is az utasokkal tudtam nagyon jókat kombinálni, ajánlom például a *Triclipitia árnybarcost*, vagy *Chaby Strongot*, de *Solo van Ali* is biztos, hogy nagyon jól működne...

ŰRHAJÓK DIADALA

Minden alkalommal, amikor valaki játékba hoz egy űrhajót, megnevezhet egy űrhajó képességet, amit az addigi képességein felül, véglegesen megkap a kijátszott űrhajó.

Nagyon nehezen lehet készülni erre a stílusú játékra is, hiszen hiába találunk ki mi egy halálos kombót, az ellenfelünk reagálni tud majd rá, valamilyen általa választott űrhajó képességgel, vagy esetleg mi kényszerülünk arra, hogy az eredeti taktikánkat félredobva, a védekezést fontosabbnak tartva, egy egészen más képességet tegyünk az űrhajónkra, mint amit eredetileg elterveztünk. Én a gyorsművelést és a lopakodást egy kicsit erősnek tartom ebben a rendszerben, bár a kötelék is okozhat kellemetlen meglepetéseket.

Ezeken kívül persze még rengeteg lehetőség van a szabályok bonyolítására, vagy éppen egyszerűsítésére. Mindenkinek ajánlom például, hogy próbáljatok ki esetleg, olyan egészen egyszerű szabálmódosításokat is, hogy az összes űrhajó alaphoz megkap egy bizonyos űrhajó képességet, például sorozatlövést vagy álcázást. Vagy esetleg egy bázist a játék elején kiraktok az asztalra, melynek hatása minden játékosra érvényes, de senki nem támadhatja, tehát gyakorlatilag szabálylapként használhatjátok így a bázisokat. A lehetőségek végtelenek, és már egy kisebb módosítás is teljesen átforgalmazhatja az egész játék menetét, taktikáját, újabb lehetőséget adva a lapok kombinálhatóságára...

Jó játékot mindenkinek!

SZÜCSY DÁNIEL
GAMECENTER@MAIL.ELENDER.HU

Korlátlan lehetőségek háborúja (VIII. hivatalos KGK verseny)

Időpont: július 9. vasárnap 9:30

Specialitása: nincsenek faji ellentétek, bármilyen fajokkal lehet játszani

Helyszín: Láng Művelődési Központ, I. emeleti galériája, Budapest XIII. ker. Rózsnyai u. 3. (a TF és KG találkozők törzshelye)

Nevezési díj: 500 Ft előre a Magic Shopban, vagy 600 Ft a helyszínen.

Nyeremények: főnyeremény magas pénzdíj, ultraritka, a 8. helyezetti KGK lapok és paklik.

Információ: Magic Shop, 1052 Budapest, Párizsi u. 1. Terra Center üzletközpont, tel.: 266-02-12/131 mellék.

A helyszínen KGK lapok és paklik kedvezményesen kaphatók!



FIGYELEM, FIGYELEM! PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

A hamarosan megjelenő vagy éppen tesztelés alatt lévő kiegészítőkhöz várunk lapötleteket, bárkitől, aki kedvet vagy elegendő kreativitást érez magában a laptervezéshez.

A pályázatok maximum 10 lapötletet tartalmazhatnak, ebből négy legtöbb elfogadott lapötlet tervezőjét értékes ajándékokkal jutalmazzuk! Csomagokkal és lapokkal a megjelenő kiegészítőkből. Természetesen minden elfogadott lapötlet tervezőjének postán kiküldjük az általa kitalált lapokat.

A pályázatban szerepelnie kell a nevednek, címednek, és minden adatnak rajta kell lennie a lapon, tehát: flavor, név szöveg, adatok, ritkaság, creditköltség, grafikai instrukciók stb...

A pályázatokat a következő címre várjuk:

Cybertech Design Kft.

Bp. 1364, Pf. 360.

Leadási határidő:

2000. július 31.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2000. JÚLIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

Ideai katalógusunkban közel 70 könyvből válogathatsz, és már a Cherubion kiadó, valamint a Codex sorozat könyveiből is vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendelésedet a beholder@mail.datanet.hu címre.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft	670 Ft
A király kalóza I.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A király kalóza II.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A sötét királynő árnyéka	1098 Ft	990 Ft	850 Ft
A kalmárfejedelem titka	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A démonkirály dühe I.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A démonkirály dühe II.	998 Ft	950 Ft	850 Ft

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

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
Az újjászületett Sárkány I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
Az újjászületett Sárkány II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft

IAN FLEMING: JAMES BOND 007

Casino Royale	629 Ft	440 Ft	350 Ft
---------------	--------	--------	--------

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft	500 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft	350 Ft

BATTLETECH REGÉNYEK

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
M. A. Stackpole: Született harcosok	948 Ft	900 Ft	800 Ft

ŐSÓK VÁROSA

Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848 Ft	800 Ft	720 Ft
----------------------------------	--------	--------	--------

TŰLÉLŐK FÖLDJE

Brian McAllister: Ikercsillagok	848 Ft	800 Ft	720 Ft
---------------------------------	--------	--------	--------

BEHOLDER AKCIÓ

Philip Kerr: Vakmerő terv	998 Ft	950 Ft	850 Ft
---------------------------	--------	--------	--------

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 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
C. Kubasik: Anya meséje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Talizmán (Novellák)	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798 Ft	760 Ft	690 Ft
C. Kubasik: Keserű emlékek	898 Ft	850 Ft	760 Ft

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	689 Ft	660 Ft	590 Ft
Jak Koke: Krómba Zárva	848 Ft	810 Ft	720 Ft
Jak Koke: Üres éter	798 Ft	760 Ft	690 Ft
Mel Odum: Fejvadászok	898 Ft	850 Ft	760 Ft
Jak Koke: Minden határon túl	898 Ft	850 Ft	760 Ft

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
Dörnyei Kálmán: A Fekete Egy	699 Ft	690 Ft	590 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 fejvadász 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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
William Gibson: Idoru	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia	799 Ft	760 Ft	680 Ft
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése	1198 Ft	1140 Ft	990 Ft

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

R. A. Salvatore: Menedék	990	940	840
R. A. Salvatore: A csend pengéi	750	710	640
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	690	650	580
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	660	630	560
R. A. Salvatore: Otthon	990	940	840
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúii	990	940	840
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
David Ferring: Konrad	890	850	760
Edo van Belkon: Őrjítő éhség	690	660	590
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: Démonlélek	850	810	720
R.A. Salvatore: A démon visszatér	890	840	760
MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
A múlt és jövő ura	590	590	500
Találkozások	590	590	500
Ikrek hatalma	590	590	500
Ikrek próbája	590	590	500
Háború	590	590	500
Pusztulás	590	590	500
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendái)	690	660	590
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
Robert Weinberg: A vörös halál karneválja I.	790	760	680

HATALOM KÁRTYÁI

Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft
Ezüsthajnal	650 Ft
Árnyékhold	650 Ft
Dobozos társasjáték	2490 Ft
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650 Ft
Ősök Városa	950 Ft

HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

Kos (Csillagképek)	200 Ft
Kalandozók városa	200 Ft
Az óriások földje	200 Ft
A mágia létsíkja	200 Ft
Negatív létsík	200 Ft
A víz síkja	200 Ft

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

David Drake: A Tőr	699	660	590
Jan van den Boomen: Morgena könnyei	699	660	590
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Rolnand Morgan: Sárkányháború	699	660	590
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
David Gammel: Király a kapun túlról	799	760	680
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom	1190	1130	1010
H.P. Lovecraft: Holdárnyékban	699	660	590
Ian Watson: Űrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Wayne Chapman: Keleti szél I.	890	850	760
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.	1190	1190	1010
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák I.	590	590	500
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák II.	590	590	500
Michael Moorcock: Az igazgyöngy erődje	590	590	500
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Raoul Renier: Kárhozott	590	590	500
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
Robert Silverberg: Üvegtorony	590	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350
MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború	990 Ft	940 Ft	840 Ft
---------------------------	--------	--------	--------

CHERUBION KIADÓ

John Caldwell: Káosz és rend	1198	1090	990
John Caldwell: A káosz fényei	1498	1420	1270
John Caldwell: A káosz papja	1498	1420	1270
Bán Mór: Az ezeréves háború	898	850	760
Jeffrey Stone: Holtak galaxisa	1198	1140	1020
John Caldwell: Jégmágia	1198	1140	1020
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
John Caldwell: Vámpírok	1198	1140	1020
Poul Anderson: A tengerkép gyermekei	698	660	590
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Terry Pratchett: Vészbannyák	798	760	680

GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

● Mi alapján választ a program varázslatot a TV listából?

Minden körben a program meghatározza, hogy mely cselekvéssel tudsz várhatóan a legtöbbet sebezni, és azt választja. Ha 15-ös leheleted van, hiába rakod be a 3-as energiatuskét a TV listába, soha nem fogod ellőni, hacsak nem találkozol egy 15-ös immunitású lényvel. Vannak azonban varázslatok, amelyek nem okoznak sebzést. A program ezekhez is egy képzeletbeli sebzés értéket rendel, és ezt hasonlítja össze a többi sebzést okozó támadással. Pl. az éhínség varázslat egy 30-as sebzésű támadással egyenértékű, azonban ha a célpont már eleve éhes, a gép ezt 0-nak számolja.

Tehát ezeket a számértékeket bizonyos körülmények módosítják, pl. a tombolás varázslat annál hasznosabbnak számít, minél magasabb az ellenfél védekezése. Ezt a varázslathoz rendelt számot heurisztikának hívjuk. Ez nem egy tökéletesen kitalált érték, bizonyos számításokkal lehet jobbá tenni, a heurisztikák tehát sokszor változnak. (A sakkprogramokban is egy-egy lépéshez adott állástól függően heurisztikát rendelnek.) Az életszívás heurisztikája pl. hibás volt, akkor is használtad, ha mással sokkal többet tudtál volna sebezni, de ezt a heurisztikát módosítottam.

Tehát összefoglalva, a TV listában levő varázslatokat a gép csak akkor használja, ha tényleg értelmét látja (lehet, hogy soha).

● A körömben mindenkire varázsoltam, pedig direkt kikapcsoltam a TVSZ listát. Miért varázsoltam mégis?

Sajnos, a szabálykönyvben nem teljesen egyértelmű, hogy mit is jelent az üres TVSZ, most megpróbálok elmagyarázni. A TV lista remélem mindenki számára érthető. Az üres TVSZ annyit csinál, hogy minden, általad ismert varázslat bekerül egy képzeletbeli TV listába, és a program ezt mindig vizsgálja, az ellenfelek erősségétől függetlenül. Az előző TV/TVSZ listák nincsenek törölve, csak éppen nem működnek, viszont működik helyettük ez a virtuális TV lista.

Ha pl. ismered a jégcsóva, jégpajzs és tűzpajzs varázslatokat, és kiadsz egy üres TVSZ parancsot, akkor a program ezek közül a varázslatok közül fog választani, ha úgy látja, hogy ezeket érdemes elmondani. Egy újabb üres

TVSZ parancsral ez megszűnik, és ismét a régi TV és TVSZ beállításaidat használod. Ha a TV listáidat törölni akard, azaz egyáltalán nem akarsz varázsolni, akkor ne a TVSZ parancsot add ki, hanem a TV 1, TV 2 stb. parancsokkal töröld a varázslatlistáidat! Ha valakinek még mindig nem világos valami, javaslok, hogy az üres TVSZ parancsot NE használja.

Itt jegyzem még meg, hogy valakinek volt olyan gondolata, hogy boldog boldogtalanra a jégpajzsot lőtte, ez nem a TVSZ miatt volt, hanem egy hibás HP parancs miatt, de ezt korrigáltuk.

● Nem értem, hogyan is működik a Harci Program, amit beállítottam. Hogyan reklamálhatok ezzel kapcsolatban?

Mint azt a szabálykönyvben is leírtam, a HP/HF parancsok igen bonyolultak, és használatukat csak a legtapasztaltabb játékosoknak javaslok. A HP programok tökéletesítése folyamatosan zajlik, szívesen fogadok bármilyen észrevételt ezzel kapcsolatban, de a HP összetettsége és kísérleti jellege miatt a HP parancsral kapcsolatos reklamációkkal nem tudunk mit kezdeni, egyelőre fogadjátok el a HP-t úgy, ahogy van. Azon kívül, hogy alaposan átolvasod a szabálykönyv idevonatkozó részét, javasoljuk, hogy konzultálj más, HP-ban jártas játékosokkal is, hogy ne értsd félre ugyanazt, amit ők.

● A klánom olyan küldetést adott, amelyik nem tetszik, nincs kedvem hozzá, szerintem nem is illik a klánhoz. Hogyan lehet ezt a küldetést átugrani, eldobni?

Erre nincs lehetőség. Azért van egyszerre három aktív kalandod, hogy ha közülük egy, esetleg kettő nagyon nehéz, vagy közel lehetetlen az adott pillanatban, akkor is tudjál a feladatokkal haladni. Arról, hogy mi illik a klánhoz, és mi nem, lehet vitatkozni, szerintem minden feladat elég jól meg van indokolva, és a klán elveinek ellentmondó küldetést sehol sem kapsz – a bárdoknak nem kell harcolni, a tisztogatóknak nem kell régészkedni stb. Természetes, hogy némelyik küldetés NAGYON nehéz, ha túl könnyű lenne mindegyik, nem lenne a dologban kihívás. Ha esetleg mindhárom feladatod olyan, amit nincs kedved megcsinálni, akkor az a klán nem neked való. Lépj ki belőle, menj át egy másik klánba.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

● **Mi a teendő, ha mindenki különböző szinten kezdte el építeni a szövetségi barlangot?**

A program „toleráns” ezzel kapcsolatban, épülhet így a barlang, a lényeg, hogy a 2. barlang más szinten épüljön meg, mint ahol az első elkészült.

● **Én kevesebb küldetést kaptam mint a barátom, több volt az üres mező a csarnokban, mint a barátomnak stb.**

Ezt talán már egy korábbi AK-ban is leírtam, egy fantasy szerepjáték nem lenne teljes némi kockadobálás nélkül. Néha neked van több szerencséd, néha barátodnak, néha sebződsz 5-öt a csarnokban, ő meg kap egy képességpontot. A szerencse része a játéknak, ezt el kell fogadni.

● **Mi a véleményünk arról, hogy az olimpián a lehelés erősebb?**

Azt hiszem elég egyértelműen kiderült már a játék elején, hogy rövidtávon (és ez nem néhány fordulót jelent, hanem néhány szintet!) a lehelés erősebb, mint az ütés, mivel mindig talál, és vannak tárgyak, amelyek a lehelés sebzését növelik. A végtagokba fektetett befektetés inkább hosszabb távon térül meg, amikor már több végtagod is lehet.

Azt hiszem, a szörnyek legyőzésével sem a lehelős, sem az ütős karaktereknek nincs gondja (kivéve persze a néhány „mumus” szörnyet). Amiért inkább sokan panaszkodnak, az a lehelés dominanciája a játékos-jatékos párvadálban, és hogy ez milyen problémákat teremt a Hegy legalsóbb szintjein. Nekem mindig az AD&D partik jutnak az eszembe, ahol a kezdő varázsló szánalmas életpontjával, védettségével és néhány varázslatával inkább teher volt a parti számára, míg magas szinten ő volt a csapat leghatalmasabb tagja.

Ha a játék elején az ütős karakterek ugyanolyan erősek lennének, mint a lehelősök, mi értelme lenne lehelőset indítani? Nyilván szeretne legalább a játékosok fele az ŐV leghatalmasabb harcosa lenni, de egyrészt a játék ugye nem erről szól, másrészt ez logikusan egyszerre csak egy embernek sikerülhet. A TF olimpiákat, az ottani győzteseket hihetetlen kultusz övezi, szeretném, ha az ŐV olimpia inkább egy lenne a sok dolog közül, ami a játékban történik veled, nem pedig az egyetlen cél, amelyet a karaktered üldöz, és ha nem sikerül győznie, akkor bús-

komorságba süllyed. Az ŐV nem élsport, a szórakoztatás a fő cél, nem a győzelem.

Megjegyzem még, hogy ez az első olimpia, tehát teljesen kísérleti jellegű, nyilván nagyon sok változtatni való lesz a másodikra. Pl. a kiírásakor elfelejtettük letiltani a nevezés után a tárgyátadást, mint a TF-en, ez a következő olimpián már természetesen így lesz.

● **Rengeteg ötletem van az ŐV fejlesztésével kapcsolatban. Hogyan juttathatom el hozzátok?**

Szívesen látunk bármilyen ötletet, akár e-mailben a beholder szokásos címén, akár levélben, az UL-ekkel együtt küldve. Nem árt azonban, ha tudjátok, nekünk is rengeteg ötletünk van az ŐV fejlesztésével kapcsolatban, több évre való fejlesztési ötlet van már „elektronikus papírra” vetve. Ha tehát beküldesz egy ötletet, legyen bármilyen kidolgozott is, ne legyél benne biztos, hogy bekerül a játékba. Minden levelet elolvasok, átgondolom a leírtakat, de sajnos nincs kapacitásom egyenként mindenkinek válaszolni, hogy mi volt jó és mi nem a fejlesztési javaslatában. De a lényeg, hogy a gondolatod eljutott hozzám. Természetesen, a játék további fejlesztése során figyelembe veszem, hogy mit látnának a játékosok a legszívesebben.

TIHOR MIKLÓS

ÁTOKSZÓRÓ VERSENY

Három hónapos kemény küzdelemsorozat után véget ért a nem hivatalos átokszóró verseny. Az első három helyezett sorrendben: Gzik, Draco De La Mortal és ÁlomVándor. Nekik gratulálok, és a többieknek köszönöm a részvételt.

A következő verseny május vége fele indult, ha érdekel, csak keress meg a 6916-os barlangban, vagy a:

TOMA1234@MATAVNET.HU

futárposta fióknál.

THOMAS CURSE



Kedves Nyálcülleng!

Nagyon örülök, hogy Te is jól haladsz a puhányszint felderítésével. Én hamarosan eggyel följebb költözöm, (legáltalbbis remélem, hogy megérem ezt a napot), de előbb még el kell intéznem néhány itteni kötelezettségemet. Ott vannak például kedvenc klánom küldetései... Legutóbb (mikor végre sikerült leszállítanom azt a hét régi vackot) azt kérték, hogy jöjjek vissza akkor, ha nagyon-nagyon sok időm lesz.

– De hát én mindig ráérek! Akár most is... – válaszoltam lelkesen, és már tartottam a markomat a jutalomért. De akkor eszembe jutott, hogy hazafelé be kell ugranom a boltoshoz, hogy megszabaduljak egy-két bűdösödő szörnykomponenstől, jó lenne megírni vagy féltucatnyi levelet, és a lényegről majd elfeledkeztem: társaim várnak rám, hogy leszámoljunk végre a renegát mágusanonccal!

Csalódottan kullogtam el: mikor van szabadideje egy magamfajta galetkinek? Szinte soha. Életünk minden perce be van táblázva, olyan ez, mint egy szigorú katonai kiképzőközpont! Hát élet a miénk? Én inkább halálközeli állapotnak érzem... Nyaff!

Ilyen depressziós állapotban baktattam a megbeszélte helyre, és az sem javított a hangulatomon, hogy egyszer csak távoli robbanás remegtette meg a szintet, és a plafonról szépen kicsinosított hajamra hullott egy jó adag por. Már megint tűzgolyóval kísérletezik az a hülye mágusklán?! A békés lakók testi épségével senki sem törődik persze. Katasztrófális, mennyire felelőtlenek egyesek!

A következő sarok mögött már ott várakozott két különös alak. Én egyiküket sem ismertem igazából, Rózsa Alexander szedte össze őket valahonnan (mindig is sejtettem, hogy ilyen sötét kapcsolatai vannak), és meg kell, hogy mondjam, egyáltalán nem volt valami lélekemelő a társaságuk. Enigma még hagyján, ő a lehetőségekhez képest normális galetkinek tűnt, de Chaos Lunar nagyjából úgy nézett ki, mint egy klsértet. Vagy egy ördög. Vagy mit tudom én... A lényeg, hogy teljesen rosszul lettem a látványától. Nyaff!

Alex meg késett persze, így nekem kellett szóval tartanom ezeket a türelmetlenkedő alakokat. Kínosan vigyorogtam, elsütöttem egy-két szakállas viccet (az eredmény Enigma részéről udvarias mosoly, Lunar részéről jéghideg pillantás); próbáltam beszélgetést kezdeményezni az alakulófélben lévő szövetségekkel kapcsolatban (Darth Mahul elképzelései a Bölcsek Köréről például egész szimpatikusak, csak a beszédstílusát „kissé” nehéz elviselni. A Förtelemrend is tele van lelkesedéssel, de hogy valaki arra legyen büszke, hogy bűdös?! Ott van még a Szünetmentes Tápegység, ami szintén meggondolandó lehet hosszú távon...), de „beszélgetőtársaimat” ez sem igazán érdekelte. Lassacskán eltelt egy fertályóra, és bárdíserősöm még mindig nem érkezett meg. Kezdtet elegend lenni belőle: ő volt annyira oda, hogy essünk neki ennek a szerintem öngyilkossággal egyenértékű küldetésnek, és most nem jön el? Azon gondolkodtam, kit hívhatnak helyette. Eszembe jutottál te is, kedves Nyálcülleng, de nem emlékszem, hogy merrefelé található a barlangod... Eredetileg úgy volt, hogy Kóssa Vérvonál is velünk tart, de ő inkább börpáncél-kereskedést nyitott a barlangjában. (Komolyan! Néha vannak ilyen dolgai; ha valamit a fejébe vesz, nem lehet lebeszélni róla. Most is összevásárolt valami hús darab börpáncélt, aztán csodálkozott, hogy a kutyának se kell. Amikor rádőbbsent, hogy ostobaságot csinált, a boltos örömmel visszavette volna a vérteteket – persze nagyjából a tizedét ajánlotta annak az összegnek, amit Kóssa adott érte pár nappal azelőtt. Az az egy szerencséje volt, hogy ő is rendelkezik kapcsolatokkal a felsőbb szintekről (a szülei a tizedik szinten élnek), így végül sikerült visszaszereznie a pénzének nagy részét... A tanulság: a tisztességes galetki ne folyjék bele az uzsorás kereskedők sötét intrikáiba.) Esetleg Lángtündér? Ezt a bájos



hölgyet is ideje lenne már fölkeresnem, de egy ilyen örült kalandba be-
lerángatni... Komolyan veszélyeztetném a testi épiségét (és, ha tudod,
milyen testről beszélek, akkor azzal is tisztában vagy, hogy ez valóban
katasztrófa lenne az egész Hegy számára).

Amikor itt tartottam a gondolatmenetben, végre bedöcögött Alex!
Elsőre rá sem ismertem, teljesen fekete volt a koromtól, és enyhén füst-
tölgött... A szó átvitt és szorosán vett értelmében is. Nagyon dühösen
mesélte el, mi történt vele: elhatározta, hogy egy ilyen fontos küldetés
előtt itt az ideje, hogy feltalálja a legyőzhetetlenség italát, és összekevert
ezt-azt: egy csipet ragálygomba, egy kisebbfajta csótány láb, egy késhegy-
nyi winropu moha... És az undorító trutyi vöröses színnel izzani kez-
dett „Heuréka!” – kiáltotta lelkesen, és már látta magát, amint uralkod-
dik a Hegy fölött, amikor... BUUMMI... és Róza Alexander megtanult
repülni. Nem a máguskán megmentette meg az inént a szintet, hanem
az én (finoman fogalmazva) különös barátom...

Nos, miután kiértékeljük az erőviszonyokat, elindultunk, hogy
szembeszálljunk a kegyetlen, sötétlelkű mágussal. Nem akarlak unatni a részleteket leírásával, szörnyetegek egész
hadseregén kellett keresztülverekednünk magunkat, mire végre szembeszállhattunk a renegát varázslóval. A csaták
persze a szokásos koreográfia szerint zajlottak: amíg társaim szerencsétlenkedtek, én végeztem a fenevadakkal. Jel-
lemző volt, hogy amikor végre szembetaláltuk magunkat a főellenséggel és bérenceivel, a többiek leálltak holmi zombi-
bikkal és veron teknősokkal hadakozni, bezzeg én egyenesen odamentem a renegát mágustanonchoz. Majdnem
belehaltam ugyan, amikor átgázoltam a tűzfalon, de aztán megmutattam, hogyan harcol egy tisztességes galetki, és
végeztem a Hegy egészét fenyegető gaffickóval!

A küzdelem után szétosztottuk a kincseket. Mindenkinék két gyógyital jutott, hatvanegy arany... Na jó, én
hatvankettőt tettem zsebre, de elhiheted, ez még így sem felelt meg a teljesítménybérezés elvének: nekem teljesen
nyilvánvalóan sokkal nagyobb részem volt a győzelemben.

Ugyan testem rettenetesen sajtott a csaták során összeszedett sérülésektől, azért lélekben valamennyire me-
gnyugodva tértem haza kevéssé kényelmes barlangomba: ismét igazolódott, hogy a tisztaszívű és bátor galetkik végül
győzedelmeskednek minden ármány és gonoszság felett. Lefeküdtem és aludtam hosszú-hosszú időn keresztül.

Mikor felébredtem, kissé álmatagon felkerestem a bárdklán épületét. Útközben eszembe jutott, mennyi dolgom
lenne, küldetések sora várt rám, most már igazán fel kellene keresnem a boltost is, a barlangomban is kezd eluralko-
dodni az ökosz, nem ártana egy kis rendrakás... És a megválaszolandó levelek száma sem lett kevesebb. Unottan
megvontam a vállamat: most az egyszer csak azért is azt fogom csinálni, amihez éppen kedvem szotytan. Még az is
lehet, hogy egész nap csak sétálgatok és énekelgetek a vegetáriánusok kertjében!

Azért beugrottam a bárdokhoz (hátha tanítanak egy új dalt), és a kapuban már mosolyogva várt az egyik szép-
séges dalnoklány.

– Gratulálok, Nefelejcs! – lelkengett. – Látom most valóban nagyon ráérsz... Teljesítetted a küldetésit
Én kissé mehökkenne bámultam rá: arról nem volt szó, hogy csak szimplán lustának kell lennem! Szerencsére a
hölgy nem vette észre zavarodottságomat:

– Mondom a következő feladatot, rendben? – Megvárta, amíg bölintok, majd nagyot kacsintva gyönyörű kék
szemével, imígyen folytatta: – Az igazi boldogságot a teljes vagyontalanság jelenti. Gyere el hozzánk majd akkor, ha
egyetlen aranyad sincs!

Ha nem lett volna ennyire csinos, alighanem szó nélkül otthagytam. Így azonban udvariasan elbúcsúztam, és csak
hazafele kezdtem dühöngeni. Hát mindenki direkt pikkel rám?! Elegendem van a klánküldetésekből! Nyaffi
Szeretettel üdvözöl fölháborodott barátod:



Nefelejcs

a sorsüldözött bárd

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

A FÉREG

– Ezek nem igazi begyűjtők – szolt a hatvanharmadik napon Marnian. Krusa lenyelte az imént szétrágott bogarat, aminek nevét nem tudta, de ízletesnek bizonyult, majd a lányra nézett. Tetszett neki Marnian erős alkata, kislányosan, de máris ingerlően dombrodó inge, mandula vágású szeme, s benne a tűz, ami oly szokatlan a nőknél, s tán ettől még izgalmasabb.

– Tudom – felelt a fiú halkán, nehogy a maradék gyerekektől távolabb lekuporodott örök közül meghallja valamelyik. – Az első nap sejtettem, hogy nem a lárvaszintre visznek minket. Elrabortak.

Marnian elővett egy húsos, hófehér gombafejet és beleharapott. Krusa tudta, hogy a lány, bár vegetáriánus, ki nem állhatja a gombák semleges, vagy inkább mégis kissé kesernyész ízét. S ez az újabb ellentmondás tovább fokozta rokonszenvét. *Ha nem így találkoznánk...* – de nem gondolta tovább, mert az álmódosítás fájdalommat, a kín óvatlanságot okozott, s az óvatlanság egyenlő a halállal.

– Hová visznek minket? – súgta Marnian a kérdést, és közben közelebb húzódott Krusához, aki megérezte a lány illatát, s ez olyan különös dolgokat mozgított meg benne, ami eddig szunnyadtak, vagy meg sem születtek a lelkében.

– Nem tudok tájékozódni a hegymélyben. A saját szintemen kívül még soha nem jártam, de úgy sejttem, a csatornaszintek egyiken lehetünk.

– Mama! Mama! – az éles sikoly felzavart néhány közelben lapuló erszényest, és persze a katonákat. A gyerek, aki talán az otthoniakról álmódott, verejtékben izzva talpra szökött, és teljes erejéből rohanni kezdett vakon, semerre sem nézve. Krusa infralátása követte egy ideig. A vörös hófolt egy hatalmas csattanás kíséretében megtorpant: a gyerek egyenesen nekirohant fejfelé a barlang falának és elájult. A katona, amelyik az üldözésére indult, felnyalábolta, mintha csupán néhány száraz gyökérszál volna, és visszahozva az alvó gyerekek közé dobta.

– Ők is fáradtak – intett kerek állával az örök felé Marnian. – Ha nem jelentenénk számukra pénzt, már régen végeztek volna mindannyiunkkal.

– Ha nem jelentenénk nekik pénzt, el sem rabolnak – felelt Krusa keserűen. – Te túl akarod élni?

A galetki lány meglepve rázta félre mandulavágású szeméből kusza haját. Ez a mozdulat szokása volt, és ha Krusa nem tiltotta volna meg magának, hogy *érezzen*, akkor szerette volna ezt a mozdulatot.

– Persze, hogy túl akarom élni! – Marnian hangjában ingerültség bujkált. – Az élet gyönyörű dolog, és én még annyi mindent nem...

– Rendben, akkor mindig maradj a közelemben – bólintott Krusa, mert legkevésbé az élet szépségeiről akart most hallani. Ele-

get sajgott már a lelke eddig is. – Nem tudom, hová visznek, de ha már útközben sem ér semmit az életünk, pedig pénzt jelentünk, akkor a végállomáson biztosan a halál vár.

Marnian még közelebb húzódott Krusához, és megérintette a fiú kezét.

– Szökés?! – lehelte.

– Meglátjuk – Krusa a szeme sarkából látta, hogy a katonák felállnak, és rugdosni kezdik a galetki gyerekeket, akik közül egy ismét örökre mozdulatlan maradt.

– Ez *átálmodta* magát az Árnyvilágba! – kiáltott a katona, majd tovább noszogatta a többieket.

Krusa talpra segítette a lányt, s ezzel a mozdulattal lemondott saját életéről. Tudta jól, hogy ha *szeretni* kezd, akkor figyelme, ereje, akarata megoszlik, pedig csakis egyikük élheti túl azt, amibe belekeveredtek. Marnian csodálatos szeme azonban rést ütött a páncélon, amit lelke köré vont, s valahogy nem is bánta ezt a végzetes áldozatot, mert helyette kapott egy mosolyt.

A járat, amibe beterelték őket, meredeken tartott lefelé.

* * *

Orb Wrig, a renegát galetki lenyelte az orgling szolgálja bal hátsó combjának, s egyben egész testének utolsó maradványát. Megnyalta szája szélét, bár ez a falat már kissé bűdös volt, hiszen együtt hevert a ketrec alján a régen leszopogottat csontokkal immár hatodik napja. Orb azonban nem volt abban a helyzetben, hogy kényeskedjék. Az Atya és két „fia”, akik hűséges testőrei voltak az *öregnek*, miután a hálóval bevonszolták a barlangba, rázárták a ketrec ajtaját. A mágus rögtön szabadjárja engedte érzékeit, de azok rémülten húzódtak vissza a rácsokból áradó erőtlől. Idegeit, mikor megpróbált némi manát gyűjteni, rögtön égető fájdalom árasztotta el, s ebből Orb megértette: az Atya felszerelése között akad néhány ügyes trükk. Például maga a ketrec, mely mágiukusan is elzárta azt, aki benne volt, nem csupán fizikailag.

Élelmet legalább adtak neki. Az orgling tetemét még első nap bepréslték hozzá, és biztatták, hogy egyen nyugodtan, szükség lesz az erejére. A mágus el sem tudta képzelni, az Atya számára milyen hasznot hajthatna ő, de csöppet sem volt nyugodt, ahányszor a torzszülöttek beléptek a barlangba.

A mennyezetről leelőg cseppköveket már mind feketére kormozták a falikarokban álló fátylák, melyeknek remegő fényénél Orb körben egy tucat ketrecet számolt meg. Mind üresen, kitért ajtóval álltak, de a talajon, a rothadó növényi maradványokból ürülék szaga párolgott, ami jelezte, hogy nemrégben még volt *lakója* mindegyiknek. A ketreceken kívül csupán egy különös tárgyat vett észre a

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

fiatal mágus. A tükör a terem közepén állt, oldalt Orbnak, aki így nem láthatta magát benne, de ennek csak örülni tudott. A félelmetes alkalmatosság ugyanis szinte folyamatosan hideg, elhaló sóhajokat, tompa nyögéseket, távoli sikolyokat hallatott, s felszíne mintha néha kidudorodott volna, bár ebben Orb nem volt biztos. A faragott kereten kacskaringózó szörnyalakok, csápok, fogazott pófák és eszelős szemek semmi jót nem ígértek annak, aki belenéz a tükörbe.

Orb Wrig hirtelen ketrece leghátsó, sötét sarkába kuporodott, fejére húzta köpenye rongys szélét, s a szövet repedésein lesett ki felé. A három szörnyszülött léptei közeledtek az egyik járatból (leg-alább tucatnyi nyílt a barlangból), s ez a pusztá tény iszonyattal töltötte el a renegátot. Jobb csuklóján fájdalom lüktetett át, mert előző nap, csupán *szórakozásból*, Kék Testvér túl közel állt a ketrechez, s aurája súrolta Orb kezét, mely ettől nyomban feketére fagyott két-körömmnyi felületen.

A bejárat melletti fákllyak sísteregve szikrát vetettek, amint Kék Testvér aurája megérintette lángjukat, majd eleven erőre kaptak, mikor Vörös Testvér haladt el mellettük. A két fivér körülnézett, állandóan figyelő tekintetüket nem kerülhette el a legapróbb változás sem. Néhány szempillantás után úgy vélték, hogy semmi veszély nem fenyeget. Ekkor aurájuk kissé elhalványodott, s az Atya követte őket.

– Vörös Testvér, vezesd ide a vendéget – szölt az öreg halk, rekedt hangon. – Légy vele udvarias, türelmes, hiszen tudod: tőle kapjuk mindazt, amire szükségünk van.

Vörös Testvér röpké féltékenységgel pillantott fivérére, aki néhány percig kettesben maradhat az Atyával, majd egy másik járaton távozott. Mivel most nem volt, ami kiegyenlítsé Kék Testvér jelenlétét, a barlang hőmérséklete hirtelen dermesztővé vált, zúzmará ült meg a sziklákon, és a cseppkövek végén jéggé dermedtek a leesni készülő ásványok.

Orb Wrig igyekezett minél kisebbre összehúzni önmagát a ketrecc sarkában, bár lelke másik felét (a bátrabbikat) majd' szétvetette a kíváncsiság. Úgy sejtette, hogy mivel az orgling testének utolsó cafata is elfogyott, és fogvatartói bizonyára nem fognak vadászni helyette, így közeledek rabsága vége. De hogy ez miként fog bekövetkezni, arról csakis rossz elképzelései voltak.

A Kék-vörös Atya a tükör elé állt, és úgy szemlélte, mintha nem önmagát, de legkedvesebb gyermekét látná benne. Orb ugyan mágus volt, mégis kíverte a verejték, mikor azt látta, hogy a szürke üvegfelület határozottan kidomborodik az Atya felé, eltátott szájú arcot formázva. Lelket borzoló sóhaj szállt át a barlangon, amelyet élő torok ki nem adhat magából. Az Atya hirtelen az Orbot őrző ketrecc felé fordult, majd az ismét kisimuló tükröt elhagyva a mágushoz lépett.

– Hogy érzed magad, galetki? – kérdezte rekedt, mégis lágy hangján.



– Gyűlölöm, ha így szólítanak. És gyűlölöm, ha fogságba vetnek, állott húst adnak enni és megdermesztik körülöttem a levegőt – válaszolt dacosan Orb. Az Atya reszelős nevést hallatott.

– Eddig mást nem is hallottam tőled, csak hogy *mi* gyűlölsz. Így nem sok örömid lehet az életben.

– Talán, ha elkészülhetnek a magam kedve szerint, akkor megváltozna a hangulatom – a renegát elhatározta, hogy kiugraszítja a mikropoidot a sziklafedezékből, ahogy mondani szokás. – Miért tartasz engem fogva? Ti nem esztek galetkiket, s lehetőleg elkerülitek a fajtámat. Terved van velem?

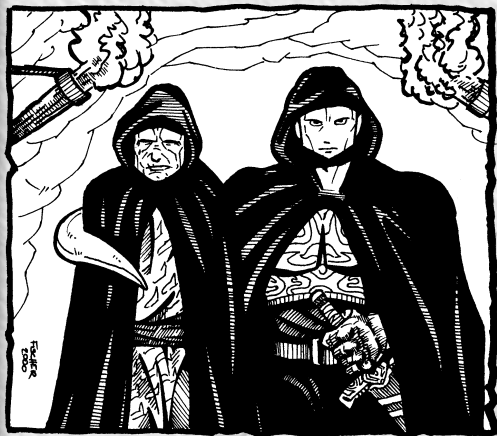
Az Atya elgondolkodva nézte a rongyokba csavart, sarokban kucorgó, izzó szemű mágust, és már nem nevetett.

– Tartalék vagy, galetki – legyintett lemondóan az öreg. – Még tartaléknak is silány, de azért... majd meglátjuk.

Ettől nem lettem okosabb – vicsorogott gondolatban Orb Wrig. Már éppen tovább akart faggatózni, ekkor azonban a hőmérséklet gyorsan emelkedni kezdett, azt jelezve, hogy Vörös Testvér visszatér. Az Atya hátat fordított a ketreccnek és úgy állt a tükör mellé, mintha legkedvesebb lányát készülné bemutatni a gazdag kőrőnek. A szemközi járatból forró levegő áramlott be, majd felderengett Vörös Testvér aurája is. A fivér mögött két árnyalak közeledett. Mindkettő galetki természetű volt, köpönyegbe burkolta testét, és csuklyával takarta el a fejét. Mikor megálltak az Atya előtt, Orb tisztán látta, hogy az egyik alak fényes vértet, egyenes kardot visel, míg a másik ruhája a hegymélye legrágább szöveteiből varratott. A

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



fegyveres izmos csápjával szorosan átölelve tartotta urát, aki már alig bírt lépni, folyvást megbotlott, s mikor szóra nyitotta ajkát, a levegő erőltlen sípálással tört fel a torkából.

– Üdvözzel, Kék-vörös Atya! – hangzott a csuklya alól. – Bocsd meg, ha nem tartom be a szokásos udvariassági formulákat, de immár az evést, beszédet, sőt, az alvást is szolgálaimmal végeztem el, mert nincs rá eröm.

– Nem tarthat már sokáig ez a rettenetes állapotod, böcs Carmacor uram – hajolt meg a vendég előtt az Atya, miközben intett a fivérének, hogy álljanak kissé távolabb, nehogy aurájuk kellemetlenséget okozzon a galetki nemesnek. – Amennyiben meg voltál elégedve szolgálataimmal három hegymélyi folyóáradással korábban, úgy most is biztosra veheted az áldásos hatást.

A renegát május egészen megfélemedezett félelméről, látva, hogy egy kék-vörös Atya barátságos csevegésbe merül a galetkik közül eggyel. S nem is akárhivel, de egyenesen Carmacor nemesúrral, a Rúvel hegy Kutyszintjének kereskedelmi főtisztviselőjével. A fegyveres galetki, miután meggyőződött róla, hogy gazdája többé-kevésbé biztonságosan megáll a saját lábán, egészen a barlang faláig hátrált, és jobb csápjának izmoktól duzzadó végét rátekerke kardja markolatára. A fivéreket egyetlen pillanatra sem tévesztették szem elől az idegeneket, bár biztosra lehetett venni, hogy ez most nem az ellenségeskedés ideje.

Az Atya vékony karjait egymásba fonva a tükör mögé állt, míg Carmacor azzal szemben helyezkedett el. Orb Wrig jól látta, hogy a nemes galetki minden ízében remeg a gyöngeségtől. Egyértelmű volt, hogy az öregségen kívül ezer más baj is gyötri szervezetét. A végláthatatlan tivornyák, mértéketlen falánkság, válogatás nélküli szerelem, a bódító italok és gombák mind-mind követelték saját porciójukat az élettől. Carmacor a végét járta.

Orb Wrig elborzadva figyelte, mi következik. Bár manát nem gyűjtethetett ketrecében, azt mégis felfogták kifinomult érzékei, hogy a tükör rettenetes varázserővel bír. Mióta Carmacor elébe állt, a szürke felületet hullámok, fodrok járták át, *izgatott* remegéssel rezdült a matt mély, és mintha ezer lélek elhaló sóhaja versenyzett volna egymással, hogy hangosabb legyen a többinél.

– Uram, ha tiszteled és féled a hegymélyi vulkánok tüzeit, és a járatokban törtető gleccserek jegét, engedd, hogy fiaim megérintsenek – az Atya torkából dörögve robbantak ki a szavak, mire a renegát egy mikropoidnál is kisebbre igyekezte összehúzni magát. A galetki vénség válaszolni már nem tudott, mintha imént a hangot is kísérője presélt volna ki tüdejéből, hát csak bólintott. A fivéreket közelebb léptek hozzá két oldalról, hogy fehéren és vörösén vibráló aurájuk végül a galetki jobb és baloldalához ért. Orb Wrig érezte a megperzselt, és keményféle fagyasztott hús elkeveredő illatát, de a vén galetkin nyoma sem volt a kinnak. Valamiféle transzba eshetett, ráncos képét a tükörre emelte, majd felé nyújtotta mindhárom kezét.

A renegát majdnem felsikoltott rémületében. A mana láthatatlan hulláma áttörte a rácsok védelmét, de oly gyorsan és váratlanul suhant tova, hogy Orb-nak nem volt ideje megnyitni előtte tudatát. Most azonban ez nem is tudta igazán dühíteni, mert a látvány minden gondolatát lefoglalta.

A tükör ezüstös felülete hirtelen kitéremkedett, legalább ezer különböző ponton, s azok közül mind egy-egy apró galetki fej volt. Arcok, szájak, szemek, ajkak, fogak és orrok nyúltak, törekedtek a vénség kezei irányába. Carmacor sorra tapogatta mindet, s amint ujjai az üres szemüregébe hatoltak, a fejek hangos fortyanással semmivé pattantak, mint megannyi túlérett gombatuszóc. Az apró koponyákból pedig életenergia kék szikrái húztak ívet, s robbantak egyenesen a galetki nemes aszott mellkasába.

Orb Wrig szemelátára fiatalodott meg, kapott életre, nyert gyermekien üde bőrt, friss vértől lüktető izmokat Carmacor nemesúr. Ez önmagában azonban, ha hihetetlenül magas szintű, de mégis *csak* közönséges mágia lett volna – ha a renegát meg nem érti, hogy a tükörből kifelé türemkedő koponyák mind nemrég még élő, eleven galetki gyermekek lelkei voltak. Hirtelen felfogta, miért vonszolta egy galetki kislány hulláját az orgling szolga abban a járatban, egyenesen a szakadék irányába. S azt is megértette, hogy a tükör egy *tároló*, mely őrzi az életenergiát mindaddig, míg el nem jön a felhasználás ideje. Carmacor bizonyára pontosan tudta, hogy galetki gyerekek halnak meg miatta, s életenergiájuk hosszabbítja az ő létezését, ad neki erőt a természet szabta határon túl is.

Olyan ez, mint mikor idős férfi fiatal lányt ölel. Szerelmet hazudik, mert nincs elég bölcsessége, hogy beismerje: csupán a megvénüléstől tart.

Orb Wrig nem tudta, mit cselekszik. Felugrott ketrece sarkából, ivőlvéle a rácsoknak rontott és örgönge próbálta szétéptni, elgörbi-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

teni azokat. Szeme nem látott, füle nem hallott, bőre nem érzékelt. Egyetlen lüktető vágyakozással változott: végezni akart Carmacorral, aki százával szippantotta magába a galetki gyermekek életenergiáját, és ítélte ezzel végső pusztulásra a lelkiüket. A renegát hitt abban, hogy a galetki halála után részévé válik egy jobb szellemvilágnak, de amit a tülkőrből látott, az a vulkánok gonosz, mindent elpusztító öle volt, ahonnan csak kín születhet.

A fivérek auráját meggyengítette, hogy részt vettek a varázslatban, az Atya pedig észre sem vette, hogy a fogoly galetki tombol. A tülkőr felszínéről elfogyott az utolsó apró koponya is, Carmacor erőtől duzzadva, de még transzban állt a barlang közepén. Így egyedül a köpenyébe burkolózott katoná törődött Orb Wrig üvöltésével. Három hatalmas ugrással a ketrec mellett termett, és a durva szövésű ruha alól előugró, csontlemezekkel borított öklével homlokon vágta a renegátot. Az nyekkent, amint tüdejéből kipréselődött a levegő, majd ott helyben összerogyott. A katoná ekkor leguggolt mellette, eddig kardot markoló csáája bekígyózott a rácsok között, és szorosan rátekeredett Orb torkára.

– Az idő isteneket öl!

A renegát hosszú órákkal később még mindig szédelegve ült rácsoknak támasztott fejével, elkerekedett szemmel, és azon tűnődött, miért sügta a fenti szavakat a fülébe az a katoná. Magyarazatként csupán az az apró, kék színű kristály szolgálhatott, amit a fegyveres észrevétlenül Orb kezébe csúsztatott, miközben úgy tett, mintha fojtogatná.

Csak hogy a renegát mágustanoncnak halvány elképzelése sem volt arról, mire jó az a kék kristály.

* * *

Végül tizenketten maradtak életben. A katonák visszaverték a sáskaharcosok váratlan támadását, bár ketten közülük is elhullottak a csatában, a gyerekekkel azonban egyikük sem törődött. Krusa megragadta Marnian karját, és két szikla közé lökte a lányt, majd maga is bepréselte testét a fedezékbe. A bőrvértes harcost éppen fölöttük belezte ki az egyik óriás rovar, sűrű vére a hátukra patkzott, s talán ennek köszönheték, hogy végül nem vették őket észre.

A legtöbb áldozatot azonban a katonák azon döntése eredményezte, hogy ne kerüljék ki a vulkánikus gőzmedencék csarnokát. A mérges gázok nehezebbek voltak a levegőnél, így alacsonyan maradtak, s nem árhattak az átlag magasságú galetkiknek. A gyerekek azonban bőven lélegeztek a sárka közből, s úgy hullottak, mint jégheletheztől a vámpírdenevérek.

Krusa tudata már csupán három feladat ellátására volt képes. Ment, ha felszólították, megállt, ha azt parancsolták. Szeme Marnian alakját fogta fel a világmindenség közepének, őt el nem veszítette soha, s bármi is fenyegette a lányt, Krusa rögtön ott termett. A

harmadik szentségére a szokás meg-megújuló terve vált számára, de erre egyelőre egyetlen jó alkalom sem adódott.

A bőrvértes parancsnoki helyét egy óriási, vörös copfokat, négy szőrös-karmos mancsot és két szarvat viselő galetki vette át. Szűk járatban botorkáltak előre, Krusa minduntalan megbotlott, de már nem érzett sem fáradtságot, sem féelmet. Marnian minden pihenő alkalmával néhány kövér rovar gyömöszölt a fiú szájába, szeretetből, s korán feláramadt anyai ösztönei parancsára, bár ő sem fogott fel sokkal többet a világból, mint a fiú.

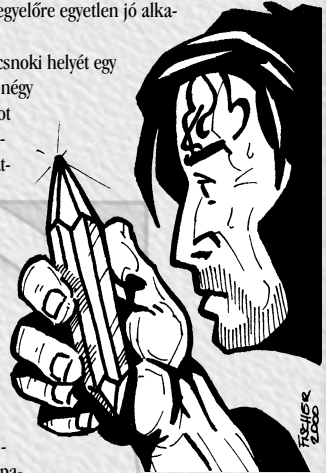
A járatban elől, megszerte a menet élétől hirtelen vörös fény derengett fel. A *négymancsos* galetki elbődült, mire a gyerekek azonnal földre rogytak, azt gondolva: elérkezett a pihenő ideje. A hátul ostort lóbaló katonák azonban rögtön talpra kényszerítették őket, hogy azután egy némileg kiszélesedő folyosószakaszba tereljenek mindenkit. Itt a vörös fény még erősebbé vált, mire már Krusa is felfigyelt. Megfogta Marnian vékony vállát, és lenyomta a lányt, hogy átlásson fölötte. Ebből az érintésből Marnian tudta: a fiú valami szokatlanra bukkant, s előbb ő akarja alaposan megsejmelni.

Krusa a torzszülötkeket bemutató oktatások pszionikus „besugárzásai” során már látott Vörös Testvért, most mégis megdöbben. A mélység titokzatos vándora körül vibráló vörös aura végtelen számú lángocskát rajzolt ki, nem titkolva senki előtt, hogy érintésük, vagy csupán közelségük irtózatossá képes okozni. A fiú előbb azt gondolta, újabb véres csata elé néznek, s máris körbe járatta tekintetét, hogy Marniannak fedezékét, vagy a szokéshez biztos utat találjon. Hamarosan azonban rádőbent, hogy a vörös copfos galetki a legnagyobb barátságban beszélget a torzszülötkeivel, amit pedig oktatói mindig a *lebetetlen* kategóriájába soroltak.

Krusa már sokkal többet tudott a hegymélyi életről, mint amennyit a szülei elárultak neki a békés Városlakók szintjének csaldái vacsorái közben.

A Vörös Testvér undorral ében arcán megsejmelte a gyerekek végtelenül elcsigázott sorát, majd ismét a bárgyún vigyorgó katonához fordult.

– Az Atya haragos lesz – mondta. – Ezek a galetki férgek gyöngegek, alig van bennük életenergia.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

A négymancos idétlenül rángatta vállát.

– Nem tehetek róla. Hosszú az út, el kell kerülnünk minden galetki őrzőjáratot, karavánt és vadászt. Ahol pedig ilyenek nem járnak, ott hemzsegnek a torzszülöttek. Bragtát és még kettőt levágták a sáskák, és a kölykökkel is csak a gond...

A Vörös Testvért nem érdekelte a magyarzkodás. Hátat fordított a katonának és már el is nyelte a tolvajhoz folyosó, mely enyhén lejtett lefelé. A katonák ostorai nyomban csattogni kezdtek, most még vadabbul, mint az út során bármikor. Gyorsan túl akartak lenni az egész ceremónián.

Krusa bágyadt tekintete körbetapogatta a csarnokot, ahol végül megállt parancsoltak a gyerekeknek. Körben fekete ketrecek sorakoztak, tárt ajtókkal, bűzlő növényi alommal beszórva. Az egyikben mintha sötét árny mozdult volna, s a fiút, Marniánt és még két kölyköt éppen annak szomszédságában helyezték el. Amint rájuk csattant az ajtó, Krusa elterült a puha almon, de igyekezett ébren maradni. A barlangban három idegen járta sorra a ketreceket, közülük egy színes köpönyeges vénség elégedetlenül csóválta gyér szakállal keretezett fejét.

– Alig hoztatok valamit, s még az is épp csak él – fordult az Atya végül a katonának vezetőjéhez. Az nem mert tiltakozni. – Megkajátok a pénzetek, de most utoljára. Háromszor ennyi gyereket akarok, legalábbis jó állapotban.

Arannyal tömött erszény csörrent, s a katonák halkán morogva távoztak. Krusa Marnián mögé feküdt, védőn átolelte a lány vállát, s miután megbizonyosodott, hogy újabb veszély nem fenyeget, mély álomba merült.

* * *

Bőven kaptak enni, békén hagyták őket és óvták az egészségüket, így Krusa hamarosan azt vette észre, hogy a galetki gyerekek sorban erőre kapnak. A három torzszülöttet alig látták, a fivéreknéha rájuk néztek ugyan, de leginkább egy orgling szolgálta szuszogott a rácsok környékén, friss vizet és ételt hozva, vagy eltakarítva az ürüléket. Az orgling a harmadik napon jelent meg először, alaposan összeverve, s ebből a fiú sejtette: csak most kaphatták el és kényszerítették munkára.

A szomszédos ketrec lakója bizalmatlanul figyelte a gyerekeket, és éhesen bámulta az orglingot. Krusa látta, hogy galetki az illető, a homlokára, szemhéjára tetovált jelekből ítélve renegát mágustanonc, s ezért ő sem szándékozott szóba állni vele. A közös rabságnál azonban talán csak a közös szenvedések képesek jobban megváltoztatni az értelmes elme örököinek hiit elveit. Krusa hamarosan már semmi kivétel nélkül nem látott abban, hogy ismerkedjen az idegennel, még ha az el is árulta valaha egész népét. Hiszen az a bizonyos nép most elérhetetlen messzeségbe került tőlük, mintha soha nem is létezett volna.



– Ki vagy? – súgta a fiú a rácsokhoz húzódba, mert nem akarta, hogy a közeli járatokban őrködő fivérekné valamelyike meghallja. Csupán két dolgot tiltottak meg nekik, mióta itt voltak: a távozást és a beszédet.

– Orb, a mágus – felelt a rongyokba csavart galetki, s égő szemét szinte belefúrta a fiú koponyájába. – Hát te?

– Krusa, a... szőkevény – mondta.

– Szőkevény?! És ugyan honnan szöktél meg?

– Még sehonnan. Innen fogok.

Krusa azt várta, hogy a fiatal mágustanonc kineveti, de az inkább elismerően pillantott rá.

– Nem lesz könnyű, de ha eszedbe jut a megoldás, szólj nekem is – Orb iszonyodva mutatott a barlang közepén álló tükörre. – Semmit sem szeretnék jobban, mint nagyon messze kerülni attól.

A ketrecekkel átellenes oldalon megjelent a Vörös Testvér, így mindenki elhallgatott, aki eddig suttogva beszélgetett másokkal. A torzszülött egyenesen az első ketrechez ment, kinyitotta aajtáját, és rámutatott aurától övezett kezével az egyik lányra.

– Te! Gyere ki!

A galetki kislány négykézláb hagyta el a ketreccet, szeméből könnyek potyogtak, ajka minduntalan lefelé görbült. Szinte tapintható volt körülötte a rettegés. A Vörös Testvér megmutatta, hova álljon (éppen szembe a tükörrel), majd hátrébb húzódtott. Egy másik járaton Kék Testvér és az Atya érkezett meg, Krusa érezte, hogy a rácsokon átnyúlva Orb csontos ujjai a karjába markolnak.

– Most ne nézz oda, hacsak nem akarsz egész életedre rémálomtól gyötörődni!

A fiú azonban csak annyi időre fordult el, míg meggyőződött róla, hogy Marnián jól van-e. A lány valószínűleg megsejtette, mi

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

következik, mert egész közel húzódott Krusához, és arcát a kölyök vállgödrébe temette.

Az Atya megszemlélte a Vörös Testvér által kiválasztott kislányt, s úgy tűnt, elégedett. A gyermek felépült, némileg meg is hizott, majdnem olyan egészségesnek látszott, mint mikor elhurcolták a hegymélybe. Krusa minden mozdulatát megfigyelte a torzszülőtteknek, az egész mágiikus eljárásnak, mert őstőnei azt súgták: mindez még fontossá válik számára.

A galetki kislány egész testében remegett, s úgy bámult a matt felületű tükörrre, mint akit megbabonáztak. A fiú biztos volt benne, hogy az Atya valóban alkalmaz valamiféle, révületet előidéző varázslatot, mivel a lány hirtelen elemelkedett a talajtól, hajszálai szintén lebegni kezdtek, és halk énekszó hangzott a torkából.

A tükör, mint egy éhes, dimenziókon túli ragadozó, hirtelen kidomborodott, karmokat növesztett önmagából, majd megragadta a kislányt. Az egész oly gyorsan történt, hogy Krusának emlékezetből kellett újra felidéznie a részleteket. A sűrke karmok egyike behatolt a galetki lány mellkasába, bár vér, seb nem látszott. Az áldozat egyetlen pillanat alatt halt meg, ernyed el, s már ontotta is magából az életenergiát, mely sokkal erősebb, dúsabb, fényesebb volt, mint a felnőtt galetkiké. Csakhogy a két szikrák most nem áradtak szét, megkeresve a gyilkost, hogy belé hatoljanak, hanem gömbbé formálódtak a levegőben, és egyetlen iszonyatos villámcsapásként eltűntek a tükörben. A sűrke karmok visszahúzódtak, a matt felület ezüstös formákba gyűrűzött még egy ideig, majd megfagyott, mint a barlangi tavak felszíne.

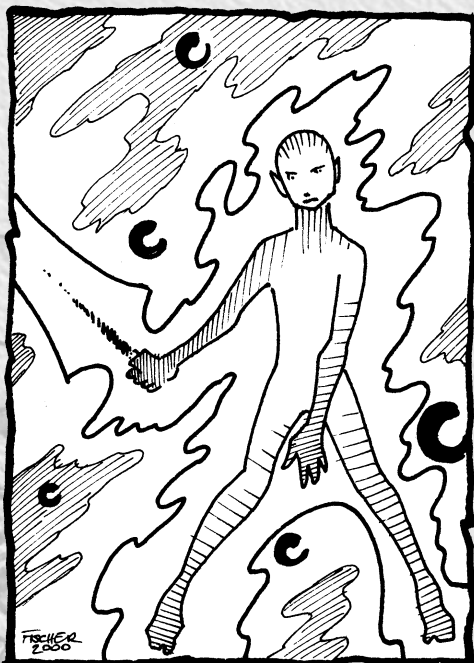
– Így járunk mind – nyöszörögte közel a pánikhoz Orb Wrig. – Aztán jön valami rohadt nagyúr, akinek már régen az Árnyvilágban volna a helye, és ő megkapja mind az életenergiánkat, hogy újra fiatal és erős legyen.

Krusa Marnian haját simogatta, miközben végignézte, hogy az orgling szolga bal bokájánál fogva elvonszolja a galetki kislány holttestét. A fiú nem érzett gyűlöletet, félelmet, fájdalmat. Csupán azt *tudta*, hogy Marniannal ezt nem fogják megtenni a torzszülőttek.

* * *

A harmadik gyereket állították a tükör elé, mikor Krusa meglátta Orb markában a kék kristályt. Hiába kérdezte, mire való, hogyan szerezte a mágus és miért nem vették el tőle a fivérék, az ifjú galetki elméje kezdett teljesen elborulni a rettegéstől, s így már új barátjában sem bízott meg.

Negyedik áldozatként azonban Orbot választotta a Kék Testvér. A mágus örült sikoltozásba, vergődésbe kezdett, mikor kinyitották ketrece ajtaját, s a kristályt a torzszülőtt felé hajította. A kék ásvány megpattant az egyik rácson, pörgött, csattant, majd irányt változtatva egyenesen Krusa ölébe hullott. A fivér észre sem vette, mert teljesen lefoglalta a mágustanonccal való birkózás. Bár a Kék Testvér



tompította aurája erejét, mégis, ahol megmarkolta Orbot, ott a galetki bőre feketére fagyott. Végül az Atya egyetlen kézmozdulattal révületbe ejtette a szerencsétlen fickót, aki így bárgyú arckifejezéssel tűrte, amint a tükör szellemmarka behatol a mellkasába, és összeroppantja a szívét.

Krusa tenyerébe szorította a kristályt, s remélte, hogy nem csapják be az őstőnei: a menekülés egyetlen reményét sejtette az ásványban, melynek mélyén vidám fények sziporkáztak olyankor is, mikor a barlangban minden más világozságot megfojtottak.

* * *

A Vörös Testvér jött érte. Kitérta a ketrec ajtaját, és apró lángokkal övezett ujjával egyenesen Krusa homlokára mutatott.

– Te! Gyere!

A galetki fiú megérintette Marnian arcát, még utoljára érezni akarta a lány bőrének melegét, és látni szemében az életet és szeretetet, de csak hidegverejéket és félelmet kapott. Felállt, búcsút intett a többieknek is, majd kilépett a ketrecből. A barlangba ekkor lépett be a Kék Testvér, mögötte az Atyával. Az utóbbi összevont szemmel figyelte a fiú mozdulatait, melyekből halálrészantság su-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

gárgzott. Mikor Krusa rá emelte tekintetét, a torzszülöttön bizonytalanság hullámzott át, és a tükör felülete sem kifelé, hanem önmagába hajlott. A kábítás varázslata azonban megtette a hatását, Krusa teste emelkedett a talajtól, izmai erejére már nem volt szüksége.

A fiú lehunyt szemei mögött mélységes, sötét kutat látott, ami húzta, rántotta magába. Valahonnan oldalról azonban kék szikra pattant, fénye elárasztotta a szellemvilágot, s vidám alakokat teremtett, melyek körbetáncolták a kutat. Krusa újra látott. A tükör valódi lényét pillantotta meg, az asztrálér förtelmes szörnyetégét, mely lelkeket zabál. A vaskos test nedvesen csillogott a semmiben, a három busa fej hatalmas agyarakkal nyúlt áldozata felé, mohó, lila szemek tapogatták végig a fiú kivételését.

Krusa a való világban szorosabban markolta meg a kék kristályt, mire az asztrálérben kard szikrázott fel a kezében. A szörnyeteg nyomban hátrébb húzódott, de nem volt képes elmenekülni a fiútól, mert óriási féregtestét mágikus láncok csatolták a tükörhöz. Ősi csapda lehetett ez, melybe egy rég halott nagymester ejtette a szörnyet, s a Kék-vörös Atyának egyszerűen csak szencseje volt, mert rátált a hegymélyben, és megfejtette, hogyan hasznosíthatná. A lélekszívó csupán az áldozat tudatát, mentális lényét habzsolta fel, az életerejét azonban elraktározta, s mikor a tükör gazdjára arra utasította, egyszerre visszaöklendezte mindet egy meghatározott élőlénybe.

Krusa tudta, hogy egyetlen jól irányzott döféssel végezhetne a szörnyeteggel. Akkor elmúlna a kábulat, ő magához térne a való világban, és az Atya többé nem használhatná a tükröt. Csakhogy ez nem oldana meg semmit. A fivérek rögtön lemeszárolnák a galetki foglyokat, közöttük Marniant, majd elbujdosnának a hegymély más szintjeire, és soha nem derülne ki, mi féle förtelmes „üzletet” vezettek itt egy ideig. Akárki adta is Orbnak a kristályt, az tudta: miután az asztrálkard végzett a szörnyeteggel, a való világba visszatérőnek még a torzszülöttekkel is meg kell küzdenie. A mágustanonc képes lett volna erre, hiszen manát gyűjthetne itt, míg az asztrálérben van. De Krusa csupán egy gyöngye gyerek volt *odaát*.

Az asztrálféreg felbátorodott, amint azt látta, hogy ellenfele késlekedik a támadással. Mancaival a szíve felé nyúlt, de el már nem érhetette azt. Krusa elkerülte a támadást, majd a féreg hasához ugrott, és a kék karddal felhasította a gyomrát. Veszett visítás terjedt szét az asztrálérben. A fiú eldobta a kardot (a ketrecek elé koppant a kék kristály), és karjaival szétfeszítette a sebet, hogy belé bújjon.

Egyé kell válnom velem! – ismételte Krusa, mint egy mant-rát, s bár érezte is, hogy asztrálteste becsusszan a szörnyetegbe. A

mindenség kavargó színek forgatagává változott, égető kín árasztotta el a fiút, s tudta: fizikai testéből most szakadt ki a lelke. A ketrecekben Marnian felzokogott, mikor látta, hogy Krusa élettelenül zuhan a barlang talajára.

Krusa hirtelen mindent élesen, vad kontrasztokban látott tündökölni. Inmár a szörny részévé és irányítójává vált, megkapva annak erejét. A láncok, melyek a tükörhöz rögzítették a férget, most le pattantak, mivel a galetki értelem súlyát nem bírták elviselni. Az asztrálféreg ostoba lény volt, még ha más dimenzióban is létezett, de a finom érzelmekre, indulatokra képes lélek könnyedén megszabadulhatott az ősi átoktól. A féreg felujjongott, de ez csak néhány pillanattig tartott, míg meg nem érezte, hogy új gazdjára van.

Krusa kirontott a tükörből, és gyűlölettől fűtve Vörös Testvér felé száguldozott. A torzszülött lángorkánt fűjt felé, de nem állíthatta meg az asztrálszörnyet. Léte utolsó, ellobbanó lángját a barlangszél fújta el. Krusa megfordult, óriási izomgyűrű hullámokat vetve vitték Kék Testvér felé, aki az Atya elé ugorva akarta megvédeni mesterét. A jég hidege éppen úgy nem volt képes ártani a fiúnak, ahogyan a tűz. A Kék Testvér némán halt meg, anélkül, hogy valóban harcolhatott volna.

Az Atya sem próbált menekülni. A védővarázslat, amivel asztrálköpenyt *szólt* maga köré, túl gyöngye volt. Ha nem merített volna ki a tükör mágijának irányítása, talán megküzdhet Krusával, így azonban semmi reménye nem maradt. A fiú karmaival cafatokká tépte a köpöngy ezüst szárait, majd torkon ragadta az Atya sötét lelkét, és energiahullámmá roppantotta.

Az asztrálféreg lassan megfordult, sorra feltépte a ketrecek ajtaját, majd farkával az egyik járatra mutatott, jelezve a tévőzóg galetki gyerekeknek, hogy merre induljanak haza. Haza, ahová ő már soha nem térhet meg. Egykori teste a tükör előtt hevert, mellette Marnian térdelt, és a hideg homlokot melengette tenyerével. Krusa ösztönösen a lány felé nyúlt, de az iszonyodva elhátrált az asztrálféreg derengő manca elől.

Krusa hagyta, hogy undorító lénye átolvadjon az asztrálérbe, eltűnve Marnian szeme elől. Mikor a lány elindult a többiek után, hátra hagyva a fiú egykori testét, Krusa auran távolságból követte, nehogy véletlenül is hozzá érjen Marnian aurájához, hideg borzongást okozva ezzel.

Életében később Marniant sokszor érte váratlan szerencse, vagy a véletlen sietett segítségére, esetleg *különös* örömet és biztonságot érzett áradni maga körül, minden látható ok nélkül – de soha nem tudta meg, hogy egy galetki fiú lelke, asztrálféreg testbe börtönözve követi őt mindenhová.



Ghalla News

78

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. június

Statistika a 2000. május 22-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 értelmetlenek lennének. A meglepően alacsony számok így is annak a következményei, hogy az adott szakértelmet sokan nem fejlesztik (pl. szűrőfegyvert a karaktereknek csak kb. az egybarmada fejlesztői), így a sok egyes lebizúzza az átlagot. A táblázat első oszlopában a 321-340. fordulós, a másodikban pedig a 340. forduló felett tartó karakterek adatai láthatóak.

Férfi	97,4%	95,3%	Viziharc	7	8
Nő	2,6%	4,7%	Ökölvívás	13	15
Jó	23,7%	23,4%	Szűrőfegyver	21	24
Semleges	47,4%	51,6%	Vágófegyver	10	12
Gonosz	28,9%	25%	Útőfegyver	16	16
			Lőfegyver	21	24
ember	18,4%	10,9%	Dobőfegyver	19	22
elf	3,9%	3,1%			
törp	3,9%	3,1%	Rejtőzködés	30	31
árnymanó	7,9%	6,2%	Nyomkövetés	78	86
troll	5,3%	10,9%	Lopás	12	9
gnóm	2,6%	7,8%	Mászás	9	10
alakváltó	31,6%	29,7%	Csapdakészítés	18	18
kobudera	26,3%	28,1%	Csapdaészlelés	9	10
mutáns	0%	0%	Gyógyítás	62	60
			Titkosírás	7	8
Leah:	8%	10,9%	Felderítés	22	26
átlag hit	nagyhat. főpapja	nagyhat. főpapja	Szörnyidomítás	7	9
Dornodon:	12%	12,5%	Teológia	33	44
átlag hit	főpapja	kori. hat. főpapja	Taumaturgia	39	49
Raia:	16%	20,3%	Szerencsejáték	2	2
átlag hit	főpapja	személyes tanácsadója	Harcművészetek	18	18
Elenios:	8%	3,1%	Szkanderozás	21	17
átlag hit	főpap-jelöltje	püspöke	Zene	9	8
Sheran:	14,7%	14,1%	Szörnyismeret	15	15
átlag hit	főpapja	főpapja	Pszí	12	16
Tharr:	18,7%	29,7%	Zárnyítás	3	5
átlag hit	főpapja	nagyhat. főpapja	Vadászat	14	13
Fairlight:	13,3%	7,8%	Bányászat	21	25
átlag hit	főpapja	főpap-jelöltje	Testéptetés	55	-
Chara-din:	9,3%	1,6%	Úszás	8	9
átlag hit	főpap-jelöltje	kori. hat. főpapja	Ordítás	29	24
Átlag jószág	523	619	Összes scalp	36	35
Átlag gonosz	522	610	Átlag szörny	2082	2746
			Összes szörny	158286	175750
Erő:	40	42	Átlag max. varázspont	603	852
IQ:	32	38	Átlag tudatpont	19	20
Ügesség:	33	37	Összes halhatatlan	57	58
Egészség:	28	33	Átlag pszipont	91	114
Szerencse:	37	43	Átlag tapasztalatipont	1584283	2866156

TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A magyarázatokat az 1999. márciusi Krónikában találod. A leírásokban nemcsak a varázslatok működése szerepel (ez amúgy is benne van az eredeti enciklopédiában, bár nem árt, ha így szépen sorban össze lehet őket gyűjteni), hanem sokszor a program működésével kapcsolatos titkokat is leírok, pl. lopás képlete vagy a kör eleji gyógyulásé.

VARÁZSLATFELEJTÉS (130. varázslat)

Típus: rúna**Hatóidő:** azonnali**Min. taumurgia:** 11 **Költség:** 350 ap**TVP:** 5 **VP:** 20**Használat:** V 130 <varázslat>

A varázslatfelejtéssel egy varázslatot törölhetsz ki a fejedből: lehet rúna, papi varázslat de akár még psi képesség is. A régi, elavult, soha nem használt varázslatok törlésére találtam ki, hogy a karakterlapod áláthatóbb legyen. Mivel azonban jelenleg nincs korlátozás arra, egy karakter hány varázslatot ismerhet, igazándiból senki sem szorul arra, hogy ezt a varázslatot használja.

SÖTÉT RÍTUS (131. varázslat)

Típus: papi, támadó**Isten:** D**Hatóidő:** azonnali**Hatás:** D4 sebzés/szint **Max. hatásfok:** 20D4**TVP:** - **VP:** 30**Használat:** automatikus

Azt hiszem, a sötét rítus nem a sebzése miatt vált hírhedtté, hanem tárgypusztító hatása miatt: a d.e.m.-edet, ha az nincs (akkor már nagy bajban vagy!), akkor a páncélotad, ha az sincs, a bal kezeden levő tárgyat pusztítja el. A varázslat tárgypusztító hatása nemrégiben módosult, ha a páncélot ill. balkezes tárgyad 400 arany vagy nagyobb alapértékű, akkor helyette egy véletlenszerűen választott tárgy semmisül meg. A varázslat anyagi komponense két isteni könnycepp.

Megjegyzések a varázslattal kapcsolatban: nemcsak a tompítás nyújt ellene tökéletes védelmet, hanem, mivel halálvarázslat, az életpajzs is! Ezenkívül, ha megdobod ellene a mentődobást, a tárgy nem semmisül meg, és fele sebést szenvedsz csak el. Ha viszont a mentődobást elrontod, akkor a tárgy már nem kap külön mentődobást – mindegy, hogy borpáncél vagy Bufa páncélja volt rajtad. Ezért is vezettük be az értékkorlátozást, a különlegesen ritka és értékes tárgyak védelmére.

Sajnos, a varázslat forrása lehet játékoshalálnak – ezért kérek mindenkit, aki sötét rítust használó ellenféltől tart, vagy állítsa be a tompítást és vagy az életpajzsot, vagy hordjon magánál 10 d.e.m.-et – de legjobb, ha mindkettőt megteszi.

MÁGIADAGÁLY (132. varázslat)

Típus: papi**Isten:** DFC**Hatóidő:** kör végéig**TVP:** 5 **VP:** 25**Használat:** V 132

A varázslat eléggé egyszerű dolgot csinál egy csepp sáfránypor árán: megnöveli kör végéig 10-zel a taumurgia szakértelmedet. Figyelm, nem a teológiát! Bár ez egy papi varázslat, Dornodon és Fairlight hívei kapják meg, akik a mágia minden teréhez, és így a rúnamágiához is kell, hogy konyítsanak. (Chara-din hívei is megkapják, hogy miért, arról Chara-dint kérdezd.)

Mire jó ez? Nagyon sok varázslói varázslattal többet sebzelsz, ha magasabb a taumurgiád, ezenkívül sokkal nehezebben is dobják meg ellene a mentődobást. Ráadásul, mint tudjuk, a mágiatörés elleni mentődobásnál a taumurgiád számít, hiába vannak rajtad papi varázslatok. Emellett viszont minél magasabb a taumurgiád, annál kevesebbet fejleszt rajta egy varázslat elmondása. Tehát nem célszerű lépten nyomon alkalmazni, csak amikor tényleg számít az a +10 tau, pl. olimpia előtt.

Emellett a mágiadagály még egy dologra lehet jó: sokkal magasabb szintű varázslatokat is megtanulhatsz a varázslótoronyban, mint amit az alap taumurgiád indokolna.

TELJES GYÓGYULÁS (133. varázslat)

Típus: papi**Isten:** RES**Hatóidő:** azonnali**TVP:** 5 **VP:** 60**Használat:** V 133

Jóval költségesebb, mint az azonnali gyógyítás, nyilván csak akkor érdemes használni, ha legalább 200 ép-t gyógyít rajtad, hiszen az azonnali 15 VP-be kerül, és 80-100 ép-t is tud gyógyítani. A Sötét Földdel a max. ép-k is meglódulnak, nem lesz ritka az 500-600 max. ép, 35%-40% menekülés esetén is lehet 300 fölött gyógyítani, ekkor mindenképp a teljes gyógyítás lesz a végső gyógyító varázslat.

ÉLŐHOLT POZDORJA (134. varázslat)

Típus: papi, támadó**Isten:** RESTC**Hatóidő:** azonnali**Hatás:** 3D10+390 sebzés**TVP:** - **VP:** 40**Használat:** automatikus

Az élőholt pozdorja speciális támadó varázslat, amely az élőholt ősmáguson és néhány Sötét Földön tanyázó más csodán kívül minden élőholt lényt azonnal elpusztít. Mentődobás ugyan van ellene (szint/5 mínusz kap a szerencséjére az ellenfél), de mivel a varázslat energia alapú, ezért a gonosz lények eleve mínuszokat kapnak ellene. Mit mondhatnék még? Egy isteni könnycepp csekély ár egy élőholt ősmágus életéért.

TÁRGYÉSZLELÉS (135. varázslat)

Típus: papi

Isten: RESTFC

Hatódó: kör végéig

TVP: 10 **VP:** 30

Használat: V 135 <tárgy>

Ha mozgás közben a 2. paraméternek megadott tárgy megtalálható elrejtve az adott mezőn, akkor a tárgyat automatikusan megtalálod és felveszed, akár az összeset. A siker esélye 40%+szint. A varázslat a rajtad levő, kör végéig tartó varázslatok közé kerül, amelyekből egyszerre 10 lehet rajtad. Egy körben több különböző tárgyra is adhatsz ki tárgyészlelést.

Azt hiszem, hogy ez a varázslat eléggé lutri, igazán csak akkor lehet jól használni, ha kapsz valamilyen fülest. A gyakran használt elrejtőhelyen, a városban nem működik. Vannak tárgyak, amelyeket ilyen vagy olyan okból a játékosok gyakran elrejtene két forduló között (ilyen pl. az orgyilkos tör nyugatabbra), talán ilyen tárgyak legcélszerűbb használni a varázslatot.

ENERGIAFOLYAM (136. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: RE

Hatódó: azonnali

Hatás: D6+1 seb./szint **Max. hatásfok:** 40

TVP: - **VP:** 24

Használat: automatikus

Az energiacsatorna tisztítóüz. „nagytestvére”, 40. szinten 180 seb-zést képes okozni gonosz lényeknek. Mivel a mentődobásra az ellenfél szint/2 mínuszot kap, és ugye a gonoszoknak jócskán van mínuszuk amúgy is az energiatámadások ellen, azt hiszem ez egy igen kellemes fegyver lesz a Sötét Föld lakói ellen. Főként, mivel legtöbbjük gonosz, és sokuknak van védekező varázslatuk, de ezek között elenyésző az energiapajzsot használó (ami sajnos teljes védelmet nyújt az energiacsatorna ellen). A varázslat anyagi komponense két isteni könnyecsepp.

Nem tudom mennyire árulok el titkot, ha elmondom, hogy léteznek egy „még nagyobb testvér” is. Ezt a varázslatot azonban nem istened tanítja meg, Raia és Elenios hívei a Sötét Földön végrehajtott küldetés jutalmaként sajátíthatják el.

SZEMMELVERÉS (137. varázslat)

Típus: papi

Isten: EFC

Hatódó: következő kör elejéig

TVP: 5 **VP:** 18

Használat: V 137

Egyszerű és praktikus varázslat, az ellenfeleid -6 szerencsét kapnak mentődobásaikra a támadó varázslattal szemben (tehát pl. bűvölésre nem!). Ez pont elég ahhoz, hogy a „nagy ritkán bejőnek a varázslataim”-ból „szinte mindig bejőn” legyen. A kezdeti VV parancsban ott a helye, és az olimpián is óriási segítség lehet.

SZÉLJÁRÁS (138. varázslat)

Típus: papi

Isten: E

Hatódó: kör végéig

TVP: 5 **VP:** 15

Használat: V 138

Ismét egy varázslat, amelyhez csak Elenios papjai férnek hozzá. Egy szem madártoll árán a lépteid könnyűvé válnak, mindössze 5 TVP-ért tudsz mozogni. Ezt az 5 TVP-t már nem csökkentheti semmi (hátas, alakváltó képesség stb.) és csakis a felszínen működik, labirintusban nem, viszont a hátsodra is vonatkozik. A varázslat haszna kézenfekvő, míg valaki tápos hátassal is 70 TVP-ért lép 10-et, úgy a széljáró 50-ért teszi ugyanezt.

ALKU (139. varázslat)

Típus: papi

Isten: EF

Hatódó: kör végéig

TVP: 5 **VP:** 20

Használat: V 139

Ha a varázslat rajtad van, a boltban a rendes ár 75%-káért vásárolhatsz. Míg ez a varázslat első pillantásra inkább szerepjátékos móka-varázslatnak tűnik, hamar kiderül, hogy nem teljesen az. Nemcsak hogy egy csomó pénzt takarít meg magának a pap, hanem ha ügyes, szolgáltatót bérebe adja másnak, a megtakarítás valamekkora hányadáért. Egy 10000 arany értékű vásárlásnál az alkuval 2500 aranyat meg lehet takarítani, ha ebből 1250-et megkap a Fairlight pap, igen jól megfizették egy lehelteni moccnásáért. Mivel a varázslat igen magas szintű, nem valószínű, hogy bárki el tudja vinni az alku ismeretéig a rabszolgáját, így a magas szintű alkusz papok bevétele garantált.

Ja, a varázslatnak természetesen van anyagi komponense, egy arany.

FIATALÍTÁS (140. varázslat)

Típus: papi

Isten: RES

Hatódó: azonnali

TVP: 10 **VP:** 40

Használat: V 140

A természetellenes öregedés a TF egyik legnagyobb réme, hiszen még a deus ex machina meg a menekülés sem véd meg tőle. Természetellenes öregedést okozhat szörnyek (pl. noth szellem), vagy te magad, ha sokat használod a fűrgülést vagy a varázstárgy készí-tést. Egyszerű komponense miatt (grifftojás) a fiatalítás gyakorlatilag teljes védelmet nyújt Raia, Elenios és Sheran papjainak ezek ellen a rémségek ellen, míg a többi hívőnek bizony a ritka fiatalóság italára kell szorítkoznia. Persze mivel a varázslat csak 1-3 évet fiatalít, egy noth szellemmel vívott csatasorozat után egy karton grifftojásra lesz szükség. Bár a különböző fajok élettartamai már benne voltak egy enciklopédiában, azért itt is leírom: ember 80-110,

elf 1200-1500, törpe 600-750, árnymanó 90-130, troll 60-80, gnóm 800-1000, alakváltó 150-200, kobudera 120-150 év. A mutánsok maximális életkora – érthető okokból – ismeretlen.

A TERMÉSZET HARAGJA (141. varázslat)

Típus: pápi, támadó

Isten: S

Hatóidő: azonnali

Hatás: D4 sebzés/szint **Max. hatásfok:** 35D4

TVP: - **VP:** 25

Használata: automatikus

Sheran „büntető” varázslata, amely a sebzés mellett képes megsemmisíteni az ellenfél D.E.M.-jét, páncélját vagy bal kezében levő tárgyát, ha a mentődobást elrontja. Sikeres mentődobás esetén is a szerencsétlen áldozat elszenvedti a fele sebzést. A varázslat elleni mentődobásra az ellenfél szint/2 mínusz kap. A varázslat komponense egy isteni könnyecpp és egy smirngilevel.

Azt hiszem, erre a varázslatra a legnagyobb panaszt azt szoktam hallani Sheran híveitől, hogy nemcsak az elektromos pajzs, de a tompítás is véd ellene, márpedig mindkettő népszerű védekező varázslat az olimpián. És ha mindez még nem lenne elég, még a labirintusban sem működik. Mivel vizsgaltam őket? Már azon kívül, hogy a max. hatásfokot 30-ról 35-re emeltem...

Nos, magasabb szinten ott kacsingat a hívők felé a gömbvilág, és az armageddon, az elemek feletti uralom igazi megnyilvánulása, ennél biztatóbbat nem tudok mondani. Kérdezték tőlem, Sheran miért kapja meg az armageddont. Nos, a TF végeredményben harcorientált játékok, tehát még Sheran híveinek is meg kell tudniuk védeniük magukat. Másrészt gondolom nyilvánvaló, hogy Sheran papjai csakis végszükségben használják, úgy, hogy egy fűszál se görbüljön meg (pl. a Sötét Földön...)

Itt említeném meg, hogy a tárgypusztító hatás ellen a tárgy külön nem dob mentődobást, így pl. akár egy Rhatt páncélja is könnyedén megsemmisül. Ezt elkerülendő, ha a páncél értéke 400 arany vagy több, a gép ehelyett egy max. 150 arany értékű tárgyat választ a hátizsákodból, véletlenszerűen, és azt pusztítja el.

ÉLETPAJZS (142. varázslat)

Típus: pápi, védekező

Isten: RS

Hatóidő: harc

TVP: - **VP:** 16

Használata: automatikus

Egy szem amnioszért teljes védelmet élvezhetsz a halál alapú varázslatokkal szemben, mint pl. sötét halál és pusztító végzet. De ez még mind semmi, az életpajzs a halálvarázs II ellen is védelmet nyújt! Nem csoda, hogy a félelmetes halálelementálokat Raia és Sheran papjai könnyedén el tudják űzni a fény és az életmágia segítségével. Célszerű az életpajzsot FTV paranccsal beállítani halálmágiát használó szörnyek ellen.

Az életpajzs csak varázslat ellen véd, tehát halált okozó pillantás vagy kritikus ütés ellen nem.

NÖVÉNYÜLTETÉS (143. varázslat)

Típus: pápi

Isten: S

Hatóidő: azonnali

TVP: 20 **VP:** 40

Használat: V 143 <növény>

Ez a varázslat ugyan nem ad TP-t és nem fejleszti a fegyverszakértelmeket, de egy nagyon hasznos és sokrétűen használható varázslat. Egy tetszőleges növényt, amelynek hajtása van, elültethet a druida bárhol, ahol a tereptípus megfelel a növénynek. Csodaszép mákrózsza-ligeteket, vagy hóhérbimbó-ültetvényeket lehet így létrehozni. A varázslat különösen hasznos, ha olyan növényeket ültetnek egymás mellé, amelyből korlátozva van, hogy egyről mennyit lehet körönként szedni. Ki tudja, a lelkesebbek még a Sötét Föld ritka növényeit is szaporítani kezdik! Sajnos, a legnépszerűbb növény, a nekrofún szaporításának titkára még senki sem jött rá.

Sheran papjainak bánatára sok gonosz hajlamú kalandozó örömet leli a növények pusztításában, ezért soha nem fogják a druidák által gondozott és szaporított növények Ghallát elborítani.

FÖLDELEM IDÉZÉSE (144. varázslat)

Típus: pápi

Isten: T

Hatóidő: azonnali

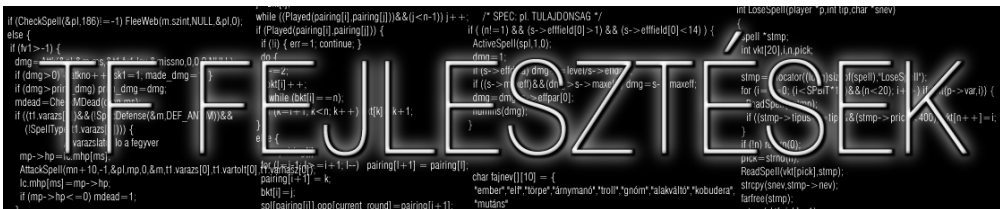
TVP: 20 **VP:** 70

Használat: V 144 <földelem>

Tharr egyedi varázslatával különböző földelementálokat idézhetsz szolgálatra. Ha agyagelementált idézel (1-es paraméter), egy táborodat védő elementált kapsz, amely 30-al csökkenti a tolvaj lopását. Ha bazaltelementált (2-es), akkor egy 35 kg-ot cipelni tudó málhást kapsz. Végül, ha gránitelementált hívsz (3-as) akkor egy, az építés költségét 50%-kal csökkentő befogott állatot lesz.

A varázslatnak három hátránya van. Egrész, komponense a 2 isteni könnyecpp mellett egy nehezék, amit ttp igényes előállítani (ezért is csökkent 20-ra a varázslat TVP költsége). Másrészt, az elementálok nem akármit esznek, hanem szögletes követ. Igaz ugyan, hogy ennek elkészítése mindössze 2 TVP, és 3 fordulónként kb. 2-re van szükség, hogy az elementál jóllakott legyen, de azért mégiscsak nyűg. A harmadik probléma, hogy sajnos az elementált be kell idomítani. Hogy a varázslatot vonzóbbá tegyem, a legutolsó problémát megszüntettem, tehát a földelementálok idomítva érkeznek.

Idé tartozik még, hogy a földrengés nevű Tharr varázslat előfeltetele egy gránitelementál megidézése.



TF HÍREK

Azt hiszem, ebben a számban kevés újdonsággal tudok szolgálni, hiszen mire ez a szám már megjelent, már lezajlott a TF találkozó, és alaposan kifaggyattak. Tehát az alábbiak inkább azoknak szólnak, akik valamilyen okból a találkozóra nem tudnak eljönni.

KT KÉPESÉGEK

Azt hiszem, eléggé közérdekű probléma, hogy azokat a KT képességeket, amelyeknek végleges formájára nem készült el 1 hónappal a TF találkozó megrendezése előtt, azokat csak a TF tali után tudom a programba berakni. A Sötét Föld időben történő indítása és az ÖV és TF olimpia együttes lebonyolítása nagyon sok időmet vitte el, de a TF találkozó után első dolgom lesz a KT képességekkel való lemaradást pótolni, a türelmeteket köszönöm. Megemlítem még, hogy nem egy olyan KT volt, amely a fejlesztés befejezése után sem küldött képességet, illetve több hónapos félrelevezés után sikerült csak dűlőre jutni, tehát ha már 2-3 hónapja megvan a képesség, és még sincs benne a játékban, azt a KT vezetőn kell levérni.

BANKREFORMOK

A sorozatos banki visszaélésekkel kapcsolatban nemrégiben vizsgálatot indítottak a Fairlight bankház vezetősége ellen. Fedezet nélküli hitelek, irreálisan magas kamatokkal elfogadott betétek és kockázatos befektetések a csőd szélére vitték Ghalla legnagyobb pénzintézetét. A kivizsgálás gyors volt és célratoró, a bankház öt vezetőjét az asztrális térbe, egy antimágikus béklyóba kötözve száműzték, hogy ott lebegjenek az idők végezetéig. Az új vezető egy, a mágiában kevésbé, de a pénzügyekben annál járatosabb személy, Ehmit Zaks lett. Az új bankvezér nem habozott egy sor bankreformot bevezetni.

Eltörölték a kalandozóknak adható hitelt. Zaks állítása szerint míg a yaurri polgároknak adott hitelek fedezettel rendelkeztek, és könnyen behajthatóak voltak, addig a kalandozók esetén az egyetlen megoldás egy acélkolluszus kiküldése volt, amely vagy megtalálta az adóst, vagy nem. Sokszor gazdagnak álcázott rabszolgák vetették fel a hitelt, amelyeknek gazdájuk már a bank mögötti sikátorban elvágta a torkát.

A második problémát Zaks szerint az irreálisan magas betéti kamatok jelentik. A háromhetente 5%-os kamatok vitték csőd szélére a bankot. A kisbetétek támogatása egy dolog, de a dúsgazdag kalandozók ahelyett, hogy pénzüket befektették volna varázstárgyakba és a gazdaság felvirágoztatására költötték volna, a bankban tartották. A kamatreform eredményeképp az 1000 arany vagy kisebb betétekre heti 1.5% lesz a kamat – így a yaurri kisbefektetők továbbra is megkapják a királyság támogatását –, az 1001 és 5000 arany közötti betétekre 1%, az 5000 arany feletti betétekre 0.5% lesz a kamat fordulónként.

Hogy a bank iránti bizalom ne rendüljön meg az eddigi hűség- és ügyfelekben, a továbbiakban széfet fognak biztosítani a komoly ügyfelek számára. Ez azt jelenti, hogy akinek 1000-nél több arany

van a számláján, az igénybe veheti ezt az ingyenes szolgáltatást. Maximum 12 különféle tárgyat (de egyféle tárgyból szinte bármennyit) tarthat a kalandozó a széfben. Az 5000-nél nagyobb betéttel rendelkezők számára pedig biztosítják, hogy egy extradimenzionális kapun keresztül Ghalla bármely pontjáról el tudják érni a széfet, ne is kelljen a bankba elfáradniuk.

Végezetül, Ehmit Zaks kíméletlenül felelősségre vonja a lottóbotrányral kapcsolatos döntéseket hozó vezetőket. A nyilvánvalóan korrupciónak köszönhetően létrejött szerződés a Fairlight bank és az Arany Magisztrátus között nem tehető semmissé, mert hatalmas kártérítési összeget kellene fizetniük, de a Fairlight bankház átváljalja a lottók költségét, azokat nem a kalandozóknak kell fizetniük bankszámlájukról, hanem a Fairlight bankház teszi meg helyettük. Ezzel az Arany Magisztrátust nem éri kár, és a kalandozók sem fogják úgy érezni, hogy pénzt vettek ki a zsebükből – sőt, még nyerthetnek is az ügyön.

SÖTÉT FÖLD

A Sötét Föld majdnem a tervek szerint, május elején bekerült a játékba. Az átjutáshoz a dimenzióugrás varázslat szükséges, amelyet a nyugati oldalon, Sutor Kragorutól lehet megszerezni. A keleten élők számára biztosítottam egy alternatív lehetőséget, vagy 500 TVP munkáért, vagy 10000 aranyért vásárolhatják meg. Azt hiszem, az 500 TVP még mindig kevesebb, mint amennyi energiát a Kragoru labirintus teljesítése kíván, de itt semmi mást nem kapsz az 500 TVP-ért, úgyhogy ne remélem, a Kragorunak dolgozók nem lesznek irigyek. A 10000 arany csak azért van, hogy ne mondhasa senki, nincs alternatíva – nem hiszem, hogy akár a legzadagabb rabszolgatartó is könnyedén ki tudná fizetni a mellényzsebéből.

A Sötét Földet elsőként Toborzásigató Vlagyimir derítette fel, ő a sárkányokon kívül nem találkozott semmilyen igazi veszéllyel, de sárkánytrófeát egyenlőre még ő sem tudott szerezni. A szörnyegénérálással kapcsolatban megemlítem, hogy míg Ghallán a szörnyek erőssége erősen függ az X koordinátától, a Sötét Földön csakis a szintedtől függ. Tehát egy 25. szintű kalandozó gyengébb ellenfeleket kap, mint Vlagyimir, de persze ha egy magas szintű kalandozó „otfajejt” egy nagyobb dögöt, azzal lehet majd bújószkáni.

Figyelem! A Sötét Földön található három Thargodon település, ezekben vannak boltok, varázslótorony (új varázslatokkal), és küldetés adó hely. Sajnos, ezekre a településekre csakis Thargodanok tehetik be a lábukat! Bár én úgy gondolom, hogy az élelmes kalandozók meg fogják találni a megoldást...

TF 2.0

Az előző számban felvetett TF II ötletét néhányan félreértették. A TF II nem az igazi TF helyett, hanem mellette lenne, azt semmilyen módon nem befolyásolná. A TF II afféle mini-TF lenne, az internetes játékosok számára.

THOR MIKLÓS

ÁTADÓ

□ Átadó egy kobudera férfi, 11 szintű, 51. forduló, Shera n minisiránsa, az összes felszerelésével. Vinkó Zoltán, 6430 Bácsalmás, Tánicsis M. u. 58.

Sye Rock

□ Átadó egy 6. szintű, 31. forduló elf karakter (neve: Erragan). Tulajdonságai: jó jellemű (26) férfi kalandozó. 17-es gyógyítással, 14-es nyomkövetéssel, sok tárggyal és sok lemaradással. Átadó még egy 2. szintű, 9. forduló törpe férfi karakter (neve Brunor). Semleges. Ha kell el tudom küldeni az összes fordulójukat. Akit érdekel az keresen meg ezen a címen: 1212 Budapest, Széchenyi u. 40.

Gazdag Ádám

□ Átadó két nem kezdő, és nem letápot karakter. Egy 16. szintű elf férfi, Leah hívó, értékei: 28, 31, 25, 20, 18, MXTU 10, szúró 21/74, lő 22/63, 31-es védekezés, a Pentagramma sokat pihent alapító tagja. Egy 19. szintű ember férfi, Dornodan bitorosa, a 9111. Ördögi kör tagja, 33, 26, 26, 22, 23, MXTU 21, védekezés 38, 500 fölötti gonoszság, 25-ös szúró, 10-es ökölvívás és 22*-os löfegyver. Jó tolvaj és varázsló (lopás 24, csapdaészlelés 20, zárnyitás 6, tau-teo 26). Érdeklődni lehet: 70-212-5974. V. 8.

Rácz Gábor

□ Átvénnek Shaddar környékén levő karaktereket, nem rabszolgának. Nem, forduló, faj, színt, jellem, isten mindegy. Az átvételi költséget állom én. Írjatok a 1158 Budapest, Thököly u. 14-re, vagy hívjatok a

APRÓK

410-7216-os telefonszámon, esetleg az (#5317)-es karakterszámon keressetek!

Debrecczeni Dávid (Majtika)

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Üdv mindenkinek! Keresem azt a kobudérát (Árny Vadászt), akit Shaddar fogadóiban lenyomtam szkandarbán. Kíváncsi vagyok hányas erőd és szerencsejéteked volt akkor Keresem még azt az alakváltót, aki március 5. körül lopni próbált tőlem. Nem haragszom, csak kíváncsi vagyok, hogy mit akartál tőlem lopni, és miért. Ha kell valami, adhatok, ha isteni küldetés, akkor passz. Más. Vennék spirituszt (10-20) cseppet, sullárhólyaggal), mert mióta van hólógom csak egy grittanggal talákoztam, és hát elég bosszantó volt, amikor nem tudtam kiszéni a xírnox szívet. Nem hozott valakinek szopókövet a hűsvéti nyuszit? Mi van Dragonball KI? belátatok, hogy a többségnek igaza volt? Megint más. Nem akar valaki alakváltó KI-t csinálni? Én szívesen beszállnék. Gratulálók a Ghalla Szépe verseny győzteseinek! Aprópó, mire jó a szélkorona? Ja, és még mindig veszek griff-tójtást. Nos mindazoknak, akinek nem tudtam meg-

közönni a segítségüket, úgy hogy most köszli! Na csá mindenkinek: **Krontól (#4153)**

SZERELEM

□ Kedves kobudera csajok. Ha szívesen lennél a társa egy fekete, copfos hajú, csillogó szemű, hosszú szakállas kobudera férfinak, akkor keress meg!

Baranduin gróf (#5084)

SEGÍTSÉG

□ Kalandozók figyelem! Ez nem egy szokásos írka-fírka, olvassátok el. 1. Segítség eltévtem! Valaki nézzen bele a varázsgömbbe, és tüzenjen, hogy merre vagyok. Kösz! Útba irányítana valaki Libertan felé? 2. Fairlight érdekelne, meg a beáldozási kellékei. Ja, és rúnák merre van? Üzenjetelek, és megbeszélünk valami cserét!

Bentix Explorer, az eltévett (#3932)

□ Mivel még új vagyok ebben a remek játékban, nem sok mindent tudok a tárgyakról és küldetésekről. Akinek van kedve, ideje, tolla, papírja, borítékja, bélyege, az írjon! Bármilyen info érdekelne. Gery the Overlord! Írd meg merre jársz! Én jelenleg egy ilyen kis varázsló bácsinál vagyok. Na szóval, akinek van kedve, ideje, tolla... az írjon, de gyorsan, mer' azt halottam (csiripelték a szárnyas gömböcök), hogy a postán egy a bélyeg. Tehát ha még nincs 4 óra, akkor szaladj a postára! Na közi mindenkinek, aki azal farszítja magát, élj bányu szemével ezeket a sorokat olvass(z)al! Éljenek az alakváltók!

Hádész (#2872), a klafla alakváltó csávó

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatok 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 kereshelhetsz (legújabb HYPER, MAP),
- ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
- ♦ rendszeres KI-találkozók, versenyek, jelmezbiálók és író-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
- ♦ szinte mindent megtalálász, 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

