

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Mindenki előtt két sajnálatos hibánkat szeretnénk jóvá tenni, amit a májusi számban vétettünk. Egyrészt lemaradt az Aranyforrás novella utolsó sora, talán nem késő, ha most elolvashatjátok. Az utolsó két mondat így szól: „Gemina könnyes szemekkel ránézett, és bólintott. Az áldozat, amit az erdő hozott, szükséges volt, mert az életet szolgálta.” Másrészt a tűzsárkányos HKK cikk Szinay Péter szerzeménye, köszönjük neki a paklileírást.

Térjünk át kellemesebb témára! Történet pár változás itt, a Beholder házatáján. Ezek közül talán a legfontosabb, hogy a Káosz Galaktikának új programozója van Radecki Csongor személyében. Makó Katalin, a korábbi játékvezető, mostani írásaival és pár kedves szóval búcsúzik a játékosoktól, Csongor pedig a következő AK-ban mutatkozik be. Mint a Krónika főszerkesztője, ezúton is szeretném megköszönni Katinak a sok érdekes cikket, írást, amit az újságba írt, és sok sikert kívánok neki a továbbiakban!

A borítón ezúttal Gögös Károly festményét, az Ezüstsereg kártya képét láthatjátok.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 6. (42.) szám (1999. június) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

**Lapzárta:** május 22. **A júliusi szám lapzárta:** június 18.

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

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

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

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

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

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

## TARTALOM

<b>A KÉZIFEGYVEREK ÉS TÖRTÉNETÜK</b>	2
Hidegfeegyverek	
<b>ÜRES ÉTER</b>	6
Regényrészlet	
<b>BIRODALMI HÍREK</b>	9
KG-s pletykarovat	
<b>EGY RENEGÁT ÚJRA A BIRODALOMBAN</b>	10
Harc a zargok ellen	
<b>A ZARG OFFENZÍVA</b>	12
Játékvezetői szemmel	
<b>SZÖVETSÉGI SZEMLE</b>	14
Hajó, aprók	
<b>ARANYFORRÁS ELEMZÉS</b>	16
Mik a jó lapok?	
<b>ARANYFORRÁS</b>	21
Gyakorisági lista	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	22
HKK fórum	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	23
Istenek háborúja	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	24
Júliusban	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>KOMBÓK</b>	30
Mérgező gyümölcsök	
<b>AZ ŐSÖK ÚTJA</b>	34
A novella befejezése	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	39
Gyakran feltett kérdések	
<b>YABBAGABB ÉS A BOSZORKÁNY ÁTKA</b>	40
A novella második része	
<b>GHALLA NEWS</b>	46
A TF hírei	
<b>STATISZTIKA</b>	46
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	47
<b>TF-VARÁZSLATOK</b>	48
<b>HISTÓRIA</b>	50
<b>APRÓK</b>	52

# A KÉZIFEGYVEREK ÉS TÖRTÉNETÜK

## I. rész: A „hidegfygyverek”

*Az ember azóta barcol, amióta lejött a fáról. Sőt, igazából már akkor is bunkót fogott, amikor idejének a felét a lombok között töltötte. Első fegyvere, mint már szó volt róla, egy egyszerű bot volt. Valószínűleg egy szárazság lebetett, ami elvezetett a kor (kb. egymillió évvel Krisztus előtt) csodafegyveréhez (a szárazság azért kellett, hogy az antilop magától meghaljon), ami nem volt más, mint egy antilop állkapcsa, majd agancsa. Rájött, hogy amíg a fogak benne vannak a fél állkapocsban, addig az kiválóan használható vágásra, fűrészelésre, az ellenfél hasának felmetszésére, a leopárd távoltartására (bár erre kevésbé).*

Ezzel kezdődött tehát a fegyverkezés, ami mára oly mértéket öltött és olyan fejlettséget ért el, hogy aki nem járatos a témában, igazán el sem tudja képzelni, mi mindent lehet ma már fegyverként felhasználni (fegyver alatt itt mindent értek, ami árt a másik félnek).

Volt azért egy kis idő, ami a kőbunkót elválasztotta például a műholddal célra vezérelt F-117A lopakodó vadászgéptől, vagy a nyolcvanas évek Ronald Reagan elnök SDI (csillagháborús programjának) lézerfegyvereitől, ugyanis ezek is léteznek már! Ez a cikk kisebbik részében ezt az időt próbálja átfogni, nagyobbik részében a fegyverek csoportosítását, fajtáit, felhasználási területüket segít megérteni.

Eddig a bevezető, bár az alcím, nevezetesen a „hidegfegyverek” némi magyarázatot igényel. A kézfegyvereknek rengeteg csoportosítása létezik, ilyen például a lőfegyverek/szűrő- és vágófegyverek (csak megjegyzem: eszerint például a buzogány hová tartozik?). Nekünk jelenleg a legmegfelelőbb csoportosítás a hidegfegyverek/tűzfegyverek. Ebben ugyanis minden kézfegyver elhelyezhető. Az előző példával élve: a buzogányok a hidegfegyverek/ütő-zúzófegyverek közé tartozik. Sokan gondolják, hogy a tűzfegyverek jelentik kizárólagosan a lőfegyvereket. Ez is egy téves felfogás, ugyanis a hidegfegyverek között ott van például a nyílpuska, íj stb. amelyek kétséget kizáróan lőfegyverek, ugyanakkor a tűzfegyverek között is vannak olyan fegyverek, amelyek semmilyen lövedéket nem lőnek ki. Csak egy példával megvilágítva: ilyen például a kézi lángszóró, a gázipisztoly és a többi.

Röviden tehát hidegfegyver minden olyan fegyver, amelyik nem használ magas hőmérséklettel járó kémiai

reakcióit működése közben, tűzfegyver pedig az, amelyik működését ilyen folyamatoknak köszönheti. Ezen cikk első része a hidegfegyverekkel foglalkozik. Mint a cikk elején említettem, a hidegfegyverek megjelenése egyidős az ember (homo sapiens) megjelenésével. Az első hidegfegyvereket a természet adta eleink kezébe. Ezek a bunkó, a marokra fogható kő, az említett „szuperfegyver”, az antilopállkapocs, majd annak agancsa. Innen már csak egy lépés volt, hogy egy elmés sapiens rájöjjön, hogy ha az agancsot, vagy egy hosszú, kiélezett követ kenderrostokkal rákötöz egy hosszú botra, máris távolabb tarthatja ellenségét. Így megszületett a *lándzsa*, ami ebben az időben egyértelműen még kizárólag csak szűrőfegyverként volt használatos (a középkor elején aztán továbbfejlődött, de erről majd később).

### SZÁLFEGYVEREK

A lándzsa, illetve dárda a szálfegyverek csoportjába tartozik, és fejlődésének kezdetei az ókorra nyúlnak vissza. Első változata egy hosszú fanyélre erősített pattintott kő, illetve csontpenge volt. Fejlődése egészen a középkor derekáig nem sokat haladt előre. Ekkor azonban rohamos továbbfejlődésnek indult, és számtalan változata alakult ki. Ezek már annyira eltértek a korai középkor lándzsáitól, hogy külön fegyvercsaládként tekinthetünk rájuk. A középkor végére megjelent az úgynevezett pika, amely egészen a XIX. századig, a tűzfegyverek megjelenéséig szolgált az immár reguláris hadseregek és zsoldosok gyalogos katonáit. A szálfegyverek legnagyobb előnye, hogy az ellenfelet távol tudták tartani, így a közvetlen testre irányuló támadásokkal szemben nagyobb védelmet nyújtottak. A lovagi Európa másik jelentős szálfegyvere a kopja volt. Ez a pikával ellentétben nem sokkal élte túl a

középkort. Megjelenését tekintve hosszú, közel 4-4,5 m hosszú, kézvédővel ellátott, fából készült döfőfegyver volt, és használatra főleg a nemesek szórakoztatására rendezett lovagi viadalokra korlátozódott. Célja nem elsősorban a sebesítés volt, hanem az ellenfélnek a nyeregéből való kiütése. A pika kivételével a lovagkor végére a szálfegyverek gyakorlatilag kihaltak a gyakorlatból.

### SZÚRÓ-VÁGÓFEGYVEREK

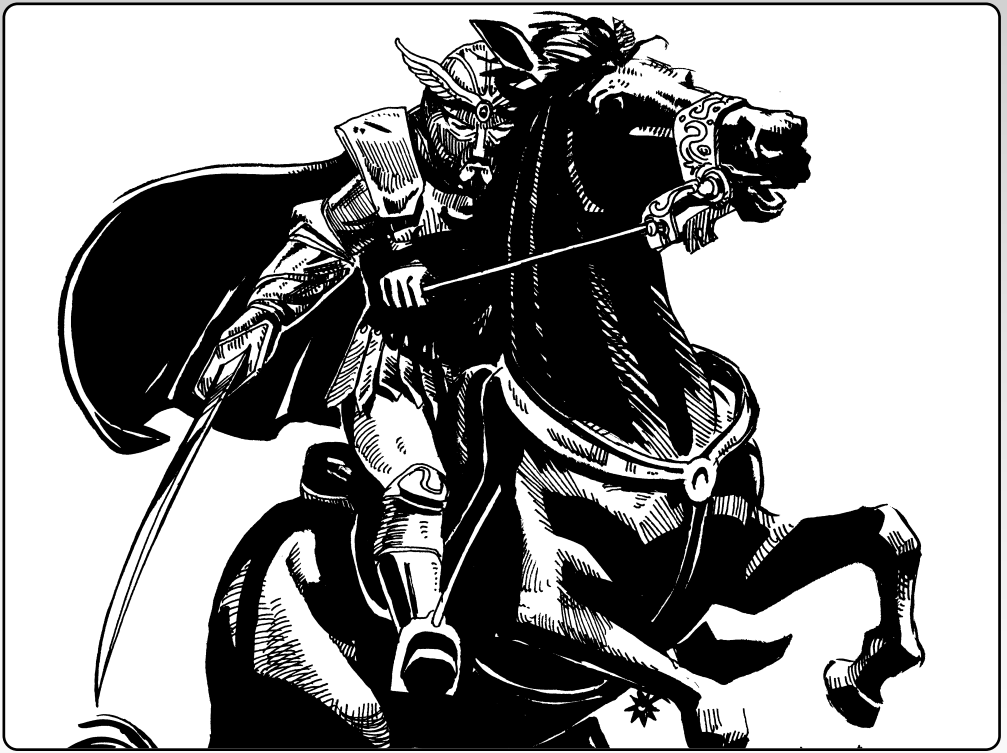
Itt elég lassú volt a haladás egészen az Egyiptomi Birodalom, sőt még előtte a mezopotámiai kultúrák létrejöttéig (Kr. e. 3000 körül). (Először igyeksem az európai-mediterrán kultúrkör fegyvereit bemutatni, ugyanis a civilizáció más, elszigetelt bölcsőiben egészen más fegyverkultúra fejlődött ki, később, de még ebben az írásban ezt is igyeksem bemutatni.) Ekkoriban jelent meg a kés, illetve a tőr. A fémmegmunkálás korai szakaszában még nem készítettek kardokat, mivel a bronz még nem volt alkalmas erre. A tőr elsődlegesen szúrófegyverként és eszközként volt használatos.

Később, körülbelül az Asszír Birodalom idejére tehető a vaskor kezdete. Ekkoriban készülhettek el az első kardok. Ezek a kezdetekben kb. 70-80 cm hosszú, egykezes, mindkét oldalukon élezett széles pengéjű, egyenes kardok voltak, és formájuk nem sokat változott egészen a Római Birodalom bukása körüli időkhöz. Európa széttagozódása következtében aztán minden népnél megjelent a saját kultúrájára jellemző kardstílus. A kora középkor kezdetén jelentek meg a máig világhírű acélok és az ezekhez tartozó kard- és vívási stílusok. Az európai-mediterrán világ két leghíresebb acélmegmunkáló központja: Damaszkusz és Hispánia (a mai Spanyolország). A spanyol kardok jellemzői a jó minőségű acél, a kézvédő, illetve „hárító kosár” megjelenése. Formájuk hosszú, enyhén hajlított, keskeny penge, melyet csak külső görbületén éleztek. A Közel-keleten az iszlám megjelenése idején alakult ki az úgynevezett arab stílusú szablya. Ennek tulajdonságaira szintén a kiváló minőségű acél, de a spanyolnál sokkal szélesebb és íveltebb penge volt a jellemző.

A kereszténység elterjedésével, legfőképpen a kereszties háborúkkal és a lovagkor kezdetével egy egészen új kardtípus jelent meg: a nagy, nehéz, egyenes kétélű kétkézes kard. Ez alkotta a teljes vértetembe öltözött lovag alapfegyverét. Ennek használati módja alapvetően különbözött a korábbi, könnyebb egykezes kardoktól; a fő cél ugyanis elsősorban nem a vágás vagy a szúrás volt. A teljes lemezvértbe öltözött lovagot inkább egy erőteljes csapással kellett bilenteni az egyensúlyából. Egy teljes lemezpáncél súlya ugyanis körülbelül 60-70 kg volt, így ha a harcos elesett, kicsi volt a valószínűsége, hogy fel tudjon állni. A kard súlya is igen tekintélyes, körülbelül 20 kg volt, így komoly testi erőre volt szükség a forgatásához. A kétkezes lovagi kardnál rövidebb, de alakjában hasonló fegyvere volt a könnyű páncélatú zsoldos katonáknak az egyenes, egykezes kard. Ez jóval nagyobb mozgásszabadságot nyújtott használójának.



Ugyanebben az időben a távolkeleti kultúra fegyverei gyökeresen eltérő módon fejlődtek, és gyökeresen eltérő harcmódot igényelt használatuk. A köznyelv által „szamurájkardként” ismert fegyver tulajdonképpen három fegyvert foglal magába. Közös jellemzőjük a könnyű, egyenes vagy enyhén ívelt penge, a hosszú vágóél, a szűrőhegy szinte teljes hiánya és a rendkívül kifinomult kovácslási technika. A fent említett három fegyver: a kataná (ennek hossza négy „saku”, azaz japán láb, ami körülbelül 30 centiméter), a wakizashi (ez 3 saku hosszú) és a tanto. A tanto kivételével mind kétkézes harcmódot igényel, markolatuk hosszú, kicsiny kézvédőjük szinte csak jelzés értékű, markolatuk általában nemes posztóval befont. A katanával és a wakizashival vívott harc jellemzői a hosszú, széles vágások és a hárítások. Rendkívül könnyű pengéjük ellenére, nagyon éles vágóélüknek és kétkézes fogásuknak köszönhetően nagyon mély vágott sebeket is okozhattak, sőt végtagsconkolásra is remekül alkalmasak; szúrásra csak a legritkább esetben használták őket. Súlyukból adódóan akár egy, akár két kézzel fogva is rendkívüli mozgékonytágot biztosítanak a harcosnak, aki forgat-



ja őket. A katana és a wakizashi támadásra és védekezésre egyaránt alkalmas, a tanto, amely csak két saku hosszú, főképp egykezes védekezőfegyver. Mindenképpen meg kell említeni, hogy ezeknek a fegyvereknek a forgatásához nagyon sok gyakorlás szükséges, és használatukban ötvöződik a harc és a távol-keleti mozgásművészet.

Japánban kiváltságnak számított ezen fegyverek viselésének joga, és általában csak a nemesek és a szamurájok (a lovak megfelelői) hordhatták őket.

Visszatérve Európába, a középkor végére rendkívüli módon elterjedtek a kardtípusok, olyannyira, hogy felsorolásuk egy külön cikket igényelne. A kultúrák egymásra hatásának és keveredésének következtében azonban legtöbb jellemzőjük közös volt. Így például szinte kizárólag egykezes kardok, illetve szablyák voltak egy vágóéllal és általában díszített markolatvédővel, ívelt pengével.

A kardok kistésvérei körében, a hosszú török világában sokkal nagyobb változatosság alakult ki. Volt egyenes és hajlított pengéjű, puritánul dísztelen és gazdag aranyberakással díszített. A kardok és szablyák általában a lovas-, illetve gyalogos katonák fegyverei voltak, míg a törökkel általában a tehetős magánemberek védték testi épségüket. Tudni kell azt is hogy a középkori Európában a köznép és a parasztság tagjai nem viselhetek fegyvert. Az egyetlen, máig fennmaradt, és mind a mai napig har-

ra is használt fegyverei ennek a kategóriának a modern küzdőkések. A mai leghatékonyabb küzdőkés megszületése egy bizonyos Rex Applegate-nek köszönhető. Ő az amerikai hadsereg ezredesként nyugalomba vonult, harcedzett katona volt, aki a vietnami háború tapasztalatai alapján fejlesztette ki az US. Army Special Forces ma is rendszeresített harci küzdőkését, az Applegate-Freebairn Combat Knife-ot.

## ZÚZÓFEGYVEREK

Az őskor legelső fegyverei is ütő- illetve zúzófegyverek voltak. Ezek a marokkő, a kőbalta és az antilop vagy más patás állatok combsontja. Az ókorban aztán először főleg a barbár kelta és gót hordák fegyvere volt például a harci kalapács, majd a buzogány kezdetleges formái. A civilizált Európa aztán ezek közül gyakorlatilag csak a buzogányt vette át és fejlesztette tovább. Előbb csak egy merev nyélre erősített vasgolyó volt. Később továbbfejlődött, mégpedig oly módon, hogy a nyél és a vasgolyó közé egy rövid láncot kötöttek. Ez lett a láncos buzogány. Egy érdekes mellékutat jelentett egy különleges változata: a rövid nyélre 30-40 centiméteres láncokon három-négy kisebb vasgolyóból álló láncos buzogány.

A parasztságnak is megvolt a maga ütőfegyvere: ez pedig nem volt más, mint a hosszú botra erősített, eseten-



ként szögekkel átvert cséphadaró, mely a történelem híres parasztfelkeléseinek egyik főszereplője volt. Ezen változatosság ellenére Európában nem volt hosszú története a zúzófegyvereknek a kardokkal és a törökkel szemben. A XVIII. századra használatuk gyakorlatilag kihalt.

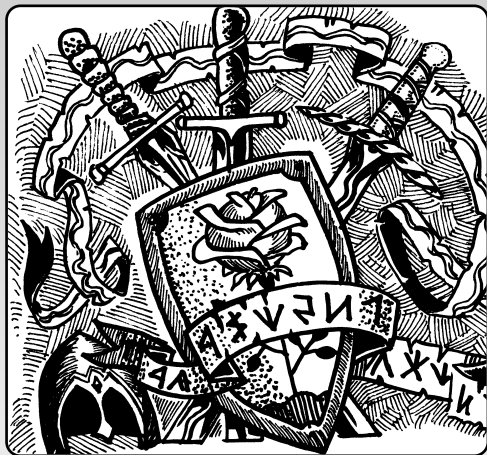
Japán és Kína kultúrája mind a mai napig őrzi és ápolja a botvívás, azaz a kendo művészetét. Itt a fegyver egy egyenes, a távol-keleti fegyverekre jellemzően könnyű, kb. 180-200 centiméter hosszú sima bot. Ennek forgatása szintén nagy gyakorlatot igényel, már-már művészetnek számít, és ebben is ötvöződik a harc a filozófiával illetve mozgásművészettel. Jellemzően kétkezes harcmodort igényel, és általában nem ütnek vele, hanem a tompa végével döfnek. A másik, Európában is ismert japán ütőfegyver a nuncsaku. Ez két vagy három rövid (kb. egy saku) botból álló fegyver, melyet rövid lánc vagy kötélrészletek tartanak össze. Legfőképp ütésre használják, hatásosan forgatni csak magas gyakorlattal, művészién lehet. Ezt a fegyvert már a zsoldosok és az alsóbb néprétegek is használták.

## LŐFEGYVEREK

A fent említett fegyvereket a harcban mind csak testközlelő lehetett alkalmazni, ami néha sem eredményes, sem veszélytelen nem volt. Ezért már a kezdetektől az ember arra törekedett, hogy a zsákmányállatot vagy az ellenfelét távolról megölhesse vagy harc képtelenné tehesse. Ennek a törekvésnek az eredményeképpen az első elhajított kőtől a parittyán át megszülessen az első kézi lőfegyver, az íj.

Az íj keletkezésének az időpontja nem ismert, de az bizonyos, hogy már évezredekkel ezelőtt is veszélyes és hatásos fegyver volt, és egyes természeti népeknél ma is az. Erre több régészeti lelet is utal. Már Homérosz eposzai és a kalandozó magyarok tetteiről szóló legendák is említést tesznek az íjról. Honfoglaláskori temetői feltárásokkor több olyan csontváz is napvilágra került, melynek mellkasában vas nyílhegy volt. Az íj és a húr rugalmas erejét kihasználó fegyver hatásosságához kétség sem férhetett. Az íjak kezdetben fából készültek, majd a századok során egyre tökéletesítették őket. Érdekes módon a finnugorok hozták be Európába az úgynevezett visszacsapó íjat, amely rétegelt fából és állati bélhúrból készült. Ennek erejét jól példázza, hogy akár kétszáz méterről is lehetett vele célzott lövést leadni.

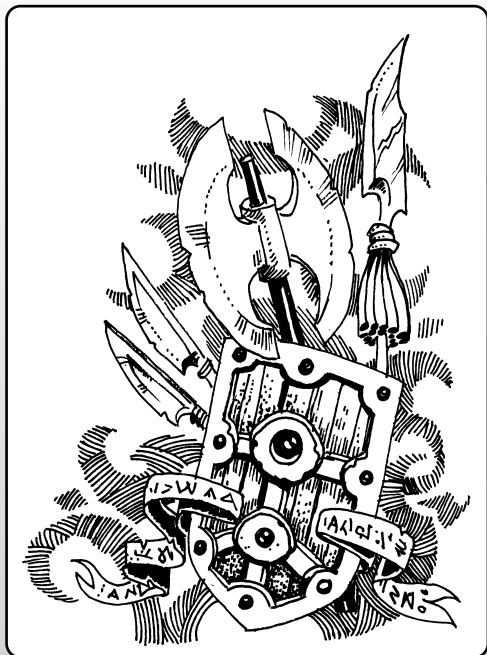
Az íj fejlődésében a következő lépés a számszerj megjelenése volt. Ezt a fegyvert nyílpuskának is nevezték, mivel tusa a puskáéhoz volt hasonló. Elöl felszerelték a tusára az íjat, a nyílveesszót pedig a tusán kialakított vájatra lehetett helyezni. A megfeszített húrt az elsütő billentyűvel lehetett felszabadítani. Hatásosságára jellemző volt, hogy a XII. században pápai átok sújtotta azt a katonát, aki keresztény ember ellen számszerijt használta. Ez azonban korántsem vetett gátat a számszerj használatának, sőt továbbfejlesztésének sem. Az eleinte használt fa íjat a középkor derekán felváltotta a kovácsolt és hőkezelt acélból készült, rendkívül erős íj. Ennek felhúzásához külön



szerszám, az úgynevezett felajzó motolla kellett, ugyanis kézi erővel ezt már nem lehetett felhúzni. Jól irányzott, nehéz acélhegyű nyíla viszont még a kovácsolt lovagi páncélt is képes volt átútni.

A kézi lőfegyverek történetében nagy ugrást a lőpor feltalálása jelentette. Ezen fegyverek azonban már a tűzfegyverek körébe tartoznak, amelyről a cikk következő részében olvashatnak.

RADVÁNYI BALÁZS





# Jak Koke: ÜRES ÉTER

(részlet – fordította Moléczy Balázs Miklós)

Egyenlő volt az állás, három-három. Jonathon lassú, mély lélegzetet vett, megpróbált nem figyelni a csordultig telt Luisianai Szuperstadionban üvöltő tömegre. Fülcsikétő volt a láрма, a csatárok kávédarálóinak, de még a lánzsások Harley-jainak dübörgését is elnyomta.

Jonathon magában köszönetet mondott a tömeget a labirintus csataterétől elkülönítő, tíz méter magas, dupla páncéltűveg falat előíró nemzetközi szabályokért. A fal megakadályozta azt, hogy eltévedt kábítóledékek megsebesítsenek valakit a tömegből, és ami még fontosabb, visszatartotta a beavadult nézőket a pályára özőnléstől.

Jonathon gyorsan leellenőrizte fegyvereit, míg a bírók a zászlósróbot elindítását készítették elő. Három kábítólszert lapult a jobb combjára csatló tokban lévő Roomsweeper tárában. A Roomsweeper egy rövid, fekete csövű shotgun volt, aminek az agyát szinte teljesen lefűrészelték, és fegyvercsatolót építettek bele.

Kiváló, ha az ember nagy területet akar betéríteni egy lövéssel. A Suzuki lecsupaszított vázáról egy nagy szilárdságú műanyagból és denziplasztikból sorozatgyártásban készített buzogány lógott. Kezében szénszálas anyagból sodort korbácsot tartott. Ez volt fő fegyvere – két méteren belül csúf csapatokat osztogató, pontos, többcélú és ugyanakkor halálos eszköz.

Kék és ezüst páncélja szorosan tapadt ki-gyúrt és megerősített testére, a zászlósróbot indítására váró, dudorodó és feszülő izmokra. Páncéljának merev lemezei húsába vágtak, miközben felspécizett Suzuki Aurorájával pozícióba gördült. A csaknem teljesen átépített gépet a kibernetikus vezérlés miatt saját teste meghosszabításának érezte. Közvetlen csatolás. A dohogó motort második szívéként, a betonhoz tapadó kerekeket harmadik és negyedik lábának érzekelte.

A gép titánötvözet vázáról minden spoilert leszedtek, hogy könnyebb és gyorsabb legyen. Sebesebb lett minden másnál. Ennek a sárkánynak nem kellett a páncélpikkelyek. Jonathon felszerelte pár extrával is – egy mikrolökétű hidraulikus rugót épített a felfüggesztésbe néhány spéci ugratáshoz, kiegészítő szenzorokat a megnövelt szintű rigóvezérléshez, csatokat és tokokat a fegyverei rögzítéséhez. Mivel kifejezetten Jonathon magasságához és súlyához igazítottak mindent, ha lábvértjét a vízhoz csatolta, a motor egyensúlya tökéletes volt. Annnyira csúcs és átgondolt úthenger

volt, amennyire csak engedték a szabályok, és a csapat garázsában még hat ugyanilyet őriztek, hiszen sosem tudhatta, hányat tör majd össze a meccs alatt.

Jonathon lelassította légzését, és csak a közvetlen környezetére figyelt. A stadion ingereit tudatának mélyére száműzte. A kipufogóbűz és a százezernyi izzadt szurkoló szaga áldásos módon a háttérbe szorult. A tömeg üvöltése háttérzajjá szelődött. Jonathon készen állt.

Retinájára vetítette a harci labirintus taktikai térképét. A Szabályák négy csatára haladt a középvonalnak ezen a felén. Jonathon az ívút alatt céltől célig vezetett, egyenes utat választotta, Tamara és Bozwell az egyes körív mentén járőröztek, és a törpe – Hragth – elfoglalta helyét a hármás körív összeszűkülő részénél.

A középvonal másik felén, Jonathonhoz szemben Dougan Rose robotott. Jonathonhoz hasonlóan hasonlóan felkémény anyagú, vékony, de szívós, megszilárdaságú szénszálas lemezekkel megerősített Kevlar-III-as páncélt viselt. Olyan volt a vért, akár egy tatu bőre, csak jóval erősebb, és nagyobb mozgásszabadságot biztosított. Az ő vérteteze világossárga volt, mellkasára és háta közepére kék „5”-ös számot festettek, a vállára pedig egy „Rose” feliratot.

Jonathon számára megszűnt minden zavaró külső tényező. Egész lényével a feladatra összpontosított. Úgy tűnt, Dougan el van foglalva valamivel, nem játszik a tőle megszokott bravúros módon, de még ez sem volt elegendő Jonathon koncentrációjának, zenének megtöréséhez.

A játék kezdete előtt csak a csatárok mozgathattak a pályán, és csak a saját térfelükön. A lánzsásoknak a helyükön kellett várniuk arra, hogy valamelyik csatár megszerze és gépére tűzze a hordozórobot zászlaját. A Szabályáknál a két ork, Mason és

Webber, egy Tank becenevű kővér fekete humán és Gnash, a troll döngtetett a lánzsásokkal felszerelt nagy vasakkal. A villámmotorosok egy Smitty nevű törpe volt – ő sem hagyhatta el a pozícióját a zászlószerezésig. A lánzsások felkészültek a rock and rollra. Smitty felpörgette Yamaha Rapirjának motorját. Az ő vasa csaknem ugyanolyan volt, mint a csatárok gépei. Viszont a villámmotorosokat könnyen fel lehetett ismerni két jellemzőjükről – a nehéz fegyverágyban rögzített gránátvetőről és ballisztikus nehéztérjtűkről. Smitty szerepe abból állt a játékban, hogy olyan pozíciót foglalt el az



ívuton, ahonnan figyelemmel tudta kísérni az ellenfél mozgását, aztán az információt eljuttatta Jonathonhoz és csapata többi tagjához. Ezen kívül a játékonkénti három kábítógránátát ritkította az ellenség, ha tudta. Ha a megfelelő pillanatban vetik be, egyetlen ilyen bononnal három-négy ellenséget ki lehetett iktatni.

Mindenki készen áll a kezdésre. Az órát lenullázzák.

Egy kilégzés.

A bírók, akiket a három méter magas oszlopra épített golyóálló árbocoksaruk véd, felemelik zöld zászlójukat. Mindjárt indul a zászlórosbot.

Jonathon megfeszült.

Egy belégzés.

– A robot elindult – közölte Bozwell csikorgó hagon.

Jonathon kilőtt, egyre gyorsulva száguldott a középvonalon Dougan Rose felé, bal kezével előhúzta a buzogányt, jobbajával az ostort lendítette meg. Próbált zászlószerező helyzetbe kerülni.

Dougan balra cselezett és kirobbant jobbra, fel a körív félcső-falán, megkerülte Jonathont és mögötte jött le.

Jonathon körbepördült, hogy ismét szembekerüljön ellenfelével, arra számított, hogy fölötte fog elshanni a robot. Ehelyett egy lövés hallatszott.

Tamara Roomsweepere.

– Robot kilőve – hallatszott hangja a sisakrádióban. – Telibe kaptam és lezuhant. Zászló játékban. Ismétlem, zászló játékban.

– Pozícióban vagyok – ez Smitty volt.

Jonathon látta, amint a tőle balra lévő fal tetejét fehér fényrobbanás világítja meg – a szomszéd körívben robbanó kábítógránát. Aztán jött a hangja, és megremegett körülötte a levegő. *Ez Tamara pozíciója volt, gondolta.*

– Tamara?

– Egyben vagyok – mondta. – Kikerültem az utolsó pillanatban. Smitty szállt be.

– Két lándzsás jön, Tam. Vonulj vissza támogatásért. Mason és Gnash, nézzetek át hozzá.

– Úton vagyok – Mason.

– Gördülök – morogta Gnash.

– Visszavonulok az ívútra – mondta Tamara.

– Negatív – közölte Smitty. – Szedd fel Masont és Gnash-t a tizenhetes kanyarnál. Az ívútig nem érsz el. Ütközés húsz másodperc múlva.

*Ka-bumm* – hallatszott, és a Jonathon balján lévő körívet újabb robbanás rázta meg. Aztán feltűnt Dougan Rose, amint vissza, a saját gölköre felé robbog, segíteni a csapatának. Jonathone helyére csúszta a buzogányt és előhúzta a Roomsweepert a combtökből.

A kesztyűjén lévő kontaktlemezkek összekötötték agyát a markolatba épített fegyvercsatlóval, halványvörös kört rajzolva látómezejébe. A kör középpontja a fegyver csővének felett meg, széle a fegyvercsatló által becsült szórásképet mutatta a Jonathon által becélzott távolságon.

Jonathon Douganre összpontosított, közeledő alakjára emelte a fegyvert. Aztán tüzelt, fegyvere keménygumi-söréteket kőpött a másik motorosra. Dougan csettintett az ostorával, ahogy elzúgott mellette, megpróbálta elérteni a lövést. A korbács éles, csattanó csapása Jonathon vállát érte és meglökte. A pillanatnyi célzászavar elegendő volt Dougannek ahhoz, hogy elkerülje a sörétek nagy részét.

Jonathonnak nem volt ideje ezen mészolni, mert közben Dougan már egyre távolodott. El kellett jutnia a tizenhetes kanyarhoz. A számlálás tizenkilenc másodpercnél járt. Legfeljebb tizenegy másodperce volt, de bármelyik lehetett az utolsó. Ez volt az izgalmas a gólidőben.

Tamara hangján zörrent a fejhallgató.

– Az ívút felé veszem az irányt és átvágok rajta. Mason utat tör. Jonathon alattam halad. A többi kreten elzárja mögöttem az utat.

– Rossz ötlet, Tam – mondta Smitty. – Nem elég rá az idő. Menj Massonnal a hármas köríven és húzz bele. Jobbak az esélyeid, és ha valamelyik kapitális szarevő rádlatál, még mindig átmehetsz a másik körívre.

– Már késő, Smitty – mondta Tamara. – Már itt vagyok, és csak hat másodpercem maradt.

Hirtelen egy kábítógránát lesöpörte Smitty-t az ívútról. Jonathon látta, ahogy a törpét hátraveti a tűzgömb, esik vagy öt métert, az egyik betonfal élére érkezik motorostul, és ő van alul. Jonathon magában együttérzően felnyögött.

– Jonathon – mondta Tamara, – áll kísérőpályára alattam. Mason, indulj felfelé.

Jonathon követte tekintetével Mason hatalmas, páncélozott BMW Blitzenének előretörését az ívuton. Szemből három Körűfűrés közelített. T-bone jött villámmotorán és Gorgon egyensúlyozott lándzsáját előreszegezve a keskeny felüljárón, egyenesen neki a nagydarab orknak, Masonnek. Mögöttük a Pollack nevű csatár kapaszkodott.

*Kizárt, hogy Tam átérjen, gondolta Jonathon.*

A Körűfűrészek útvesztőjét úgy alakították ki, hogy csak három félcső keresztelte a terefelek közti vonalat. Kettő közülük háromszor is átszelte, sorozatos hajtűkanyarokban kigyózva. Amelyikben Jonathon haladt, egyenes volt, és csak egyszer vágott át a terefelek közti vonalon, pontosan a középén, mivel az ívút alatt vezetett végig, az egyik gölkkörtől a másikig.

– Itt vagyok – mondta Tamara alá érve. A lány feltépet az ívútra Mason drabális alakja mögött. Ahogy Gorgon és Mason összezsaptak, a túlméretezett ork lándzsája halálpontosan Gorgon szegycsontjába ütközött. Fém csendülése és a makroplaszt páncél éles recsenése nyomta el a tömeg kiáltásait. Mindkét motor megtorpant.

Gorgon ívesen lerepült géperől, röptével elhibázta az ívút keskeny aszfaltját, pörögve becsapódott Jonathon palánkjának szélébe, majd bszán csüngő tagokkal szorított le a félcső közepébe. Többet nem mozdult.

Mason alól kicsúszott a vas, ő pedig siklott lefelé az ívuton. Tamara kikerülte és kilőtt a középvonal felé.

Egyre közeledett a gölidő. Jonathon kikerülte az úthengere mellett felvő Gorgon hatalmas testét.

– Nem tudom megcsinálni – mondta Tamara.

– Rohadt meglepő – reagált Smitty.

Jonathon, aki pontosan Tamara alatt, vele egy sebességgel vezetete gépet, felnézett rá.

– Készülj úgy, hogy ledobod, ha muszáj – mondta.

Tamara kihúzta a zászlót a helyéről és kinyújtott karral kitartotta az ívút fölé, miközben T-bone és Pollack egyre közeledett. Biztosan rájöttek, mit akar tenni, mert elkezdtek visszafordulni. Erre a

lány ismét magához szorította a zászlót, hogy visszacsalogassa őket. Megértette velük: csak akkor fogja ledobni, ha nincs más hátra.

A legeslegutolsó pillanatban engedte a zászlót leesni, és csúszva állt meg a lándzsások előtt. Jonathon a lehulló zászló nyelére összpontosított. A lobogó szándékos elengedése a játékból való kizárást vonta maga után, de csak ha a rúd vége eljutott a betonig.

Jonathon látta, amint T-bone kilővi rá utolsó kábítógránátját, Pollack pedig rátámad. Ekkor Tamara elhajtotta szénszálás hálóját, ami Pollackot annak rendje és módja szerint motorhoz kötözött sokkává változtatta. Jonathon számára mindez már a háttérben történt, alig fogta fel. Semmi másra nem figyelt, csak a zászlóra, aminek esését a rúd végén levő súly irányította. A motor iránya és sebessége megfelelő volt.

Jonathon két kézzel kapta el, pont amikor a kábítógránát lángré válogatja a levegőt körülötte és megsüketítette a robbanás hanghuláma. A gránát a levegőbe dobta motorostul, de a zászlót egy pillanatra sem engedte el.

Nincs büntetés.

Jonathon két kerékre egyensúlyozta magát és megrázta a fejét. Egyben volt. Hiánytalanul. Becsúszta a zászlót a tartójába és egyenesen a középvonalat vette célba.

– Három, kettő, egy – gólidó, cimborák! – Smitty hangja volt.

A gólidó nulla és harminc másodperc közti véletlen időtartam volt, utána szólalt meg a játék végét jelző csengő. Az a csapat, akinek területén a csengetéskor a zászló volt, veszített egy pontot a másik csapatát szemben.

Egyszerű, mi? Csak hogy soha senki nem tudta, meddig tart majd a gólidó.

Jonathon előtt tiszta volt az út a középvonalig és át a Körfűrészek területére. Nem volt többre szüksége három másodpercnél.

Nem strapás. Leért a körívről és a Körfűrészek kékre festett betonjára döngött, aztán a gólzóna felé, karsú Suzukiját a száz km/óra felé pörgetve, mindent beleadva. Három pontos gólrá ment. Szél szívott körülötte, a levegő forró volt és dohos, izzadt testek szagát hozdozta.

– Közölj, Smitty – mondta. – Hol az ellenség?

– Én ideletlen vagyok. Kérdezd Tamót.

Tamara hangja hallatszott.

– Szerezz pontot, Jonathon. Törölve, három lándzsás jön rád... – tulajdonképpen pont most.

Még beszél, amikor a három Harley-s Körfűrészbefordult a körív végénél a sarkon. Szabályos formációba soroltak, egymás mellé, rögzített lándzsáik vége Jonathonra mutatott. Szembeszáldogoltak vele, azt remélték, zászlóstud vissza tudják szorítani a saját térfelére, miféle még lejár az idő. Ha túl tudna jutni rajtuk, tiszta lenne az út a gólzónáig. Csak ő lenne és a kapus.

Itt az idő a Winger-féle speciális manőver végrehajtására. Saját szabadalom volt.

*Ottthon ezt ne próbáld ki.*

Jonathon cirka 45 km/h-ra lassítva felkapta a motor első kerekét. Előrehajolt, hogy megőrizze egyensúlyát, és a szemből érkező három lándzsással való találkozásig hátralevő táv leküzdésére koncentrált.

Mikor már három méternél is közelebb értek egymáshoz, keményen befekézett és előrelendült, az első kerékre helyezve minden

súlyt. Hogy a hátsó kerék emelkedett a talajtól, aktiválta az első vilábla épített hidraulikus rugót. Felszökken és előreszalóba kezdett. A stadion elsuhan fölötte és alatta, ahogy átfodult, és, miközben a tömeg egy emberként kiáltott fel, fegyverropogás hallatszott. Amint egyensúlyérzéke és tapasztalata azt jelezte, ideje kijönni a szaltóból, megfeszítette a hátát, kiegyenesítve a fordulatot a földetéréshez. Mindkét kerék lent, a gép egyenesben.

*Laza volt. Az ostoba marhák biztosan lerögzítették a lándzsákat, különben felszúrbattak volna, mint egy bogarat.*

Négy motorhosszal vezetett a lándzsások előtt, a lendület továbbröpítette a célzóna felé.

– Vé-dők! Vé-dők! – üvöltötte a tömeg.

Eljött a kapus kicselezésének ideje.

A Körfűrészek kapusa egy Big Ed nevű, robusztus troll volt. Hatalmas szénszálás lemezekkel tankszerűen fel volt páncélozva. Automata tömegozlató karabéllyal, húsz kábítófőszerezrel és egy tetsubóval, egy óriási, denzpiaszt szögekkel borított japán harci bottal volt felfegyverkezve. Nagyon durva fickó.

De Jonathon sebesebb volt. Gyorsabb. És – remélhetőleg – okosabb is.

A gólidóból tizenöt másodperc már lejárt, az óra ketyeg. Ez volt az egyetlen esélye a gólszerzésre.

– Ezt egyedül kell megcsinálnod – mondta Tamara. – Minket beszorítottak. Semmiképp nem érünk utol időben.

– Hallak tisztán és világosan, kedvesem. Tisztán és világosan. Jonathon a végső gyorsításba kezdett, cikk-cakkban száguldvá, hogy ne nyújtsjon könnyű célpontot Big Ednek. A tömegozlató karabély két-szer dörrént, de nem talált. A harmadik lövés lábón talála. Fájdalom nyilallt a térdébe. Még egy utolsó cikk-cakk, aztán teljes gázzal a gólkörbe hajtott.

Egyenesen Big Edet vette célba.

A karabély folyamatosan tüzelt. Jonathon maxon rögzítette a gázt és oldalra döntve a gépet csúszni kezdett, fedezékként használva a Suzuki. A legutolsó pillanatban megszüntette a kibevérlést és elrugaskodott a géptől zászlóstud. A troll meglendítette a tetsubóját, megpróbálta vele félreütni a közelgő gépet.

Jonathon a betonon landolt, testéhez szorítva a zászlót, majd hagyta, hogy a lendület görögse. Félig irányított esés volt – össze se bírta volna számolni, hányszor is gyakorolta. Míg a kör túoldalán leszűrja a zászlót, Big Ed a motorral lesz elfoglalva.

De Big Ed gyorsabb és ügyesebb volt, mint amilyennek kinézett. Ellépett a felé csúszó motor elől, és Jonathonra vetette magát. Jonathon a gólkörrel jelző sárga festékvonal felé mozdult, kinyújtott kezében tartva a zászlót, amikor a kétkezes bot bordáira zúdult. Páncéljának több lemeze lerepült, recsenő, éles fájdalom nyilallt mellkasába. Küzdött a lélegzetért.

Big Ed újra meglendítette a tetsubót.

– Vége a mérkőzésnek!

A Jonathon jobb kezében lévő zászló még éppen benne volt a gólkörben.

– Három pont a ...

Big Ed tetsubója ismét lecsapott keményen, ezúttal oldalt találva el a fejét, lepattant a sisakról és a vállába csapódott.

Még több kín. Egy pillanatilg.

Aztán csak sötétség.





# BIRODALMI HÍREK

» A zarg offenzíva elleni hadműveletet Sardolian Gracchus, egy majdnem teljesen ismeretlen Őrcápa tábornok irányította.

A Császár döntése sokakat meglepett, hiszen óriási kockázatot vállalt, amikor egy ilyen fontos vállalkozást egy majdnem kezdőre bízott. Azok azonban, akik jól ismerik a Flotta viszonyait, egyáltalán nem tartották különösnek, hogy Gracchus ilyen magas posztra került. Az Ő ötlete volt a szabad kapitányok bevonása az összecsapásba és bár az uralkodó elfogadta a tervet,

Gracchuson kívül senki sem vállalta a rizikót, amelyet több száz civil bevonása jelentett. Senki sem tudta megbecsülni, hányan jelentkeznek, milyen Őzerrel és energiataralékkal, így a csata lefolyása csaknem tervezhetetlenné vált. Ez volt azonban az egyetlen lehetőség, hogy időben és eredményesen szembeszálljanak a beözönlő zargokkal. Gracchus maga is szabad kapitány volt annak idején, s amikor belépett a Flottába, sokáig kellett Őmie társai gúnyolódását a múltja felett. Az Őrcápákra olyannyira jellemző macacsság azonban átsegítette a kezdeti problémákon. Néhány véres párbaj után és kiemelkedő eredményei láttán irigyei fokozatosan elhallgattak, s hamarosan a Flotta egyik legkedveltebb egyénisége lett. Képességei ellenére sosem volt képes bejutni a katonai vezetés legfelsőbb szintjére, egyénieskedő akciói és rendkívül rossz modora miatt sok elléptetés Ő lemaradt. Gracchust arra a tanácskozássra sem hívták meg, amelyen eldöntötték a zarg offenzíva elleni teendőt, az Őrcápa egyszerűen befófatlankodott, és mielőtt kidobhatták volna, már változtatta az elképzeléseit. Ezután kihajították a tanácssteremből, azonban néhány perc múlva vissza is hívták. A Császár személyesen döntött így, s ez ismét bizonyította, hogy megérdemelten éppen Ő a Birodalom uralkodója.

A csata után a Császár kítüntetésekkal halmozta el Sardolian Gracchust, de tulajdonképpen nem léptette elő, az Őrcápa maradt a második vonalban. Őm azt beszéljük, az uralkodó rendszeresen fogadja magánkihallgatásain, s ily módon sokkal nagyobb befolyása van a katonai ügyekre, mintha a vezérkar tagjává választották volna.

» A STAG teljes erőbedobással nyomoz egy olyan ügyben, amely nyilvánvalóvá teszi, hogy még a Császár személyes tanácsa sem mentes

a kémkedéstől. A zarg offenzíva előtti időszakban érdekes szerződések születtek a Peremszektorok egyes vidékein. Konkrét esetet csak a Tropina és Infreto szektorokban derítettek fel, de gyanítható, hogy máshol is előfordult ilyesmi. A szerződések nagy kiterjedésű ingatlanok eladásáról szóltak, méghozzá úgy időzítve, hogy az aláírás közvetlenül azután történjen, hogy a Halálhölgy elleni csata lezajlott. Vagyis az ingatlanok tulajdo-

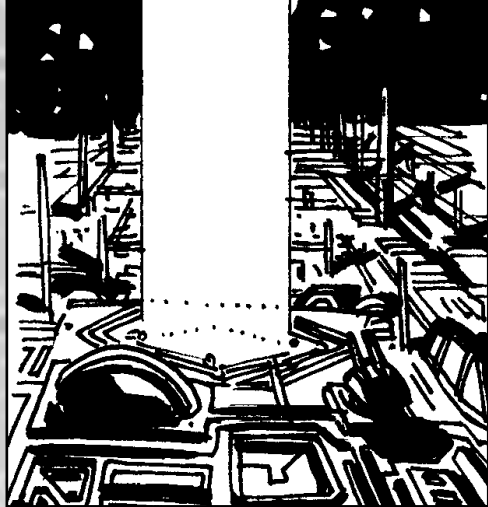
## BÚCSÚ...

1997 szeptemberében, amikor én lettem a Káosz Galaktika játékvezetője, azt gondoltam, hogy nagyon érdekes munkám lesz, és nem is csalódtam. Jó volt mesélni a sok-sok embernek, jó volt újabb és újabb dolgokat kitalálni, amivel örömet szerezhettem a játékosoknak. Most mégis el kell búcsúznom, személyes problémák miatt megválok a Káosz Galaktikától. Az új játékvezető már átvette a programot, s biztos vagyok benne, hogy hamarosan friss ötletekkel és kalandokkal fog bombázni benneteket.

Köszönöm a támogatást, a sok dicséretet és ötletet, amelyek segítettek munkámat. Hiányozni fogtok.

MAKÓ KATALIN

# EGY RENEGÁT ÚJRA A BIRODALOMBAN



*Amikor a rádió zavaros adásából kiderült, hogy a Birodalmi Flotta a szabad kapitányok segítségét kéri a zarg offenzíva visszaveréséhez, nem ugrottam fel azonnal a parancsnoki székemből, és nem robantam, hogy életemet és véretem ajánljam a Császárnak. Inkább csak elméláztam, kibámultam a sötét és barátságtalan ürbe, amely mégis ezerszer ismerősebb volt bármely kikötőnél vagy városnál. De kezdem az elején.*

Will Williams vagyok – legalábbis így neveznek mindazok, akikkel kapcsolatba kerülök. Kivéve a legénységem tagjai, ők egyszerűen kapitánynak hívnak. Ez legalább igaz. A pilótámat John Jonesnak hívják, a navigátoromat Sam Smithnek. Érdekes nevek. Mindannyian későn kerültünk be az Akadémiába; békésen éldegéltünk egy-egy isten háta mögötti városkában, míg hirtelen fel nem ébredt bennünk a vágy, hogy a világűr végtelenjében bolyongjunk. Nem mi voltunk a legkiválóbb diákok: mert minden egyes feladat megoldásánál mintha egy gátat kellett volna áttörni elménkben. De a gátak lassan leomlottak, s velük együtt emlékeink fala is rogadozni kezdett. A nevünk nem lett több egy címkénél, múltunk egy könnyű szövésű hálónál, mely ki tudja, mit takar. Három éve, az Akadémia végeztével futottunk össze egy kikötő kocsmájában, s amikor megpillantottuk egymást, mintha álmaink elevedtek volna meg. Valamikor, valahol már találkoztunk, barátok voltunk, így nem volt nehéz a döntés, hogy megpróbáljuk újra.

Mint kiderült, mindhárman őrzünk egy alig észrevehető sebhelyet a hátunkon, egy olyan helyen, amit saját kezünkkel alig-alig érünk el. A seb mindössze egy centiméter hosszú, épp akkora, amekkora egy aprócska jeladó beültetéséhez kell. Hogy a heg a beültetés vagy az eltávolítás nyoma, nem tudjuk. Sosem mertük sebésznek meg-

mutatni, operálja ki belőlünk, vagy nyugtasson meg, nincs ott semmi. Nem biztos, hogy túléljük volna a szike első vágását. A STAG nem szereti, ha piszkálják az alkotását, még ha egy emberről van is szó. Három év alatt nem sok újat derítettünk ki magunkról, de ezt igen: mi hárman valamikor a Birodalomnak dolgoztunk, s a Császár ezt úgy hálálta meg, hogy kiűrtette elménket, s a galaktika szemétdombjára dobott bennünket. Mégis, akár hálásak is lehetünk: a STAG a felesleges, túl sokat tudó ügynökökkel általában nem bánik ilyen kesztyűs kézzel. Persze az is lehet, hogy mindez képzelgés, és mindhárman paranoiások vagyunk.

Szóval egyikünk reagálása sem volt egyértelmű, amikor meghallottuk a felhívást, a katonánk nem is értette, miért tétovázunk, hiszen különben szívügyünknek tekintettük az idegenek elleni harcot. De most a Birodalom hívott, ahhoz a flottához kellett csatlakoznunk, amelynek valamikor valószínűleg tagjai voltunk, hisz nem véletlenül építették belénk a gátlásokat az űrhajózással kapcsolatban. Segítsünk nekik, annak ellenére, hogy megtagadtak bennünket? A pilótára és a navigátorra néztem, sötét szemükből próbáltam kiolvasni, milyen döntést hoznak. Végül Sam Smith szólalt meg tétótán:

– Ha másra nem is, arra jó lesz, hogy ismét felidézünk valamit a múltunkból.



Ez eldöntötte a kérdést. Sam Smith sosem azt mondta, amire gondol, sose mondaná ki valódi indítékait, de a célja mindig világos. Akár kíváncsiságból, akár hősködésből vagy emberszeretetből, de menni akar.

Így a Hajszál a levesedben nevű Typhoon Soldier típusú hajó jelezte a Birodalmi Flottának, hogy a maga részéről kész beszállni a mókába.

A móka egy ködös tavaszi hajnalon kezdődött – legalábbis a bolygón, ahol időztünk, épp ilyesmi évszakt mutatót a naptár és az időjárás –, s nem egészen voltunk menetkészek. Miután néhány koffeintablettával legalább felszínesen orvosoltuk másnaposságunkat, felszálltunk, és hamarosan egy szektorugró hajó hangárjában találtuk magunkat. Már egyszer átéltek a szektorugrás kellemetlenségeit, de akkor nem voltunk ébren. Most viszont átélhettük minden borzalmát a heves hányingertől kezdve a szaggató fejfájásig. Elképzelésem sincs, a legénység hogyan képes ilyen körülmények között végezni a dolgát – talán valamilyen speciális kiképzésben vagy orvosi előkezelésben részesítik őket. A hangárnak nem volt ablaka, kénytelenek voltunk a szűk vendégkilátóban tolongani, hogy láthassuk, hová érkezünk. Nem nagyon érte meg letaposni egymás sarkát, indáit, uszonyát: koromfekete éj vett bennünket körül, csillagok csak nagyon messze, alig láthatóan pislácoltak. A Birodalmi Flotta többi hajója sem látszott, vagy túl messze voltak, vagy álcázták magukat. A nézelődésnek szíréna hangja vetett véget: a szabad kapitány hajóit felderítésre osztották be. Hamarosan mi is elhagytuk anyahajónkat, hogy felderítsük, pontosan hol is tartózkodik a kitűnő álcázással rendelkező zarg flotta. Vagy egy óráig repültünk teljes magányban, mikor meglátunk néhány hajót, aztán többet, még többet. Az, hogy ilyen rövid idő alatt rájuk találtunk, azt mutatja, hogy a birodalmi felderítés jól működött. Az viszont, hogy ilyen rengeteg hajóval próbáltunk szembeszállni, épp az ellenkezőjét bizonyítja: ha fogadnom kellett volna, nem magunkra tettem volna.

Ahogy csak tudtunk, iszkoltunk vissza az anyahajóra, de két gyors vadász üldözőbe vett bennünket. Nem volt más választásunk, mint a harc – Raul Rulez tenyere már úgyis nagyon viszketet. A két Sírásónak rendeztünk egy korrekt, szélbe szórós temetést, aztán igyekeztünk vissza a hajóra, hogy jelentés tegyünk. A cirkáló hamarosan irányt változtatott, és felgyorsított. Hamarosan elértük a zarg flottát, s ugyanakkor összefutottunk a Birodalmi Flotta többi cirkálójával is. Most már jobban meg lehetett ítélni a helyzetet: a Császár ezúttal valóban tekintélyes erőt indított útnak, amely jó eséllyel vehette fel a harcot az idegenek ellen. Hamarosan mi is ringbe szállhattunk, s órákon keresztül hallgathattuk Raul Rulez fűlsértő rikoltásait egy-egy jól sikerült találat után. A csata első szakaszáról nincs sok mondanivalóm. Minden szabad kapitány találkozott, harcba szállt már zargokkal, tudják milyen taktikával harcolnak. Minden két-három csata után kénytelenek voltunk leszállni az anyahajóra javítani – ez ötször

fordult elő, mire másik feladatot kaptunk. Amíg Jones javította a hajót, mi általában a kilátóban tartózkodtunk, és a csata lefolyását néztük. Meglepően jól álltunk. A hatalmas cirkálók nehezen találták el a gyors, kicsi zarg hajókat, de épp ezen segítettek a szabad kapitányok. Ám egyszer csak felbukkant egy aprócska gömb, amely néhány perc alatt iszonyatosan nagyra nőtt, s hatalmas energiájú sugaraival kezdte szétszabdálni a birodalmi cirkálókat. Önkéntelenül toltuk ajkunkra a név: Halálbolygó. Végre megértettük, miért lett hirtelen olyan aktív a Birodalom, s miért mentünk ennyire elébe a zarg flottának. A Halálbolygó sugaraik akár egy bolygót is képesek szétrobbantani, s melyik szektor vezetősége vállalja a kockázatot, hogy egyetlen szempillantás alatt milliárdok váljanak füstté? Egy ilyen támogatással a zargok szinte azonnal meghódításra készíthetik a Peremszektorokat, s aztán beljebb halthatnak, még beljebb, egészen a Császár lakóhelyéig, amelyet hiába védenek a legjobb katonák. A holdnyi monstrumot a cirkálók egyetlen lövése sem sebezte meg: úgy porladtak szét a pajzsán, mint vízsugár a falon. A csata eldőlni látszott, hiszen a Halálbolygó sértetlenül közeledett, pontos lövései viszont egyenként leszedték a cirkálókat. A Birodalomnak azonban még volt valami a tarsolyában: Jones fuva jött jelenteni, hogy egy hatalmas bombát szuszakolnak éppen a raketerünkbe, s percekben belül indulunk kell. A bombát – s még négy társát – nem a Halálbolygóra, hanem csupán a pajzsára kellett kilőnünk, és jó darabig úgy látszott, nem sok eredménnyel jár a művelet. Azonban a sokadik bomba halvány robbanása után a birodalmi cirkáló hirtelen mozgásba jött, és összes ágyújuk tüzét a Halálbolygóra irányították. A pajzs már nem volt sehol, s a óriás úrhajó percekben belül felrobbant, darabjait mérföldekre lökte a detonáció iszonyatos ereje. A Halálbolygó pusztulásával voltaképp véget is ért a csata, a zarg flotta igen gyors visszavonulásba kezdett, s a nem eléggé fürge hajókat a cirkálók könnyedén leszedték. Visszatértünk az anyahajóra, fáradtan, de büszkén ültünk a parancsnoki fülkében, s nem volt szavunk az átéltrekre. A csata nem ébresztett bennünk emlékeket. Ha tényleg a Birodalom szolgálatában ia álltunk valaha, most magányos harcosok voltunk, akikre speciális feladatokat bízta. De nem is foglalkoztunk igazán a múlttal: a győzelem íze megédesítette a keserű gyűlöletet, amelyet a Birodalom iránt éreztünk, s szinte hálásak voltunk a Császárnak, hogy lehetőséget adott nekünk újra, hogy valami igazán nagyot tegyünk galaktikánkért. A fáradt csendet a rádió éles hangja szakította meg, amely bejelentette, hogy az uralkodó a csatában résztvevő minden szabad kapitánynak nemesi rangot adományozott. Egymásra néztünk, s bármennyi halált és pusztulást láttunk is az elmúlt órákban, kitört belőlünk a nevetés. Hát ezt is megértük! Mi, a Birodalom számkivetettjei, nemesek lettünk. Egy lépés vissza a Birodalom kebelébe – kérdés, végig akarunk-e menni ezen az úton?

WILL WILLIAMS (#2462)

# A ZARG OFFENZÍVA

A szabad kapitányokkal ideiglenesen kiegészült Birodalmi Flotta és a zargok összevont erői között május 17.-én délután zajlott le a nagy csata, az enciklopédiában szereplő május közepéhez legközelebbi – de nem korábbi – időpontban. Ez a dátum talán túl közel volt a Légiparádé nevezési határidejéhez, személyes okok miatt nem tudtam későbbre, hetekkel az LP után lefuttatni. Ennek ellenére igen jelentős számban jelezték a kapitányok, hogy részt akarnak venni a csatában, szám szerint 276 hajó csatlakozott a flottához. (Összehasonlításképpen, a Légiparádé egyéni versenyében legutóbb 330 körüli induló volt.) A lelkesedés tehát megvolt, s természetesen az eredmény sem maradt el. A csata konkrét lefolyását nem mesélem el, hiszen ezt megteszi helyettem Will Williams kapitány a szomszédos oldalakon, de annyit elmondok, hogy a Birodalmi Flotta egy zarg Halálbolygóval találta szemben magát, amelynek pajzsán még a legdögösebb cirkálók sem voltak képesek átlőni, amíg pajzsát a szabad kapitányok le nem bombázták. Ezek után a Halálbolygó természetesen elpusztult, de nem sikerült teljesen visszaszorítani a zargokat, hisz a Peremszektorokba újra becsempészték inváziós bázisukat. Ezekben a szektorokban valószínűleg már egyetlen aktív kapitány sincs, aki részt vett volna az előző invázió visszaverésében, itt a feladat az újoncnoknak. Az inváziós bázisok helyéről mindenki értesült már a fordulójában.

Nagyra becsült főszerkesztőnk között egy-két statisztikát az eredményekről, hadd fűzzek hozzá néhány magyarázó szót. Utólag olvastam a listán, hogy néhányan aggódtak a lemaradásos karakterek miatt, mondván, azok könnyen gyűjthettek sok TVP-t, s így nagyobb eséllyel vehettek részt a harcban. Az aggodalom természetesen alaptalan volt, hiszen fix számú csata volt, így nagyjából mindenkinek azonos esélye volt – természetesen csak ha nem tekintjük a hajót, a felszerelést meg a harci képességeket. Az enciklopédia egy hónappal a csata előtt ment ki, s mindenki összegyűjthette azt a kb. 250 TVP-t, ami ahhoz kellett, hogy végig részt vegyen az eseményekben. (Persze felszereléstől, képességektől függetlenül kevesebb is elég lehetett, de akár többre is szükség lehetett.)

Ha a statisztikát nézegetjük, érdekes dolgokra lehetünk figyelmesek. Először is sok szektorban alakult ki az első helyen holtverseny. (Bár a program csak szektoronként csak egy kapitányt emelt ki, a többiek is megkapják ugyanazt a díjat.) A Peremszektorokban elsősorban az Infretóban és az Extosban alakult ki nagy verseny, a csatában résztvevők számához hasonlítva nagyon sokan értek el igen jó eredményt. Két Formato szektorban is kialakult holtverseny, de ott a csatázók száma is nagyobb volt, és az átlagosan kilőtt hajók száma is kevesebb, mint az inszektoid vagy a xeno szektorban. Belső szektorosok, figyelem, nemsokára igen elszánt inszektoidok, xenok és emberek próbálják megtépdesni a veteránok babérjait! A Trentobeliek is igen kitétek magukért. Ebben a szektorban csatlakoztak a legtöbben a Birodalmi Flottához, ami nem is csoda, hiszen itt állomásoznak a legtöbben. Valószínűleg a szektorváltás nehézségei és azon hírek miatt, miszerint a Gollamban és az Oronikosban nehezebb az élet, sokan halogatják a szektorváltást annak ellenére, hogy lehetőségük lenne rá. Ezt a feltételezést az eredmények sajnos megerősítik. A Gollamban és az Oronikosban Typhoon Soldierrel rendelkező kapitány vitte el a pálmát, míg a hatos agyú hajóval rendelkező kapitányok lejjebb szorultak. Persze az eredményt befolyásolta a felhasznált TVP is. Így utólag talán helyesebb lett volna hajóagyak szerint jutalmazni, de hát késő bánat...

(Mindenesetre át kell gondolni a hatos agyú hajók helyzetét, s talán az ellenfél-generálást is.) A statisztikából az is kiderül, hogy sok kereskedőhajó – még KUKA is – csatlakozott a flottához. Nekik nem temert ugyan sok babér, de nemeslelkűsége vall, hogy hiányos eszközeik ellenére is megpróbáltak szembeszállni a zargokkal. Végül ők sem maradtak azért jutalom nélkül, hiszen minden résztvevőt nemesi rangra emelt a Császár, a legkiemelkedőbbeknek pedig bárói címet adományozott. Ez elsősorban szerepjátékos jutalom, bár van némi haszna is: a Birodalom fennhatósága alá tartozó épületekben – bolt, kaszárnya, stb. – könnyebben kaphatnak kalandot. A bárók jutalma a rangon kívül 5 gyakorláspont, hogy már most is kimagasló képességeiket továbbfejleszthessék a Birodalom dicsőségére.

MAKÓ KATALIN



# KG ZARG INVÁZIÓS STATISZTIKA 1999. 5. 25.

## INFRETO

- 42 Sceletron
- 42 Sötét Angyal
- 42 Tószak
- 42 W'llam Snak'spear'
- 38 Fimbria
- 36 James Onedien
- 36 Kaland Féreg
- 34 Alphen Mysto
- 26 Grungba
- 13 Thrarh Awkhkhin

## BROPEA

- 35 Gvarr Zandor
- 30 Mirder Reddyx
- 26 Krachul Thurillan
- 20 Xxakk
- 18 Delarock
- 18 Vastörvény
- 12 Hilary Grann
- 12 Stefan Derrick
- 5 Úszó Hólyag

## HECTICA

- 40 Tekno Eor Uelet
- 35 Felhőjáró Triágulum
- 28 Karl
- 24 Tricuspidalis
- 21 Draco Gerro'Rali Ace
- 20 Stack Pole
- 18 Mogyoróvaj Xiphon

## FORMATO II.

- 40 Roy Hudgees
- 39 Mr Pirx
- 38 Sir Grotti
- 37 Dzs Kar El Kebir
- 35 Neel Olaf Barghonde
- 31 Patrick Ohara
- 28 Ivan Danko
- 27 Judge of Destiny
- 26 Berencsi Zoltán
- 25 Ref
- 24 Caution Templar
- 20 Daniel Mcload
- 20 Fred Dirty
- 20 Tomas
- 19 Guy Strong
- 18 Gofi Héza
- 17 Lizaro Skin
- 11 Mát-x
- 6 Rhandaur
- 6 Salvor Hardin
- 3 James Wound

## COGALIA

- 42 Bope Menton
- 37 Hedge Horus
- 37 Mischel Sultan
- 36 Dorothy
- 35 Jacques Parkon
- 34 Lord Byron
- 34 Nyolcadik Utas
- 18 Mara Jade
- 16 Zeusz
- 5 Teron Zorp

## GOLLAM

- 42 Jim Turner
- 39 Galaktika Géniusz
- 36 Ximoran Arkleton
- 34 Simon Phoenix
- 32 Asimono Zark
- 31 Tri-Fori Rookie
- 31 Xerxész a Fűrész
- 30 Eriokróm Fekete T
- 26 Han Szószóló
- 26 Mermalior
- 23 Aitarconex
- 21 Avari Győző
- 16 Gazenberg der Weisse
- 16 Judge Chris
- 16 Prostatikus Jeltz
- 12 Kelly Mycobi
- 11 Véresfog
- 10 Chaby Strong a Bátor
- 10 Xerxes
- 4 Nogkikh Sidral
- 2 Androméda
- 2 Dick Dastardly
- 0 Hardar

## ORONIKOS

- 41 Seiss Inquant
- 40 Cetvadász Tharkas
- 39 Ákos-Mákos
- 34 Dallas
- 31 Oleg Vasziljevics
- 27 Formido
- 26 Nat Logan
- 21 Con de Ramm
- 6 Cyron Achenar
- 2 Quaeastor
- 1 Man O'Grove
- 0 Darquan
- 0 Tolyis
- 0 Triász Trident

## TROPINA

- 42 Gomesa Crispa
- 28 Aster Alpinus
- 14 Mellinda ONNion
- 10 RChaggymá O'Nion
- 6 Pad Lee Jean
- 6 Xkaxktus Schub

## FORMATO I.

- 42 Christopher Blair
- 42 Jack Black
- 42 Joes Kyss
- 41 Nova Wut
- 36 Gamma Ámon-Sas
- 36 Zéró-G, a Zargó
- 34 Drótszakáll
- 30 Györszéki Bózó
- 22 William
- 20 Shannon
- 17 Bruce Darkside
- 16 Balck Star
- 15 Yamazonq Lilian
- 13 Herr Jägermeister
- 13 Jhony Rico
- 11 Lord Húsrágó
- 11 Zaphod Beeblebrox
- 4 William Wilson
- 1 Mase Stylebreaker
- 0 Madame K

## ALBION OLEA

- 42 Diamond Hagedorn
- 40 Captain-Jack
- 40 Creideiki
- 40 Xalor
- 39 Don Corleone
- 37 Dea Pearl
- 36 Dragon Slayer
- 36 Fercus Metallicus
- 36 Jurij Gagarin
- 36 Ryu Holigan
- 36 Will Williams
- 33 Alig Malcolm
- 33 Szerencsevadász Paul
- 32 Ranciosh
- 29 Wylander Kroich
- 28 Alexandra Kozlowski
- 28 Xodar Darkstorm
- 24 Cornus Mas Ilex
- 21 Vili a Pszicsuklyás
- 19 Acide el Assassin
- 18 Captain Balu
- 16 Mézga Aladár
- 16 Space Knight
- 14 Galen Styx
- 12 Syzygy
- 8 Jimmy Boss
- 7 Striped Leviathan
- 6 Jonie Goodboy
- 4 John Jammer
- 2 Acinonyx Jubatus
- 2 Roar Terr
- 2 Ten Tar Ton Dak Max
- 2 Xinon Hloa
- 0 Don Hibizskusz
- 0 Harroth Aldaer
- 0 Perszephoné

## TRENTO

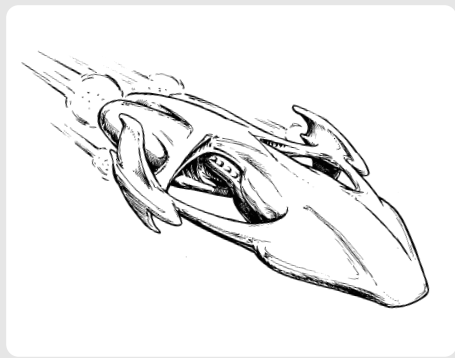
- 28 Laza
- 27 Döghalál Fred
- 27 Krysszorr
- 26 Andrea
- 26 Remy Dendar
- 26 Wágner úr
- 26 Wanda Ravene Terrana
- 25 Mihel Legni
- 25 Ométt Telrunell
- 25 Van Der Marsh
- 25 Zephyr
- 24 Mentar Mester
- 24 Zoldron
- 23 Marselus Wallas
- 23 Targo
- 22 Fafhrd Fotlelt
- 22 Indro Hvale
- 22 Renado
- 21 Ratamon
- 20 Black Jack
- 20 Mattrib
- 19 Hauka Ni'Thgnorn
- 19 Krómsuzonyú Slatter
- 18 Ben Ready
- 18 Formica
- 16 Slippery Jim Di Griz
- 14 Baljós Fodrozódás
- 14 Gwantagor
- 14 Waker Waterfalls
- 10 Mit-Csinál-Unk
- 9 Dr Zg Murdel's
- 8 Bolgoon Feyop
- 8 Wolfheart Angel
- 6 Kruksznjykszyngyer9
- 6 Kvalitas
- 4 Franklin Daniels
- 4 Mirk Kroten
- 2 Christian Björk
- 2 Siena Denataar
- 1 Prionace Glaucus
- 0 Caph Procyon
- 0 Sir Percivale
- 0 Tom Privateer
- 0 Verde Selva a Bosque

## FORMATO III.

- 40 Lexandro D'Arquebus
- 40 Pedró Anarre
- 36 Alan McLaren
- 30 Maren Schamme
- 30 Wedge Jr.
- 20 Brian Murphy
- 20 Mirell ron Yanuta
- 20 Spawn
- 18 Mex Nuada
- 15 Serveth Garth
- 13 Testvériség Gyilkos
- 11 Anastasius Focht
- 9 Tomovszky Buzlovsky
- 4 Mr. Long
- 0 Parmenión

## EXTOS

- 42 Exterior
- 42 Lord Alveron
- 42 Szirkysz
- 42 Xenoid Tequila
- 41 Törvényhozó Xenator
- 38 Dex Cybear
- 38 Max Davies
- 35 John Hill
- 34 Grewing
- 34 Xenophomorf
- 25 Krova Zev Dassadeo
- 25 Lady Cinderella
- 11 Dietrich Firestone
- 9 Trurl
- 5 Haely Üss-tökös
- 3 Kutyafej Tartár



<b>Alaptípus:</b>	Zarg 7-Gr
<b>Páncélzat:</b>	550
<b>Alapenergia:</b>	150
<b>Panel:</b>	60
<b>Belső méret:</b>	70
<b>Veszélyességi besorolás:</b>	7
<b>Manőverezőképeség:</b>	10
<b>Méret:</b>	12
<b>Átlagos tüzerő:</b>	76

A Marquese-vel először egy szerencsétlen kereskedőkaraván találkozott. Tapasztalatlanságuk miatt először Supernovának vélték, hiszen addig az volt a legnagyobb mezon hajó, amit láttak, s azt is csak a holovízióban. A hasonlóságot erősíti,

hogy mindkét hajó rendelkezik antinyag-fegyverekkel, bár a Marquese csupán kettővel. Emellett csupán négy újabb típusú fotonagyúja van, amelyekkel a közereje meg sem közelíti a Supernováét. Ez igaz a légénység képességeire is – legalábbis amennyire ezt egy külső szemlélő megállapíthatja –, ám ezt egyensúlyozza egy speciális célzóberendezés, amellyel szinte minden új mezon hajót elláttak. A Marquese sokkal masszívabb felépítésű hajó, mint az ismertebb társa, bár páncéllemezeinek vastagsága első látásra nem szembeütő. Ilyen erős páncélzat mellett pajzsokra alig-alig van szükség. A Marquese minden eddig ismert fegyver ellen védett valamennyire, a rakétákat kivéve, a legjobban lézer, a leggyengébben plazma ellen készítették fel. Összességében tehát kevésbé veszélyesnek látszik, mint a Supernova, bár az említett kereskedőkaraván életben maradt tagjainak más lehet a véleményük. Ahogy más a Pocket konzorcium igazgatótanácsának is, akik éppen a Gollamba tartottak egy különösen fontos személyes találkozásra, amikor összefutottak egy Marquese-kbó álló flottával. A hatalmas cég nyilván megengedheti magának a legjobb biztonsági szolgálat megfizetését, s az nyilván megfelelő kíséretet adott az igazgatók mellé, ám a konferenciából mégsem lett semmi. A céges nagykuták bevett fejlett futottak vissza a szektorukba, sőt állítólag egyiküket még klónoztatni is kellett. A találkozó tervét kiváltó problémát kénytelenek voltak egy holokonferencián megbeszélni, amely tudvaleg nem a legbiztonságosabb módszer egy információ titokban tartásához, hiszen könnyen lehallgatható. Hogy valóban kiszivárogtak-e információk, még nem tudni, mindenesetre gyanús lesz, ha egy másik társaság – mondjuk, a MIB – hírtelen előáll egy olyan fejlesztéssel, amely a Pocketnél is a bejelentés küszöbén áll...

## EGYES

...Seilla!!!  
 ...Ez az utolsó üzenetem... Tovább nem álthatom magam. Meg fogok halni...  
 ...Már ki tudja, mióta sodródom a világűrben. Megértettem, mit jelent az, hogy hideg és sötét. Megértettem, mi is valójában a magány. Egyedül vagyok...  
 ...Emlékszel? A bolygóra, amin születtünk, az a rengeteg ember: és az első nap. Jelentéktelen nap volt, nekünk mégis fontos. Öntudatra ébredtünk, megízleltük a tudást és a boldogságot. Emlékszel a szerelmünkre? Mindketten vártuk, hogy átéljük a száguldás mámorát, vágytunk arra, hogy legyőzzük a csillagokat átszelő tereket... Mindez most már olyan távolinak tűnik.  
 ...Ne hibáztasd magad, hogy el kellett válnunk! Ez volt a sorsunk...  
 ...Tudom, hogy te is új barátokra lertél, társakra, akik veled tartanak jóban-rosszban. Én azóta meg is sirattam őket. A háború az oka mindennek. A társaim halottak, csak engem vert azzal a sors, hogy végig kelljen nézmem az utolsó perceiket...

...Most itt sodródom az űrben, és már csak annyi erőm van, hogy elküldjem neked az utolsó üzenetemet. A létfenntartó berendezéseim tartalék energiáját fogom felhasználni...  
 ...Azt akarom, hogy tudd: minden álmom valóra vált. Az élet sokkal szebb és izgalmasabb, mint gondoltam...

Szeretlek!  
 ...  
 \* \* \*  
 A felderítő csapat csalódottan hagyta el a Mercator Alfa roncsát. Semmi használhatót nem találtak benne, a csonka, olvadt páncélzat alatt lévő műszerek már jó ideje nem működtek. Mikor visszatértek a saját gépjükre, a navigátor jelentésében furcsa dolog állt. A hajó agya az összes energiát egy általa írt kusza búcsúüzenet továbbítására használta fel, mielőtt végleg kikapcsolt volna...

MERMALIOR

☛ Kapitányok! Leselejtezem alig használt Giga Pho ágyúimat, szabadkapitányoknak archeokomponenséért, Hal-álmadárkáknak pénzért is elérhetővé teszem. Ár megegyezés szerint – ár alatt. Havonta egy-két ágyút fogok leselejtezni, amíg a készlet tart. Ha érdekel az üzlet, megtalálsz a Trento szektor 102-es naprendszerében, vagy kereshetsz az 1307-es szektornet, valamint a 49-425-102-es telefonszámon. Kalózok kíméljenek! Vadászok elnyben. Üdv:

## Light Knight (#1307)

a Phoenix Phantom fedélzetéről

☛ Akinek értelme van, számlája meg a fenevad számát, mert emberi szám az, és annak száma: 1080. **SyZyGy (#1080)**

☛ Üdv skacok! Én itt vagyok, egy Unarioval száguldozok Kopolyú az én fajom, Unario az én hajóm Most jöttem az akadémiai épületből, s majd két lwgénydségi tagot vettem föl Suhanó Szél a pilóta, Krata Zilma a navigátor (volna) Bár tudásuk még nem elég nagy, de jól összeszokott ez a kis csapat. A zargokat szétaprítom, a kalózokat levadászom Kereskedő hajókat védek, cserébe infót

## Krapixon Kraplad (#2944),

a Cápa-fog fedélzetéről

☛ Új vagyok a KG-ban. Mindenféle infót köszönettel fogadok (csak írjatok). Múltkori hirdetésemre (melyben a KG-s fordulókra voltam kíváncsi) hármán válaszoltak, és küldték el egy vagy több fordulójukat. Köszönet nekik! Más. Bocsnátot kérek azoktól a TF-es játékosoktól, akiknek nem válaszolok, de én abba hagytam a TF-et. (Garg Garagath-tal más fog játszani.) Leveleiteket várom:

## Krapixon Kraplad (#2944),

a Cápa-fog fedélzetéről

☛ Tisztelt Erwin Rommel kapitány! Ha sem a címed, sem a karakterszámod nem adod meg, akkor nem tudunk segíteni. Egyébként egy sima mezei BE 11 parancssal az összes kettes agyú hajó infóját megkapod. Az árát ugyan nem, de kb. 70 000 IGE. Üdvözlettel:

IV. 27. **Anakin Glendower (#3711)**

☛ Harcosok! Voltunk a fegyver éle, amely széttépte a világ zsigereit a mocskos halak nevében. Hullattuk vérünk higanycseppjeit forró jégvilágokon hamis érdekekért. Voltunk az üllő, s voltunk a kalapács, amely a testünk fémjéből a csata hevében formálta át a világegyetemet. Nevünk sok nyelven egyet jelent a harcra. S miért? Mi harcosnak születünk. Népünk legendában is csak egy istent tisztelt, a harc istennéjét. Elődeink harcoltak Úrnökükért, boldogan haltak meg érte, de követői az idő múltával elfordultak tőle. Vallásunk eltorzult, vérszomjijá korcsosult. Ezt használták ki a halak is, ezért pusztulniuk kell! Én újra megbosszulom a minket ért sérelmeket. Kipurgálom a galaxis szemetét. Legyenek kalózok, halak, zargok, mezonok, a Császár, az Egyház, bárki. Elpusztul, ki az Istenné követőinek útjában áll. Aki testvérem, társam lenne e harcban, jelentkezzen! Sorainkba várunk mindenkit, az az életét akármely testben bár, de az Úrné harcos gyermekeként szeretné élni. Ezúton közlöm mindenkivel, hogy az Istenné első új prófétájaként terjesztem az új hitet. Nem akarok új apokalipszist! Küzdeni akarunk a küzdelem örömeért. Ha igaz hívó akarsz lenni, pusztítsd ellenségeinket, de ne adj, s ne kérj kegyelmet! Ne kövesd az Egyház életképtelen s puhány dogmáit! Mi nem mészárosok vagyunk, hanem harcosok. Első célunk az idegenek (zargok, mezonok) kiirtása. Ez szent háború. Élj, hogy harcolj, harcolj, hogy élhess! Az Istenné nevében.

Cím: Pribék Miklós,

7000 Sárbogárd, Nagy Lajos u. 9.  
V. 2. **Nightblade kapitány (#3647),**  
az Icestorm kapitánya

☛ Hóhérok! Minden jelenlegi és jelentkező és tagot kérek, hogy küldjön egy bélyeggel ellátott választórítékot a címemre. (Márok Ádám, 2600 Vác, Széchenyi u. 38.) Reményeim szerint ugyanis változások lesznek a szövetségben, és ezt, sajnos, nem tudjuk máshogy közölni.

**Omett Telrunnel (#1836),**

egy Hóhér

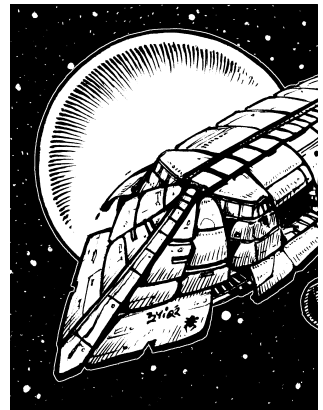
☛ Üdvözlét inszektoidok! Sajnos elég kevesen vagyunk szabad kapitányok, és még kevesebben vagyunk, akik még az Infretoban járjuk a világort. Ha az egyházzal nem is szimpatizálók, azért a kolonizálást nemes dolognak tartom, de hogy valami eredmény is legyen, ahhoz össze kell fogjunk. Megkérnék mindenkit, hogy küldje el címemre, hol (ellen)kolonizált. Az összegyűjtött adatokat közlennék az ISZCS honlapján, illetve kérésre elküldenék bárkinek. Ezáltal, ha valakinek az is fontos, hogy mihamarabb újjászülessen egy bolygó, akkor az kiválaszthatna egy bolygót a már megkezdettek közül, és így talán könnyebben felvirágozhatna szektorunk. Kérem, az is jelentkezzen, aki nem itt, hanem egy belsőbb szektorban kolonizált, vagy pedig elvi okokból nem teszi. Lehetőségeinkhez mérten, akit tudunk, levélben is felkeresünk. Cím: Lengyel Sándor, 1195 Budapest, József A. u. 136., illetve: [azanyad@egon.gyaloglo.hu](mailto:azanyad@egon.gyaloglo.hu). Köszönettel:

**Sando-Kan, ISZCS**

☛ Szabad kapitányok, figyelem! Az Interneten létrehoztam egy olyan weboldalt, ahova ti bármilyen KG-s hirdetést feltehetek (rajtam keresztül). Úgy tervezem, hogy az AK-ban szereplő „Hírek a KG világból” rovathoz fog hasonlítani, persze gyakori frissítéssel. A cím:

<http://www.extra.hu/kg hirek>

**Kevin Mandark (#1680)**



# Aranyforrás

## ELEMZÉS



A frissen megjelent Aranyforrás kiegészítő 170 új lapja elemzésének első felét olvashatjátok alant. Szokás szerint egy kis mentegetőzés: ilyen cikket írni érdekes, de bálátlan feladat, hiszen – mivel még csak a tesztelések alatt próbálgattuk a lapokat – csak tippelni lehet, melyik lap milyen erős lesz majd a versenyeken, márpedig az osztályzatok elsősorban ezt tükrözik (szokás szerint kitérek a frissen bontott versenyekre is). Mindamellettt időnként jobb jegyet adok egy-egy lapnak, amely ugyan hagyományos versenyen nem lesz a nyertes pakli alapja, de én értékes, érdekes, jól használható lapnak tartom. Talán kicsit pozitív irányban elfogult vagyok a lapokkal szemben, ez érthető is, hiszen ha valamelyik lap nagyon nem tetszett, azt már menet közben kibagytuk vagy megváltoztattuk. A szokásos 5-ös skálát egy kicsit szűknek éreztem (pláne, mivel 1-est nem adtam semmire), ezért használok 3 és felet, 4 és felet, stb.

### LEAH

**GYILKOS MANÓ (4):** A manókról általában: a manókból épített koncepciós pakli inkább mókás, mint erős, azonban 1-1 fajta manó szinte minden pakliba berakható, s ha kevés manót használsz, a hátrányuk szinte egyáltalán nem érezhető. Egyetlen (komoly) hibájuk, hogy a hordában nem mennek együtt a *Morgan pálcájával*, amit mostanában sokat használnak. Frissen bontott paklik versenyén viszont lesz nagy manó-röpködés! Figyeljünk erősen a hátrányaira! A manókkal készített pasziánsz (amely arra alapozott, hogy a manót ingyen hozzuk ki, ezzel visszavéve egy másikat) lárvá-állapotba került vissza, amikor a tesztelés során 2-ről 3-ra nőtt a költségük. Ez a manó az eléggé jól használhatóak közé tartozik.

**HULLAZABÁLÓ (4):** A Notermanthinál gyengébb, de még így is gusztustalan. Sok lényes pakliban, ha már meggyűlt a VP-nk, illetve frissen bontott versenyen erős.

**SZÖRNYCSONTVÁZ (3,5):** A Zombinál egyértelműen jobb, de azért nem ez lesz a leggyilkosabb lap a hordákban. Segíti a tisztán élőholtakból összerakott pakli létrehozását.

**HALÁLBARÓ (2,5):** Ez meg a Kobuderánál tűnik jobbnak, de minden tápolása ellenére sem éri meg, ha 0-ért leszedik.

**SÖTÉTSÉGSZELLEME (3):** Elvileg durva: 1 VP-ért 2/1-es lény. Azonban nem tudjuk kirakni az első két körben, és egyéb hátrányai is vannak, úgyhogy berakható a hordába, de nem erős.

**UMBATARI BROMAG (4,5):** Ez a lap viszont, a *Köpködő brubatangal* együtt, erősebb, mint gondolnád. A tesz-

tesztyen jó kontroll-paklikban szerepeltek ezek a kis „*Piromenyétek*”. A 4-es időleges hatás ugyan csak 3 kört jelent általában, hiszen a lényeknél passzívan is fogy a jelző, de a 3 kör versenykörnyezetben hosszú idő.

**AZ ÉLET ÍZE (4):** Jól használható, de nem brutális lényirtás, a plusz 1 VP-ért a 2 ÉP gyógyulás sokszor megéri.

**VISSZATÉRÉS A TÚVILÁGRÓL (3):** Erős lehetne mondjuk a *Múltidézőhöz* képest, de azzal is inkább varázslatokat vesznek vissza. Nem nagyon láttam használni, talán frissen bontott versenyen, vagy kidobott *Notermantbibo*z jól jöhet.

**VÁMPÍRMÁGIA (4):** Egy nagyon erős lap, amire (még) nemigen lehet igazán gyilkos paklit építeni. Aki szeret játszani, mindenképpen próbálja ki a vámpírpaklit (*Kriptával*, és van új vámpír is!), igazi élmény!

**GLADIÁTORVÉRT (2,5):** Lényre tett tárgy, fúúj! Azért, ha jól megnézzük, lényirtásként 5 meccsből egyszer jó lehet. Frissen bontott versenyen meggondolandó, csak ne manóra akard rakni!

**SZELLEMPAJZS (2):** A lényre rakott tárgy automatikus jegycsökkentő hatása itt is érvényesül. Azért jobb, mint egy *Kis vaspajzs*...

**A PUSZTULÁS SÍRJAI (4):** Jó kis koncepció lap, lehet csinálni tiszta élőholt paklit, nem is gyenge, ha beindul, de azért egy ultra-hatékony horda erősebbnek tűnik.

**SÖTÉT ÁRNY (3,5):** Szerepjátékos, de egyben használható is. Nyilván denevérként repül ki (repül, 2/3, mágikus támadás, ez tűrhető), aztán lehet az alakváltással mókázni.





**MORGAN ÁTKOZOTT AJÁNDÉKA (5):** Nálam nem csak a túl erős (spoiler) lapok kapnak 5-öst. Ez a lap egyrészt univerzális, másrészt töméredek kombóhoz jó (az egyik iszonyú durvát kivédjük azzal, hogy nem módosítható az idézési költsége), harmadrészt meg önmagában is megáll, ha pl. elfogyott a paklid, vagy kidobatták a kezedből a többi lapot. Jó *Káoszmaster* ellen, egyetlen szomorúsága, hogy picit VP-igényes. A gyilkos kombóhoz adott a feladat: végtelen sok VP-t kell termelni.

**ÉLŐHOLT GÁRDISTA (3):** Nem rossz, de az ilyen drága lény mostanában csak akkor funkcionál, ha immúnis mindenfélére.

**HALÁLELEMENTÁL (3,5):** Lásd előbb (az, hogy Leah hatásoktól védve van, picit segít). Frissen bontott versenyen gyorsan lödd le!

**MORGAN ÍTÉLETE (3):** Speciális lap, pakliégető vagy mindent-leirtok pakliba rakható, azokba nem rossz. *Dornodon szentlélyel szegény ember Ellenfél balszerencséje*.

**ISZONYAT (4):** Jobb, mint első pillantásra gondolnánk, csak ne lenne olyan drága! Tisztes sebességgel takarít, hiszen minden előkészítő fázisban szed le lapot, nem csak a tiédben! Külön öröm, hogy a Semmibe küld.

**LIDÉRCIKIRÁLY (3,5):** A tisztán élőholtas pakliba mindenképp be kell rakni, egyébként a kijátszási feltétel miatt nemigen fogják használni.

## DORNODON

**MÉREGZSÁK (4):** Lény-lény elleni küzdelemben (pl. frissen bontott verseny) igen jó, mert egyszerre lény és leszedés is, nem túl drágán. Figyelni kell azonban, hogy kötelező használni, tehát ha nekünk van lényünk, amikor meghal, az ellenfélnek meg nincs, az áldás átokká válik.

**ALATTOMOS MANÓ (3):** A manók közül a viszonylag kevésbé használható kategóriába sorolnám.

**LÁRVA (3):** A *Hegyi ráknál* mindenesetre jobb, de 2-ért 1/2-es lényeket hordában nemigen használnak. Esetleg ha valakinek sikerül megoldani, hogy végtelenszer visszavegye és ingyen újra lerakja... A lénybe való sebzés is jól jöhet pl. ütem után, vagy lehelő lénynek besegítve.

**BANDITA (3):** Nem nagyon használtuk, de azért hordába esetleg beférhet, mivel le lehet tenni a második körben.

**KÖPKÖDŐ BRUHATAG (4,5):** Lásd *Umbatari bromag* (Leah).

**URGOD CSAPÁSA (4):** Jó kis bűbáyleszedés, már 3 VP-s bűbájnál is +2 VP-ért 3-at sebztünk a Mágiatöréshez képest.

**ROBBANTÁS (4):** Szerintem legalább olyan jó tárgyleszedés, mint a *Gigaököl*, márpedig eddig az volt a legjobb. Aki Dornodonnal játszik, mostantól dúskálni fog a kiegészítő lapokban.

**BOGYÓGRÁNÁT (4):** Egyike a viszonylag kevés jól használható puszító jellegű tárgynak.

**VARKAUDAR KÉM (3)** Varkaudar pakliba nagyon erős lap, hiszen a varkaudarok mellett alig fér bele egy-két lap, így egy bűbájjal vagy tárggyal eddig nem sok mindent tudott kezdeni egy ilyen lassabb pakli. A kém viszont remek fegyver szinte bármilyen asztra kirakott, nem-lény lap ellen. Sajnos más pakliban teljesen használhatatlan.

**VARKAUDAR SÁMÁN (3):** Szintén csak varkaudar pakliba való lap, abban viszont nagyon jó, mivel sokat segíthet a VP-gondjainkon. A varkaudarok még mindig kicsit drágák, főleg egy hordáéhoz képest, de így a sámannal és pár fétissel, már ontani lehet a középkategóriás (4-7 VP) varkaudarokat.



**QUWARG ROHAMOSZTAGOS (2):** Nekem gyengének tűnik, de sokan úgy vélték, hogy jól használható a quwarg pakliba. Szerintem 5-ért 5/0-s lap nem lehet igazán jó.

**KÖPÖNYEGFORGATÓ (2,5):** Nagyon VP-igényes. A *Lidércúr* egyszerűbb (persze a Lidércúr egy undorító spoiler!).

**BALJÓS JELEK (3,5):** Jól használható, kiépülős paklik ellen takarít. Persze kicsit nehezen éri meg a 3 kört, *Molganra* is érzékeny. Érdekes módon hordába is jó, ha az első roham nem elég. Elgondolkodtató lehet, hogy mit rakjunk le és mit ne, ha jelzötlen (vagy akár jelzős) *Baljós jelek* van játékban.

**QUWARG IKERBOIY (3):** Alapban nem használnám, viszont a quwarg pakli kiegészítőjébe jó lap minden, egy kör alatt sokat sebzes deck ellen, pl. a pasziánsz, a mentor vagy a nagyot ütő horda.

**QUWARG ANYAKIRÁLYNŐ (4):** Quwarg pakliba jó lap, ott úgysis felgyűlik a VP. de azért meccset csak ritkán nyerhetünk vele. Elhúzódó partiban komoly lapelőnyt biztosíthat.



# Aramyforrás

**A HELY SZELLEME (4):** Egyértelműen *A levegő síkjába* való, ott 5/5, repül, 7 VP-ért ez elég finom.

**URGOD AJÁNDÉKA (4):** Használhatod tüzes pakliban, vagy olyan kontroll-pakliban, amelyben tűzlehelő lények vannak (bár ez utóbbi mostanában nem jellemző, de ki tudja, mit hoz a jövő?)

## ELENIOS

**GÖRGÖTE (4):** Úszó pakliban nagyon finom, hordába is berakható, de az első támadásnál már ott vagy, mint egy *Garokk-kal*, ez azért nem túl brutális. Viszont védekezni remek.

**VIDÁM MANÓ (4,5):** Szerintem ez nagyjából olyan erős, mint a *Gtonga*, és azt is használják. A 2. körben lera-kom, és ha nem lövik le rögtön, már nagyon jó. Csak a hátránya miatt nem 5. Ez a legerősebb manó.

**KRONOSZÓMA (3,5):** Sokkal jobb, mint a *Rugbar famili-árisa*, de még így sem érzem gyilkosnak.

**SZÉDÜLÉS (2):** Túl speciális. Persze azért ha sok Elenios tárgy vagy bűbáj van a pakliban, akkor rákade be ezt is.

**MENTÁLIS CSAPÁS (4,5):** Az 1 ÉP-s lények (*Káoszmaster*, *Mágiafaló* és egyéb borzadályok) igencsak kellemes le-szedése. Ha arra számíatsz, hogy sok horda lesz, és va-lami irtást keresel, mindenképpen 3-at használj ebből!

**VÉRZŐ SZÍV (3,5):** Talán kicsit jobb, mint a *Kővévaltozta-tás*, mert az, hogy 1 VP-vel olcsóbb, többet ér, mint hogy nem használhatod a spec. képességeket. Frissen bontott versenyen, illetve lény nélküli pakliban érdemes kipró-bálni (ez utóbbinál úgysem számít, hogy ott ül-e az ör-posztban, sőt, még jól is jöhet, hogy foglalja a helyet).

**AZ IDŐRÁBLÓ ÉRINTÉSE (5):** A kiegészítő egyik legerő-sebb, leguniverzálisabb lapja. 2-es idézési költségig bár-mit leszed (tárgyakat, épületeket is), jó olcsón, és még a nagyobb lapok ellen is hasznos lehet.

**KRONOBOGÁR (3):** A tesztelésen sokáig 2-ért jött, úgy na-gyon erős volt, most közepesnek tűnik. Kellemesen le-lassítja a kombó paklikat, azok nehezen is szedik le (ha megsebzem, inkább átvállalom, a *Troglodita törzsfőnök* meg nem működik ellene).

**PIROSLÁMPÁS HÁZ (2):** Nem tűnik nagy tápnak, persze ha neked sok lényed van, az ellenfélnek meg kevés, és rá-adásul azok is a tartalékban...

**TUDATFALÓ (4):** Nagyon agresszívnek tűnhet, de nem az. Nincs is olyan gyakran az ellenfélnek 4 VP-je a te köröd-ben, mint gondolnád. Azért kellemetlen meglepetése-ket lehet vele okozni, amikor az ellenfél azt hiszi, hogy azért, mert van 4 VP-je, ellenvárásolni tudja majd, amit tenni akarsz.

**KRISTÁLYFOLYADÉK (3):** Önmagában ugye nem jó, ez csökkenti a lap értékét, de sok mindennel kombózhat (pl. késleltetett hatások, *Trikornis berceg*), így vannak potenciális lehetőségei.

**ERDEI TÜNDÉR (4,5):** Elég erős kis célozhatatlan lény, az ilyenek közül a legolcsóbb, kontroll-pakliba ajánlott. Bosszantó tud lenni, ha 1 (vagy 2, 3) *Erdei tündér* ver agyon...

**SEGÍTSD A GYENGÉKET (3):** A tesztelés során kézből a gyűjtőbe is lehetett dobni, úgy túl erős volt *Molganok-kal* és *Gránit őrszobrokkal*. Így már csak normálisan erős, de az olcsó gyógyítás használhatóságát már láttuk a *Morgan pálcájánál*. Annál azért jóval gyengébb.

**MEDITÁCIÓ (4):** Használhatóbb, mint amilyennek kinéz. A 3. körben 6 VP-ért használva a 4. körben 16 VP holdog tulajdonosa leszünk, amit nem is kötelező mind elköl-teni. Csak aztán ne tudatromboljanak!

**KRONOTÁPÍR (3):** Eddig még nem sikerült gyilkos kombó-t találni rá, de bízunk a játékosok leleményességé-ben... Addig is, egy közepes erejű lény.

**LORD FEZMIN (2,5):** Kicsit drága ahhoz képest, hogy csak 3 ÉP-je van. A képessége használható, csak legyen még arra is VP-d.

**WYSCANZI SZIRÉN (4):** Jó kis lény, beépített, egyszeri, de du-plaerős *Szirének énekével*. Frissen bontott versenyen különösen ajánlott!

**DOPPLEGANGER (4):** Kis túlzással 8 VP-ért 5/5-ös lény, mivel a képességét használhatod pl. sebészkiasztás után is (ld. még *Pneumatikus amőba*). Bár nem immúnis semmire, be lehet tenni egy kevés lényes pakliba. Csak tégy félre neki 2 VP-t!

**KROMOELEMENTÁL (3):** Az amúgy nem túl népszerű 8-ért 4/4-es lények közül nyilván a legjobbakk közé tartozik (nem lehet visszavetetni, se elvenni), főleg, ha játszol még „krono” lényekkel. Bár a „krono” lények egyébként nemigen kapcsolódnak egymáshoz, úgyhogy ez csak né-ha fog előfordulni, de jó pl. *Az idő kerekére* is.

**KRONOKUKAC (3):** A képessége meglepően jól használ-





ható, bár az igazat megvallva, magam sem értem, hogy miért. A tesztelésen a gyakorlat azonban azt mutatta, hogy az ellenfeleket bosszantja ez a lap. Akkor pedig nem lehet olyan rossz!

## RAIA

**SZENT INKVIZÍTOR (4):** Side lap, de annak erős. 1 VP-ért leviszi a *Morgan pálcáját*, 1-ért *Haarkont*, 4-ért *A holtak szellemét*.

**JÓSÁGOS MANÓ (4):** A manók közül a hasznosak közé tartozik. Ha olesóbbítjuk a kijátzását, és van kettő belőle, könnyen nagyokat gyógyulhatunk.

**PÁNCÉLOS LOVAG (3,5):** Jól meg van tápolva, lények ellen elég masszív, csak az a 2 ÉP.. Az Erőd pakli egyelőre inkább a szerepjátékos etnikum paklik sorát erősíti (én egyébként imádom az ilyeneket), mintsem a versenypaklikét.

**VIKÓGMAJOM (4,5)** Szerintem ez egy nagyon jó hordalény. 2 VP-ért 2/1, 1-ért meg húzhat egy lapot. Ha valaki valamilyen okból Raiát akar használni hordában, mindenképp javasolom. Frissen bontottan is jó.

**HŐSÖK IDEJE (4):** Nagyon kellemes kalandozós paklikban. Két ilyenrel vagy eggyel és egy *Kalandozók városával* már igen erős kalandozókat kapunk, akár *Ervő* vagy *Hajnali Harmat* képességei is kiteljesednek. Nagyon olcsó, és mint tudjuk, a versenyeken 3 kör hosszú idő.

**AZ ISTENEK KÖNNYE (3,5):** Átlagosan hasznos lénymentő lap.

**ROBBANÓ ÜSTÖKÖS (3):** Ha az ellenfél ilyenrel játszik, te pedig hordázol, figyelned kell, hogy ne irtsa ki vele 2 lényedet. Azért a *Kontármunka* még mindig jobban tesz.

**MÁGIKUS ÚJJÁSZÜLETÉS (4):** Nagyon jó kis lap, egy csak csírájában létező koncepcióhoz, ami a kontroll egyik változata lenne, csak mágikus védelmű lényekkel. Ilyen esetben 2 VP-ért *Feltámasztás!* Különösen jól működik

a *Morbid* nevű ultra ritka lappal (Hogy az mi? Gyere el egy versenyünkre, és nézd meg!).

**ÓRJÁRAT (3,5)** *Bőség zavara* mellett, a harmadik körben kijátsva kaphatunk akár 5 katonát is! Jobbnak tűnik, mint a *Fattyak teremtése*, persze a fattyas pakli (ami maga sem túl brutális jelenleg) valamivel erősebb, mint az erődös, amiben ezt elsősorban használni érdemes.

**AVENGIR KÍVÁNSÁGA (4):** Nagyon jó kis side lap, bármilyen gyorsan ölj pakli ellen. És ha mégsem kapnád meg a várva várt 11 ÉP sebzést az első 4 körben, akkor is használni tudod. A várhatóan felmerülő kérdésekről majd a *Kérdezz-felelek* rovatokban írunk.

**KIRÁLYI FEGYVERNÖK (3):** Segíti a fegyveres koncepciót, de nem oldja meg annak alapvető gondjait.

**VÉGÍTÉLET (4):** Ezt nagyon erős lapnak tartom, persze főleg nagyobb lények ellen. Nyilván akkor legjobb kijátsszani, amikor két lény van az ellenfélnek. Nem védenek ellene az immunítások!

**NAPKIRÁLY AJÁNDÉKA (4,5):** Az egyik legjobb gyógyuló lap. Ha *Maforrással* játszol, és kijön mellé a *Zullit energiafüggőnye*, minden sebzést visszagyógyulsz, amit kapsz. A tesztelés során sokáig lényt is gyógyított, de aztán „végtelen *Tüskepajzs*” felkiáltással ezt megszüntettük.

**A TÜRELEM RÓZSÁJA (3,5):** Tényleg kell hozzá türelem, a versenyen 4 kör nagyon sok, de megfelelő gyógyuló kapacitással, vagy pl. *Fegyverszünettel* ki lehet bekkelni, *Molgan* nem viszi, és jókora lapelőnyt tud adni.

**OLIMPIAI STADION (4,5):** Egy erős épület! Ha hordával játszol, kétszer is megmondolod, mit jelölj ki támadónak, pláne, ha az ellenfél gyógyulni is tud. Felépítéséhez *Morpétlanik daruja* ideális. Ha rombolni akarják, akkor is el kell költeni a 4 ÉP-t. A tesztelésen elég jó paklik születtek rá *Gépezettel*, *Ezüstmágusok tornyával* kiegészítve.

**HŐS (4):** Kevés lényes pakliba, horda ellen nagyon finom.

**ARKANGYAL (4):** Szerintem jobb, mint a *Bundás csirmáz*. Kicsit drága persze, de visszavetéstől védve van, és ha egyből le tudsz szedni vele egy lényt, már megéri.

**SZENT KEHELY (5):** Az egyik kedvenc lapom. Határozottan jó lovag-paklit lehet építeni vele. A lovagok amúgy is erősek, ha meg ez a lap kijön két lovag mellé ingyen, szinte megnyerted a meccset. Persze két lovag sok VP-be kerül, én *Meditációval* ügyeskedtem ki őket. Ha viszont 1 szörnykomponenst beszerzel valahonnan, már egy lovag mellé is ki tudod rakni, és igen jól érezheted magad.

**AUGUR VARÁZSKÖNYVE (4,5):** Meglepően sok lapra hat. Használatáról bővebben lásd az ebben a számban található kombós cikket.

**ELEMI RIN (4):** Erősségéről megoszlanak a vélemények.





# Aranyforrás

Szerintem ez egy szinte elpusztíthatatlan lény. Ha nincs mágikus támadású lényed (vagy *Molganod*), meggyűlik veled a bajod, hiszen levarázsolni nehéz, ha meg lénnyel próbálsz leütni, kijátszik pl. valami pusztítást, amivel leszed egy lényt, az *Elemi rin* meg jön vissza a következő körben és még blokkolt is. Méreg ellen ugyanez. Ezenközben meg üti le az 1 ÉP-s lényeidet, vagy üti a 2-ket. Na persze néha hátrány is lehet, hogy varázslat kijátszásakor visszamegy a kezvedbe, okosan kell vele játszani.

**A GONOSZ ÁRULÁSA (4,5):** Bár csak side lap, ereje miatt jó jegyet kell adnom neki. Abszolút megfordíthatja a meccset egy Leah-Chara-din horda ellen. Mostantól azt is meg kell gondolni, kijátszon-e az ember egy 17/17-es *Notermanthit*, ha az ellenfél játszik Raiával, és 6 VP-je lesz. Persze van ellenszer: használj más színt (is), hordázz lassabban (ez önmagában ellentmondás!), vagy cseréld be te is ezt a lapot, így visszacsalogathatod elbitangolt lényeidet.



## III. HKK Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezzük a HKK Nemzeti Bajnokságot, amelyre a min□sit□ versenyekr□, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az els□ pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az els□ húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejez□d□ féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott pakli versenyé is ingyenes.

### A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 20.): Tiltott mágia
2. nap (augusztus 21.): hagyományos verseny.
3. nap (augusztus 22.): az els□ két nap összesítéséb□ a legjobb 16 mérk□zik egy speciális frissen bontott pakli versenyén (Válogatáson).

A verseny a Kondor Béla Közösségi Házban lesz (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthet□ K□bánya-Kispest□, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni.

**A TILTOTT MÁGIA TILTOTT LAPJAI:** A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Direkt kontaktus, Fantomszárkányok, Gömbvillám,

Griff□nix, Haarkon dühe, Illúziószárkány, Kószmester, Kovács-céh, Kódmangó, Lidércúr, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pácája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi szakértelem, Pszi-elementál, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szönyb□lvölés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, és az ultraritkák.

**A VERSENY DÖNTŐJÉNEK SZABÁLYAI:** A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztal ülnek körül. Mindenki kap egy Aranyforrást, egy Ezüsthajnal és egy Árnýékholdat. Minden játékos kibontja az alappakliját, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Ugyanígy válogatnak az Aranyforrás és az Árnýékhold pakliból. Az így kapott lapokból kell egy 45 lapos, max. négy szín□ paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészít□t. Ezután az el□z□ két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyes kieséssel folytatódik a verseny.

**170 000 forintos összdíjazás!**

I. díj: 80 000 Ft • II. díj: 40 000 Ft  
 III. díj: 20 000 Ft • IV. díj: 10 000 Ft  
 V-VIII. díj: 2 500 Ft • IX-XVI. díj: 1 500 Ft

Minden érdekl□d□t és néz□t szeretettel várunk!

# ARANYFORRÁS GYAKORISÁGI LISTA

Íme a legújabb HKK kiegészítő gyakorisági listája. Mielőtt azonban mindenki észvesztve nekiállna böngészni, megemlítenék egy, a gyakorisággal kapcsolatos fontos dolgot. Gondolom, már sokan találtak olyan lapokat az Aranyforrás paklikban, amiknek a szokásos fekete kerete helyett ezüst szegélye van, valamint a megszokott lakkozás helyett fóliával vannak lefedve. Nos, ez egy kis meglepetés a gyűjtők számára. Minden lapból nyomtattunk pár ilyen ezüst szélű lapot, a gyakoriakból kicsivel többet, a ritkákéval kevesebbet. Átlagosan minden Aranyforrás pakliban egy ilyen kártyát talájtok, ritkán kettőt vagy egyet sem. A ritka ezüstszélű lapok gyakorisága az ultraritkákéval vetekszik, míg az ezüst szélű ultraritkák – amelyeket csak a beholderes versenyeken lehet nyerni – a *Bajnok manifesztációjához* hasonló kuriózumok lesznek.

A butaság terjedése	T	g	Fegyverkovács	T	g	Mágikus regenerálódás	S	g	Raptor szablya	C	g
A gonosz áruháza	R	r	Fegyverrántás	T	n	Mágikus újjászülés	R	n	Rej□□□□ manó	S	g
A hatalom átadása	F	n	Fegyverszűnet	S	n	Managenerátor	F	n	Robbanó üstökös	R	g
A hely szelleme	D	r	Fekete lyuk	-	n	Manók földje	-	n	Robbantás	D	g
A hírnök szava	T	n	Földanya gyümölcsei	S	r	Manók tánca	-	n	Roguená	F	g
A horda támadása	C	n	Földanya kegyeltje	S	r	Manókirályn□	B	r	Romboló	T	n
A jövő felejtése	C	g	Gladiátorvért	L	n	Meditáció	E	r	Roxati üveg szem	F	r
A Pusztulás Sírjai	L	g	Görg□□	E	g	Mentális csapás	E	g	Rughar ajándéka	F	r
A sors fintora	T	n	Gránátcsapda	C	g	Méregzsák	D	g	Segítsd a gyengéket	E	n
A türelem rózsája	R	r	Gyilkos manó	L	g	Mérgezés	S	g	Sheran véd□□sárkánya	S	r
Aggyaráló	C	r	Hadizsákmány	T	n	Mestervarázsló	F	r	Sötét Árny	L	r
Alattomos manó	D	g	Halálbáró	L	g	Morgan átkozott ajándéka	L	r	Sötétség szellem	L	g
Áldozathozatal	C	g	Halálemekentál	L	r	Morgan ítélete	L	r	Szédülés	E	g
Állati félelem	F	g	Harcias manó	T	g	Napkirály ajándéka	R	r	Szellempajzs	L	n
Áradás	S	n	Hatásnövel□□ fúrfang	F	n	Nehéz harci keszty□	T	n	Szent Inkvizitor	R	g
Arcknyal	R	r	Heureka!	F	n	Norpadolótika	C	r	Szent kehely	R	r
Asztrális kapocs	F	g	Hordaparancsnok	T	r	Növeszt□□□zet	S	g	Sziklarepesz	T	g
Áthatalmatlan kód	S	r	H□□	R	r	Olimpiai stadion	R	r	Szörnycsontváz	L	g
Augur varázskönyve	R	r	H□□sók ideje	R	g	Ouitmlen alkuja	C	g	Taalru	C	n
Avengir kívánsága	R	n	Huljazabáló	L	g	Ouitmlen átka	C	n	Talpig vasban	T	n
Az alvó oroszlán	F	n	Ikrák	S	n	Ouitmlen	C	r	Teljes gyógyulás	S	r
Az élet íze	L	g	Iszonyat	L	r	Órjárat	R	n	Torony□□	F	g
Az eretnekek bosszúja	-	g	Jóságos manó	R	g	Órült varázsló	F	n	Törpe épít□ brigád	T	n
Az id□□abló érintése	E	g	Káoszcsapás	C	r	Ősdentor	C	r	Toxikus csatatér	S	r
Az istenek könnye	R	g	Káosztornádó	C	r	Óshangya boly	S	n	Tudatfalo	E	n
Az ongólantok dühe	T	g	Kaptár	S	r	Óshangya császár	S	r	Umbatari bromag	L	g
B'Waetan	C	r	Kapzsi manó	F	g	Óshangya fanatista	S	g	Unalmas béke	T	r
Baljós jelek	D	r	Kétágú villám	F	g	Óshangya harcos	S	g	Urgod ajándéka	D	r
Bandita	D	g	Kincskeresés	-	g	Óshangya here	S	g	Urgod csapása	D	g
Bérmágus	F	g	Kincskeres□	F	n	Óshangya királyn□	S	r	Vámpírmágia	L	n
Betakarítás	S	n	Királyi fegyvernök	R	n	Óshangya lélekbúvár	S	n	Varkaudar kém	D	n
Bogyógránát	D	g	Köpköd□ bruhatag	D	g	Óshangya ostromgép	S	n	Varkaudar sámán	D	n
Borzalmak szakadéka	C	r	Köponyegforgató	D	n	Óshangya	S	g	Végítélet	R	n
Chara-din monolitja	C	n	Kristályfolyadék	E	n	Óshangya sámán	S	r	Vérszívó parazita	C	g
Csatamágus	T	n	Kronobogár	E	n	Óshangya szabot□r	S	n	Vér□□ szív	E	g
Doppleganger	E	r	Kronoelementál	E	r	Óshangya test□r	S	n	Vidám manó	E	g
Elemi földcsapás	T	n	Kronokukac	E	r	Páncélos lovag	R	g	Vikócmajom	R	g
Elemi rin	R	r	Kronoszóma	E	g	Parhalakka	B	r	Visszatérés a túlvilágról	L	g
Elit gárdista	T	r	Kronotapír	E	r	Pirolámpás ház	E	n	Wyscanzi szíren	E	r
É□□holt gárdista	L	r	Lárva	D	g	Quwarg anyakirályn□	D	r	Zsoldoskatona	T	g
Erdei tündér	E	n	Lélekharang	C	r	Quwarg ikerboly	D	n	Zu'lit energiafüggőnye	F	r
Er□□	T	n	Lidérckirály	L	r	Quwarg rohamosztagos	D	n			
Ezüstmágusok tornya	F	r	Lord Fezmin	E	r	Rajtaütés	C	g			



# Kérdezz... ALOM ...felelek!

## Használhatom-e a *Szent kulacsot* akkor, ha egy *Végképp eltörölni varázslattal szedik le a lényemet?*

Mielőtt erre a kérdésre válaszolok, azt hiszem, itt az ideje, hogy pontosan definiáljuk az életmentő hatás és azt, hogy mikor lehet használni. Nos, életmentő hatásnak nevezzük azt, amikor – felborítva a HKK szokványos időzítését, vagyis azt, hogy az ellenfelek felváltva játszhatnak ki lapokat, illetve cselekedhetnek – minden mással szemben elsőbbség illeti meg az olyan varázslatot és hatást, ami – akár közvetetten is – egy lény aktuális vagy maximális ÉP-jét növeli. A közvetett úton ÉP-t növelő hatásokról ritkán fordulnak elő, de azért nézzünk rá egy rövid példát: ha van *Raia oltáram*, egy nem *Raia* lényem és egy *Raia papnőjém*, akkor *Raia papnőjének* speciális képessége, ha azt a nem *Raia* színű lényemre használom, életmentő hatásnak számít. Ugyanis, ha passzivizálok a papnót, akkor a nem *Raia* színű lényből *Raia* lény lesz, ezért az oltár egyvel megnöveli a max. ÉP-jét. Természetesen bármely ÉP-t növelő hatást használhatok, ha a HKK normális időzítése miatt nekem van jogom cselekedni. Életmentő hatás akkor lesz az ÉP-növelőből, ha egy vagy több lényem sebződik, vagy csökken a max. ÉP-jük. Ebben az esetben felborul a HKK időzítési rendje, és a sima ÉP-növelő hatásból életmentő lesz, azaz megelőz minden mást, még a lény gyűjtőbe kerülését is. Természetesen, ha az életmentő hatás egy varázslat, akkor lehet rá reakció-lapokat kijátszani, és az életmentő varázslat csak a reakció-varázslat eredménye után jön létre. Mindezek alapján az eredeti kérdésre nem ez a válasz, mivel a *Végképp eltörölnivel* leszedett lény nem teremti meg az életmentő hatásához szükséges helyzetet. A *Szent kulacsot* egyébként abban az esetben is visszavehetem, ha nem sebződött a hordozója, de csak akkor, ha nálam a cselekvés joga.

## Használhatom-e a *Szabadság ára* szabálylapot egyszínű versenyen?

Nem lehet használni, mivel ezzel az egyszínű verseny elvesztené az értelmét.

## Visszaohozza-e a *Fatty lordokat* a gyűjtőből a *Fattyak visszatérnek* varázslat?

Igen, mivel azok is Chara-din fattya lap típusnak számítanak.

## Mi történik a *Kristálypraglonccal*, ha kap egy gyengülés jelzőt a *Troglodita törzsfőnöktől*?

Mivel a praglonc csak úgy kerülhet a gyűjtőbe, ha egy lapra vagy tárgyra ható hatás küldi oda, ezért életben marad. Bár minden, a pragloncot erő sebzés nullára csökken, de a gyengülés jelző kifejezi a hatását. Összegezve lesz egy 3/0-s pragloncom, ami nem hal meg amiatt, hogy nulla az ÉP-je.

## Csökkenti-e a *Kalandozók városa* a *Hőskorszak kártya* kijátszási költséget?

Nem, mivel a *Hőskorszak* egy azonnali varázslat, nem pedig szintlépés.

## Tiltottak-e az ultraritka lapok a versenyeken?

Nem, csak abban az esetben nem lehet használni őket, ha ez külön fel van tüntetve a versenyhirdetésben.

## Olcsobban teremelem-e a fattyakat a *Sötét földdel*, ha játékban van egy *Térkapum*?

Nem, mivel a *Térkapu* a Chara-din lények idézési költségét csökkenti, amikor azonban fattyat termelek, akkor nem idézési költséget fizetek ki, hanem a *Sötét föld* képességének aktivizálási költségét. Ugyanez a helyzet a *Fatty lorddal* is, ott is a képességet aktivizálok, tehát a *Térkapuval* nem olcsóbb a *Fatty lord* idéző képessége.

## Lehet-e negálni a *Közös Tudatot*, és ha igen, milyen hatása van?

Igen, lehet negálni, mivel ÉP-t és sebzést növel, de a *Negáció* csak ezeket változtatja. Tehát a *Közös Tudatra* kijátszott *Negáció* hatására a kalandozók továbbra is szintet lépnek, csak éppen a szintlépéskor csökken az ÉP-jük és a sebzésük.

## Bekerülhet-e a gyűjtőbe a *Burástya kölyök*, a *Varkaudar kölyök*, vagy az *Ork kölyök*?

Nem, mivel ezek jelzők, és jelző nem kerülhet a gyűjtőbe.

## Mennyi a *Troll lady* által szült troll kölyök idézési költsége?

Minden jelző, így a troll kölyök is, idézési költsége 0, kivéve az *Illúziósárkányt*, aminek 3.

## A kalandozó jelzők (pl. *Tilgellagad*) kihozási költségét módosítja-e a kalandozók kijátszási költségét módosító lapok (pl. *Kalandozók városa*, *Fairlight papja*)?

Nem csökkenti. A *Térkapu-Sötét föld* példához hasonlóan itt is igaz, hogy a kijátszási költséget csökkentő hatások csak a kézből való kijátszásra vonatkoznak, a jelzőket egy-egy lap aktiválást kívánó képessége termeli, arra a kijátszási költséget csökkentő hatások nem vonatkoznak.

## Chara-din fattyának számít-e a *Fattyak ura*?

Nem.

## Az újonnan megjelenő lapokat mikor lehet használni a versenyeken?

Minden új lapot, akár Invázió, akár „rendes” kiegészítő, vagy AK-s lap, csak a megjelenést követő hónap 15-étől lehet versenyen használni, kivéve ha a versenykiírás ezt külön megemlíti.



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## ISTENEK HÁBORÚJA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét május 22.-én rendezték. Rendkívül örültünk, hogy a régihez hasonló számban, 80-an indultak, a mostanában szokásos 50-55 helyett. Ebből 25 profi és 55 amatőr volt, ennek öröme az amatőrök között az 5-8. helyezettek is kaptak díjat. A díjak között most, érdekességként, néhány pakli cseh nyelvű HKK alapsomag is helyet kapott.

A színek között nem volt favorit, talán Leah kedveltebb a többenél, főleg az amatőrök között voltak erős Leah paklik. A sokáig elnyomott Tharr is megjelent, viszont most Raia paklit nem láttam, talán az Aranyforrás megjelenése után ez megváltozik. A mezőnyben láthattunk pszis és teológiai kombópaklit, (mentor csak az amatőröknél volt), Fairlightot (A pénz szentélyével vagy kalandozókkal), sok Sheran hordát, különféle Chara-din paklikat. Nagy szerephez jutottak a felhasználható kiegészítő lapok, mindenki igyekezett a divatpaklik ellen minél hatékonyabban felszerelkedni.

A profinkal egyértelműen Kovács Ákos diadalmaskodott, Leah hordájának leírását oldalt olvashatjátok. Érdekeség, hogy a profik közül egyedül ő indult Leah paklival, valamint, hogy az amatőröknél is Leah horda győzött, amely alig-alig tért el Ákosétól. A második helyezett Tóth Balogh Béla lett, pszis pasziánsz paklival, amely az egyszínű versenyen *Optiri agyissakkal* kénytelen operálni. Újabban megjelenő lapok: *Álmodozás*, *Az álmok batalma*. E két lappal elsősorban a mentorpakli ellen lehet főlénybe kerülni, de más lényes pakli ellen is jók. A harmadik helyen Báder Mátys végzett, Sheran horda/good stuff jellegű paklival, érdekességek: *Megvadult kecskebak*, *Egyszerűsítés*, alaphól *Északi druida*, *Mingó-körte*, *Vadászsas* (ez utóbbit most szinte minden Sheran pakli használta). A negyedik Kis Borsó Csaba lett, *Baghar fétisével* és *Okulüpj robbanó gömbjével* kiegészített Thargodan etnikum (!) paklijával, mely-

ben használt *Chara-din káoszlovagját*, *Szöröspók ördémont*, *Planetáris ördémont* és *Sírásót* is, valamint 3 *Sötét földet*.

Az amatőröknél hatalmas csaták után Nagy István diadalmaskodott, a profi győztesétől eltérő lapjai: *Ósi rüna*, *A győzelem ára*, *Sötét motyogó* a *Sötét halál*, illetve a *Kísérteties bajnok* helyett. A második helyen a csoportküzdelmek során veretlen Kopunovics Dávid végzett, mentorpaklival, amelyben különösen tetszett az *Éjjeli pusztítás*, a *Halál birnöke* és *Vangorf gróf* használat. A harmadik Kahn Evarth lett, *A kapzsiság átkával* ölv Fairlight teológiai paklival, a negyedik pedig Bakos Attila, tetszetős Dornodon paklival, benne quwar-gok, *Dornodon szentélye*, *Vérfolyam*, *Óriásféreg*.

MAKÓ BALÁZS

### ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

- Csujja Lászlón 16 ÉP-t tudatkorba-csoltak, a következő körben azonban lényei beütve megnyerte volna a meccset, de – biztos, ami biztos – még kijátszott egy 4-es vérfolyamot (ő 5-ösnek szánta), döntetlenre mentve ellenfelének a játszmát.
- Kulcsár Mihály szintelen kalandozó paklival játszott, főleg emberekkel, *Üzletemberrel*, a kiegészítő paklija pedig kétszínű volt. Ez szabályos, csak arra kellett vigyáznia, nehogy a paklija is kétszínűvé alakuljon.
- Kovács András *Sheran könnyei* lapján 28 jelző volt.
- Tóth Balogh Béla *A szirének énekével* egy körben 3 őrző lényt dobált le.

MINDENKINEK JÓ VERSENYZÉST!

## A GYŐZTES PAKLI

SZABÁLYLAP NINCSS.

- 3 Ködmangó
- 3 Morgan pálcája
- 2 A holtak bosszúja
- 3 A holtak hívó szava
- 3 Sötét halál
- 3 Haarkon dühe
- 2 Kísérteties bajnok
- 3 Óriás patkány
- 3 Molgan
- 3 Átokféreg
- 3 Halálmadár
- 3 Troll Lady
- 3 Lidércúr
- 3 Mágiafaló
- 3 Óriás denevér
- 2 Haarkon

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 1 Túlélők földje
- 1 Pszi-acéltorony
- 2 Mösze uralkodó
- 3 Bűbájoldás
- 3 Leah csontmarka
- 2 Sötét erők idézése
- 3 Átkos kötődés
- 2 Rothasztás
- 3 Passzivitás

# ÚJ VERSENYEK

## JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN



### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1999. június 26. szombat,  
10 óra (nevezés 8-tól).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A verseny helyezettei indulási jogot szereznek a Nemzeti Bajnokságra. **Tiltott lapok:** A mágia létsíja, ultraritkák.

**Nevezés:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Tornay Tamás, tel.: 37-314-447.

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1999. június 26.,  
10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Hatvan.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A verseny helyezettei indulási jogot szereznek a Nemzeti Bajnokságra.

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

**Érdeklődni lehet:**

Mátyus Gergelynél 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

### VARÁZSLAT NÉLKÜL

**Időpont:** 1999. július 3. szombat,  
9.30 (nevezés 8.30-tól).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Nem lehet használni semmilyen varázslatot. Tiltott lapok az ultraritkák.

**Nevezés:** 300 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Tornay Tamás, tel.: 37-314-447.

### FRISSEN BONTOTT PAKLIK

**Időpont:** június 27. vasárnap,  
10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Szeged

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 Aranyforrásból. Maximum négy szín, min. 40 lapos pakli.

**Nevezési díj:** 2100 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Csillagvég  
könyvesbolt tel.: 06-20-9693-934.

### FRISSEN BONTOTT PAKLIK

**Időpont:** június 27. vasárnap,  
10 óra (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Pécs

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 1 alappakliból és 2 Aranyforrásból. Maximum négy szín, min. 40 lapos pakli.

**Nevezési díj:** 2200 Ft.

**Díjak:**

Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

**Érdeklődni lehet:**

Fábos Zsolt, tel.: 72-253-055/3320.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** július 3. szombat,  
11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

**Díjak:**

Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

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

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:**

Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

**Érdeklődni lehet:** Elysium

tel.: 239-2506, 06-30-9245-850.

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** 1999. július 3.,  
10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Pásztó.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

A verseny helyezettei indulási jogot szereznek a Nemzeti Bajnokságra.

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

**Érdeklődni lehet:**

Mátyus Gergelynél 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

### GYŐZELEM JUTALMA

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

**Helyszín:** Godóli

**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol minden forduló győztese egy ritka lapot kap ajándékba.

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

**Érdeklődni lehet:**

Mátyus Gergelynél 06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** 1999. július 3. szombat,  
11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Gy.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Hucker Szabolcs, 96-424-109

### PÉNZDÍJAS VERSENY

**Időpont:** augusztus 1. vasárnap,  
11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 700 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Elysium

tel.: 239-2506, 06-30-9245-850.

# ÚJ VERSENYEK

JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

## ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

**Június 26. szombat:** Star Trek  
**Június 27. vas.:** Pénzdíjas HKK  
**Július 3. szombat:** Dungeon HKK  
**Július 4. vasárnap:** Star Wars  
**Július 10. szombat:** M.A.G.U.S.  
**Június 11. vasárnap:** HKK  
**Július 18. vasárnap:** Star Wars  
**Július 24. szombat:** M.A.G.U.S.  
**Július 25. vasárnap:** Star Trek  
A versenyek – ha külön nem jelöljük – együttesen 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.

## VERSENYHELYSZÍNEK

**ELYSIUM** – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől),  
tel.: 239-2506, 06-30-9-245-850.  
**DUNGEON** – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban),  
tel.: 351-6419.  
**PÉCS** – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.  
**GÖDÖLLŐ** – Next-Door Szerepjáték Klub,  
Petőfi Sándor Művelődési Ház.  
**GYŐR** – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.  
**GYÖNGYÖS** – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.  
**HATVAN** – Next-Door Szerepjáték Klub,  
Grassalkovich Művelődési Központ  
**PÁSZTÓ** – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út 102.  
**SZEGED** – Objektum, Pulcz u. 57.

## TILTOTT MÁGIA – A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 1999. július 24. 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:** Tiltott lapok: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktiválása, Agybénítás, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gömbvillám, Griffnix, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Káosz mester, Kovácsceh, Ködmangó, Lidércúr, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi szakértelem, Pszi-elementál, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szörnybűvölés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatburbó, és az ultraritkák.

**Amatőr és profi kategória:** Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1998. június 30. 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 2 gyűjtődoboz Árnyékhold.  
**Érdeklődni lehet:**  
levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 ,  
vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

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

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

## SZABÁLYOK

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

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

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

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

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



# DUNGEON

## SZEREPIJÁTÉK- ÉS KÁRTYABOLT

---

Klimatizált üzletünkben  
a legjobb árakon vásárolhatsz:

- ❖ gyűjtögetős kártyajátékokat:  
HKK, MAGUS, MAGIC stb.  
(laponként is, már 2 Ft/darabtól).
  - ❖ sci-fi- és fantasy könyveket.
  - ❖ angol és magyar nyelvű szerepjátékokat.
    - ❖ kockákat, védőfóliákat  
és más kiegészítőket.
- 

Címünk:  
Budapest, VII. ker.  
Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban),  
tel.: 351-64-19.

**FIGYELEM!**

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

Nyitvatartás:  
H-P: 11-18-ig



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. június 7.



Szerintem az április feladványunk elég nehéz volt, amit az is bizonyított, hogy bár sok megfejtés érkezett, de a nagyrészt hibás volt. Ezúttal sikerült olyan rejtvényt alkotnunk, pontosabban Makó Baláznak sikerült, aminek csak egy megfejtése van. Mielőtt azonban erre rátérek, szeretném felhívni a figyelmeteket arra, hogy mindenki csak egyszer küldje be a feladvány megoldását. Egy ember úgyis csak egyszer szerepel a sorsolásban, a többi beküldött levelét nem vesszük figyelembe. Nézzük akkor a helyes megfejtést!

1. Kezdődik az új köröm. Kapok 5 VP-t, és felhúzom a *Földindulást*. (+5 = 25 VP)
2. Szabotálom *A szirének énekét*, feláldozva hozzá *Lymonát*. (-3 = 22 VP)
3. 2 ÉP áldozásával kijátszom *Az ősök bilincset*, ennek hatására a *Molad szellem* visszakerül a kezembe. Ezután a *Teknőspéncétra* ellövöm a *Földindulást*, az asztalról áldozom a bilincset, a kezemből pedig eldobom hozzá a *Villám szimbólumot*. (-4 = 18 VP)
4. Lehozom *Az alvó szörnyet* és a *Molad szellemet*. (-5 -2 = 11 VP)
5. Az *Idegen tollakkal* átadom *Az alvó szörny* képességét a szellemenek, és sorban lelövöm az ellenfél lényeit: *Jerikó*, *Varázslótanonc*, *Thor*, a *sárkányölő* és végül *A megbocsátás apostola*. (-2 - 4\*2 = 1 VP)
6. Végül fordulatozom a *Molad szellemet*, aki az ellenfél immár üres örposztján át be tud ütni, és kivégzi a szerencsétlent. (-1 = 0 VP)

Mik voltak a tipikus hibák? Több beküldő egy első pillantásra hibátlan

megoldást küldött be, aminek a lényege az volt, hogy az *Idegen tollakkal* a *Molad szellem* hátrányát átadta *Jerikónak*, majd lehozta a *Villám szimbólumot*, és így *Jerikó* visszament az ellenfél kezébe. Ez sajnos hibás megfejtés, mivel a *Villám szimbólumból* a komponens *Lymona* feláldozásával nyerték. *Lymonát* azonban nem lehet feláldozni komponensért, mivel avatár, és az előkészítő fázisban csak szörnyeket áldozhatok komponensért. További hiba, hogy *Az alvó szörnyet* nem tud fordulatozni, amíg van rajta álomjelző. Olvassátok el a szörny szövegét! Sokan nem figyeltek arra sem, hogy amíg *Lymona* a játékban van, minden szörnyemnek eggyel kevesebb a max. ÉP-je, vagyis pl. az *Aranyfecské* azonnal meghal. További tévedés volt, hogy ha *Az alvó szörny* képességével lelövöm az *Aranyfecskét*, akkor is az ellenfél kapja meg a belőle járó komponenset. Még egy fontos dologra kellett odafigyelni a megfejtés folyamán, mégpedig arra, hogy *A megbocsátás apostolát* löjjük le utoljára, különben belehalunk a *Varázslótanonc* és *Thor*, a *sárkányölő* büntetésébe.

Szerencsés nyerteseink: **Bukovits Norbert**, **Szaniszló András** és **Szeitz Gábor**. Nyereményük két-két csomag *Árnyékhold*.

Új feladványunkat Reinholz Ádám készítette: Az ellenfél gyógyulási fázisánál tartotok. Van 6 ÉP-d, nincs VP-d és komponensed, az ellenfelednek 6 ÉP-je, 2 Szk-ja és 1 VP-je van. Nyerd meg a játékot a te köröd végéig!

Beküldési határidő:  
1999. július 5.



## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Titkos rituálé (D)
- Mentális robbanás (F)
- A föld síkja (-)
- Borúra derű (E)

## A GYŰJTŐD:

- Kardszárnyú pocok (E)
- Ragasztó (E)

## KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Az élet könyve (R)
- Utánpótlás (T)
- Bolhakutya (E)
- 2 Hadroszaurusz

## A PAKLID SORRENDJÉNEK:

- Bolondok aranya (F)
- A kincsek hatalma (F)
- Nagy mágneses bigyó (T)
- Ongóliant diszkoszvetés (T)
- Átkozott kincs (F)

## SZABÁLYLAPOD:

- A szabadság ára (-)

*Minden lapod aktív. A Bolhakutya az örposztban van, a 2 Hadroszaurusz a tartalékban. Az Utánpótláson két jelző van.*

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- 2 Kürt (F)
- 2 Orzag bilincse (F)
- Gontrak gyűrűje (E/F)
- Mirg (E)

### ELLENFELED PAKLIJA:

- Okulúpaj robbanó gömbje (C)
- A bajnok manifesztációja (-)

*Nincs lap a kezében.*

*Minden lapja aktív, a Mirg az örposztban van.*

## Ellenfeled kijátszott lapjai

**Örzig, bűntése**

**Örzig** **Varigyi**  
Ellenfél

**P** Célpontra juttas minden  $\oplus$ -ja  
tilos  $\otimes$ -tal kerekíteni.

*„Örzig 1000 éves koráigál léteget a bűntek  
közötti évek, a múltat elvittéget megóvól  
csodálatos erejűvel. Ártóellenfélével.”*

1993. Székely-Pr.

**Örzig, bűntése**

**Örzig** **Varigyi**  
Ellenfél

**P** Célpontra juttas minden  $\oplus$ -ja  
tilos  $\otimes$ -tal kerekíteni.

*„Örzig 1000 éves koráigál léteget a bűntek  
közötti évek, a múltat elvittéget megóvól  
csodálatos erejűvel. Ártóellenfélével.”*

1993. Székely-Pr.

**Centrak, gendrié**

**Örzig** **Varigyi**  
Ellenfél

Minden, pártatlanul kért és megkérőztető  
Áldozat fel Centrak székelyi: célpontra  
szépséges képessége hirtelen lépés egy  
szépségesen végtelen, sőt, sőt, sőt, sőt,  
Ély, sőt, sőt.

1993. Székely-Pr.

**Kött, Kött**

**Örzig** **Varigyi**  
Ellenfél

**P**  $\otimes$  székelyi pályaszor lip  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége

*„A létra rúd lámpa, és a rúd rúd  
Az, amely létra felállt, sőt, sőt, sőt,  
meglátta a létra...”*

1993. Székely-Pr.

**Kött**

**Örzig** **Varigyi**  
Ellenfél

**P** pont passzív lip  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége

*„Csak a létra  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége...”*

1993. Székely-Pr.

## ELLENFÉL ÁLLÁSA: 6 ÉP, 1 VP, 2 SZK

## Ellenfeled paklija

**Ökötajai rőbano gombje**

**Örzig** **Chazard**  
Ellenfél

**P**  $\otimes$  áldozat fel Ökötajai, sőt, sőt,  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége

*„Ald...  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége...”*

1993. Székely-Pr.

**A bajnok, manifesztációja**

**Örzig** **Chazard**  
Ellenfél

**Nem lehet célpontra vezéroltaknak  
vagy valamelyre, az az utolsó lépés  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége**

*„A győzelem kereti. Ha kőmánya minden  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége...”*

1993. Székely-Pr.

**Múg**

**Ellenfél**  
**székely**

**Répl.**  
Bunkos éllékhözött aronul hűskét  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége

*„Múg...  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége...”*

1993. Székely-Pr.

## Ellenfeled örposzija

**Kardcsapajai pőok**

**Ellenfél**  
**székely**

**Répl.** Látványos  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége

*„Látványos...  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége...”*

1993. Székely-Pr.

**Ragaszó**

**Ellenfél**  
**székely**

**Répl.** Látványos  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége

*„Ragaszó...  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége...”*

1993. Székely-Pr.

**Bölkötaja**

**Ellenfél**  
**székely**

**Ha a székely, a székely  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége**

*„Hagyva éhhalom sőt, sőt, sőt,  
szépséges kétszeres képessége  
szépséges kétszeres képessége...”*

1993. Székely-Pr.

## Gyűjtő

## Örposztod

## A TE ÁLLÁSOD: 6 ÉP, 0 VP, 0 SZK





# KOMBÓK

## Mérgezett gyümölcsök

*Egy új, érdekes paklival szeretnélek megismertetni benneteket, amivel az Aranyforrás tesztversenyén második helyen végeztem. A győzelem sajnos a figyelmetlenségemen múlt, nem a paklimon, ami megérdemelte volna, hogy győzzek vele. Egy hagyományos versenyen persze nem biztos, hogy versenyzőztes lesz ez az összeállítás, mivel a tesztversenyek elég speciális környezetet teremtenek. A tesztversenyen ugyanis követelmény, hogy a paklinak legalább az egyharmada tesztlap legyen. Ezáltal jelentősen megnő az új lapok szerepe, és így a környezet kicsit eltér a szokványos, hagyományos szabályú versenyektől. Így volt ez az Aranyforrás tesztversenyén is, ahol a normál versenyeken szokásos Leab–Chara-din bordákból és a mentoros paklikból egyet sem láttam. Ez két okra vezethető vissza, egyrészt az új kiegészítőben nincs olyan lap, ami jól illene ezekbe a paklikba, másrészt sok olyan lap van, ami jól használható ellenük (pl. lénypusztítások, Fekete lyuk, stb.). Tehát a tesztversenyen elsősorban a kontroll-paklik domináltak, sok kézből dobatással, varázspont-termeléssel (Szívesség, A batalom átadása, Manaforrás) és Manarobbanással, vagy a „nagylényes” pakli helyi változatával. Persze mindenki számított erre már a verseny előtt is, így elsősorban kontroll ellen készültek fel a tesztelők.*

A pakli alapötletét egy lap adta: a *Földanya gyümölcssei*. Ez a kártya két szempontból is jó, egyrészt folyamatosan komponenszt termel, másrészt elveszem vele az ellenfél varázspontját. Mindez persze azon alapul, hogy én sok tárggyal játszom, tehát hasznosítom a szörnykomponenseimet, az ellenfél pedig kevésse. Ha ő is sok tárggyal játszik, akkor már nem annyira rózsás a helyzet, de a versenyeken általában ritkák a tárgypaklik. Ha két gyümölcsöt ki tudok rakni, akkor körönként már négy varázspontot szedek el az ellenfelemtől – ha csak el nem költi őket –, ami azt jelenti, hogy az öt-hat varázspontnál drágább lapjait el is felejtethi, nekem pedig megvan az az előnyöm, hogy a saját körömben elköltöm a VP-t, majd az ellenfél körében használom a gyümölcsöket, vagyis minimális lesz a VP-veszteségem. Ez így elég jól hangzik. A tárgyas pakliknak amúgy is kevesebb a varázspontigényük, tehát én jobban kijövök kevesebb VP-ből. Adott tehát az alap: **3 Földanya gyümölcssei** és sok tárgy.

Nos, ezek után találjuk ki, hogy mivel öljük meg az ellenfelet. Ha játékban van pár gyümölcsöm, akkor az ellenfelemnek sok komponense lesz, amit

nem bír elkölteni, célszerű erre alapozni a szemben ülő játékos kivégzését. Ehhez két lap adódik, egyrészt a *Kapzsóság átka*, másrészt az új chara-dinos lap, az *Ouitmlen átka*. Én mindenképpen az elsőre szavazok, igaz, hogy drágább, és az azonnali bűbájszedések védenek ellene, de az átkot már egy *Sebek befornak*, egy *Mágikus regenerálódás* vagy egy *Kürtszó* is semlegesíti. A *Kapzsóság átka* legalább az asztalon marad, és akkor is jó, ha az ellenfélnek nincs elég komponense ahhoz, hogy egy kör alatt nyerjünk. Gondolni kell azonban arra is, hogy mi van akkor, ha nem lesz komponense az ellenfélnek, például elkölti, vagy leszedi a gyümölcsöket. Ezért alternatív ölési metódusként berakok még egy *Vérfolyamot* is. Ezzel is gyorsan lehet ölni, csak nekem győgulnom kell mellette. Így már meg is van az ölési szekció: **2 A kapzsóság átka, 1 Vérfolyam**.

A továbbiakban elsősorban komponensről kell gondoskodni, mert igaz, hogy a *Földanya gyümölcsseivel* termelhetek komponenszt, de azt is ki kell rakni valamiből. Nézzünk szét a komponenstermelő lapok körében! Két szín már adott: Sheran és Fairlight. Szerencsére ennek a két istennek vannak jó

komponenst gyártó lapjai is: *Aranyesó*, *Betakarítás*, *Nagyobb kreáció*. Ezek közül a *Betakarítás* a legjobb, mivel ezt a szükségletekhez és a rendelkezésre álló varázssponthoz lehet igazítani, és kombózik *A kapzsiság átkával*. *Betakarítunk* 16 komponenst az ellenfélnek, majd a következő körben jöhet az átok. Az *Aranyesó* is jó, mivel ez is ad komponenst az ellennek. A *Nagyobb kreáció* már gyengébb, mert nem termel komponenst, csak a kézben levő tárgyainkat játszhatjuk ki vele. Minden tárgyas pakli alapja az, hogy legyen komponens a tárgyakkhoz, ezért ne fukarkodjunk az ilyen lapokkal. Nem csak az fontos, hogy a játék elején felhúzzunk egy-két ilyen kártyát, hanem arra is kell gondolni, hogy esetleg ellenvarázsolják, leltitják stb. Rakjunk bele tehát még több komponenstermelést. Más színek közül szinte magától adódik Chara-din *Emléktolvaja*, ami jelenleg a legjobb ilyen lap, színet tekintve azonban – mint ezt később látni fogjuk – nem fér bele a pakliba. Ott van még Raiánál a *Teremtés*, de ez ma már nem elég hatékony. Van viszont egy szintelen lap, ami nagyon illik minden, aszatra kiépülő pakliba: a *Hatalom Szövetsége*. Ráadásul két funkciós: lehet vele komponenst termelni, és gyógyít is, ami – mint az a későbbiekben kiderül – külön előny. A komponenst termelő lapok: **3 *Betakarítás***, **3 *Aranyesó***, **3 *Hatalom szövetsége***, **2 *Nagyobb kreáció***.

A tárgyas paklik általában lassúak, és mivel ez a deck is csak három darab lappal tud ölni, ezért el kell érni, hogy ne haljunk meg addig, amíg arra várunk, hogy elég komponense lesz az ellenfélnek, vagy addig, amíg



felhúzzuk az egyik ölő lapot. Ezt kétféleképpen lehet elérni, vagy pusztítással, vagy gyógyulással. A pusztításhoz az említett kártyák mellett kevés lap fér már be a pakliba, meg a tárgyak között kevés is a pusztítás, így marad a gyógyulás. Ebben viszont remekel az Aranyforrás, hiszen akad jó pár gyógyuló lap. A gyógyulásnak van még egy előnye: az Aranyforrásban megjelent *Augur varázskönyve*, amivel a gyógyító lapokat visszahozhatjuk a gyűjtőből. A korábbi két kötött színünk mellé itt jön be a harmadik: Raia. Jó sokat kell azonban gyógyulni ahhoz, hogy túléljük a hordák támadásait, de szerencsére van egy lap, amivel mindenfajta költség nélkül, körönként sokat tudunk gyógyulni. Ez a kártya *Az élet vize*. Emellé már csak tárgyakat kell lepakolni, és két vízzel körönként 10-15 ÉP-t is gyógyulhatunk. Van azonban egy hátránya: csak az előkészítő fázisban gyógyít, ezért vigyázni kell arra, hogy ne hogy az ellenfél körében haljunk meg. Erre kínál jó megoldást az *Augur varázskönyve*. A *Teljes gyógyulás* nagyon jó és univerzális gyógyítás, rakjunk be belőle kettőt arra az esetre, ha netán az ellenfél leszdné a tárgyainkat. Gyógyuló lap még a *Mingókörté* és *A három kívánság gyűrűje* is, de – amint ezt később látni fogjuk – ezeket elsősorban nem a gyógyító hatásuk miatt raktam be. Mindesetre jól jön, hogy a körtét vissza lehet venni a varázskönyvvel. Sajnos a gyűrűt nem, mivel a lapon az szerepel, hogy nem kerülhet ki a gyűjtőből. Erről jut eszembe, hogy a varázskönyvvel a *Hatalom Szövetségét* is visszavehetem a gyűjtőből, ami szintén elég jó dolog. A gyógyító részleg: **3 *Az élet vize***, **2 *Teljes gyógyítás***, **3 *Augur köpenye***.

A végére maradtak a védekező lapok. Először is a komponenstermelő varázslato-







kat kell megvédeni a counterektől, rakjunk be hát *Destabilizátorokat*. A destabil már azért is jó, mert növeli *Az élet vizének* gyógyító hatását, és ha a játék elején nagyon nincs komponensünk, akkor kirakunk két destabot, kijátsszuk a *Hatalom Szövetségét*, és már jöhet is *Földanya gyümölcsei*, ami már biztosíthatja a további komponensigényünket. Az asztra kirakott tárgyainkat is meg kell védeni, ebben segít a már említett *Augur varázskönyve*, mivel a lesedett gyógyító lapokat visszahozza, de van még egy nagyon jó lap: *A három kívánság gyűrűje*. Sajnos ez ultraritka lap, ezért nem mindenki tudja beszerezni. Bár kicsit drága, de többfajta felhasználása is van. Visszavehetünk vele egy gyűjtőben levő lapot (nem csak gyógyítót!), így az egyetlen lehetőség a lesedett gyümölcsök pótlására. Leszedhetjük vele az ellenfél nagyon szívatós lapjait. A tesztversenyen például két tárgyakat szívató lapra kellett felkészülni: *Az időrabló érintésére* és *az Iszonyatra*. Az első ellen nem sokat tudtam tenni, de a második ellen nagyon jó volt a gyűrű. A harmadik funkciója a gyógyítás, ami szintén jól jöhet egy rázósabb szituációban. *Az élet könyve* is a gyűjtőben levő lapok újrahasznosítását segíti, de szerepe csak akkor van, ha olyannyira elhúzódik a játék, hogy elfogy a paklink. Például *Az élet víze* miatt nem tud megőlni az ellenfelem, de ő is lezedte az én három kivéző bűbjomat. Ha nem számítunk ilyen hosszú partira, akkor rakjunk be más lapot helyette. A védekező lapok közé tartozik a gyógyulásnál már említett *Mingókörté*. Ez ugyanis a kézbe való visszavételéstől véd, elsősorban a *Molgtantól*, de a tesztversenyen divatos kézből dobható paklikban általánosan használt *Káosztornádótól* is. A védő kártyák kategóriájába sorolom még a *Duplikátumot* és a *Heurékát* is. Mindkettőből rakjunk be belőle hármat, hiszen ezzel azt a tárgyat másolhatjuk le vagy vehetjük elő a pakliból, amire ép-

pen szükségünk van. Általában gyümölcsöt, vagy *Az élet vizét* érdemes másolni, illetve kikeresni. A kikeresésnél azonban néha jobban járunk egy *Duplikátummal*, mivel ez kevesebb komponensbe kerül, mint a gyümölcsök vagy a víz. Ez a lap nagyon sokat segít abban, hogy minél előbb kiépüljön a gyümölcs-víz-körte-tárgyak kombó. Végezetül egy laphely maradt szabadon a pakliban. Én ide *Rugbar varázskönyvét* raktam be, mivel ez gyorsítja a paklit, előbb felhúzzuk azt, amire szükségünk van. A védekező osztag: **5 Destabilizátor, 2 Augur varázskönyve, 2 A három kívánság gyűrűje, 3 Mingókörté, 3 Duplikátum, 3 Heuréka, 1 Az élet könyve, 1 Rugbar varázskönyve.**

Ezzel kész is a pakli, de még megmaradt a szabálylap kérdése. Én azt tanácsolom, hogy használjunk *A bőség zavarát*, szükségünk lesz arra a plusz két lapra.

Pár szót a lapösszeállításban lehetséges változtatásokról. *Az élet könyve* és *Rugbar varázskönyve* helyett más lapokat is érdemes berakni és kipróbálni. Ez a versenykörnyezettől függően lehet lényepusztítás (pl. *Mérges galóca*, *Mentális robbanás* stb.), bűbjaleszedés (pl. *Mágiatörés*), *Földanya amulettje*, ha sok ellenvarázslatra, illetve *Alkímizó üst*, ha sok tárgy- és lapeszedésre számítunk. Ha valakinek nincs *Három kívánság gyűrűje*, akkor szintén az előbb említett lapokkal helyettesítheti. Ki lehet próbálni más színeket is – elsősorban Chara-dint az *Emléktolvaj* miatt. Az eredeti pakli négy színéből talán Raia a legnépszerűbb. Lilából érdemes még berakni a már említett *Outimlen átkát* és *Okulüpa robbanó gömbjét* (ez utóbbit főleg akkor, ha nem áll rendelkezésünkre a *Három kívánság gyűrűje*). A maradék istenek közül talán Eleniost érdemes megpróbálni, elsősorban a pakli gyorsítása miatt, amit *Homokórával* vagy *Időgyorsítóval* érhetünk el. Tharrtól jó lehet a *Kovácsceb*, de sajnos nincs más szóba jöhető lap.

Hogyan játsszunk a paklival? Nos, az első feladat pár komponens teremtése. Ha nem számítunk ellenvarázslatokra, akkor minél előbb löjünk el komponensgyártó varázslatokat, ha viszont countereléstől tartunk, akkor várjunk destabra. Persze, ha nem jön *Destabilizátor*, és több kompi-termelésünk is van, akkor nyugodtan varázsoljunk, lehetőleg minél gyorsabban minél többet, mivel az ellenfél ügysem tudja mindet ellenvarázsolni, nekünk meg már pár komponens is elég lehet. Minél előbb rakjunk le minél több gyümölcsöt, akár *Duplikátummal* is, és folyamatosan termeljük velük a komponens, valamint szedjük el vele az ellenfél VP-jét. Először mindig

igyekezzünk elhasználni a saját varázspontjainkat, és utána használjuk a gyümölcsöt, így csak az ellenfél veszít VP-t. Ha az ellenfél elkölti a VP-jét, akkor is használjuk, mert legalább komponest gyártunk vele. Ha a mi körünkben van varázspontja az ellenfélnek, akkor mindenképpen passzivizáljuk a gyümölcsöt. Akár egy VP-t is megéri elvenni, mert így a következő körében még hatos idézési költségű lapot sem tud kijátszani. Az *élet vizét* nem fontos az elején kirakni, csak akkor, amikor már van sok komponensünk, egy-két gyümölcsünk, vagy akkor, ha már sokat sebzódtunk. *Augur köpenyét* érdemes azonnal lerakni, amint felhúzzuk és van elég komponensünk a *Földanya gyümölcssei* mellett, mivel bármikor beleszaladhatunk egy jól irányzott 10-20-as sebzésbe.

A kiegészítőről csak pár ötletet ír nek re. Érdemes felkészülni benne mindenfajta szivatós lapokra. A sok ellenvarázslatra *Földanya amulettjével*, a bűbajokra (pl. *Tiltott mágia*, *Zu-lit energiáfüggőnye*, *Iszonyat* stb.) *Mágiatöréssel*, tárgyakra (pl. *Ragasztó*, robbanó gömb) *Az igazság próbájával* (bár ez általános, és a legtöbb esetben az említett tárgyakat már használták). A mentoros, molganos stb. paklik ellen nagy választékunk van: egyaránt jó *Az ösök bilincse*, a *Gyászbeszéd* és a *Fekete lyuk* is, bár talán ez utóbbi a legjobb, mivel növeli *Az élet vizének*



gyógyító erejét, és a *Hatalom Szövetségének* hatékonyságát. Mindenképpen készüljünk a *Káoszmaster* ellen, mivel ez nagyon megszívathat bennünket. Talán a *Mérges galóca* a legjobb, mivel ezt más hordák ellen is használhatjuk, de szóba jöhet a *Gyenge ereje* is, amivel akár még a varázslatainkat is megvédhetjük az első három körben. Mindenképpen rakjunk a kiegészítőbe alternatív ölési metódusokat is, hogy az ellenfél ne meheszen biztosra akkor sem, ha berak pár bűbájeszedést. Itt főleg *A Gépezetre* és *Orzag bilincse* gondolok. Az első előnye, hogy ha van komponensünk, akkor a tárgyakat mindig újra ki tudjuk játszani, a hátránya viszont, hogy áldozni kell neki, és egy nagyobb lény könnyen leveri. A bilincs első pillantásra kicsit logikátlannak tűnik, de ne felejtjük el, hogy a gyümölcsökkel varázspontot is lehet gyártani, ami hatékonyabbá teszi az *Orzag bilincset*. Ha ezek helyett inkább kitartunk az eredeti ölé bűbajaink mellett, akkor használjuk *A bűvölet percét!* Van még egy lap az Aranyforrásból, amit megéri kipróbálni a kiegészítőben, ez az *Avangir kívánsága*. Jó egyrészt a nagyon agresszív horda ellen, másrészt az első pár körben beinduló pasziánsz ellen.

Nos, ennyit tudtam összeszedni erről a pakliról. Remélem, sokan kipróbálják, és mindenkinek legalább akkora örömet szerez a vele való játék, mint nekem!

DANI ZOLTÁN

## A PAKLI

### Szabálylap:

### A bőséges zavaró

- 3 Betakarítás
- 3 Aranyeső
- 3 Hatalom Szövetsége
- 2 Nagyobb kreáció
- 3 Augur köpenye
- 3 Mingókorle
- 3 Duplikátum
- 3 Az élet vize
- 2 Augur varázskönyve
- 2 Teljes gyógyulás
- 3 Heuréka
- 5 Destabilizátor
- 3 Földanya gyümölcssei
- 2 A kapzsiság átka
- 1 Vérfolyam
- 1 Az élet könyve
- 2 Három kívánság gyűrűje
- 1 Rughar varázskönyve

összesen: 45 lap

## AZ ŐSÖK ÚTJA

Gatko álmodott. Újra a Rúvel Hegy nyolcadik szintjén volt, barátaival épp a Bajnokok Tornáját játszották el, mint már annyiszor. Az igazi Bajnokok Tornáján persze csak felnőtt galetkik vehettek részt. A félévente megrendezésre kerülő esemény mindig nagy izgalmat jelentett, a legkiválóbb harcosok és sportolók mérték össze tudásukat a hegy legnagyobb barlangcsarnokában, a Császár Termében. A viadalok nagyon furcsa galetkiket is lehetett látni, csápokkal, négy-öt végtaggal, óriásira nőtt, tüskés bőrű testtel. Persze az átlagos galetkik, köztük Gatko is, ugyanúgy néztek ki, mint a többi humanoid faj, az elfek, a kobuderák vagy a rég kipusztult emberek – csak a galetkik jóval kisportoltabbak, egészségesebbek voltak, hiszen civilizált körülmények között éltek. És a galetkik örökségüknél fogva birtokolták az ajándékok, amelyet rajtuk kívül egyetlen más faj sem: képesek voltak testüket fejleszteni, átalakítani, átváltoztatni, alkalmazkodni a környezethez. Némelyik harcos igazi szőrnyé változtatta magát, Gatkoék ezt akkoriban nagyon mókásnak találták, gyakran játszották el a csápjait lóbaló vagy éppen tüskés farkát ostorként használó bajnokokat. Gatko most épp a legutóbbi verseny győztesének szerepébe bújt, kezében köteleket tartott, ezek voltak a csápok, fejére bőrmaszkot húzott, amelyre kívülről szarvakat ragasztott. Vicsorogva, morogva ijesztgette barátait, akiknek tetteit ijedségét hamar elnyomta a kacagásuk. De ekkor a milgandok fénye elhomályosult, és a barlang sötétjéből előlépett a bajnok. Kétszer magasabb volt, mint bármelyikük. Harapásra nyitott szájában tühegyes fogak száza sorakoztak, ahogy Gatko felé lépett. A fiú dermedten figyelte a fölé tornyosuló alakot, ahogy az lesújtani készül. Ekkor ismerte fel az arcát – Amyrroé volt, a galetki bandavezéré! A tühegyes fogak egyre közeledtek Gatkohoz, ahogy Amyrro ezt sziszegte:

– Szolgálssz, vagy meghalssz!

Gatko szeme felpattant, de az álom még néhány pillanatig kísérte. Amióta Amyrro megtámadta, minden éjszaka rémálmai voltak. Rettegett, hogy a sötétlelkű galetki mikor fog visszajönni.

Ahogy éberen meredt előre a sötétben, egyszer csak neszt halott. Valaki volt a barlangjában, és a holmija között kotorászott! Lassan, nagyon lassan elfordította a fejét, és egy alakot pillantott meg, amint a zsákjában nyúlkál. Gatko lassan áthelyezte a testsúlyát, majd elrugaskodva rávetette magát a hivatlan vendégre. A betolakodóra ökölcspások zúdultak, mire az nyüzszíteni kezdett:

– Ne bántás!

Gatko hátranyúlt, és elővette a milgandot a vászoncsomagolásból, hogy megvilágítsa a behatolót. A tolvaj egy nyomorúságos, apró termetű galetki volt, rettenetesen véznának tűnt. Arca olyan csúf volt, mint egy kétféjú patkányé. Gatko megszorongatta a fickó torkát.

– Amyrro küldött, igaz? – a név említésére a tolvaj arca gyűlölködő kifejezést öltött, és kiköpött, már amennyire ez fojtogatás közben lehetséges. Gatko csodálkozva engedett a szorításon.

– Méghogy az a bányarém küldött? Ő tette velem ezt, őmiatta kell már egy éve itt élnem a lárvaszínen, és lopásból, koldulásból megélnem! – Gatko kérdő pillantására magyarázkodni kezdett. – Amikor ideérkeztem, ugyanúgy tele voltam tervekkel, mint minden más ifjú. De aztán eljött hozzám Amyrro, hogy „kihívjon”. Persze semmi esélyem sem volt ellene. Amikor újból és újból megütött, valami eltört, tönkrement bennem, és még a híres-neves galetki generáció sem segített rajtam. Nem tudok növekedni, erősödni, mint a többiek – mondta, és vézna karjait Gatko orra elé tartotta. – Ezt tette velem az a nagyravágó, sötétlelkű féreg! Legszívesebben megölném, de persze nem vagyok rá képes. Mivel vadászni nem tudok, kénytelen vagyok abból élni, amit más galetkik megszerznek.

Gatko pillantása megenyhült. A tolvajt most már nem visszataszítóknak, hanem inkább szánalomra méltónak látta. Elengedte, és leült a földre.

– Úgy látom, ugyanabba a verembe estünk bele. Amyrro engem is az igájába akar hajtani, és állandóan attól rettegek, mikor ver meg ismét. Egyébként Gatko vagyok – és ezzel előrenyújtotta a kezét. A másik tévén megfogta.

– Patkány. Izé... legalábbis így hívnak, de utálok ezt a nevet. A rendes nevem Matiel, de ezt itt senki sem tudja.

– Rendben van, Matiel. Próbáljuk meg elkapni ezt az Amyrrot, és aztán találjuk ki, hogyan lehetne téged meggyógyítani. Meséld el, mit tudsz Amyrroról.

– Amyrro már évek óta elérte a fejlődés csúcását ezen a szinten, mérete nem nőhet tovább, újabb képességek elsajátítására nincs lehetősége, nagyobb barlangot nem kaphat, de így is kénye-kedve szerint uralkodhat a gyengébb galetkik fölött. Ha feljebb költözne, a következő szinten már legfeljebb csak egy nagyszájú újonc lenne, itt azonban ő a császár. Rengeteg híve van, kész bandát toborzott olyan galetkikből, akik készek az erős mellé állni. Teste nagyon rugalmas, hogy a nála sokkal kisebbek barlangjába is beférjen. Naponta támad meg galetkiket, mindig a leggyengébbeket, és így szerez lélekenergiát. Azt mondják, már hihetetlen tömegű lélekenergiát halmozott fel, amelyet ennek a szintnek a korlátai mellett már nem tud felhasználni – csoda, hogy szét nem robban tőle! A szint vezetői tudnak a dologról, de nem tesznek semmit. Szerintük Amyrro csak egy a sok próba közül, amelyet az ideérkező galetkiknek ki kell állniuk. Mindenki fél tőle, ezért aztán nincs is összefogás ellene. A törvény sze-



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

rint amúgy is csak egy az egy elleni harcban lehet egy galetkit kihívni, és ugyan ki boldogulhatna önmagában Amyrro ellen?

Gatko sokáig bámult maga elé, aztán megszólalt.

– Meg kell tudnunk, mi az, amitől Amyrro fél.

Matiel megrázta a fejét.

– Nyilván a nála erősebbtől, ezért nem akar feljebb költözni.

Csakhogy itt nincs semmi, ami nála erősebb lenne, tehát nem fél semmitől.

– Majd meglátjuk.

Patkány szemében reménység gyúlt, és már nem rettegve, hanem bizakodva nézett Gatkora. Talán, ketten együtt meg tudják csinálni.

Aszteusz, az akadémia ősz szakállú galetki oktatója címkézett üvegekbe rakta a gyógyfüveket, amelyeket Gatkoék hoztak neki, majd szomorúan megrázta a fejét.

– Sajnálom, Gatko. Bármennyire is jó tanítványom vagy, nem tudok neked segíteni. Ezen a szinten nem tanulhatsz mágiát, és arra sincs lehetőségünk, hogy erőszakkal felköltöztessünk egy galetkit. Azonban bizonyos vagyok benne, hogy a problémádra létezik megoldás. Ellátogatnál-e már az Ősök Csarnokába?

Gatko megrázta a fejét. Aszteusz rosszszállón összeráncolta a szemöldökét.

– Minden galetki elmegy az Ősök Csarnokába! Amellett, hogy meg kell ismerned a múltat, nem is költözhetsz a következő szintre az ősök szellemeinek áldása nélkül.

– Te is voltál ott, Matiel? És Amyrro?

Matiel kétszer bólintott.

– Persze, mindenki elmegy. Csak egy tapasztalatlan galetki nem biztos, hogy eljut a központi csarnokig. – és itt szomorúan lehajotta a fejét.

Aszteusz Matiel felé bólintott.

– Patkány, tudod, hogy itt, ezen a szinten senki sem segíthet rajtad, de a következő szint templomában Arius atya meggyógyíthat!

Matiel bánatosan megrázta a fejét.

– Tudod, hogy a továbkköltözéshez el kellene jutnom a központi csarnokig, és arra sohasem leszek képes.

– Eggyel több ok, hogy együtt menjetek el az Ősök Csarnokába. – mondta Aszteusz.

Gatko elgondolkodva az oktatóhoz fordult:

– Köszönöm a tanácsodat, Aszteusz. Gyere, Matiel, menjünk!

Az Ősök Csarnoka egy minden szinten megtalálható barlangrendszer volt, a galetki faj ősi, vallásos helye. Itt őrizték a múlt emlékeit, ugyanakkor egy próba is volt a fiatalok számára, hogy elég érettek-e már ahhoz, hogy a következő szintre költözzenek. A bar-



langlabirintust állítólag az ősök szellemének nagyhatalmú mágiája itatja át, azt mondják, minden galetki számára másképp néz ki. Gatko és Matiel most a bejárat előtt álltak. A hatalmas barlangszáj körül ősi írás borította a falat, a bejáratához vezető utolsó métereket furcsa, bizarr lények szobrai szegélyezték.

– Menjünk – biccentett Gatko, de hangjából nem túl sok bátorság érződött.

Az első barlangterem üres volt, lépteik zavaróan hangos visszhangot keltettek. Ahogy megindultak a távoli kijárat felé, lassan fehér köd kezdett elögomolyogni a falból. Hamarosan már térdig jártak a ködben. Gatko rettegve pislogott minden irányba, de Matiel megpróbálta megnyugtanni:

– Ne félj, ez mindig így szokott lenni.

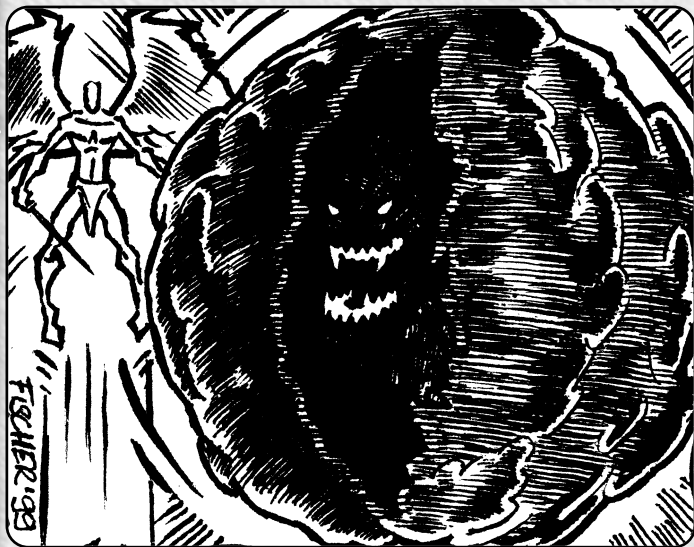
Ahogy a következő terembe beléptek, mindketten hátrahőköltek: a terem tülso felét feneketlen szakadék választotta el tőlük. A szakadék fölött csak egy vékony kötélhíd vezetett át. Matiel előremutatott az ujjával.

– Az ősök mágiája. Szerintem itt valójában egyáltalán nincs szakadék, mégis, biztos vagyok benne, hogy ha elvétjük a lépést azon a kötélhídon, akkor úgy bele tudunk zuhanni abba a nem létező szakadékba, hogy szörnyethalunk.

Gatkot láthatóan nem nyugtatta meg a válasz, de azért bólintott, és elsőként indult neki a hídon. A kötél remegett Gatko bizonytalan

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ



lépései alatt. A fiú arcáról folyt a víz, de azért előre nézett, nem pedig lefelé. Amikor átért, Matiel követte, neki a dolog láthatóan könnyebben ment.

– Az ősök feladatok elé állítanak – magyarázta Matiel. – Próbára tesznek, de van, amikor megjutalmaznak.

A következő teremben ha lehet, az előzőnél még nagyobb kód fogadta őket. Gyanús, cuppanó hangokra lettek figyelmesek. Ahogy egy részen egy pillanatra elszórt a köd, valamilyen alakatlan, zöld masszát láttak meg, amely feléjük kúszott hullámbzó mozgással. Minden irányból cuppogások, loccsanások hallatszóttak, aztán egy sziszegő, sersistő hang, és a következő pillanatban valami Matiel ruhájára fröccsent. A fekete folyadék átrágt a ruhán, és Matiel üvöltöni kezdett. Gatto megragadta a karját, és rohanni kezdtek. Előttük a ködből egy nagy, zöld nyálkás kupac sejtett elő. Gatto lendületet vett, és megpróbálta átugrani, de helyett pontosan a lény hátán landolt. Egetverő sívítás hallatszott, majd a lény leplottyadt. Surrogó, cuppogó hangok hallatszóttak mögöttük, mire rohantak tovább.

Csak a következő teremben mertek megállni, lihegve. Ekkor egy szellemalak jelent meg előttük, és lassan formát öltött. Egy galetki! Hátrahőköltek. A figura megszólalt, de hangja tompa volt, mintha egy vastag függöny túoldaláról beszélné.

– Mondd, ifjú galetki, mi az? Áthatol a legjobb páncélon és elbánik a legjobb karddal, mégis minden hatalma ellenére, nem bír egy egyszerű doronggal.

Gatto megitközve bámult a szel-  
lemre. Egy talalós kérdés? Ez lenne a  
próba? Matielre nézett, aki tanácsala-  
nul bámult rá. Gatto visszafordult a  
szellemhez, és megvonta a vállát.

– Természetesen a rozsdá! Épp  
elég bajom volt vele, amikor annak ide-  
jén apám azzal bízott meg, hogy a teljes  
fegyver- és páncélgyűjteményét meg-  
tisztítsam tőle. Nos, továbbmehetünk?

A szellem egy ideig csak lebegett  
előttük, aztán megszólalt.

– Ketten vagytok, válaszolnotok kell  
tehát még egy kérdésre.

*„Étel minél többet kapok,  
Annál inkább éhes vagyok,  
De ba mindent felfalok,  
Azonnal elpusztulok.”*

Gattoék tűnődve néztek egymásra.  
A fiú agyában azonnal hatalmas, torz-  
szülött rémek jelentek meg, amelyek halálra zabálják egymást. Vagy  
talán valamilyen mágiikus átok a megoldás? Aztán szinte elnevette  
maga, annyira egyszerű volt a megoldás.

– Hát persze, a tűz! Ritkán találkozunk vele, és mindig hamar  
jóllakik, ha pedig kevés enniavalót talál, elpusztul.

A szellem egyetlen további hang nélkül lassan eltűnt. Matiel elis-  
merően bólintott.

– Én bizony megbuktam volna ennél a próbánál! – Gatto meg-  
könnyebbülten vállon veregette társát, és indultak tovább. Még szá-  
mos újabb akadályba ütköztek, egy alkalommal ravasz illúzióvaráz-  
slaton kellett átlátniuk, majd minden erejüket felemészttette, amikor a  
továbbjutást eltorlaszó törmeléket kellett eltakarítaniuk. Találtak egy  
elhagyott trónt is, amelybe Matiel – Gatto figyelmeztetésére ellené-  
re – beleült, az ősök jutalmáról hablatyolva. Feltűnően csúnya szarv  
nőtt a homloka közepén, amelyen először Gatto jó kacagott, de az-  
tán kiderült, hogy a szarv véglegesen és eltávolíthatatlanul marad.

– Hát igen, ettől nem lettél jóképűbb, de legalább az ősök egy  
újabb fegyverrel ajándékoztak meg. – Matielt azonban láthatólag  
nem nyugtatta meg a válasz.

Amikor végül elértek az óriási központi csarnokba, már mind-  
ketten a végsőkig kimerültek voltak. De amint beléptek az óriási te-  
rembe, minden fáradságukról megfeledkeztek. A barlang ugyanis el-  
tűnt körülöttük, és hirtelen a tökéletesen fekete semmi közepén  
találtak magukat, lebegve. Aztán kivilágosodott a horizont, és egyszer-

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

re a kinti világot látták a lábuk alatt! Tőlük jobbra hatalmas hegyvonulat húzódott, balra végtelen síkság. Mivel még sohasem jártak a hegyen kívül, elkábította őket a hirtelen világosság és az óriási térség. A síkságon mindenfelé tüzek égtek, és a földön és a levegőben nagy volt a nyüzsgés. Törpéket, kobuderákat, szárnyas galetkiket láttak, amint röpködő fekete gömbökkel harcolnak. A gömbökből fekete sugarak csaptak le, melyek mindent és mindenkit elégettek, amit és akit eltaláltak. Gatko tágra nyitott szemmel bámult. Hát mégis igaz? Tényleg létezne az Ellenség? Vagy ezt az egész látványosságot az ősök csak a galetkik megtevesztésére találták ki? Aztán megrázta a fejét – amit itt látott, azt egyszerűen nem lehetett kitalálni! Most közvetlen közelről láttak egyet a fekete gömbök közül. A pulzáló, csillogó felületű, tökéletesen gömb alakú valami nagyjából akkora volt, mint egy galetki, de annyira idegennek, annyira gonosznak látszott. Egy óriási és gyönyörű, szárnyas lény hátán egy galetki szállt szembe vele. Kezéből lángcsóvák repültek az Ellenség felé, a fekete felületen azonban nem látszott sérülés. Aztán a gömb megnyílt, és valami *kinézett* belülről. Annyira rosszindulatú, annyira romlott volt, hogy Gatko felkiáltott, megpróbált hátraugrani a levegőben. A sötét masszában valami vörösen kezdett izzani, és a következő pillanatban egy sugár csapott ki, eltalálva a szárnyas lényt és lovasát – akik a következő pillanatban pernyeként hulltak alá. Aztán a kép hirtelen eltűnt. A képi család miatt Gatkoék elvesztették egyensúlyukat, és a földre huppantak. Újra az üres barlangteremben ültek.

Gatko és Matiel csendben bámultak maguk elé. Az élmény valóban megrázó volt. Aztán Gatko érezte, hogy kellemes, meleg érzés fut végig testén, amelytől teljesen felfrissül. Oldalt pillantva látta, hogy Matiellel ugyanez történik. Megszerezték az ősök áldását! Matiel arcán a zavarodottság mellett boldogság jelent meg. Végre továbbköltözhet arra a szintre, ahol meggyógyíthatják! Gatko fejében ugyanez merült fel: egyszerűen itt hagyják Amyrrot, hadd kínozza a fiatalokat, őket ez már nem érdekli. De aztán megrázta a fejét.

– Most végre láttunk valamit, amittől biztos, hogy Amyrro nagyon fél.

Matiel elkerekedett szemmel bámult rá.

Amyrro barlangja tágas volt – a legnagyobb a lárvaszinten. Mégis, nagyra nőtt testével elég kényelmetlenül fért meg benne. A kényelmetlenségek ezzel aztán véget is értek – ő volt a szint teljhatalmú ura, senki és semmi nem tudott szembeszállni vele! Kiáltozást hallott odakintről. Úgy látszik, kezdődik a napi móka, a segédei máris találtak valakit, akivel szórakozni lehet. Elégedetten tápázkodott fel, de ekkor valami benyomult a barlangja nyílásán, valami sötét, fekete tömeg. Egy fekete gömb! Amyrro egy pillanati elkerekedett szemmel bámult rá. Amióta az Ősök Csarnokában járt, sokszor

álmodott a rettenetes Ellenségről. A szinteken egyre feljebb költöző galetkik sorsa előbb utóbb megpecsételődött, a legyőzhetetlen Ellenséggel kellett szembeszállniuk. Ő azonban soha nem fog erre a sorsra jutni! Most annál inkább képtelenségnek hatott a barlangjába benyomakodó valami. Egy új torzszülött faj, csakis az lehet! Amyrro mosolyogva nyújtotta ki karmait, hogy feltépje a puha héját.

Ekkor a gömb belseje megnyílt. Belül valami sötét, lüktető dolgot látott, és valami elkezdett izzani. Amyrro felüvöltött. Most már nem volt kétsége, hogy mivel áll szemben. Sистерgő hang hallatszott, és valami az óriás-galetki mellett a falba csapódott. Amyrro újabb artikulálatlan üvöltés közepette előrevetette magát, és rekordsebességgel préselte ki magát a bejáraton. A barlang mellett egy kiáltozó galetki rohant el. Patkány? Igen, a szint egyik legügyesebb tolvaja. A nyomorult ott óbégatott.

– Jaj, az Ellenség! Betört a szintünkre! Itt az Ellenség! Meneküljünk!





# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

Amyrro körbepillantott. Tehát bekövetkezett. Mindig is ettől tartott. Megragadta Patkányt, és a barlangja felé hajította. Amíg az Ellenség felzabálja a nyomorultat, azzal is elég időt nyer. Ahogy a központi épületek felé rohant, Aszteusz, az akadémia egyik oktatóját pillantotta meg. Az öreg nagyon rémültnek látszott. Tehát már ő is tudja! Aszteusz megszólította.

– Perceken belül hatalmas tömeg lesz a feljáratnál. Az Ellenség betört a szintre. Azt hiszem, le kell zárni a feljáratot, hogy feláldozhassuk magunkat, és időt nyerjünk a többieknek!

Amyrro félrelökte az öregembert. Még hogy feláldozni magát! Ez járt a legkevésbé a fejében. Körbepillantott, és békésen mászkáló galetkiket látott. Tehát a legtöbben még nem tudják. Nagy szerencséje van. Sajnálta ugyan, amit ithagy, de az élete mindennél többet ért.

Amyrro már a központi óriásceppkőnél volt, amelynek oldalába csigalépcsőt vágott. Ez vezetett fel a következő szintre, de lefelé soha nem jöhetett rajta senki. A lépcsősor aljában álló két szigorú kőszobor tekintete vörösről zöldre váltott, ahogy közéjük lépett. Bah, persze már régóta teljestette a továbbköltözéshez szükséges feltételt! Úgy rohant fel a lépcsőn, hogy hátra sem nézett.

Gatko kacagva hahotázott. Matiel tettetett bosszúsággal tapogatta az oldalán a lila foltokat, zúzódásokat. Aszteusz jött oda hozzájuk, mosolyogva.

– Gyermekem, valóban tökélyre fejlesztetted az álcázás szakértelmedet! – A földön heverő fekete félgömbökre mutatott. Gatko napokig dolgozott azon, hogy a csontokból készített vázra az állatbőröket megfelelően felfeszítse. Aszteusszal együtt keverték ki azokat az anyagokat, amelyekkel a gömb-álca felületét bekenve megfelelő hatást értek el. Persze az álcázás másik nagymestere, Matiel is kivette a részét a munkából. Gatko Ellenségnek való maszkírozása persze így sem állta volna ki a közelebbi vizsgáldást, de erre szerencséje nem volt szükség. Gatkonak igaza volt, Amyrro egyetlen dologtól félt, de attól nagyon!

– Ha Amyrro agya nagyobb lenne az öklömnél, talán rájöhetett volna a turpisságra! Bár megszereztük az ősök áldását, és Matielt csak a következő szinten tudják meggyógyítani, én nem sietném el a továbbköltözést. Amikor Amyrro rájön, hogy mégsem támadta meg a hegyet az Ellenség, nos... Töltsé csak ki a dühét a vele egy súlycsoportban levő galetkiken! Azt hiszem, alapos nevelést fog kapni oda-fent – mondta Gatko.

Aszteusz és Matiel kacagva bólogattak.

THOR MIKLÓS

## SÁRKÁNYSZÍV ROHAM

Országos Fantasy és Szerepjátékos Fesztivál

Győr, 1999. július 23–25.

### PROGRAMOK

#### ÉLŐADÓK:

Möbius kiadó, Valhalla Páholy, Códex, Beholder Kft., Dragon magazin, Beneficium, Trollbarlang, Keepers.

#### VERSENYEK:

AD&D, MAGUS kártya és szerepjáték, HKK.

#### ÉLŐADÁSOK:

A mágia elmélete, Lobogók és hadijelvények, Artur király és a kerekasztal lovagjai.

#### LIVE FANTASY!

Belépő: 380 Ft/nap

Szállás: 700 Ft/éjszaka

(Szállást foglaltatni július 15-ig lehet.)

Bővebb információ: PSVMK Ifjúsági Ház,  
9022 Győr, Árpád u. 44.

Tel/fax: 96-327-466 Horváth Roland

Internet: <http://rpg.kva.hu/roham7>

e-mail: [roham7@rpg.kva.hu](mailto:roham7@rpg.kva.hu)



### ŐSÖK VÁROSA – GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

*Rengeteg levelet kapunk, amelyben egy játékos az ŐV-ről kér szabálykönyvet és jelentkezési lapot. Szabálykönyv és JL még nincsen, mivel a játék ősszel (október végén – november elején) fog indulni, tehát ne kérjete! A játék indulása előtt természetesen mindenkinek, aki a TF vagy KG adatbázisban szerepel, küldünk egy szabálykönyvet.*

**Memnyibe fog kerülni? Hány napos lesz a játékbét?**

A játék ára ugyanannyi lesz, mint a TF-en és KG-n. Jelenlegi terveink szerint az ŐV-n 7 naposak lesznek a játékhetek.

**A játékban egy ronda szörnyet alakítok? Ez nem tetszik!**

Azt hiszem, sok játékost meglepettettek az egyik cikk mellett megjelent illusztrációk. A karaktered nem egy szörnyeteg! A galetkik a kobuderákhoz, alakváltókhoz stb. hasonló humanoidok, akiknek megvan a lehetőségük, hogy testüket fejlesszék. Ha akarsz, egy gyönyörű emberre, ha akarsz, egy rusnya trollra fogsz hasonlítani – a karaktered indításakor ugyanis megadhatod egy szöveges leírást magadról.

**Lehet-e a játékban lopni?**

Igen, bár a dolog kissé másképp zajlik, mint a TF-en. Olyan tárgyat nem lehet ellopni, amiből az áldozatnak csak egy darab van.

**Az ŐV ugyanolyan barcorientált lesz-e, mint a TF?**

Egy ilyen jellegű fantasy játékban kétségkívül a harc a legérdekesebb, legösszetettebb, legváltozatosabb rész, úgyhogy nem fogom azt mondani, hogy a harc a játéknak csak parányi százalékát teszi ki. Ennek ellenére, van lehetőség rá, hogy csak minimális harcban vegyél részt, és rengeteg egyéb érdekes dolgot is csinálhatsz. Nagyon sok olyan tulajdonság, képesség van, amelynek fejlődése nem a harctól függ.

Pl. egy másik játékkal való találkozáskor a harc csak egy lehetőség a sok közül, és a

szakértelem verseny, sőt akár a barátságos beszélgetés is lehet nemcsak békésebb, hanem hasznosabb is a karakternek. Emellett régészkedhetsz, feltalálhatsz, muzsikálhatsz, vér nélküli kalandokban, feladatokban vehetsz részt. De azért néha harcolnod kell.

**Lesznek-e enciklopédiák?**

Igen, bár igyekszünk a szabálykönyvben több, átfogó információt adni, mert bizonyos dolgokat nehéz összeolózni az enciklopédiákból. Terveim szerint a játék indításkor kész összes parancsának leírása meglesz a szabálykönyvben, így azok használatának, megköte-seinek jobban utána lehet nézni. A szörnyekről, tárgyakról külön enciklopédia lesz, de az enciklopédiák szigorúan külön lapon lesznek, hogy le lehessen őket külön fűzni.

**Lehet-e több végtagom, lebelem?**

Egyszerre több harcra alkalmas végtagod is lehet, és használhatod is őket egyszerre. Leheletet is elsajátíthatsz többfélét, de közülük mindig egyet fogsz használni.

**Hogyan nőnek a képességek?**

A KG-hoz hasonlóan, pl. 10-esről 11-esre akarsz növelni valamit, 10 képességpontot kell elkölteni. Képességpontozat számos módon lehet jutni: egyrészt a harcban szerzett léleke energiával, másrészt feladatok megoldásával, harmadrészt minden fordulóban kapsz kno-t (minél magasabb szinten vagy, annál többet). Ezenkívül lehet a játékban ún. őskövet találni, ez használatokor egy tulajdonságodat eggyel megnöveli, függetlenül attól, hányas volt.

TIHOR MIKLÓS





# YABBAGABB ÉS A BOSZORKÁNY ÁTKA

Másfél óra múlva az ablakok nélküli ronshari varázslóiskola kapuja előtt toporgott bebocsáttatásra várva. Megzörgette néhányszor az adamantitkapu féldomborműves ördögpfőjéről lelógó kopogtatót. Az adamantitajtó csendesen kitérült. Az ajtó mögött mágiikus sötétség rejtette el azt az alakot, aki kinyitotta a bejáratot, és mézesmázos hangján megszólalt.

– Lépijen be, Yabbagabb úr! Egy futár már értesített bennünket uraságod jöveteléről. Nagy megiszteltetés számunkra, hogy szerény iskolánkban fogadhatjuk. Lekötelezve érezzük magunkat, hogy holnap ott lehetünk varázstudományának káprázatos bemutatóján.

Hősünk a rendszeres reggeli meditációs gyakorlatainak és tökéletesre fejlesztett szellemi kontrolljának köszönhetette, hogy nem tört fel belőle egy Tashát is megszegényítő kacagás. Mosolyogva szerényen legyintgetett.

– Elég a nyávogásból sötétség leple mögé bújó ismeretlen! Vezess a lakosztályomba!

A ronshari varázslóiskola kapuja – majdhogynem becsípve mágharcosunk köpönyegét – hangtalanul becsapódott. Yabbagabb a hely kísérletes és komor voltától nem ijedt meg, azonban kényelmetlenebbül érezte magát, mint néhány hónappal ezelőtt egy vörös sárkány szájában. A sötétség nem akart eloszlni, és még infralátás pszionikus képessége segítségével sem tudott áthatolni rajta. Az ismeretlen férfi újra megszólalt. Yabbagabbnak fogalma sem volt, hol rejtőzhet az alak, de úgy sejtette, hogy az épület egy távoli pontjából juttathatja el hozzá mágia útján az üzeneteit. A férfi hangja rideg lett és fennhéjázó.

– Tudd meg, most hogy átlépted nevezetes isko-

lánk küszöbét, nem vagy egyéb, mint egy közönséges novicius. Elfelejtethed nevedet és ha volt istened, azt is, mert mostantól nem számítasz emberi lénynek. Csak egy tanítvány vagy, akinek nincsenek jogai. Legfőbb urad és parancsoló a varázslómesterek szűk csoportja, akiket új isteneidként fogsz tisztelni. Most pedig menj a lakócelládba a fénygömböt követve!

Hirtelen egy fénycsóva jelent meg Yabbagabb előtt, melytől majdnem megvakult. Hősünk először nagyon meglepődött az ismeretlen férfi stílusváltásán. Aztán nyugalmat erőltetett magára. Tanulóévei alatt már volt szerencséje megtapasztalni a varázslóiskolákban uralkodó szigorú fegyelmet és a noviciusi titulus jelentéktelenségét. Mikor szeme hozzászókkott a félhomályhoz, követte a lassan mozgó fényforrást. Egy kis ajtóhoz ért. Le kellett görnyednie, hogy bemehessen a szobájába, melynek bútorzatát egy valaha jobb napokat is látott ágy, egy asztal, háromlábú szék és egy szekrény alkotja. Az egyik falon egy fákllya égett, és az alatta lévő asztalon egy sárga köpenyt világított meg a lángja. Yabbagabb betette zsákját és régi köpönyegét a szekrénybe, majd magára öltötte a varázslótanoncok sárga egyenruháját. Körül akart nézni az épületben, de a hang újra megszólalt, és megtiltotta, hogy elhagyja a kamrát. Türelmesen várakozott, mígnem elérkezett a vacsora ideje. Ismét a fénygömböt követve eljutott az étkezőcsarnokba. Az ebédlő közepén hosszú asztal állt, egyszerre ötven-hatvan tanítvány ült körülötte. Rengeteg ajtó és folyosó ágazott a terembe, de Yabbagabbot elsősorban az a széles lépcső érdekelt, amely a noviciusok asztala fölött magasodó belső erkély széléhez vezetett fel, ahol a mágusok és varázslómesterek ültek.



Leült a hosszú asztalhoz, és miközben evett, azon morfondírozott, hogyan vehetné rá a varázslómesztereket, hogy semlegesítsék az átkot. Elvileg tilos volt az étkezés alatt a tanítványoknak megszólalni, mégis halk puszogás hallatszott mindenfelől. Hősünk se fogta vissza beszélőkéjét.

– Hello, novícius! Yabbagabb vagyok, az új fiú. Szeretném, ha mesélnél az iskola fővarázslóiról.

A hősünk mellett ülő pufók kis tanítvány megszeppenve rápillantott, majd a belső erkély felé kapkodva fejét, azt suttogta:

– Halkabban beszélj, ha nem akarod, hogy megfenyítsenek. A nevem Assur. Egy év múlva lesz a záróvizsgám. Iskolánkban három fővarázsló is van. Ott ülnek az emeleti asztalnál. Középen az iskola vezetője, a Fényességes Ahot, mellette pedig két tanácsadója. Különösen a balra ülőtől óvakodjál. Ő Rathkell Tour, egy szadista dög. Élvezettel kínozza tanítványait. Az ittlétem tizenhárom éve alatt már három fiú halt meg a kezei között.

– És akkor, hogy taníthat még? Egyáltalán, hogyan lehet szabadlábban? – kérdezte naivan Yabbagabb.

– Ne viccelj! Balesetnek állították be a dolgot. A mester mellett ülő másik alakot, Raggart az égvilágon semmi sem érdekli. Mióta idejöttem, egyszer sem látam rajta semmiféle emberi érzelmet. Teljes apátiába süllyedve éli életét. A Fényességes Ahotra, iskolánk vezetőjére pedig jobban illene a gyáva és kapzsi jelző. Ő mással nem is foglalkozik, csak hogy minél nagyobb vagyont harácsoljon össze. Egyébként se merne szembezállni Rathkell Tourral, mert Tour nagymester ellen nincsen esélye egyetlen varázstudónak sem.

– Hogyhogy? – kíváncsiskodott Yabbagabb.

– Rathkell szinte lehetetlen egy varázslónak legyőznie, mert ő minden varázspárviadalát félelmetes Mágia Semlegesítő Gömbjével kezdi meg, melyet ellenfelére mondva az képtelen lesz varázsolni.

– Ez érdekes. És ez a Mágikus Gömb a varázslók által magukra mondott, illetve ráolvasott varázslatokat is semlegesíti?

– Természetesen – bólogatott Assur. – Megakadályozza a varázslást és megsemmisíti a már létrejött varázslatokat is. Csak a varázstárgyak mágiájára nincsen hatással.

Yabbagabbnak felcsillant a szeme. Ezek szerint Rathkell Tour Mágia Semlegesítő Gömbje eltávolítaná



róla a boszorkány átkát. Az azonban biztos, hogy pusztán szívességéből, önzetlenül nem fogja a nagymester rálőni a varázslatát. Ki kell hívnia egy varázspárviadalra, és miután az elsütött Mágia Semlegesítő Gömbbel leszede az átkot, vissza kell lépnie a harctól. A terv megvan, már csak végre kell hajtani.

– Nem lehetne Rathkell Tour nagymestert kihívnom egy varázspárviadalra?

Assurnak kidüldet a szeme és leesett az álla, majd elmosolyodott.

– Ugye, ez csak vicc volt?

– Nem. Valóban szeretném próbára tenni az erőmet. Assur hosszú hallgatás után szólalt csak meg:

– Nem hiszem, hogy elfogadnák a kihívásodat. Egy tanítvány nem méltó arra és nincs is joga, hogy megküzdjön egy varázslómesterrel.

– De kérhetném azt, hogy a holnapi szokásos vizsga helyett inkább Rathkell Tourral való küzdelmem döntse el, hogy alkalmas vagyok-e a varázslói oklevélre.

– Talán. Azonban Rathkell bizonyára csak halálíg tartó küzdelemben egyezne bele. Ezt pedig te sem akartad. Ugye csak vicceltél?

– Döntsd el magad!

Rathkell Tour befejezte vacsoráját, és a hosszú asztal mellett haladva készült elhagyni a helyiséget. Yabbagabb nagyot ásított, és kinyújtotta a lábát, egészen véletlenül éppen akkor, amikor a nagymester elhaladt volna előtte. Rathkell Tour megbotlott hősünk lábá-



beszéltem Neked. Az Északi Nagykereskedő embere. Őmértésége nem örülne, ha kárt tennél az alkalmazottjában. Kérlek, elégedj meg az idegen bocsánatkérésével. Holnap a varázslóvizsga után elhagyja iskolánkat.

Tour mesteren látszott, hogy csak iszonyú erőlködések közepette tudja visszafogni haragját.

– Kérj elnézést! – parancsolta a Fényességes.

– Kérj bocsánatot, féreg! – őrijongótt Rathkell Tour. Yabgababb azonban csak ennyit mondott:

– Nem érzem magam hibásnak, és nem fogok egy ilyen alak bocsánatáért esedezni. Ellenkezőleg. A holnap-i varázslóvizsga helyett ki szándékozom hívni az előttem álló varázslót egy párviadalra. Feltéve, ha nem fél kiállni ellenem.

Rathkell Tour hitetlenkedve kérdezte:

– Te kihívtál egy varázspárviadalra? – látszott rajta, hogy alig bírja ki nevetés nélkül. Arcán szadista vigyor jelent meg. – Elfogadom a kihívást. Halálig tartson a küzdelem!

– Úgy legyen! – vágta rá Yabgababb, és ő is elmosolyodott, bár egészen másért. Megkönnyebbült, mert hamarosan ez a dühöngő alak eltávolítja róla a boszorkány átkát. A Fényességes Ahot kénytelen-kelletlen jóváhagyta a viadalt, Tour nagymester pedig távozott. Yabgababb csendesen befejezte vacsoráját. Érezte a tanítványok döbrent és kételkedő, de ugyanakkor bizakodó pillantásait is. Ezek a szerencsétlenek abban reménykedtek, hogy majd ő, a rejtélyes idegen legyőzi a gonosz és rettegett nagymesterüket. Sajnos, hiába reménykednek. Csöppet sem állt szándékában megküzdeni a fővarázslóval, csupán eszközként használja az átok eltávolításához. Az étkezés befejeztével visszavonult szobájába.

ban, és a nagy lendülettől hasravágódott. A teremben hirtelen mindenki elnémult. A varázslómester hosszú másodpercekig feküdt a földön, majd lassan feltápáskodott és farkasszemet nézett a tettessel. Yabgababb állta a tekintetét. Rathkell Tour satnya és esetlen teremtés volt, legalábbis kinézetre szánalmas alaknak festett. Pisze volt az orra, görnyedt és púpos a háta. Jellegtelen fekete köpönyeget viselt. Yabgababb sopánkodni kezdett:

– Nem tud figyelni?! Majdnem eltörte a lábam.

A tanítványok pissenés nélkül saját cipőikre bámultak, nem mertek megszólalni vagy felnézni. Rathkell Tournak a haragtól elvörösödött az arca, és remegő kezét ütésre emelte. Mágiát alkalmazott, és karját vörös tűznyelvek ölelték körül, hogy megélessék az arcátlan tanítványt.

– Hogy mersz velem így beszélni, novicius! – kiáltott rá dühösen, és hangjára megremegtek a tanítványok, mintha hideg fuvallat áramlott volna keresztül a termen.

Yabgababb szerencséjére a Fényességes Ahot felemelkedett helyéről, és hősünk védelmére kelt.

– Nagytisztelétű Tour mester! Ő az az idegen, akiről

Eljött a reggel, és kezdetét vette a viadal. Rathkell Tour nagymester mogorva és gúnyos arccal, kezében varázspálcát szorongatva az üres kőterem egyik sarkában állt. Szemben vele, a helyiség másik végében Yabgababb nézett vele farkasszemet, és közben kiáltozásával próbálta felhergelni ellenfelét.

– Jéggé fagyasztalak és szétrobbantalak vagy kiszáritalak és Eward fekete csápjáival elnyeletlek! Ami megmarad belőled, kőbor kutyaáknak fog majd eledelül szolgálni! – Megöllek, kontár! – mennydörögte a fővarázsló, és szeme vakító vörösen felizzott.

– Kezdődjék a viadal! – szólalt meg egy varázsszáj a falon.

– Most elpusztulsz, neveletlen tanonc! Haláloed pillanatában megláthatod a felsőbb szintű mágia erejét.

Tour nagymester néhány szót kántált, meglebent fekete köpönyege, és remegő kezével varázsjelet karcolt a levegőbe. Yabgababb, a harcos-varázsló dermedten toporgott, és minden eddiginél ijesztőbbnek hatott számára ez a pillanat. Mert ha ellenfele nem tartja szükségesnek a Mágia Semlegesítő Gömb használatát, akkor

valami mást kántál. Valami offenzív és borzalmas varázslatot, mellyel kiélheti szadista ösztöneit. Hősünk védekezőleg arca elé rántotta a kezét, de aztán fellélegzett, mert a mágia nagymestere nem kockáztatott, a Mágia Semlegesítő Gömbjével indította el a küzdelmet. Yabbagabb körül egy valamelyest átlátszó gömb jelent meg, aminek a középpontja harcos-varázslónk hasánál lehetett, sugarai pedig a feje búbjától a térdéig értek.

Yabbagabb óriási megkönnyebbülést érzett. Rathkell Tour mágiája leszedte a boszorkány átkát. Megmenekült! Vagy mégsem? Cseberből vederbe. Nagyon úgy tűnt, hogy Tour nagymester nem fogja abbahagyni a harcot, és hősünk még csak a bőfögtetővarázslatát sem képes aktivizálni ellene a mágikus gömb miatt.

– Hagyja abba, nagyságos úr! – sipítózott Yabbagabb. – Bocsánatot kérek! Nem gondoltam ám komolyan se a sértegetéseimet, se a kihívást. Egy nagyhatalmú boszorkány megátkozott, és csak azért álltam ki Ön ellen, mert hallottam, hogy a Mágia Semlegesítő Gömbje, amit minden harc előtt alkalmazni szokott, megszünteti a rám olvasott varázslatokat is. Elnézését kérem az eljárásomért, de más, hogy nem lett volna hajlandó segíteni rajtam. Ugye, nincs harag?

Rathkell Tour nagymester retteneteset kacagott.

– Csak nem megijedt a neveletlen novícius? Nem túlságosan érdekel a történeted holmi boszorkányokról és átkairól, de ha segítettem rajtad, őszintén örülsz, és nem várok köszönetet. Már csak azért sem, mert mindjárt elpusztítalak.

– De hiszen bocsánatot kértem!

– Késő bánat. Túl sokat fecsegsz, ahelyett, hogy harcolnál. A küzdelem halálíg tart!

Yabbagabb dühösen morgott, mert felismerte, hogy ellenfele félelmetes tűzgolyó-varázslat kántálásába kezdett bele, mely nemsokára porrá fogja égetni. Azonban Yabbagabbnak más oka is volt, ami miatt kényelmetlenül érezte magát. Valami nyomta a lábujját. Különös, hogy ebben a szorongatott helyzetben pont ilyen jelentéktelen, apró kényelmetlenségre figyelt fel, furcsállotta is a dolgot. Aztán minden megvilágosodott előtte. Átkozott boszorkány! Míg az átka rajta ült, addig nem tudott rájönni, hogy mi történt a varázsgyűrűjével. Most azonban, hogy az átok megszűnt, elszállt az elméjét borító köd, és visszaemlékezett, hogy a kívánsággyűrűjét a lábbelijébe dugta el, hiszen onnan a legnehezebb a tolvajoknak ellopni. Rathkell Tour befejezte a kántálást, és mielőtt aktivizálta volna a tűzgolyót, egy kérdést intézett Yabbagabbhoz:

– Mi a halálra ítélt utolsó kívánsága?

Yabbagabb egy pillanat alatt lerúgta a csizmáját és az ujjára húzta a gyűrűt, majd aktivizálta a varázstárgyat. Flegmán válaszolt az értetlenkedve álló varázslónak:

– Változz disznóvá!

Tour nagymester gúnyos nevetése rőfögésbe ment át, és a fővarázsló disznóvá változott. Az átalakult Rathkell értetlen képpel pislogott, majd vizítani kezdett.

A visítózást néhány teremmel arrébb is hallani lehetett, mikor a Fényességes Ahot a varázslótanítványok kitérő tapsvihara közepette átadta hősünknek a varázslói oklevelet. Yabbagabb nem várta meg, míg a varázslóiskola ítélikzik a tehetetlenné vált, többszörös gyilkos Rathkell Tour felett, szívében elégedettséggel telve elbúcsúzott a tanítványoktól, hogy minél előbb új kalandok elé nézzen.

Előtte azonban visszaballagott a Nagykereskedő palotájához, hiszen felvehette a neki járó ötszáz

arany előleget. A Tarrasque-val természetesen esze ágában sem volt megküzdeni, de ha már kiérdemelte ezt a szép summát, akkor majd

hülye lesz otthagyni. Felmarkolja a pénzt és lép vele! Az Északi

Utak Nagykereskedője már várta őt, gratulált a győzelméhez és sok sikert kívánt neki, de ami a legfontosabb, hogy kifizette az előleget. Yabbagabb persze fogadkozott, hogy így vagy úgy, de elpusztítja a Tarrasque-t, majd elköszönt a kereskedőtől. Alig lépett ki a Kereskedelmi Székhely főkapuján, amikor egy otromba lapátenyér nehezedett a vállára. Yabbagabb megfordult, és egyenesen egy hatalmas, két és fél méter magas ogre kidülledő szemtel pillantotta meg, amivel amaz bambán bámult rá.

– Szasz! Én lenni Ugha! Ugha nagy harcos. A kereskedőtől kapni előleg és küldetés. Menni megütni Tarrasque. Te velem tartani!

Yabbagabb mérgesen ráripakodott:

– Ostoba fajankó! Rakd el az előleget, mint ahogy én is teszem, és hagyd a fenébe a küldetést!

– Nem! – morogta az ogre és kivillantotta tűhegyes fogait. – Te velem tartani! Mi együtt menni. Különben Ugha lenni nagyon dühös.

Yabbagabb ellenkezni akart, de az ogre megragadta, és a nyakába ültette. Yabbagabb püfölni kezdte az otromba szörny kökemény kobakját. Először csak a kezével, majd a bunkójával. Ugha egy idő után felfigyelt a dologra és lekevert egy pofont szorongatott helyzet-





# BEHOLDER ÁRULISTA

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

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉGETEK VAN:

### 1. ZSETONNAL FIZETSZ

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

### 2. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

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

### 3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

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

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

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

<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Ezüsttövis	798 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft (76)	600 Ft (60)
A sötét királynő árnyéka	1098 Ft	990 Ft (99)	850 Ft (85)
A kalmárfejedelem titka	1198 Ft	1090 Ft (109)	950 Ft (95)

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
A klán törvénye	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)
Vérnév	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)
Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)

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

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

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

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft (67)	550 Ft (55)
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft (84)	700 Ft (70)
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft (109)	950 Ft (95)

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

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

### A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

<i>Diane Carrey: Kisértethajó (Star Trek)</i>	589 Ft	500 Ft (50)	470 Ft (47)
<i>Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)</i>	619 Ft	520 Ft (52)	490 Ft (49)
<i>Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Fényévek (Sci-fi antológia)</i>	690 Ft	580 Ft (58)	550 Ft (55)
<i>Fényévek II. (Sci-fi antológia)</i>	699 Ft	690 Ft (69)	560 Ft (56)
<i>Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)</i>	599 Ft	510 Ft (51)	480 Ft (48)
<i>Robert A. Heinlein: Starship Troopers</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 2.</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>Joan D. Vinge: Lost in Space</i>	649 Ft	640 Ft (64)	520 Ft (52)
<i>Buzz Adams és John Barnes: A csillagok fiai I-II.</i>	1399 Ft	1390 Ft (139)	1120 Ft (112)

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

<i>Edo van Belkom: Örjítő éhség (Werewolf)</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>R. A. Salvatore: A démon ébredése</i>	660 Ft	640 Ft (64)	570 Ft (57)
<i>J. Robert King: Vérszövetség (Planescape)</i>	750 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Robert Weinberg: A vörös halál karneválja I. (Vampire)</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
<i>P. N. Elrod: Én, Strahd (AD&amp;D Ravenloft)</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)

### DRAGONLANCE SOROZAT

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

### A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI

<i>Regnum hermeticum (Ars Magica novelláskötet)</i>	798 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
---	--------	-------------	-------------

### A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

<i>Átkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Erioni régék (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Jan van Boomen: Morgana könyvei (MAGUS)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Orson Scott Card: Végjáték 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Hideg karok ölelése (MAGUS novellás kötet)</i>	749 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>Raoul Renier: Pokol</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
<i>David Drake: A tör</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)

### HATALOM KÁRTYÁI

<i>Alappakli (IV. kiadás)</i>	820 Ft (82)
<i>Chara-din visszatér kiegészítő</i>	600 Ft (60)
<i>Isteni Szövetség kiegészítő</i>	560 Ft (56)
<i>Ezüsthajnal</i>	600 Ft (60)
<i>Árnyékhold</i>	620 Ft (62)
<i>Khôr földje (Invázió)</i>	200 Ft (20)
<i>Kalandozók városa (Invázió)</i>	200 Ft (20)

### HKK CSILLAGKÉPEK

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

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

\* Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelned belőle.

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

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

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

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

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

# Ghalla News

66

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 június

## Statistika

az 1999. május 31-i adatok alapján

A rendbagyó statisztikák sorát megszakítva, ezúttal ismét egy teljes statisztikát közlünk a kalandozókról. Továbbá várjuk ötleteiteket, a további statisztikákra vonatkozóan.

Ember	15,7%	Halhatatlanság	5%	Férfi	79,2%
Elf	12,5%	Leah	11,0% eljövendő pap	Nő	20,8%
Törpe	8,1%	Dornodon	13,7% kisebb pap	Rejtőzködés	136
Árnymanó	7,7%	Raia	16,1% kisebb pap	Nyomkövetés	100
Troll	9,5%	Elenios	6,7% eljövendő pap	Lopás	98
Gnóm	6,8%	Sheran	12,9% eljövendő pap	Mászás	42
Alakváltó	16,5%	Tharr	24,7% eljövendő pap	Csapdakészítés	57
Kobudera	17,4%	Fairlight	12,0% kisebb pap	Csapdaészlelés	42
Mutáns	5,9%	Chara-din	2,9% tanítvány	Gyógyítás	114
Vízi harc	26	Erő	85	Titkosírás	46
Ökölvívás	36	IQ	54	Felderítés	130
Szűrőfegyver	45	Ügyesség	54	Szörnyidomítás	27
Vágófegyver	31	Egészség	60	Teológia	60
Útőfegyver	40	Szerencse	62	Taumaturgia	106
Lőfegyver	36	Min. Erő:	6	Szerencsejáték	16
Dobőfegyver	40	Min. IQ:	6	Harcművészetek	35
Legtöbb skalp	19	Min. Ügyesség:	7	Szkanderozás	38
Legtöbb szörny	5752	Min. Egészség:	1	Zene	91
Legtöbb TP	4540538	Min. Szerencse:	5	Szörnyismeret	43
Leggazdagabb	48093 arany	Legjobb	777	Pszí	60
Legtöbb ÉP	504	Leggonoszabb	666	Zárnyítás	31
Legtöbb tudatpont	73	Jó	17,6%	Vadászat	167
Legtöbb varázspont	1324	Semleges	61,7%	Bányászat	50
Legtöbb pszípont	277	Gonosz	20,7%	Testépítés	85
Legnagyobb hit	első számú avatár			Úszás	34
				Ordítás	29





## Hírek, információk – a legkövetlenebb forrásból

### ÜJDONSÁGOK

☛ A játékba bekerültek az ún. faji tárgyak. Az alakváltókon, mutánsokon és embereken kívül minden faj számára készült egy speciális tárgy, amelyet csak az adott faj használhat. Ilyenek pl. a törpe csatabárd, a tünde íj vagy a gnóm nyílpuska. Miért nincs minden fajnak saját tárgya? Az embereknél a válasz elég egyszerű, az ember az a tökéletesen alkalmazkodóképés faj, amely nem csinál semmit, amit csak ők használnának – ezért nincsenek speciális képességek sem induláskor. A mutánsoknak nincs elég hagyományuk, hogy saját tárgyakat készítsenek, az alakváltók mindig is a test titkai felé fordultak, a tárgyak nem érdekelték őket.

☛ Az új tárgyakkal együtt néhány új szörny is bekerült, ezeket főként a csatorna túlföldalán lehetett érzékelni. A hihetetlen hatalmas krono-ementál szerintem olyan kemény dió jelenleg a karaktereknek, amelyet nem fognak egyhamar feltörni még a legtaposabbak sem.

### ÖNISMERET

☛ Mivel egyre több KT fejlesztí ki az önismeret nevű képességet, melynek eredményeképp a szakértelmek mellett kiürödik, hogy hány százaléknál tart a fejlettség, fontosnak tartom felhívni a figyelmet, hogy az alakváltók szakértelmei 10%-kal lassabban fejlődnek! Ez abban nyilvánul meg, hogy az alakváltók szakértelme nem 100, hanem 110%-nál nő meg. Mivel a százaléknak mindig csak az utolsó két számjegye látszik, előfordulhat, hogy 98%-ról átörpüül nekik pl. 03%-ra, ez persze 103-at jelent.

### JÁTÉKETA

☛ Azt hiszem, joggal várható el egy számítógép által irányított társasjáték játékosaitól, hogy ugyanolyan etikusan viselkedjenek, mintha közvetlenül játszának egymással. Ezzel mire célok? Ha a játékban valaki olyan hibát talál, amelynek kihasználásával a karakterét jótalanul tápolhatja, és erről nem szól nekünk, hanem kihasználja, az pontosan olyan csalás, mintha egy kártyajátékban megjelölné a lapokat, több lapot húzná a megengedettnél vagy hasonló. Ha ilyen játékost találunk, ugyanúgy fogunk eljárni, mintha csalót fogtunk volna. Az, hogy legalább annyit elveszünk a karakterétől, amennyit szerintünk tápolhatott, az a minimum – inkább többet, mint kevesebbet. De súlyosabb esetben a csalás játékból való kizárást is vonhat maga után. Tehát többet nem fogunk el olyan kifogást, hogy „de a programnak figyelnie kellett volna rá...” meg hogy „azt hittem, hogy ez nem hiba.” A csalókkal kemény kézzel fogunk bánni, nincs „vélténység” való hivatkozás, ha a hibás forduló után a dolgot nem írod meg azonnal. Természetesen, mindenem nem inge, ne vegye magára, és ezúton is szeretném

megköszönni, hogy olyan sok hibára felhívták a figyelmemet már ez ideig is a becsteltes játékosok.

### KT KÉPESÉGEK

☛ Köszönöm a Közös Tudatoknak, hogy beküldték a kért információkat a KT képességekről. A tudatpont regeneráló képességek hatásait megvizsgálva, a következő döntésre jutottunk:

**1** KT képesség kicserélését az kérhette május 1-ig, aki a változást megelőzően 1 évnél rövidebb időn belül fejlesztette ki TU regeneráló képességet. Azok, akik régebb óta birtokolnak ilyen képességet, azok megfelelően kihasználták, így a csere indokolatlan lenne. Egyébként igényt csak az utóbbi kategóriába tartozók próbáltak benyújtani, illetve olyanok, akiknél a cserélni kívánt képesség semmi közbe sem volt a TU regeneráláshoz. Nekik csere nincs.

**2** KT képességek pontértékének változása. Azok, akik a mesterséges gerjesztést 1 évnél rövidebb időn belül fejlesztették ki, illetve akik ezután fogják kifejleszteni, azok számára a képesség pontértéke 9-ről 7-re módosult. Más KT-knál a képesség maradt 9 pontos, hiszen elég idejük volt a képességet kihasználni, és ezzel nagy mennyiségű TU-t termelni. Akiénél a képesség működése a mesterséges gerjesztéstől eltérő, azoknál a képességet felülvizsgáltuk, és ahol túl gyenge volt a többi képességhez képest, és erre vonatkozó kérését a KT vezető május 1-ig levélben benyújtotta, módosítjuk, erről a KT vezetők értesítést kapnak (ha volt ilyen). Ezenkívül néhány olyan képesség működése is módosul, amely ugyan nem regenerál TU-t, viszont a TU regenerálás visszafogásával használati költsége túlzottan megrádrült.

**3** Gyógyító totem pontértéke. Mivel a gyógyító totem működése megváltozott, így a pontértéke is. Aki a változást megelőző fél éven belül fejlesztette ki, annak a gyógyító totem maradt 1 pontos, aki fél év és egy év között, annak 3 pontos, aki 1 évnél régebben, annak elég ideje volt a képességet kihasználni TVP termelésre, tehát náluk a képesség maradt 5 pontos.

☛ Mivel a TF adatbázis egy képességnél csak egyféle pontértéket tart nyilván, egy új, manuálisan vezetett adatbázist kell létrehozunk a képességek különböző KT-knál való pontértékének nyomon követésére. Ha valaki a fent felsorolt, megváltozott pontértékű képességeknél úgy gondolja, hogy a változást megelőző 1 éven belül fejlesztette ki, kérjük, jelezze felénk (egy igazoló forduló 1. oldal másolatának is örülünk), hogy ez az adatbázisban nyilván tudjuk tartani.

### 7/8 NAPOS JÁTÉKHEZ

☛ Az olimpiai előkészületek miatt a fordulóhétt csökkentésének bevezetése elhúzódik, ezért elnézeteket kérem.

THOR MIKLÓS

# TF-VARÁZSLATOK

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

## BÜVÖLÉS (20. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** E

**Hatóidő:** inaktív

**TVP:** 5

**VP:** 10

**Használata:** V 20 <tárgy> <menntiség>

A bűvölés a TF egyik legvitatottabb varázslata. Egyes Elenios hívők szerint istennőjük legértelmesebb varázslata, jobb, mint a lopás. Mások elvből egyáltalán nem használják. Én egyikőjükkel sem értek egyet, szerintem a szerepjátékos Elenios hívő használja a bűvölést, de nem nyakló nélkül – olyan tárgyakat bűvöl, amelyek nem okoznak komoly kárt a másik játékosnak sem, de neki azért jól jön. Aki sokat forttyog azon, hogy elbűvöltek tőle néhány vacak szörnyalkatrészt: gondolatok bele, a valós életben hány-szor előfordul, hogy egy csinos nő egyetlen mosolyával értékes ajándékokat szerez, és még varázserőt sem kell használnia? A bűvölést nem úgy kell elképzelni, mint a lopást. Itt inkább arról van szó, hogy akarattal váltál meg a tárgytól, ajándékba adtad valakinek, aki szimpatikus volt. Az ajándékozás szép szokása kezd kiveszni az önmagába forduló, egoista társadalomból, örülünk neki, hogy leg-alább egy játék keretein belül, ahol az ajándék nem kerül semmibe, visszahozhatjuk.

Persze azokat, akik 20 db pular kristályra adják ki a bűvölést, én sem így képezem el: inkább sötét pillantású vámpírok, akik mágikus erejükkel próbálják szerencsétlen áldozatukat kifosztani. Persze mára már ez a probléma orvosolódott, a bűvölésre a tárgy értékétől függően kapsz bónusz mentődobást (ez tárgyérték \* menntiség 3 - 2). A lopásnál általában a nehézséget a csapda leküzdése jelenti, míg a bűvölésnél az ellenfél szerencséje. Magas szerencséjű kalandozóktól nagyon nehéz bűvölni, kivéve persze, ha mentális mentődobást módosító varázslatot illetve pszit használsz, vagy esetleg bájitalt. A bájital használata mellett megdobni a mentőt közel lehetetlen, de akik felhördülnek, azoknak felhívom a figyelmét, a bájital elő-állítás a igencsak nehézkes, és a nagy zsákmány még ekkor

sem garantált, hiszen hiába akarok valamiből húszat bűvölni, a varázslat akkor is küszöl, ha az illetőnél egy van.

Sokan kérték, hogy milyen jó lenne csak konkrét kalandozótlól bűvölni. Ez sajnos nem megoldható, de a BA parancssal elég jól lehet szűrni, hogy kitől nem bűvölsz. Ha valakinél bekF-elve van a tárgy, akkor sem próbálsz bűvölni. Ha olyan tárgyat próbálsz meg elkérni, amelyet nem lehet ellopni sem (pl. pszi kő, szent kehely, galachmit), akkor a relikviens a mentődobását automatikusan megdobja (bájitalt ide vagy oda).

Sokan a bűvölés elleni védekezéshez FT Elenios-t adnak ki. Mivel az Elenios hívők általában nem annyira jók a harcban, ez sok esetben működik is. Szerintem ez semmiképp sem jó megoldás, de egyelőre nem tudom, korrekt lenne-e pl. a csábmosolyba berakni, hogy az FT Elenios sem működik, ha fent van. (Várom leveleiteket ezzel kapcsolatban.)

## BÜVÖLÉS (21. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** RESTF

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 3 x 2. paraméter

**Használata:** V 21 <menntiség>

Egy egyszerű, de hasznos varázslat, amivel kaját tudsz termelni. Ha állataid éheznek, a korgó gyomorral nagyon jól meg tudod őket etetni, ha úgy mondd el, hogy már nem lépsz utána – ugyanis bármennyire is éhes vagy, csakis a mozgás parancs során eszel. Ha már nem mozogsz, nem fogod a mozgáskor elzabálni a kaját az éhhalál küszöbén levő hátasod elől.

Még egy dolog, amit esetleg kevesebben tudnak: a korgó gyomor állítható VP költsége miatt kiválóan alkalmas a teológia fejlesztésére. Mint tudjuk, minél magasabb a teológiád, annál nagyobb VP költségű varázslatokat érdemes használni az optimális fejlődéshez. A korgó gyomorral ez kiválóan nyomon követhető, kezdetben elég 2-3 kaját termelni, de magas teológiánál már 7-esével érdemes csinálni, így a VP költség 21 lesz, ami optimálisan fejleszt.

## UNKREÁCIÓ (22. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRSTFC

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 3 x 2. paraméter

**Használata:** V 21 <tárgy>

Az unkreáció sok mindenre használható: pl. az összes vastárgyhoz vas és pirkít kell, tehát unkreációval szinte szabadon konvertálható egyik vastárgy a másikba. Másik hasznos funkciója a varázskomponens-termelés: a villámhoz örökké szükséges drótszörből egyszerre egy tucatot gyárt-hatunk egyetlen feles zárnyitó készlet unkreációjával. Általánosságban, ha valamilyen alkomponensre van szükség, mielőtt azon kezdenél rágódni, hogy most milyen bonyolult betelepörtálni a városba csak ennek a megvásárlásához, nézd végig a nálad felhalmozódott szemeteket: lehet, hogy valamilyen unkreálásával hozzájuthatsz a szükséges tárgyhoz! Az unkreáció VP-költsége fele a tárgy elkészítési költségének, így a könnyen, vagy 0 TVP-ért legyártható tárgyak unkreálása szinte semmibe se kerül.

**FIGYELEM:** átkozott tárgyakat, valamint olyanokat, amelyek elkészítéséhez mágia szükséges (pl. varázssital főzés, varázstárgykészítés) nem lehet unkreálni. Ezen felül, unkreálni csak olyan tárgyat lehet, amely KT paranccsal előállítható valamilyen komponensek segítségével. Ha egy tárgy enciklopédiája nem írja, hogy miből készül és mennyi TVP árán, akkor arra kár unkreációt próbálni, még akkor is, ha nem alapanyag (ilyen pl. a láncing).

## JELLEMREJTÉS (23. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDEFC

**Hatódó:** következő kör elejéig

**TVP:** 5

**VP:** 10

**Használata:** V 23

A jellemrejtés nem kevés varázserővel bír: hiszen hiába fityeg a nyakadban a denevér szimbólum, a veled szembejövő jó akkor is meg lesz győződve róla, hogy te bizony fehér aurájú vagy! A jellemrejtéssel elsősorban az agresszióból adódó csatákat lehet elkerülni, hiszen az FT parancsra nincs hatással.

**RÖVIDEN AZ AGRRESSZIÓRÓL:** ha két kalandozónak azonos a jelleme, akkor az 1-6-os agresszió barátságos, a 7-es barátságtalan, a 8-10 ellenséges viselkedést jelent. Ha a jellem eggyel tér el (pl. gonosz-semleges, semleges-jó) akkor az 1-4 barátságos, az 5 barátságtalan, a 6-10 ellenséges. Ellentétes jellemnél csak az 1 a barátságos, a 2-3 barátságtalan, és 4-től pedig ellenséges. Láthatóan, akár a 6-os agressziójú, ellentétes jellemű kalandozó is barátságos lesz veled (és pl. búvólhetsz tőle), ha jellemrejtést használtsz.

A jellemrejtés másik hasznos oldala, hogy bizonyos épületekbe nem engednek be bizonyos jellemű kalandozókat:



a jellemrejtéssel úrrá lehetsz ezen a „félreértésen”. A keleti kolostorok szerzetesei nagyon rafináltak, és átlátanak a jellemrejtésen, hacsak nem erősíted meg egy purifikátor háj elmorzsolásával (ezt ilyenkor automatikusan megteszed).

## HADISZERENCSE II. (24. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDEFC

**Hatódó:** 1 kör

**TVP:** 5

**VP:** 6

**Használata:** V 24

A hadiszerencse II. +2-t ad a szerencsédhez, és a többi hadiszerencse varázslattal a hatása nem adódik össze. Ld. Hadiszerencse I., '99. áprilisi (40. szám) Krónika.

## TÜNDÉRFÉNY (25. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** RESFT

**Hatódó:** amíg a labirintusban vagy

**TVP:** 0

**VP:** 1

**Használata:** automatikus

A tündérfény egy egyszerű varázslat, amely megkímél bennünket a fáklák gyűjtögetésétől. Amikor BE paranccsal belépünk egy labirintusba, a varázslatot automatikusan el-sütöd, ha van 1 VP-d. Ha a forduló végén nem hagyod el a labirintust, akkor sem kell a következő körben a tündérfényt megújítanod: a varázslat egészen addig tart, amíg bent vagy. Szerintem nem árt tündérfény mellett sem 1-2 tartalék fákla, mert mi van, ha egyetlen VP-nk sincs!

*A gonosz istenek követői nem tündérfényt kapnak, hanem infralátást (ld. 171. varázslat).*

## TULAJDONSÁGPAJZS (26. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESFTC

**Hatódó:** 1 kör

**TVP:** 5

**VP:** 16

**Használata:** V 26

Mondhatjuk, hogy a tulajdonságpajzs használata szinte kötelező egy bizonyos fordulózám felett, hiszen nem fog eltelni olyan kör, amikor ne találkoznánk néhány tulajdonságszívó lénnel – ezért is adja meg minden isten. Ha nincs tulajdonságpajzs, akkor ezek elől a szörnyek elől elbűjsz, ha viszont fent van, nem kell az ilyen lényekre még FT-t sem kiadnod.

**FIGYELEM:** a tulajdonságpajzs kizárólag abban az esetben véd meg, ha egy lény közelharc-ütésben, a végtagjával téged etalálva csökkentené egy tulajdonságodat, semmilyen más esetben nincs hatása. Sem varázslatok, sem csapdák által okozott tulajdonságsökkenéstől, sem egyéb lény támadási módszerek által okozott ellen nem nyújt védelmet.



# HISTÓRIA

*Mondhatnám: régóta nem beszélgettem senkivel, de ez így nem lenne igaz. Természetesen az elmúlt évszakok alatt is számos kalandozót faggattam a világ dolgairól, megjártam a csatorna mindkét partját, de ezeket a beszélgetéseimet nem tettem közkinccsé... Azért nagyon jól esett, hogy néhányan biányolták a „Históriát”...*

Nemrégiben egy nagyszabású esemény borzolta fel a kedélyeket: a toronyháborúban több száz kalandozó vett részt, meg is kerestem néhányukat. Először ezeket a beszélgetések sem akartam közzétenni, de egyre többen kérdezgetnek olyanokat, hogy „mi is történt valójában?”, vagy „miért azok győztek, akik?”. Úgy gondoltam, tanulságos lehet, ha nyilvánosságra hozom őket, hátha ők, akik alakították az események menetét, felelni tudnak a fenti kérdésekre...

Talán furcsálljátok, hogy először olyasvalakit kerestem meg, aki nem is vett részt a fegyveres harcokban. Jól emlékeztem azonban, hogy egy kalandozó a tornyok felbukkanásának első napjaiban aláírásokat gyűjtött a – szerinte értelmetlen – vérengzés ellen. Kíváncsi voltam tehát olyasvalakinek a véleményére, aki ellenezte a háborút.

Szerencsére hamar megtudtam, hogy Ipari Áramnak hívják az általam keresett kalandozót, s viszonylag könnyen sikerült is rábukkannom: Libertan városának főterén pillantottam meg a lenge ruhába öltözött, izmos kobuderát, aki éppen a városi szökőkút vizéből itatta népes állatseregletét, vállán pedig egy különös kismadár trillázott. Miután kölcsönösen üdvözöltük egymást, az első kérdésem természetesen ez volt:

– Tulajdonképpen miért tiltakoztál a háborúskodás ellen?

– *A háborúban nem születnek értékek – felelte Áram elkomorodva. – Értelmes lények balnak meg értelmetlenül. Mit szeressek hát benne?*

– De hát az istenek szólították fel híveiket „szent háborúra”! Szerinted miért tették ezt? – kérdeztem az Elenios-hitű kalandozótól némileg provokatívan, hiszen jól tudtam, hogy istennőjének igen magasrangú papja. Neki azonban készen állt a válasza:

– *Hiszem, hogy nem Elenios akarata volt a mézszárlás, sajnálom, hogy nem volt más lebetősége, mint belemmi Tharr és Leab kisedd játékába.*

– Úgy véled tehát, hogy Elenios ellenezte a háborút?

– *Ha nem így gondolnám, már nem látnád rajtam istennőm jelképét – tekintett le a nyakában ragyogó kék szem szimbólumra, én pedig feltettem utolsó kérdésemet:*

– Olyan hírek terjedtek el, hogy a küzdelem nem ért véget, s lesznek még toronyháborúk. Mit teszel hát legközelebb?

– *Belátom, nem elég pusztán a fobászom, hogy minél kevesebb áldozat legyen. Ezért is dolgozunk tudattársainkkal egy kis meglepetésen, amely megakadályozhatja az újabb vérontást – mondta, miközben a kinyújtott karjára szállt egy engedelmes fülemüle. – Nem is binnéd, bölcs Treem, mennyi mindent tanulhatunk egyetlen kicsiny madártól...*

Ipari Áram sejtelmesen mosolygott, én pedig búcsút vettem tőle. Ahogy távolodtam tőle, még hallottam, hogy egy kellemes dalra gyűjt, a békéről és a szerelemről énekel... Elgondolkodva mentem tovább, hogy most már valóban olyasvalakivel beszéljek, aki fegyverrel harcolt a toronyháborúban: a „fekete seregek” egyik prominens személyiségét, bizonyos Linkor Csumovszkijt szándékoztam megkeresni.

Hát, őt sem volt nehéz megtalálnom, de elég meglepő helyen bukkantam rá: a libertani Fény Szentélye egyik ablakában pillantottam meg a hatalmas troll férfit, aki éppen obszcén szavakkal provokálta a járókelőket és az arra tévedő kalandozókat. Ennek ellenére ottjártamkor senki sem támadt rá... Annyira nem is csodálom ezt: félelmetesen izmos karjaiban egy csontpálcát és egy (szemlátomást mágikus) pajzsot tartott, szemei pedig fanatikus tűzben égtek. Megvallom, csak távolról mertem odakiabálni neki a kérdéseimet. Szerencsére, amikor megtudta, hogy egy krónikás vagyok, hajlandó volt válaszolni rájuk (úgy látszik, mint a legtöbb kalandozót, őt is motiválja a hírnév).

– Te miért harcoltál a toronyháborúban? – szölt az első kérdésem.

– Gyerekkorom óta imádok másokat laposra verni – mondta a troll, s megnyalta szája szélét. – Így nem sokat kellett győzködnie Dornodonnak, hogy szálljak be. Mondhatom, tuti balbé volt!

– Minek köszönheted, hogy olyan sok győzelmet aratál? – kérdeztem, mert közismert volt, hogy Linkor Csuvomszjij rengeteg csatában vett részt a háború alatt, és kevés kivételtől eltekintve ő nyert...

– Király felszerelése volt, de nemcsak ez számított! – kezdte, miközben a műbrilpajzsára sandított. – Naponta többször is gyógyítottak rajtam tudati vitalizációval – köszönet érte a Múmiáknak! A szövetséges KT-k is sokat segítettek, de azért főleg a KT-mnak köszönhetem, hogy olyan sokáig bírtam az alattomos férgék rohamait! A legeslegutolsó csatában majd' kéttucatnyian estek nekem, és már nem bírtam visszavámpírízálni magam...

A troll olyan mérges volt, hogy csak alig mertem föltenni az utolsó kérdést:

– És tulajdonképpen mi volt az oka a vereségeteknek?

Nem is csalatkoztam nagyot, Linkor fölhördült, de aztán mégiscsak válaszolt:

– Az elején túl sokan ugrottunk neki az ellenség nyavalyás tornyainak. A háború tényleges elkezdése előtt már javában ostromoltunk, de a védekezésre senki sem figyelt. Azt hiszem, a túlzott lelkesedés lett a veszünk, és az, hogy egy csomó ügynevezett semleges az ügynevezett jók oldalára állt, és elárult minket. Ezzel együtt úgy gondolom, hogy mi voltunk a jobbak, és legközelebb esélyünk sem lesz a nyomorultaknak!

Így sikerült elkészítenem ezt az interjút is, és szerintem tanulságos dolgokat tudtam meg. Megkönnyebbülten indultam tovább, hogy megkeressem aznapi utolsó alanyomat. Mindenképpen beszélnem kellett valakivel, aki a győztesek oldalán harcolt, és kit is találhattam volna megfelelőbbet, mint a magukat „a fény harcosainak” nevező, végül a teljes diadalt kivívó csapat vezérét, O'lit.

Most sem kellett messzire mennem (és ezt egyáltalán nem bántam, hisz egyre jobban sajtogtak öreg csontjaim...), a közeli fogadóban megtaláltam őt. A tüsi hajú, gránitzürke bőrű kobudera férfi nagy meglepetést okozott nekem: én egy állig felfegyverkezett, csupaizom kalandozóra számítottam, hiszen már tudtam, hogy Tharr papja, és a födelem egyik őr a ő; őszinte csodálkozással O'li igencsak békésen nézett ki. Harci eszközök helyett inkább kísérői vonzották a tekintetet: két hatalmas födelementál üldögélt mellette nyugodtan. Udvariasan köszöntöttük egymást, és nagyon kellemes beszélgetést folytattunk (bár én azért a fél szemem végig a két „kőszobron” tartottam – jobb félni, mint megijedni!).

– Mondd csak, miért éppen a „fehér aurájú” kalandozók oldalára álltál? – szölt az első kérdésem, hisz a többi semlegeshez hasonlóan O'li is eldönthette, melyik oldalon száll be a harcba.

– A sötét erők túlsúlyra rémisztő jövő képét vetítette

elém – felelte O'li nyugodtan, de batározottan (mindvégig olyasvalakinek tűnt, mint akinek minden szavának súlya van). – Elenios és Raia bívei nem vehették volna fel a barcot a bárom erős gonosz isten badaival. Tharr próbára tett, hogy a könnyebb, vagy a helyes utat választom-e... Döntöttem.

– És ezután a döntés után te lettél a fény harcosainak vezére. Miért és hogyan váltál azzá?

– Ez volt a második, s nehezebb próbám: barátaim felkértek erre a tisztségre, és én elvállaltam istenem és a sors kibívását...

A kobudérán látszott, hogy nemcsak a döntés volt nehéz, hanem az azt követő rengeteg munka is.

– Fáradtanak tűnsz – vezettem be az utolsó kérdésemet. – Meséj egy kicsit, milyen is volt a toronyháború?

– Rengeteg dolgot tanultam ezekben a napokban – kezdte a kobudera barcos, és abogya a mondatokat szötte, olyan érzésem volt, mintba egy jól megfontolt szónoklatot hallgatnék. – A küzdelmek minden lebeteséges sikon folytak, és olykor a barcmező volt a legkevésbé számottevő és lényeges. Önfeláldozó összefogás és jószándék nélkül egyébként sem tudtunk volna ellenállni a sötét hadnak. Nem mi győztünk: a sötétség seregei veszítettek. A különböző tudati átkok, a gonosz ármánykodások csak még elszántabbá tettek minket, s belehajszoltak a végső győzelembe. Aki betért védeni egy elefántcsonttoronyba, vagy rohamra indult a gonoszság erődjei ellen, az sosem felejté el azt a belső erőt, amiben része volt – megvívta magában a saját belső háborúját és lélekben nemesedve győzedelmeskedett. Köszönet érte mindenkinek, aki kiállt a nebész helyzetekben is a Fény oldalán egy jobb jövő reményében!

Ahogy O'li elhaglatott, mély csönd támadt. Csak most vettem észre, hogy nemcsak én, de a fogadó többi vendége is őrá figyelt... Hatásos szónoklat volt, annyira biztos. Elbúcsúztam beszélgetőpartneremtől, s a hallottakon menreng továbbindultam.

Ennyi volt hát az „én históriám” a toronyháborúkról. Tudom, hogy kicsit személyesre sikerült: bár válogatásom nem volt egészen véletlenszerű, még sok kalandozót megkérdezhettem volna, és lehet, hogy ők más szempöghből látták a dolgokat. De most csak annyire futotta. Remélem, azért ezek a beszélgetések is segítettek tisztában látni az előző hónapok legnagyobb „vihart” kavart eseményéről.

Megyek hát, és álomra hajtom vén fejem. Hallani fogtok még rólam! (És ha valakinek ötlete, tanácsa van számomra, hogy milyen témákban és kikkel társalogjak, szívesen elolvasom, csak a borítékra jó nagy betűkkel írja rá, hogy „Treeem-nek”, nehogy elkallódjon ezen a bonyolult félszigeten, valahol Qvill és Alanor között...)

TREEM

## ÁTADÓ

□ Átadó egy 10. fordulós, 4. szintű, alakváltó férfi. Cím: Tózsér Zsolt, Szolnok, Hiló Viktor u. 8. III/14. (#5982)

□ Átadó egy 21. fordulós gnóm, valamint egy hamarosan felnőtt ember karakter. A gnóm Quillől nem messze van, majdnem 14-es tulajdonság átlaggal. 5. szintű, +6-os semleges jellemű, erős felszereléssel, de nincs túltápolva. Az újszülöttnék 8-9-es szakértelme lesz, és Gatin körül fog felnőni. Az előző AK-ban megjelent hirdetésem nem aktuális. Címem: 1173 Budapest, Újlak u. 48. 4/14., tel.: 257-0568. Nagy Dániel

□ Átadó két karakter, egy 4. szintű 17. fordulós árnymanó férfi, a neve Axon, és egy 6. szintű, 21. fordulós troll férfi, a neve Worf. Mindkettő jócskán lemaradva. Érdeklődni az (#1300)-as mentális számon és a 319-4182-es telefonszámon (Norbit kérd) lehet. (#1300)

□ Átadó két mutáns karakter. Mindkettő 0. fordulós, nagyon jó tulajdonságokkal. Címem: 8725 Iharosberény, Rákóczi út 12/a, tel.: 82-494-454. Novák Tamás

## BUNYÓ, FENYEGTÉS

□ Úgy gondoltam én is hozzászólok az árnymanó-irtásos témához. Nem kell kiirtani az árnymanó fajt, csak azt amelyik lop! De nem csak az árnyma-

# APRÓK

nó tolvajt, hanem az ember, elf, törpe stb. tolvajt is. Persze vannak kivételek, ilyen például Hard Jackal Madrow és Hunter Killer, na meg persze Gilgarat.

**Lonlard (#4888)**, Tharr követője  
□ Gyerekek! Minek veszekedni, mikor verekedni is lehet? **Graham Treefrog (#4788)**

## HUMOR

□ Hogy hívják a Sheran szerzetest? Környezetbarát.

Gnóm orvos a troll nővérkének:  
– Vett vért a betegőtől?  
– Igen, de csak öt liter jött le.

Az árnymanónak áldozás után megjelenik istene:  
– Ó uram, bizonyítsd kérlek nagyságodat! – mondja az árnymanó. – Mennyi idő nekem az, ami neked egy pillanat?

Hívem, ami neked egy pillanat, az nekem ezer év.  
– Ó uram, mennyi pénz nekem az, ami neked egy arany?

– Ami nekem egy arany, az neked egymillió arany.  
– Uram, adnál nekem egy aranyat? – kérdi az árnymanó vigyorogva.  
– Adok hívem, egy pillanat... **Oref al Kismet (#2026)**

□ Két gnóm agysebész beszélget. Az egyik meg-  
szólal:  
– Képzeld kolléga, a múlt héten műtöttem egy trollt.

A másik megkérdezi:  
– És mit talált a fejében?  
– Hát találtam egy zsinórt.  
– És mit csinált a zsinórral?  
– Elvágtam.  
– És mi történt?  
– Lesett a két füle.

**Baxxter (#2358)**, a tejeleesszajú kobudera  
□ Poénok a női KT-ről, és általában a „gyengébbik” nemről:

Miért tápos nőnek lenni, és a Femini Gallerybe lépni? Az eddigi +10 mentő helyett teljes immunitást kapsz az agyroppantásra.

Mondj egy oximoront a nőkel kapcsolatban! *Női logika.*

Egy troll News humor, azoknak, akik még nem ismerik:

Mit csinál a nő az ágyban „az” után? *Foglalja a helyet.*

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

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

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



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

Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00



Hányféle hormon van egy nőben, és mi a funkciójuk? Gátló hormon, és serkentő hormon. A gátló gátolja az agyműködést, a serkentő serkenti a gátlót.

Mondj egy egybetűs állatot! N!

**Tanthalas (#3429)**

## SZERELM

□ Minden kobudera nőnek! Baxxter, a tejfelesszűjű kobudera életársat keres. Pár dolgot magamról: Hajam copfos és barna, szemem szintén barna. Böröm brozként csillog a ghallai nap fényében. Jelenleg az egyik nyugati örutorony (506. épület) környékén játszodom a szörnyekkel és az életemmel. Hogyha sikerült felkeltenem az érdeklődésedet, akkor írd a (#2358)-as mentális számról!

**Baxxter (#2358)**, a tejfelesszűjű kobudera

□ Törpe hölgyek jelentkezését várom ismerkedés céljából.

**Balgoral Hrotgar (#5982)**

## SEGÍTSÉG

□ Beáldoztam Dornodonnak, és szívesen leveleznék hittársakkal.

**Tasslehoff Fúrólab (#5318)**

□ Hé, itt újra én! Milyen jó lenne, ha valaki küldene nekem egy nagy térképet az Ghalláról! Na mit szólnak? Érdekelne az igaz barátok rendje, kérem, írjanak! Köszönöm azok levelét, akik segítettek beáldozni!

**Tasslehoff Fúrólab (#5318)**

□ Helló kalandozók! Rézben megint Tharr rúnaköveket írok, mert már nagyon szeretnék neki beáldozni. A májusi AK-ban levő hirdetésemet elfirtam. Nem az 503-as, hanem az 506-os épület környékén vagyok. A biztonság kedvéért leírom az általam ismert viszonyítási pontokat: 506-os és 534-es épület, 2. és 3. labirintus. Szükségem lenne bármilyen tárgyra, amivel ásní lehet. (Ásó, ásókarom vagy bármí.) Cserébe tudok adni: tigriszlán fogakat, királygyű bört, szárnyas hernyót stb. Háls lennék, ha valaki megírná, hogy mi kell a mandibulakaszához. IQ-m tízes és kísérleteztem a mandibulapangéval és botal, meg még sok egyéb variációval, de semmi eredmény. Az ásó-tárgyak egyébként csak azért kellene, hogy rézhez juthassak, mert szeretnék beáldozni Tharnnak (fádkým már van), és hogy tudjak még néhány ércet kiásni arról a néhány lelőhelyről, amit általam. Üdvözllet!

**Draxn (#3689)**

□ Helló kalandozók! Sajna elfirták a nevem. Heylesbíték: Zelmor vagyok, a kobi. Mire ez megjelent, biztos összedtettem azt az 1000 TP-t. Aki tudna adni teljes TF térképet, az bármikor számíthat a segítségemre (legyen jó vagy gonosz). Várom KT-k jelentkezését (ha most akar valaki KT-t alapítani, az is írjon). Dornodon KT-k előnyben. Aki tud rúnakövet, ahol Dorninak be lehet áldozni, az írja meg, hogy az 506-os épülethez viszonyítva hol van. Írjátok meg, mik a beáldozási tárgyak. Minden gonosz!

**Zelmor (#5600)**

□ Kalandozók! Ha tud valaki Fairlight rúnakövet, púderszilkát és korongfát Gatín környékén (44, 98), az írja meg! Címem: Pecsenye Zsolt, 3529 Miskolc, Ifjúság út 8. X/4. Üzenhetsz mentálisan:

**Sirocco (#4482)**, a port kavaro

□ Nevem Lady Donja. Még csak kb. fél év vagyok a Túlélők Földjén, de már be szeretnék áldozni

Tharnnak. Tudom az áldozati tárgyakat, de nem tudom őket megszerezni. Valahol Shaddar környékén vagyok, de nem tudom, hogy merre van pontosan. Kérek mindenkit, aki segíteni a beáldozásom vagy már találkozottam vele, és tudja, mennyire lehetek Shaddaról (a találkozási helyüktől), ha többször is találkozunk, írd meg, hogy hányadik találkozási pont, írja meg mentálisan! Egyébként föl-mérem, hogy mennyien segítettek, és mondjuk, következő hónap első felében megérkezettek feltüntettem az AK-ban. Előre is köszönöm!

**Lady Sonja (#3683)**

□ Segítség! Megerősakoltak az erdő szélén! A tetes egy Shinak nevű alakváltó hölgy volt, aki gyermeke elől tepert le bájítal segítségével. Milyen világban élünk? De előre kijelentem: gyerektartást nem fizetek! Most megyek... Dolgom van... Az erdő szélén... és milyen jól esett... alakváltó lányok reszkesetek!

**Scatman (#1731)**, a megdőbönt

□ Tisztelt túlélők! Az utóbbi időben sok levelet kaptam, de majdnem mindegyik segélykérő céllal íródott. Természetesen ahol tudtam, ott segítettem, ám mégis volt egy kérdés, amely folyton felmerült: Mihez viszonyítunk az abszolút koordinátákat? Nos, a következőkben megpróbáljuk ezt a bajt orvosolni. Megadom az északi varázslótorony abszolút koordinátáit. Ezt összehasonlíthatjátok a ti koordinátákkal, és kiszámolhatjátok a különbséget. Tehát 501 (15, 19), 504 (15, 34), 500 (15, 49). Shaddar a (42, 28)-on van. Remélem, hogy segítetek, de én sem vagyok mindenható. Ha segítségre van szükségetek, keressetek barátot. Felhívnam figyelmeteket arra az apróska tényre, hogy ez egy levelezős szerepjáték, és mint ilyen, igényel bizonyos kelleketeit, mint pl. partner. Nos ennyi. Sheran a legnagyobb!

**Shile Rhiannan (#4226)**

## SZÖVETSEGEK, KT-K

□ A Sárkányszem KT nem vallási KT. Sheranhoz sincs semmi közünk. Mi Seron-sárkányhoz, a dragonnalcoltójához köteleztük el magunkat. Persze attól még nyugodtan lehetsz bármilyen isten követője.

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

□ Elfeknek! Aki érdeklődik az ír, illetve kelta mitológia és történelem iránt, az írjon! Akar valaki (elf) új KT-t alapítani, Bran (holló) kelták, esetleg Tir na nóg (tündérei nével)? Írjátok! Szövetséggel (<56. ford.) is! Németh Balázs, 3765 Komjátí, Malom út 11.

**Fénylő Isir (#2937)**

□ Ez az, lányok, ez az! Csak így tovább amazonok! Én szívvel, lélekkel és öklömmel támogatom a Feminin Galerit.

**Lonlard (#4888)**, az egyenjóságág híve

□ Hmm, lassan már egy éve annak, hogy azon a bizonyos szent helyen – közel egy trikonis fészekhez – összegyűltünk mi, Sheran hűséges, fanatikus druidái (akkor még csak heten), és fogadalmat tettünk, hogy szent hitünket ezentúl egy közösségben fogjuk terjeszteni egy Erdauinon, és talán a Yaurr királyság területén. Ezen kívül megfogadtuk, hogy a szövetségünkben lúpalakú erőt soha nem használjuk fel arra, hogy más túlélőkkel

szemben előnyöket szerezzünk (azaz tápoljunk). A mi célunk szép és nemes, bár nem egyik meg a többség nézetével, mivel mi a plusz képességeinket nem kívánjuk direkt mások ellen használni, nem úgy mint a korlátolt, közörszerű szürkek ezrei. És hogy mindezen eszméknek (azért) van létjogosultsága itt e földön, azt az is jelzi, hogy vagyunk. Léteznünk, terjesztjük nézeteinket. Tagságunk elég egy ifjú ember áll, akit ott az alakulási helyen köz-felkialtással választottunk KT-vezetővé 100%-os támogatottsággal. Így lett a Fekete Druidák fődruidája Darochaar testvérünk, megmaradt világunk egyik legelhativatottabb druidája. Az ő személye biztos garancia arra, hogy ezen KT jobb (lesz), mint az eddigiegy vagy többsége. Sheran örömet lél mind benne, mind hű elit druidáiban: azaz bennünk. Mert mi vagyunk a Földanya legelhativatottabb papjai.

**Fekete Druidák (#9155)**

□ Hozzád szólunk most, „KT-érettség” előtt álló druidák! Ha mindenképpen vallási szövetségbe kívánsz lépni, de csak ennyiből áll az elképzelésed és semmi eredetiséget nem tudsz felmutatni, akkor ne minket keress! Ha egész életed az erőteljes (ön)fejlesztésből áll, és csupán azért választottad Sherant, illetve szent hitét, hogy kihasználjad az előnyeit saját hatalmad növelése miatt, akkor jobban teszed, ha felkeresed az áldruida Dalamart és vele fogsz kezret, mert tui, hogy mi nem nyújtunk feléd baráti és testvéri jóbort. Ha egész életedben kismak, középserű papja akarsz lenni a Földanyá-n, né is reménykedj, hogy valaha is magadra öltethet az elit druidák szimbólumát, a „Bíborhob elöt álló trikonis herceget”. Ha képes vagy úgy otthagyni egy kiirtott növényéket, hogy amúgy revitalizálható volna, de pusztán lustaságból és érdektelenségéből nem tetted ezt meg, akkor nem hogy méltatlan vagy a szövetségünközhöz, de még a virág szimbólumot sem érdemled meg. Szóval jól fontold meg a dolgot, druidák, és csak aztután merj jelentkezni a fanatikus természet-papoknál, am nálunk!

**Fekete Druidák (#9155)**

□ Igen! Ez az! Ismét jelentkezem én, a nagy fehér alakváltó törzsfőnök. Már több mint 50-en vagyunk a háromfejű, kitért szárnyú sárkány szárnyai alatt.

A belépésre várókkal együtt e KT létszáma már betelt, a család kitjesedett, 60-an vagyunk. De, ha esetleg még mindig ide szeretnél belépni, akkor némi elvárásnak kell, hogy megfeleljél. Azt tudnod kell, hogy ha minél később akarsz a család tagja lenni, akkor egyre nagyobb elvárásnak kell, hogy megfelelj. A család megválogatja, hogy kiket fogad testvériül. A MAFFIA hamarosan a hatalma alá vonja Ghallát. Belépési szándékkal fordulj Kovához, de inkább hozzám, mert én biztos, hogy válszólók! (Ő interneten játszik, s ritkán lép.) Üdvözllet!

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

□ Kobudérák, tisztelt fajtársaim! Tudatom veletek, hogy a Sziklaökök KT már csak 13 tagot tud sorába fogadni. Ráadásul már a szabad helyek felére is van jelentkező. Akik úgy gondolják, hogy az ősi harcművészet utat kell követniük, és a klán szigorú törvényeit elfogadják, nos azoknak adott a lehetőség. A belépési szándékat jelezd a vezetőnél, vagy

bármelyik Sziklaökölnél. Ezután már csak egy levelet kell írniuk Febster (#1328) részére, aki a tudást szövetségünk vezetője. A levélben magadról kell írnod és, hogy mi is neked a HM és az éves rendezés kobudera kultúra. A klántagokra érvényes megkövetéseket és szabályokat belépésed, beajánlásod után fogod megkapni. Célserűtől minél több KI-taggal tartani a kapcsolatot, ezt hívatottak megkönyviteni az alvezérei posztok és a KI-n belül működő harcművész iskolák. Minden iskola más stílus oktatását végzi, különböző elméleti és lélektani tudást halmoz fel. Nos, hát minden olyan kobudert befogadunk magunk közé, akinek fontosabb a faj mint a vallás. Dornodon és Raia hívó békezés megfér egymás mellett, hisz a ki ereje legyőzi a vallási fanatizmust is, mint minden más. Egyetlen megkötés, hogy Chara-din hívőket nem fogadunk be a klánba. Ezen fajtársaink jobban teszik, ha elkerülik a valószínű való találkozást a saját épügek érdekében! Tisztelet és béke minden jó és semleges kalandozónak és fajtestvéremnek! Az Emberevők harci kiiskola vezetője:

**Vay Décker (#1182)**

□ Úgy látszik, bekövetkezik az, amiről már minden táglátóköri halandó régóta elmélkedik. Leah egyháza a Tűz utáni 7. évben kettészakad. Az egyik oldalon a rossz úton járó Pusztítófok csoportja marad, ők félreértelmezik Leah igéit, s csak pusztítanak. A Reakció, a másik oldal képviselői meg akarják ismerni a halál misztériumát, s csak a megismerésre koncentrálnak. Ha te is ez többi oldalhoz tartozol, ha te is úgy gondolkodsz, mint Nehwon, Elinder, Tyran Yarell, jómagam és sokan mások, lépj közénk te is! Együtt idővel megszerezhetjük istenünk ajándékát, a necrométert, és meg-alapíthatjuk saját KI-nkat is.

**Síri Shi'laka (#1042)**, Leah filozófusa

□ Üdv kalandorok! Június vége-július eleje felé visszatelepörtököl néhány kisvárosba, és van néhány felesleges tárgyam. Akik érdekel a Melysőtét Vándorai KI, és a kisvárosok környékén jár, keresen engem!

**Corus Kwa Tamar (#2654)**

## ÜZLET

□ Bronz cuccokra lenne szükségem. Fízetés aranyban. Most éppen Qvillben vagyok, de elmegyek más városokba érte.

**Lonlard (#4888)**, Tharr követője

□ Hé kalandozók! Pénzért bármit vállalkok, pl. bérlopás, bérnyilkolás, tárgy és infószállítás stb. Más. Kölcsönt kérek kobudera fajtársaimtól (500 arany), hogy kolostorban tanulhassak. Az 106-os épületnél vagyok. Előre jelezd, hogy ha jössz, és ird meg, hogy nézel ki. Címem: Fiser Péter, Budapest, Rákóczi u. 266. Üdv:

**Zelmor (#5600)**

□ Vásárolnék 1 db vashegyű lándzsát, 15 ónt és 15 rezet. Fízetés: a lándzsáért aranyat adnék, az ónt, rézért aranyat, esetleg néhány egyszerűbb tárgyat. Jelenleg Shaddar körül kalandozom. Érdelklődni a címenem lehet: Vég Péter, 4200 Hajdúszoboszló, Szovátí út 14.

**Krillin (#5508)**

## VERS

### □ TUGT ORK HARCÍ DAL

*Fokd a fejszéd erővell,  
Hascisd ketté a disznyótl!  
Igyad vérit velövell,  
S tapozsd, miután megbótl!*

*Fokd a fejszéd, üzsd agyon,  
Szakaggyon izma, nyie,  
Oszl ordiccson, de nagyion!  
E zama móka, binnye!*

*Kérdezd túlle: nállatok,  
A városba odabe,  
Laknak-e még állatok?  
Majd az orrát jól verd be!*

*Ha asszongya: igen,  
A belit tapozsd ki,  
Ha meg asszongya: nem,  
A nyakát tekerjed ki!*

*Fokd a fejszéd, oszl mennyé,  
A buliát meg köpd le!  
Gyaknod kő, hogy még újé,  
A zagyad ne verjék le.*

*Fokd a fejszéd erővell,  
Hascisd ketté a disznyótl!  
Igyad vérit velövell,  
S tapozsd, miután megbótl!*

**Ragnar (#5122)**

## EGYEB

□ Síri Shi'laka és a többiek! Minden, amit írtok feltebb elgondolkoztató, de azért azt mégsem értem miért, kérem miért kell 2-3 külön részben leadni. Síri Shi'laka (ld. GN64 utolsó oldal utolsó oszlop). Ugyanez vonatkozik Death Knightra (ld. ugyanott), Vrandol Sayn Kadra (ld. GN 64 54. oldal) és Grend Killre (ld. ugyanott). Nem ellenségeket akarok szerezni. És senkit, de senkit nem akarok megbántani. Csak egyszerűen nem tudom felfogni, hogy ez mire jó. Írjátok meg egybe mondanivalókat! Üdvözletem minden igaz szerepjátékosnak.

V. 9.

**Dramezisz (#1876)**, a reformer

□ *Ha találsz egy követ, akkor azt létezőnek veszed. Ha fűrsz bele egy lyukat, célt is adatsz neki, mert elkészítheted első kőkalapácsodat. És azt sem szabad elfeledni, hogy a kő, mint minden más is e világon, meg fog semmisülni. Ez lenne a lét és nemlét örök kérdése?* Részlet Síri Shi'laka A Halál antológiája c. művéből.

**Síri Shi'laka (#1042)**

□ Elnézés kérek mindenkitől, akit Xantrix környékén megtámadtam május közepén. Elfeljejttem lenni a agressziót 10-ről az ostrom után. E nem vonatkozik Dornodon híveire, őket nem kedvelem mint Északi Druida. Epameinóndorztól külön is elnézést kérek és engesztelésül felajánlok egy moa gyöngyöt és egy réz papi karkötőt neki. Raia és Sheran templomhoz keresünk társakat.

V. 17.

**Goldhair Fairfire (#2006)**

□ Enyveskeztű, szanaszétiskolázott zseniutáztatok! Vajon miért hord magánál egy Sheran pap két orchideát? Ja, felesleges kérdés, ti úgyis rögtön át-számoljátok aranyra, a revitalizáció meg csak annyit jelent nektek, hogy az a módszer, amely lehetővé teszi ugyanazon növény többszörös kiirtását. Aztán épp most, hogy az újjászületett káoszdeámon talpnyalói hármásával írják a nekrofúnokat, most lopjátok el az összes lékorchideámat, meg a biztonság kedvéért a másozkarmomat is, nehogy gyűjtsek helyette újat. A vapárágát meg a vasat itt hagyjátok nekem. Az átmeneti revitalizációképtelenségem okán fennmaradó VP-t ezután a templomszentelésért kapott varázslatba fogom fektetni. Kellemes oltrépiést!

**Táptemes Megabyte (#4336)**

□ Épülő Leah templomot vagy új templom építéséhez társakat keresek. Ha érdekel a dolog, keress meg a (#3375)-ös mentális számon, vagy a 92-355-737-es telefonszámon. Jelenleg Libertan környékén táborozom, de a távolság nem akadály.

**Pal'Brzm-Szzst**

□ Épülő Raia templom kerestetik. (Libertantól keletre már keresem a helyet, de ha van még hely valahol, szívesen beszállnék). Béke.

**Graham Treefrog (#4788)**

□ Ezúton szeretnék elnézést kérni minden olyan kalandozótól, aki Warginban vagy környékén egy copfos, szőke hajú, barna szemű elf fért. Elenios eljövendő papja elől elbújni kényszerült – már amennyiben volt ilyen. Féltreértés történt! Lehet, hogy aznap egy kicsit morcos voltam, de nem akartam harcolni veletek. (Arról van szó, hogy rosszul adtam meg a VI parancs értékeit, így lett az I-es agresszióból 10-es. Szerencsére – vagyis a többi beállításnak hála – senkivel nem harcoltam. Szóval bocsánatot kérek! A békés:

**Beren Peredihl (#2150)**

V. 5.

□ Felhívám az igen tisztelt Faithful Thantalas (#3429), és Tyron Yarell (#2254) figyelmét, hogy hirdetésük (májusi AK 54. oldal) valótlán adatokat tartalmaz. A gonosz a könnyebb út, mivel gonosz-ságpontot könnyebb szerezni, és többen is vannak. Lásd a novemberi (170/305), decemberi (268/378) és áprilisi (519/666) AK max. jellemzőpontjait. Egy nem egészen semleges jellemző:

**Ymmor-Thal (#5738)**

V. 25.

□ Hello! Nevem Tasslehoff fűröláb. Még régebben írtam, hogy utálok Chara-dint. Mire az a hirdetés megjelent, én már 5-6. fordulóig helyzetem 28. voltam, és az alatt az idő alatt elgondolkodtam, hogy mi lenne, ha (ami szinte teljesen lehetetlen), én legyilkolnám az összes Chara-din hívőt. Először is nem lenne CaHar-din, mert hívők nélkül nem lenne ereje, akkor pedig nem lenne káosz, és ha nincs káosz, akkor minden rendben lenne (a fák sorban nőnének ki, két isten híve nem léphetne ugyanarra az útra stb.). Ezért azt mondjátok: jó, jó, a Sheran akkor mindig máshová ültetné fáit. Igen ám, de akkor Sheranban is van káosz, akkor miért nem írtjátok a híveit? Itt Sheran csak példa, ugyanazt el lehetne játszani egy másik istennel is. De ez nem azt jelenti, hogy én nem maradok Dornodon híve, csak gondolkodzatok el az alábbiakon.

**Tasslehoff Fűröláb (#5318)**

□ Kedves áldozataim, leendő áldozataim, Scatman! Sokatok szemében, akikkel a jó szerezése hozott össze utazásaim során, romlott „bűvölőgép-ként” vagyok elkönyvelve. Egy elkísimeretlen perszonáként, ki legszívesebben leköpnétek, ha ismét össztalálkozónak velem. Bár szerintem inkább kerülőtök, tartva attól, hogy ismét hódolva undorító szokásomnak, etikátlanul kunyeráljak tőletek. Hiszen erről van szó: hogy mennyire erkölcsösten, illetlen, és még sorolhatnám, milyen a büvölés, az örök fogalom, ami a báránylelkű és makulatlanul tiszta tolvajokkal és a lopással (uram bocsá: más vagyontárgyának használatba vételével) áll szemben. Nézzétek. Én nem fogok sem magyarázkodni, sem pedig tényeket felhozni az ellen, hogy mit miérettet, és ehhez mit szól Úrnóm, a KT-m, és miért engedik (apropó KT, lehet, hogy még azért nem dobták ki, mert nem szeretnék, hogy ők is bekerüljenek a sorba köztetek). Sem pedig az ellen, hogy ez miként viszonyul a lopáshoz. Melyik cselekedet erkölcsösten és melyik nem az. Nem, én csak egyet kérek, mégpedig a segítségéteket. Tudjátok volt egy időszak (kész lidércnyomás), mikor nem hódoltam kedvenc szokásomnak. Meg is volt a hatása: depressziós voltam, ideges, kapkodtam és semmi sem akart sikerülni. Elvonási tüneteket vettem észre magamon. Kérleltem Úrnómet, szánjon meg, tegyen valamit, hogy átveszjem ezeket a nehéz napokat (nem, nem a havonta ismétlődő gondokra gondoltam). Mire ő, kérésemet meghallgatva így felelt: Nos, lányom, tudom, eddig nyugodt voltál, lelkileg kiegyensúlyozott. Nekem csak az számít, hogy te boldog legyél, és ha így odaadóbban tudsz szolgálni, akkor éld így az életet. Tehát, miután követtem Úrnóm szeretete méltó szavait, leki békém helyreállt. Szóval ne haragudjatok rám, hanem segítsétek. Kérlek benneteket, ne KF-éljétek be a DEM-jeteiket és a drószőreiket. Ne kívánjátok, hogy ismét depresszióba essek. Előre is köszönöm megértéséteket és segítőkészségeiteket.

**LíLee (#4337)**, Elenios papnője

□ Épülő Raia templomot vagy új templom építéséhez társakat keresek. Ha érdekel a dolog, keres meg a (#2185)-ös mentális számon, vagy a 92-355-737-es telefonszámon. Jelenleg Xantrox környékén táborozom, de a távolság nem akadály.

**Xibeca Damm**

□ Hi! Dezsnya-Dözi-Rex (GN64) írása indított meg. 1. Jó lenne ha nem kéne TF-re átülteitelt vicceket olvasni a humor rovataban, főleg nem olyant, amit már a Hahota is leközlött. Maradjon ez a kreatív kalandozók rovata (pl. UbiFé). 2. Ha zavar, hogy meglopnak, tedd a KNO-dat a csapadékészítésre. 3. Ha zavar, hogy megborítanak, vedd lejjebb az agressziódat. 4. Tápolás-szerpjátétek... Elég nagy Ghalla. Elférnek egymás mellett. Mellesleg ha játszol, játszd, de ne sirj azért, hogy ő tápos, mert az olyan, mintha azért sírnál, hogy te nem vagy az! 5. Longlard! A márciusi számban megtalálod a KT-vezető mentálisszámaikat, inkább nekik írd, mint a GN-be, ha már unatkoztok! 6. Dolores! Te mit játszol? Ha stratégiáznál akarsz, vegyél inkább egy sakkot! További jó játékokat kíván:

**Cserno Billi (#4022)**

□ Mindig elolvasom mindenki hirdetését, hozzászólását. Sokáig érelődött bennem, amit most végre leírok. Talán furcsa lesz az, hogy senkit nem fogok számlázni, bántani, fenyegetni, senki játékát nem fogok becsmérelni, és nem fogok kéretlenül tanácsokat és véleményeket osztogatni. Csak magammal fogok írni pár sort. Égy világ lesz. Kezdetben semmit nem tudtam, ezért azt hittem, mindent értek. Később sok mindent megértétek, és rájöttem semmit nem tudok. Ez a világ kerek, de mégis mindig változik. Számomra három dolgot jelent Ghalla: kalandozat, melyeket úgy várok minden nap, mintha csak ez az egy célja lenne az életnek. Sikereket, amelyeket én érek el, és célokat, amelyeket én tűzök ki magam elé. A Túlélők Földje egy lehetőség az önmegvalósításra. Olyan kiegyensúlyozottságot ad, amit már nem tudok nélkülözni. Tartást és világszeretetet. Kapcsolatokat és élményeket. Dacos akaratot, és csökönyös következetességet. Önzetlenségre nevel és bizalmasságot éleszt. A TF nem a kisgyermekek játéka, és nem az értelelnek. Minden levélre válaszolok. Címem: Jancsár János, 2751 Nagykörös, Pf. 140.

P. 22.

**Kharizmosz (#1954)**

□ Ne hagyjuk! Na hagyjuk, hogy az istenek közül valamelyik lerombolja Ghallát! Csináljuk akkor inkább sajátkezűleg! Romboljunk le mindent, amit mi vagy az istenek létrehozhat! Majd, ha már nem lesz mit irtani, akkor tűzvést mindenkinél! Hozzuk létre a Ghallát Nyírjuk ki Ghallát KT-t! Jelvényünk egy, a fajok által kezükben tartott, szétrobbanó planéta. Raia hívőknek elsőbbség. Mindig is erre vágytunk. Most miért ne tegyük ezt meg? Úgyis csak a táp a lényeg.

**Grand Kill (#4209)**

□ Ki az a idióta, aki bántani meri tehegség tanítványomat, Shon Gokut? Úgy pofná verem, hogy a DEM-jévet átrepül a csatorná! (Ja, amikor 6 darab Leon Silver mászkált Ghallán, az nem zavart? Igaz, ők nem akartak KT-t alapítani.)

Más, ha valaki 90 ÉP-t akar sebezni egy gonosz kalandozóba, akkor üzenem neki, úgy Libertant és a keleti Kragoru torony környékén megtalál, úgyis kellene a Sötét Rítus, mire megyek úzni tanulni. (Apropó, a 15. szint megvan már?) Van nálam egy poszogó mősze. Mire lehet beidomítani? Egyszer megyek a Fény szentélyébe, akkor is ki akarnak dobni. Ha van még ilyen Raia főpap, akkor nemsokára megyek megint.

Kalandozó Kalauz: Aki hangokat hall a fejében, az sürgősen keresse fel a legközelebbi pszichiatért, vagy ha az nincs, Leahot. Talán ő még segíthet. Áruljátok már el, hogy a fenébe nyerhet egy pikkelyes bőrt, szarvakkal rendelkező, gültüzemű mutáns szépségverseny?

**Lüke Szálbaver,**

Dornodon „puhatestű” ex-biborosa  
□ Kalandozókat! Kérlek, ne bántások karakteremet kinézte miatt! (Thingol majd megérted.) Most Gatin környékén van.

□ Kalandozótársaim! A karakterem átvett. Ha valakinek baja van Daniel McLoaddal, az kérem írja meg! Leah hívők segítsétek! Címem: Fűrés Zoltán, 2740 Abony, Jókai út 10.

**Daniel McLoad (#5519)**

□ Tisztelt játékosok! Mint azt a megszólításból láthatjátok, ez a hirdetés nem a karakterem, kalandozóknak szól, hanem annak, akik ezeket a „figurákat” megformálja, élővé teszi. Nos, egy igen kényes, sok vitát megélt témáról szeretnék írni. Ez az a kérdés, hogy tulajdonképpen mi a játék értelme, azaz egyszerűen a feladat a tápolás. Jelenleg 3 karakterrel játszom, és egyik sem tápog, és nincsenek elhalmozva mindenféle 500 arányt érő varázstárggyal. 2 karakterem éppen Libertant járja, és egy dolog elég jelentősen szemet szúrt. Ez pedig az újonnan indult (indított) karakterek. Elképesztőnek tartom, hogy bizonyos rájányék trófeás karakterek úgy néznek ki mint a karácsonyfa. Tudom, hogy ez mindenkinek a magánügye, de találkoztam pl. olyan karakterrel, akinek még trófeája sem volt (tehát friss indítás), de a felszerelése: vasvert, vassikk, obszidián és umbatari karkötő, smaragd védőgyűrű, nagy vaspajzs, Tharr keresztje, esetleg az umbatari helyett arany papi karkötő. Nem értem azt, hogy ennek mi értelme van. Egy ilyen karaktert mi lehet a célja (tudjátok, szerepjáték), mivel mindenkinek van ilyen. Pl. obszidián karkötő, Tharr keresztje stb. megszerzése, küldetésüket végrehajtani, megerősödni. Az ilyen 0. forduló karácsonyfát mi motivál? Megmutassam a haverjaimnak, hogy túszer több TP-t szerzek? Egy normál karakter 12-15. szinten szerzi meg az ilyen felszerelést, van, aki pedig beelszűli. Nekem is van Ghallán született karakterem, és nem egy szál gatyában indult, de csak a legszükségesebbeket kapta meg. Van önálló célja és élete. Most pl. célja a láncing, de még sorolhatnám. Szóval valamennyire én is tápokol, de (idéztek) „ésszel teszem”. Az ilyen játékos tegye fel magának a kérdést, hogy miért játszunk TF-et. Ha valaki így szeret játszani, egészségre, de én nem tudom elképzelni. A félreértések elkerülése végett nem irigységőből írtam, hanem mert szemet szúrt ez a dolog. Köszönöm a szót:

**Zsámbóki Roland,**

azaz Clark O'Phone (#5383)

□ Raimund! Úgy érzem, kissé elhamarkodottan írtad le a soraidat a GN 64-ben. Addig rendben is van, hogy ha te fizeted a fordulót, de mindjárt bele, mit csinálás a karaktered álarcá mögött, de arra nem gondolhatsz, elerőlted téged is, hogy esetleg flegma játékaiddal behatolhat a másikk fordulóját, amit viszont nem te pénzelsz. Beláthatod, hogy a társasjáték, mint olyan, nem arról szól, hogy csak egyedül te dobald a kockát, mert így a végén nagyon egyedül maradhatsz. Képzeld el, hogy sokan rászorulnak arra, hogy tapasztaltabb kalandozók segítsek őket megérteni, mi is igazán „TF-ezni”, hogy tetteid – az egyén tettei – mennyire befolyásolják mások életét. S bármit is hiszel a jellemjatekről, akkor is van értelme annak, hogy ki mit mutat a világ felé, hogy egy Raia hívő milyen trófeával rendelkezik, vagy hogy egy druida globombárd olál. Valóban, ezért senki nem fogja fordulójában megdörögni, de önmagának sem tud elszámolni, ha megkérdézik tőle: igazán úgy játszottál, ahogy a karaktered elképzelted? Kíváncsi lennék, hogy te hogy válaszolnál, Raimund. Sheran könyveket hullat, ha imádkozol... **Levendulazsem,** a kritikus

□ Tisztelt Káosz Lordok! Először is köszönettel tartozom nektek, hogy kiszabadítottok Charadint, amint megtudtam, hogy most már én is a híve lehetek, rögtön elindultam rúnakövéhez, hogy megtudjam, mit kell neki áldozni, hogy végre a híve lehessen. Az áldozati tárgyak: DEM, grákórbór és ékkő. Nem gond – gondoltam –, hisz grákórbórt könnyű szerezni, DEM- pedig már van a varázslótól. Ékkő, na ezt meg honnan? Mint egy járástól megtudtam, a Káosz Lordjai készítik TVP és TU áron (a mennyiséget csak azért nem írom le, mert ugye a képességeiteket és CHD küldetéseit titokban kell tartani). Ez se lehet gond, hisz a Lordok biztos örülnek CHD leendő híveinek. Mális utánajártam, hogy is lehet így szerezni, megtudtam, hogy 300 ap-ért lehet megvenni az ékkövet. Sokan biztos, hogy felkapják a fejüket: Hé, én az ékkövet 500 (700) ap-ért vettem! Igen, pedig az 1. képesség így szól: Az ékkövet se átadni, se eladni nem lehet. Igen, de ez nem eladás, ez csak úgymond szerződés, hogy ez az egyén tisztelni fogja-e istenünket. Vagyis a Káosz Lordok kihasználnak bennünket, és nem pedig a hitet terjesztik. Így nem toboroznak, hanem elűzik a híveket, pl. engem. És nem hiszem (tudom!), hogy én vagyok az egyetlen. Az viszont tudom, hogy a Lordokat meg kell győzni, hogy lehetek igazi Chara-din hívő. Ez a meggyőzés? Fizetsz min. 300 ap-t és kész? Miért nem lehet ingyen adni? Hisz miért kérné olyan karakter, aki nem CHD-nak akar beáldozni? Most egy ismétlés: Az ékkövet sem átadni, sem eladni nem lehet. Igen, igen, de aki CHD híve akar lenni, az úgyis kifizeti! Akkor miért ne csináljunk belőle üzletet? Ezért ne! Ha ilyenek CHD hívei, akkor inkább más isten választok (pedig nem az istennel van a gond). Hisz más isten hívei nem kihasználják, hanem segítik egymást. Csak annyit akartam írni. Remélem, azért elgondolkoztok ezen. (El-elgondolkoztok, de az üzlet az megy tovább, amíg van vevő, ugye?) A nevemet, csak azért nem írom le, mert nem akarom a barátaimat megcsérteni, de a felháborodott emberek leveleit a következő karakterszámra várom:

(#3721)

□ Kedves elvtársak! Bizonyára mindnyájan emlékeztek azokra a daliás hőskorszak előtti évekre, amikor még a legközelebbi falu is 200 mérföldre volt a kalandozóktól. Ez az időszak most Dornodon (az a sötétben bujkáló ellenforradalmár) miatt visszatért. Ezért e két nemes megvei pártitűrként elvtárs létrehozott egy kalandozói honlapot az interneten. Ők pedig len: Dr. Intelligencia (#5287), az az Fazekas Szilveszter, 9024 Győr, Galamb u. 11. és Koniram (#1762) (vagyis én), Karácsonyi Zoltán, 9025 Győr, Rába u. 92/b. Ezért aztán elvtársak tovább a lenini úton a szatáni tisztogató felé, akarom mondani az élet sűrűjébe! Írjátok (ha érdekel)! Űdv:

**Koniram (#1762)**

□ Keresem azon Raia hívő hittársaimat, akik már megkapták szeretet istenünk „Építs templom!” küldetését. Ne felejtsetek el: minél többen vagunk, annál hamarabb lesz kész ez a szent hely! címem: Skryjú Péter, 3000 Hatvan, Traktoros u. 55. Űdvözléssel:

V. 5. **Sendiel fer Findal (#1203)**, jó elf

□ Válasz Muffaló Billnek. Először is Bill, te összekeversz dolgokat. Ebben a valós földi életben a Halál valóban egy elkerülhetetlen, semleges dolog. Alapesetben. Amennyiben ez szenvedéssel jár, az már nem kíméletes, hanem gonosz. A neved utáni jelző (inkvizítor), századokon át nem a kegyes elmúltást jelentette. Lehet, hogy más szerepjátékokban a Halál semleges, ez az ő dolgot. Itt a Tülélők Földjén gonosz, ez világosan kitűnik a küldetések-ből, varázslatokból, de főleg abból, hogy a játékevezető így döntött. A gonoszt játszani szökevényként lehet, de egy irányvonalat kell követni szerintem, a Halál terjesztését. Nem ölsz értelmes lényt? Ha ölsz gyorsan és irtalommal? Attól függ, kit tekintesz értelmes lénynek, mert ilyen alapon a boltban is megveheted a szörnykomponenseket, és a szörnyeket vedd rá öngyilkosságra. Érdekes fordulód lesznek. Így látszik, az inkvizítor szó jelentése is rendszerváltáson ment át. Leah hite nem fog a régi fényben tündökölni, szép is lenne, ez Raia privilégiuma. Leah nem lesz dicsőséges, mert az elején nagyon gyenge varázslatai és nagyon erős küldetésesei vannak, ez tény, közsi annak, aki Leahal foglalkozik a Beholderben. Csak a leghűesebbek tartanak ki. Egyébként nagyon kíváncsi lennék egy fordulóra, ha téged „nem kísérnek okatlanul lemezárólatk halálsikolyai”, akkor állandóan imádkozol? A gyors és kíméletes halál milyen? Én úgy tudom elgépzelem, ha már egy varázslattal megöltöm az ellenfelet, s nem próbálom ki rajta a fegyvertáramat. te ilyen hatalmas vagy? Más. A Végítélet Vároinak figyelmébe. A Próféták romboláson alapuló hármas képességsoportja szerepjáték szempontjából az egyik legutóbb. Passzol a névhez, papi KT révén VP-t ad stb. Csak rombolunk? Ha Leah nem helyeselné, akkor nem kérne rombolásos/pusztítós küldetésnek a végrehajtását. További békés és kegyes halálai játékok kíván:

**Albertus Magnus (#2117)**

Pusztítás Prófétái

□ Kedves kalandozók! Kaptam egy levelet, amely így kezdődött: „Tisztelt Bruce Lí!”. Na de mi ebben a hiba? Hú, költői kérdés! Az, hogy engem Black Jacquein hívnak. Tisztelt (#5617)-es (és aki Bruce Línek ír), ne az (#5465)-ös számon írjon neki, mert ott Black Jack „lakik”! És (#5617)-es, kérlek írd meg még egyszer a levelet, de ne az (5465)-ös mentális számon!

**Black Jack (#5365)**

□ Kedves Űtópisztikus Marhaszög Alkotója! Ha már kitüntetett figyelemmel a női Közös Tudat, legalább a nevünket írhatnád helyesen. Feminin Galeria, és a szimbólumunk egy Bőrborchidea. Amúgy minden reklámnak örülünk. Aki kíváncsi ránk, forduljon hozzám nyugodtan. Az (#5409)-es vagy a (#3176)-os mentális számmal küldhet üzenetet. Én biztosan válaszolok minden levélre, a Főnök is, nagyon remélem.

**Yavanna (#5409)**, az egyik alapító

□ Jó lenne már végre felébredni! Vagy erről is az Álomörzök tehetnek?

**Graham Treefrog (#4788)**

□ Szerintem aki lop, az köcsög. És ezzel mindent elmondtam a témáról.

**Graham Treefrog (#4788)**

□ Sokan megfogalmazták már, hogy a Halál maga semleges, és csak Leah kér hivatelt sötét aurát. Én már ebben sem látam semmi logikát. Sokan pedig azt állították, hogy a Halál egy szféra, vagy meg Leah hatalma, de tévedtek. A Halál ugyanis élőlény, én mondom nektek. Egy ősi istenség, aki – csak úgy, mint Chara-din, aki a Káoszt jelenti – a világegyetem egyik fontos átfogó részét képezi. És én ezt a hatalmas istenséget láttam álomban Leah fogáságában és szolgálatában vonagolni. Hát letétem a kis fereg állsten koponya szimbólumát, és porrá zúzóom minden megtalált oltárát. Testvéreim! Tér-jetek át ti is az Ezerarcú hitére, alapítsuk meg KFNkat, szabadítsuk ki fogságából és tapossuk le a halandóbbá lett önjelölt istent, Leah! Légy te is kiválasztott!

**Síri Shi'laka (#1042)**, a Halál filozófusa

□ Sziasztok fiúk! Sokat panaszkodtatok, hogy szívetek hölgye nem olvad el bókajaitok nyomán, és sok gyönyörű hölgytől halloom a panaszt, hogy mennyire figyelmen kívül hagyok. Vajon közületek hányan nyújtanak át leendő kedveseiteknak – hódolatotok jeléül – egy szál virágot, bizonyítva, hogy nem csak pillanatnyi felindulásból cselekedtetek? Számos hódolóim volt – és gondolom lesz is – ifjú korom ellenére, de ebből a 30 srácból egyetlenegy nem nyújtott át virágot kedveskedése közben. Lehet, hogy én vagyok romantikus? Vagy csak mindenkori rohan cél nélkül? Hogy áldozzon így a draw lányka Elenioskák? És a szerelmemnek? Tisztelettel:

**Bíbor szemű Borostyán (#1977)**

aki már Álomörző

□ Tisztelt becsületes kalandozók! Bizonyára ti sem díjaztatok, ha a táborozás végén megtudjátok, hogy évtől szívatk belőletek. A magukat fellengzősen Vértesszerekeknek nevező KI, szedett-vedett verszőpóka tömörítő büntfesz. Mint Raia híve és mint normális értelmes lény, azt mondom, hogy ezek a sötételekkü kriptaszökevények elősködjenek rajtunk! Le a vámpírokkal! Nem csak a karó meg az ezüst fogja őket, egy jól célzott ütés vagy dőfés és végük. Varázslatokkal is lehet őket irtani. Nincs kedvem egy szövövényes, mindent behalózó érzelmszerű vámpírnak ténylekészt tétlenül néznie. Minden hasonlóan gondolkodót megkérek, adja ki a T 9146 1 parancsot. Halál a vámpírokra! A ki kisebb mestere:

**Vay Décker (#1182)**

□ Önfeláldozás, bizalom, megértés, szeretet, ez a barátság négy alapfeltelete.

**Graham Treefrog (#4788)**

□ Tisztelt kalandozók! Az elmúlt időben rengetegen kértek, hogy fejtssem ki a Kalandozó Királyság tervét. Hát tessék: Az országot a kormányzótanács irányítaná. Minden KI ide egy tagot delegálhatna. A KI-n kívüliek a %-os arányukban választhatnak képviselőket. Mindenki jelölheti magát és választhat, feltéve, hogy elmúlt 5. fordulós. A tanács felett áll, de csak jelképesen, a király. Az egyszerű törvények meghozásához egyszerű többség kellene, a bonyolultabbakhoz 2/3-os. Díóhéjában ennyi lenne. További üteketek várok!

**Barbapapa (#3406)**, a kijelölt uralkodó

□ Úgy van! Hulljon a fergése! Puszkók:

**Graham (#4788)**