

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Tombol a nyár, így nálunk is kevesebb dolog történik. A nyár ellenére azonban rengeteg levelet kapunk az Ősök Városával kapcsolatban. Nos, egyelőre a tesztelés folyik, a játék várhatóan ősszel indul be, de erről minden TF és KG játékost külön értesítünk, így még korai jelentkezni rá. Ígérjük, senki nem fog lemaradni róla. Az érdeklődők mellett sok hasznos ötletet is kapunk tőletek mind a levelezős játékainkhoz, mind a kártyához. A legutóbbit meg is valósítottuk, így minden lelkes HKK játékos figyelmét felhívom a laptervezői pályázatunkra. A részleteket megtaláljátok a 32. oldalon. Itt az alkalom, hogy régóta dédelgetett lapötletet megvalósíthasd! A januári Keresztül-kasulról ugyan nem érdeklődött senki, de már régóta adósotok vagyok a nyertesekkel, íme: 1. Poroszkai László 2. Bíró Edit 3. Szatmári Endre 4-6. Németh András, Kovács János, Bernátszky Zoltán. Gratulálok nekik!

Címlapunkon ezúttal a Született harcosok c. Battletech regény borítófestménye látható. Ez a könyv a harmadik része annak a regénysorozatnak, mely a nemsokára megjelenő Farkastörvénnyel kezdődik.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 7. (43.) szám (1999. július) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Tihor Miklós

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

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

Színdinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzártá: június 18. **Az augusztusi szám lapzártája:** július 16.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türlélok Földje, a Kőosz Galaktika és a Hatalom Kartyái Kartyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadownun a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

A KÉZIFEGYVEREK TÖRTÉNETE

A löfegyverek 2

A TÖRVÉNY BETŰJE

KG novella 7

BEMUTATKOZÓ

Radeczki Csongortól 10

ELSŐ KÉZBŐL

A játékosok szemével 11

V. GALAKTIKUS LÉGIPARADÉ

Karakter szemmel 12

ZARG INVÁZIÓS BÁZIS

Taktikai tanácsok 16

SZÖVETSÉGI SZEMLE

ISZCS, aprók 18

VERSENYBESZÁMOLÓK

Beholderes versenyek 20

ARANYFORRÁS ELEMZÉS

Mi miért jó 22

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány 27

ÚJ VERSENYEK

Augusztusban 30

KÉRDEZZ-FELELEK

Nehéz kérdések válasza 33

ŐSÖK VÁROSA

Szakértelmek 34

A NAGY HAJTÓVADÁSZAT 2.

Regényrészlet 38

GHALLA NEWS

AT Felső lapja 41

STATISZTIKA

41

TF-VARÁZSLATOK

42

XI. TF-TALÁLKOZÓ

45

ZÚRÓS ÉJJEL

46

A BÁRDVERSENY VERSEI

48

APRÓK

52

A KÉZIFEGYVEREK ÉS TÖRTÉNETÜK

II. rész: A tűzfegyverek

A sorozat első részében a hidegfegyverekkel foglalkoztam, azaz olyan fegyverekkel, amelyek működésük során nem használnak magas hőfelszabadulással járó kémiai reakciót. A mostani rész a tűzfegyverekkel foglalkozik, amelyek – mint nevük is mutatja – „tűzzel”, azaz égéssel, magas hővel járó vegyi reakcióval működnek. Ebben a cikkben csak a lőfegyverekkel foglalkozom, bár a tűzfegyverek körébe sorolhatunk sok olyan fegyvert is, amelyek nem lőfegyverek. Ilyenek tekinthető például a kézi lángszóró, vagy a gázpisztoly.

Először röviden a kézi lőfegyverek történetéről. A lőfegyverek megjelenéséig a kézfegyverek kevés kivételtől eltekintve – mint a dárdá vagy a dobótőr – csak közelharcra voltak alkalmasak. Ez veszélyes és bizonytalan kimenetelű harcokhoz vezetett. Hamar megjelent az igény arra, hogy az ellenséget távolról, sőt, akár fedezékből is támadhassák és sikeresen harc képtelenné tegyék. Ennek az igénynek a kielégítésére jöttek létre a lőfegyverek.

A XII.-XIII. századig a lőfegyverek is hidegfegyverek voltak, hiszen az íjak és számszerű mechanikai energiával működő fegyverek voltak.

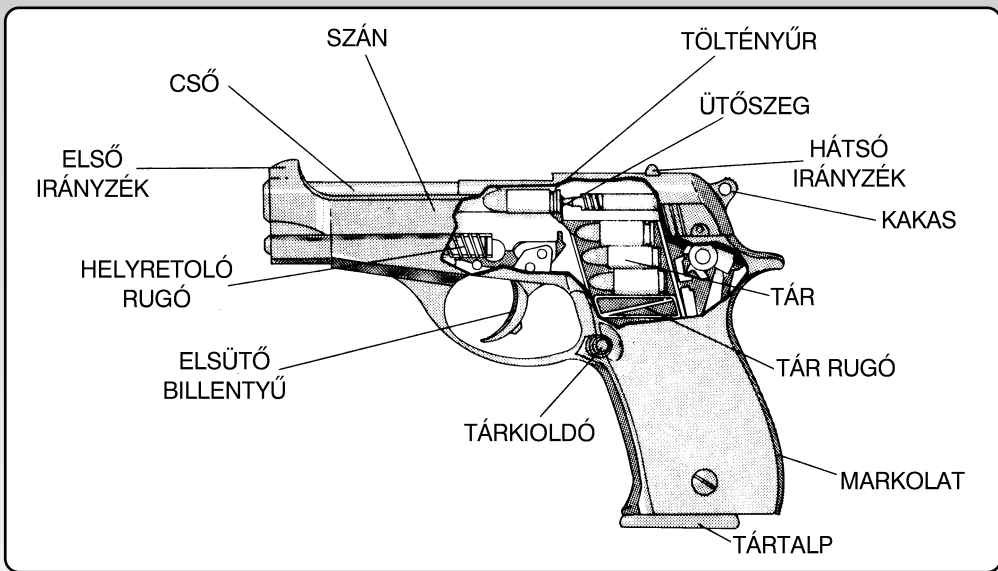
A LŐPOR

A kézfegyverek történetében nagy ugrást jelentett a lőpor feltalálása. Az első lőpor a fekete vagy másnéven füstös lőpor volt. Ennek a feltalálásáról azonban semmi bizonyosat nem ismer a történelem. Sokan kínai eredetűnek vélik, de erről sincs semmi biztos adat a történészek kezében. Egy angol szerzetes, Roger Bacon (1219-1292) leír egy lőporreceptet amely robban ugyan, de lőporként nem használható. Azt tehát, hogy ki találta fel a lőport, még ma sem tudjuk, de az összetétele ismert: 15% faszén, 10% kén és 75% kálsalétrom azaz kálium-nitrát. A fekete lőpor a robbanóanyagok közé tartozik, tehát égéséhez nincs szükség a levegő oxigénjére, intenzív begyújtásra viszont annál inkább.

Az első tűzfegyverekről, melyeket a továbbiakban lőfegyverekként említek, semmi nem maradt fenn. Az ágyú első ábrázolása 1326-ból származik. Az első lőfegyverek közé tartozott a szakállas puská, ami ugyan még nem kézfegyver, de már nem is ágyú. Ez a fegyver egy erős vascső, melyen alul egy kampó (szakáll) volt kiképezve. Hátsó része, a csőfár zárt volt. A csőbe előlről lőport szórtak, ezt lefojtották, erre helyezték az ólomgolyót, amit szintén lefojtottak.

Később számos gyújtási módot dolgoztak ki annak érdekében, hogy ne kézzel kelljen a lőport begyújtani, de ezekre most nem térek ki részletesen. 1884-ben a francia Vieille-nek sikerült először gyér füstű, úgynevezett füst nélküli lőport előállítania nitrocellulózsból. A fekete lőporral való tüzeléskor a csőtorkolat felől hatalmas füstfelhő jelent meg, míg a nitrocellulóz lőpornál nem keletkezett füst. Az új lőpor tehát már nem akadályozta a gyors tüzelést, de a gyors töltés még mindig problémát jelentett. A XVIII. századtól kezdve kísérletezni kezdtek a háttöltős puskaszerkezetek megalkotásával, és ez a XIX. század végére óhatatlanul is kikényszerítette az egyesített, **fémhüvelyes töltény** megjelenését. Ekkoriban jelent meg a kézfegyvereknél az úgynevezett huzagolás is. Huzagolásnak a fegyvercső belső falán csavarmenetszerűen végigfutó barázdákat nevezünk, amelyek a kirepülő lövedéket megforgatták, ezáltal a lövés pontossága jelentősen megnövekedett.

Itt kell szólni a lőfegyverek fontos jellemzőjéről, az űrméretéről, másnéven a kaliberről. Ez a cső átmérőjére vonatkozik. A korai előltöltős puskák űrméretét úgy számolták, hogy hány darab, a cső átmérőjével azonos méretű ólomgolyót tudtak önteni egy angol font (453,6 g) súlyú ólomból. Vagyis minél nagyobb volt egy puská kalibere, annál kisebb volt a cső átmérője. Érdekes, hogy a sörétes puskáknál mind a mai napig megtartották ezt a rendszert. Eszerint egy 12-es kaliberű sörétes puskának nagyobb átmérőjű a csőve mint például egy 16-os vagy 20-as kaliberűnek. A többi fegyvertípusál többnyire milliméterben vagy tizedestört hüvelykben adják meg (egy hüvelyk 25,4 mm). Ha tehát azt halljuk vagy olvassuk, hogy egy pisztoly „.45-ös”, ez azt jelenti, hogy a cső és így a kirepülő lövedék is 0,45 hüvelyk, azaz kb. 11,48 milliméter átmérőjű. Európában inkább a milliméterben történő számítás terjedt el, míg Amerikában és az angolszás országokban a



hüvelyk. Így például egy 7,65 mm-es kaliberű pisztolyra Amerikában azt mondják, hogy .32-es kaliberű, és fordítva. Fontos azonban tudni, hogy az Amerikában kifejlesztett töltényeknél Európában is az amerikai jelölést használják, azaz például a .357-es Magnum lőszerre nem mondják, hogy „9 mm-es Magnum”!

A fentebb felsorolt fejlesztéseknek köszönhetően századunk elejére kialakultak a ma ismert fegyverkategóriák és ezek jellemző szerkezeti felépítése, amelyektől a különböző típusok csak ritkán térnek el jelentősen.

A LŐFEGYVEREK ÁLTALÁNOS FELÉPÍTÉSE

Minden lőfegyver alapvetően egy dugattyús erőgépnak fogható fel, ahol a henger szerepét a cső, a dugattyút pedig a szabadon kirepülő lövedék játssza. Ezért a lőfegyverek legfontosabb szerkezeti eleme a cső. Ennek hátsó végét (ahová a töltény kerül) csőfarnak, míg az elülső végét, ahol a lövedék kirepül csőtorkolatnak nevezzük. A következő legfontosabb szerkezeti elem az úgynevezett zár vagy zárszerkezet, amely a csőfár lövés közbeni lezárását végzi, és megakadályozza a lőporgázok kiszökését hátrafelé. A csőfár hátsó részében van kialakítva a töltényűr, ami a revolvereket (forgópisztolyokat) kivéve a cső része. Az összes többi elem, amely a lőfegyvereken megtalálható, a lövésfolyamat szempontjából járulékos alkatrésznek tekinthető még akkor is, ha a fegyver működése szempontjából elengedhetetlen.

Ezután következzen a ma használatos fegyverek csoportosítása és ismertetése kategóriák alapján.

REVOLVEREK (FORGÓPISZTOLYOK)

Az első töblövetű fegyverek a revolverek voltak. Megszü-

letésük az amerikai Samuel Colt nevéhez fűződik. Korábban a töblövetűséget úgy érték el, hogy több csövet tettek egymás köré egy kötegben. Colt szabadalmának lényege, hogy egy csövet alkalmaz, és csak a töltényűröket kötegeli egybe egy úgynevezett forgódobban. Működése a következő: minden lövés előtti felhúzáskor egy újabb töltött töltényűr kerül a cső mögé. Ebben zajlik le a gázképződés, ami a csővön át kirepíti a lövedéket. Napjainkra a revolverek kezdenek háttérbe szorulni az öntöltő pisztolyokkal szemben. Ennek oka főként az, hogy a forgódob mérete gátat szab az újratöltés nélkül egymásután kilőhető töltények számának. Ez az Amerikában rendkívül kedvelt .38-as kaliber esetén általában hat, maximum nyolc lövést jelent. A világ legismertebb revolvergyártói a Colt-on kívül a Remington, a Smith&Wesson és a Ruger.

PISZTOLYOK

Ez talán a legismertebb kategória a kézfegyverek között. Mai formája a múlt század végén alakult ki. Ennek jellemzői: kis méret (a cső hossza általában 50 és 200 milliméter között van), egykezes fogás (egy markolat), a markolatban elhelyezkedő, kivehető tár (ebben helyezkednek el a töltények), a kis súly. Vannak ugyan tár nélküli, egylövetű pisztolyok, ezek azonban többnyire olyan versenyfegyverek, ahol a gyors tüzelés nem követelmény. Az öntöltő (félautomata) pisztolyok működése a következőképpen zajlik: az elsütőbillentyűt (a ravaszt) meghúzva a kakas előrcsap az ütőszegre, ami viszont a töltény csappantyújára mér ütést. A csappantyúban levő ütészékeny indító (iniciáló) robbanóanyag eldurran, ennek a lángja begyűjtja a hüvelyben levő lőport. A keletkező nyomás kirepíti a lövedéket, ezzel egyidejűleg nyomást



7,62 mm-es MPiK géppisztoly

gyakorol a zárra és ezzel együtt a szárnra (lásd az ábrát), ami hátrafelé mozdul el, kihúzva a töltényürből az üres hüvelyt és felhúzva a kakast. Miután a szán elérte a hátsó helyzetét, a helyretoló rugó előretolja a szánt, amely betolja a tárban levő legfelső töltényt a csőbe. Innen az egész folyamat kezdődhet előlről.

Talán a világon a legismertebb pisztoly a John Moses Browning által tervezett, 1911-ben az amerikai hadseregben rendszerbe állított, és több mint ötven évig szolgáló .45-ös kaliberű Colt M1911A1. Ezt a fegyvert láthattuk az Oscar-díjas Titanic c. film egyik jelenetében Billy Zane kezében. Szintén világhírű az 1907-ben kifejlesztett Luger P08 „Parabellum” amely 1945-ig volt a német hadsereg fegyvere és a hozzá kifejlesztett töltény, a 9 mm-es Luger (Parabellum vagy röviden 9 mm-es Para) mind a mai napig a NATO szabványos hadipisztoly lőszerre. Az amerikai filmekből ismerős, az USA hadseregében ma rendszerben levő Beretta M92F pisztoly, valamint az 1935-ben elkészült Browning GP (Browning Hi-Power) szintén ezt a töltényt tüzeli.

Érdekes, hogy az a pisztoly, amelyet a világ James Bond, őfelsége az angol királynő 007-es titkosügynöke kezében ismert meg sem nem angol, sem nem amerikai. A Walther cég PPK (Polizei Pistol Kriminal) nevű, 7,65 mm-es öntöltő pisztolya (van 9 mm-es változata is), német gyártmány.

1980-ban egy osztrák cég, a Glock Inc. áttörést hozott a pisztolyok világába, nevezetesen elkészítette a híres Glock M17 pisztolyt, amelynek tokja és tárja kopásálló műanyagból készült. Ezt a pisztolyt használja többek között az amerikai U.S. Customs Office (vámórség). Azóta szinte minden nagy fegyvergyártó cég elkészítette a maga műanyagtokos pisztolyát. Szintén a Glock cég készített először olyan pisztolyt, amelynek műanyag tokjában beépített lézeres célzóberendezés van.

GOLYÓS PUSKÁK

A puskák a legrégebben létező kézi tűzfegyverek. Már a múlt században rendszeresítették a porosz hadseregben az első egyesített löszerral működő, hátultöltő (tehát modernnek nevezhető) 11 mm-es kaliberű Wrendl puskát. Ennek a tölténye még fekete lőporral volt töltve, de min-

den más tekintetben magán viselte a mai puskák tulajdonságait. Ez ismétlő rendszerű puska volt, azaz volt ugyan tárja, de minden lövés előtt kézzel kellett felhúzni (ami az újratöltést is jelentette). A vadászok a mai napig előszeretettel használnak ilyen rendszerű, úgynevezett forgó-toló-zárás puskákat, a hadseregek azonban ma már inkább automata rohampuskákat (gépkarabélyokat) használnak (lásd alább). Áttörést a puskák világában a második világháború alatt szinte egyidőben megjelent amerikai M1 Garand és a szovjet Tokarev öntöltő puskák voltak. Működésükben az újdonság az volt, hogy nem kellett őket minden lövés előtt felhúzni, hanem a lőporgázok erejét felhasználva újratöltötték magukat a kivehető tárjukból, így a lövések kiváltásához csak az elsütőbillentyűt kellett meghúzni újra meg újra. Mindkét puska ürmérete 7,62 mm (7,62 mm-es 1898M orosz, illetve .308 Winchester amerikai).

SÖRÉTES PUSKÁK

A puskák másik nagy csoportját a sörétes puskák alkotják. Ezek töltényében nem egy lövedék van, hanem sok 1,5-8 mm átmérőjű, golyó alakú lömsörét. Legismertebbek az úgynevezett billenőcsövű sörétes puskák. Ezeknél általában két cső helyezkedik el egymás mellett vagy egymás alatt („bock” elrendezés). Ezeket le lehet hajtani, így kivehetőek az ellőtt hüvelyek és behelyezhetők az új töltények. Ezeket leginkább vadászatra vagy koronglövészetre használják.

A filmekből inkább egy másik csoportját ismerhetjük meg a sörétes puskáknak: ezek az úgynevezett „pump-action” rendszerű puskák. Ezeknél egy csőve van a fegyvernek, és ez alatt helyezkedik el a szintén cső alakú tár. Működésük a következő: először alulról egyenként behelyezzük a töltényeket a csőtárba, majd a mellső markolatot hátrahúzva majd előre tolva csőre töltjük és felhúzzuk a fegyvert. Ekkor az elsütőbillentyű meghúzása-kor megtörténik a lövés. Ugyanezzel a mozdulatsorral üríthetjük az ellőtt hüvelyt és töltetjük a csőbe a következő töltényt (ha még van a tárban). Az ilyen rendszerű fegyvereket már nem csak vadászatra használják, hanem egyes rendőri szervek is. A Remington Model 700 Police sokak számára ismerős lehet az amerikai akciófilmekből. Ennek a tárjába 7 db töltény fér.

Az előzőekben már említett John M. Browningnak a sörétes fegyverek terén is sikerült újat alkotnia. Megtervezte és elkészítette a világ első félautomata, azaz öntöltő sörétes puskáját. A cső és a tár itt is egymás alatt helyezkedik el, viszont nem kell a fegyvert minden lövés után kézi erővel csőre tölteni, ezt ugyanis a fegyver a lőporgázok erejét felhasználva önműködően elvégzi. Amerikában a 80-as évek végén kifejlesztették a világ első *automata*, azaz SOROZATLÓVŐ(!) sörétes fegyverét „Jackhammer” fantáziánévén. Tűzsebessége (240 lövés/perc) ugyan elmarad a géppuskák sorozattűzének sebességétől, de söréttel sorozatot löve igen „látványos” hatást érhetünk el. (például erdőt irthatunk, falat bonthatunk, tömeget „oszlatathatunk” stb.). Forgó tárába csak 10 töltény fér, de kiürülés után a tár önmagától kiesik a fegyverből, így az utántöltés gyors.

GÉPPISZTOLYOK

A látványos akciók sztárjai kétségkívül a géppisztolyok. Nevüket onnan kapták, hogy pisztolytöltényt tüzelnek és méretük is a pisztolyokéhoz áll közel. Jellemzőjük a nagy tárkapacitás (20-40, sőt néha akár 50 töltény), és a rendkívül gyors sorozatlövés lehetősége. Az '20-as évek amerikai gengsztereinek „standard” fegyvere a Browning által tervezett csigatáras („dobtáras”), .45-ös kaliberű Thompson géppisztoly. Mivel J. M. Browning neve ismét felmerült, meg kell jegyezni, hogy a már többször említett .45 Auto (.45ACP) lőszer is ő tervezte. A II. világháború legendaris német géppisztolya a Schmeisser MP38/40 már a korszerű 9 mm-es Parabellum tölténnyel működik.

A világ kétségkívül legismertebb géppisztolya a jól ismert UZI. A második világháború után, 1948-ban tervezte az izraeli Uzier Galil őrnagy. Róla kapta a nevét is a fegyver. Három változata van, melyek főként méretükben térnek el egymástól. Ezek az UZI Standard, UZI Mini (a magyar rendőrség különleges alakulatánál ezt használják) és az UZI Micro, amely a világ egyik leggyorsabb sorozatlövő fegyvere: tűzgyorsasága közel 1250 lövés/perc(!). Mindhárom változat a NATO standard 9 mm-es Parabellum lőszerrel működik, de az amerikai piacra a Mini változatot elkészítették. .45-ös űrméretben is, mivel ott ez a kaliber a legnépszerűbb. Az UZI-nak létezik egy félautomata (csak

egyeslövésre képes) változata is, ez az UZI Pistol. Az UZI-k jellemzője a markolatba helyezhető egyenes tár, és a markáns megjelenésű szögletes tok. Az első UZI-k még rögzített tusával rendelkeztek, ma azonban már kihajtható fém válltámasszal készülnek.

A terroristák kedvelt fegyvere és emiatt a híradók rendszeres szereplője a cseh Skorpion géppisztoly. Ez a világ egyik legkisebb, ténylegesen pisztoly méretű géppisztolya. A hozzá való 7,65 mm-es (.32ACP) lőszer szintén Browning tervezte a század elején.

A szovjet háborús filmekből ismert a híres-hírhedt „davam-gítár”, a szovjet PPS géppisztoly. Nevét a jellegzetes alakjáról és dobtárájáról kapta.

Az osztrák Steyr-Mannlicher cég a géppisztolyok világába is behozta a műanyagok alkalmazását. A Steyr TMP (Tactical Machine Pistol) a Glockhoz hasonlóan műanyag tokkal, elsütőszekrézzel és tárral készült, 9 mm-es géppisztoly. Ezt a S.W.A.T. team-ek (különleges alakulatok) számára rendszeresítették az Egyesült Államokban

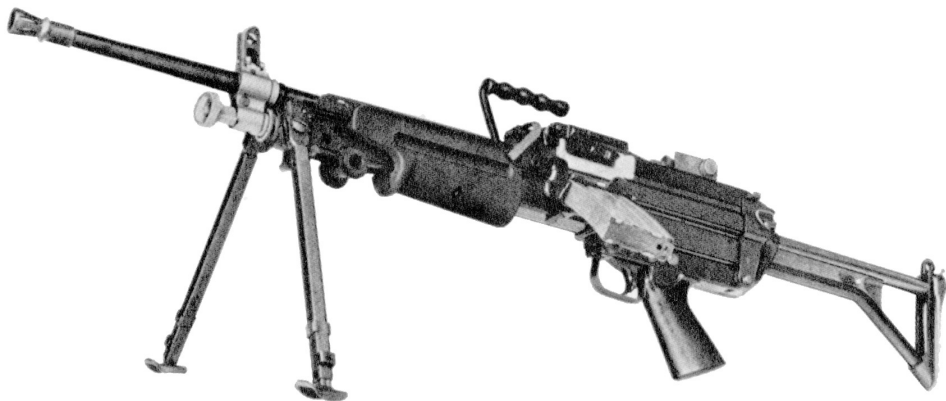
ROHAMPUSKÁK (GÉPKARABÉLYOK)

A karabély megjelölés olyan fegyvert jelent, amelynek mérete a pisztolynál nagyobb, de a puskánál kisebb és löszere is a két méret között van. A világ hadseregeinek többségében gépkarabély van rendszeresítve (a rohampuska, „Sturmgewehr” a nyugati országok terminológiája szerinti megjelölés). A gépkarabélyok jellemzői: sorozatlövési lehetőség, nagy tárkapacitás (20-35 töltény), kétkezes fogás, a pisztolyokhoz és géppisztolyokhoz képest nagy lőtávolság (300-1000 m).

A világ legismertebb fegyvere a szovjet AK-47 (Avtomat) Kalasnyikov gépkarabély. Több mint 70(!) országban van rendszeresítve és sok ország gyártja is Afrikától Indiáig. Olyannyira ismert, hogy Mozambiknak a címerében, sőt a zászlaján is szerepel! Sok afrikai országban a Kalasnyikov a forradalom és a „végsőig kitartás” jelképe. Ezt a rendkívül megbízható fegyvert Nyikolaj Tyimofjevics Kalasnyikov vezetésével tervezték, és 1947-ben állították rendszerbe. űrmérete 7,62 mm, de tölténye rövidebb, mint a Tokarev puská 7,62-es tölténye. Lövedéke acélmagvas, ezért 100 méteres távolságról még áthatol a 2 cm-es(!) acéllemezen (ezt saját tapasztalatom is alátá-



7,62 mm-es AKM típusú géppisztoly



masztja). A rohamsíks és a kevlarbetétes lövedékálló mellény sem jelent akadályt neki. Működése azon alapszik, hogy a lőporgázok egy részét a cső kétharmadánál levő furaton egy hengerbe vezetik, amelyben egy dugattyú van, ennek a mozgása működteti a fegyver szerkezetét. Még egy további érdekesség a Kalasnyikovval kapcsolatban, hogy első éles bevetése éppen hazánkban volt 1956 október 23-án, Budapesten.

Főleg a filmekből ismert az amerikai M-16A1-es rohampuska, amely először Vietnamban vizsgázott, ráadásul éppen a vietkongok Kalasnyikovjai ellen. Ez is ismert fegyver, de hírnévben meg sem közelíti az AK-47-est. Működése hasonló szovjet társához, de sokkal érzékenyebb a környezeti hatásokra. Szemléletesebben: egy homokvíharban, ahol az M-16-os már rég felmondja az szolgálatot, a Kalasnyikov még vígan „kattog”. Az M-16-os volt az első mikrokáliberű harci fegyver, űrmérete ugyanis 5,56 mm (223 Remington NATO lőszer).

Az osztrákok – szokás szerint – itt is megjelentek a műanyagok alkalmazásával. A Steyr AUG (Armee Universal Gewehr) egy modulrendszerű fegyver, cserélhető csővel, amelynek a csövön és a zárszerkezeten kívül minden alkatrésze műanyagból van. A cső cseréjével átalakítható géppisztolyá, gépkarabéllyá, golyószóróvá és könnyű géppuskává. A Steyr AUG szintén az 5,56 mm-es NATO lőszerrel tüzel, de átalakítható a cső, a zár és a tár cseréjével 9 mm-es Parabellum töltényt tüzelő géppisztollyá is.

Szintén érdekes az amerikai Calico gépkarabély, amely ugyan a 9 mm-es Parabellum töltényt tüzel, de méreteiből adódóan a karabélyok közé sorolható. Érdekessége a tárjának a kialakításában rejlik. 50 és 100 (!) töltényes, henger alakú, úgynevezett „helikális adogatású” tárja van. Ebben a tárban a töltények csigavonalban helyezkednek el, így kis helyen elférnek.

GÉPPUSKÁK

Valójában a géppuskák nem is tartoznak a kézfegyverek közé, de mivel egy sor filmben látni önjelölt „rambókat”, akik felkapják a letámasztott géppuskát és irtják vele az „ellent”, idekíváncsoznak.

A géppuskák az esetek többségében nem is egyszemélyes fegyverek, hanem egy lövész és egy úgynevezett irányzóhelyettes kezeli gépjárműről vagy kiépített géppuskafészekből. A géppuskák többségére jellemző, hogy két- vagy háromlábú állvánnyal rendelkeznek (bipod illetve tripod), nem tárból adogatnak, hanem hevederből. Ez egy szalagszerű tölténylánc amelyet egy dobozból, az úgynevezett rakaszól adogat a géppuska. Kétfajta heveder-konstrukció létezik: a széteső tagú és az egyben maradó. Az előbbi maguk a töltények tartják egyben, míg az utóbbi, amint azt a neve is mutatja, üresen is egyben marad.

A legtöbb NATO országban a 7,62 mm-es puska lőszerre tervezik a géppuskákat. A volt szocialista országok géppuskája szinte kizárólag a Kalasnyikov konstrukciójú PK, PKM, PKMSZ géppuskák. Ezt a szovjet 7,62 mm-es puska lőszerre tervezték és 100 vagy 200 lőszeres rakaszól tud tüzelni, de kizárólag sorozatlövésre képes.

Érdekes az amerikai hadsereg Minimi fantázianevű géppuskája, ez ugyanis az M-16-oséval megegyező, 5,56 mm-es tölténnyel működik. Egyébiránt a Glockhoz, az M92-es Berettához hasonlóan ez sem amerikai konstrukció, ugyanis a Minimit a belga FN (Fabrique Nationale) cég kezdte gyártani 1974-ben.

Ennyit röviden a ma fegyvereiről. A cikk harmadik részében a jövő fejlesztési irányairól lesz szó, és arról, hogy a jövőből mi valósult meg mára.

RADVÁNYI BALÁZS

A TÖRVÉNY BETŰJE

„A háttérben mozgó erőket ismerni veszélyes.”

Graxox tábrnok, a Contahuri Mészáros

Grandleaux bolygó királyi palota

– Meghalt a király, ... – Van Goulders főtanácsnok elakadt. Megnyalta kiszáradt ajkát és megpróbálta tekintetét levenni a palota padlóján heverő megfeketedett, füsttölgő tetemről. Az úrkikötő felől behallatszott a csapat-szállító úrhajók moraja.

– Igen? Le Roi est mort, hogy is van tovább? – Guillam herceg hidegen mosolyogva figyelte az idős férfi szenvedését. Leengedett kezében látszólag lazán csüngött a pisztoly, de a főtanácsnok figyelmét nem kerülte el, hogy a herceg ujjai elfehéredtek, akkora indulattal szorította az izzó csövű fegyvert.

– Meghalt a király, ... – Van Goulders újra megpróbálta, de csak nem bírta befejezni a mondatot, pedig a törvény szerint ez az ő kötelessége lett volna. Ha nem is lelkiismerete, de neveltetése, bolygójának és nemzetségének hagyományai mind ordítva tiltakoztak az ellen, hogy ő nevezze elsőnek királynak ezt a gyilkost. Orrát még facsarta az éget hús büze.

Másrészt a herceg fegyverének halk zümmögése jelezte, hogy a pisztoly nosokára újra üzemképes lesz. A díszes ruhájú öregember egy pillanatra sem kételkedett abban, hogy ő a következő célpont. A Van Gouldersek már vagy nyolcszáz éve fenntartások nélkül szolgálták Grandleaux bőkezű uralkodóit, azóta, hogy az első telepesek leszálltak a terméketlen peremvidéki bolygón. Ősei ott küzdöttek a zargok ellen küldött hajók fedélzetén, ott harcoltak a Napkereszt egyházának örült püspökei ellen s nem egy közülük életét adta a mindenkor uralkodót védelmezve.

A pisztoly halkan kattant. A herceg ujjai között villódzó piros fény egyenletes kékre váltott.

A mindenkor uralkodót védve! Ez az! Most már a herceg az uralkodó, akkor őt kell szolgálni! Minden tudásával, minden hűségével! Ezt kívánja a törvény betűje is!

– Éljen a király! Éljen ő uralkodói felsége, I. Guillam! – kiáltotta megkönnyebbülten, hangosan, hogy a távoli oszlopok mögött lapuló udvaroncok, a nagy cégek besúgói és talpnyalói is jól hallják.

– Éljen a király! – a belső erkélyeken álló zsoldosok ujjongó üvöltésbe törtek ki. Otromba fegyvereikkel sorozatokat eresztettek a kupolaterem domborművekkel borított mennyezetébe. – Guillam! Guillam!

A herceg szélesen elmosolyodott és egy kérdő pillantást vetett a belső udvar homályából előbukkanó cerebritára. Az alacsony, fekete csuklyás köpenybe burkolódzó alak telepatikus válasza most is kéjesen megborzongatta a fiatalembert. I. Guillam, Grandleaux királya, a Hit védelmezője, a Császár szolgálója, a Galaktikus Tanács Alsó Házának örökös főtagja felemelte az archeodronból szerzett

furcsa fegyvert. Van Goulders főtanácsnok holtlápadtan meredt a pisztoly torkolatába.

– Fenség, én hűséges...

A plazmasugár felbeszakította az utolsó hűségnyilatkozatot.

Grandleaux bolygó Központi Űrállomás

– Ez is megtehetem? Ezért sem fognak megbüntetni? – Guillam az űrállomás kilátójából figyelte a kinti nyüzsgést.

A semmibe nyúló mérföldes hosszúságú acélkarokhoz kötött nasszadok, bárkák és kisebb teherhajók egymás után gyűjtötták be hajtóműveiket, hogy elmeneküljenek a Királyi Flotta vadászai elől. A Piranják a külső hold felől támadtak a civil járművekre. Rakétavetőik sorozatot sorozat után eresztettek ki, majd ócska gépeik szinte teljes energiáját a lézerekbe irányítva tüzelni kezdtek. A fehér sugarak könnyedén átütötték a védtelen hajók burkolatát.

Rakodzor, az új király cerebrita bizalmasa elégedetten szemlélte a pusztulást.

– Tűzben születik az új rend. Halálból támad élet – szavai





suttogva visszhangzottak Guillam agyában.

– Nem is tudtam, hogy költő vagy, Mester.

– Ezek a sorok nem tőlem származnak. Az ősi birodalom egyik boszorkányhercegnője álmodta meg őket, a hadakozó fejedelmek korában. De szeretem e szavakat, és ha boldog vagyok, akkor szívesen izlelgetem édes hangzásukat.

– Most pedig boldog vagy!

– Hála neked fényességes fenség. A mai napon hazád, a szeretett Grandleaux elindulhat a nagyság útján. A szabad kapitányok megtanulnak engedelmeskedni!

A kereskedők egy része szembeszállt a vadászokkal. Korszerűbb hajóik még a gyengébb fegyverzet ellenére is képesek voltak végezni egy-egy támadóval. A Piranják hármassztagokra bomlottak, és üzőbe vették a kiszolgáltatottabbnak látszó jachtokat. Az úrállomás körül lángoló roncsokkal telt meg a tér.

Egy fekete egyenruhás gárdista lépett a sötét terembe. Fiatal volt, mint az uralkodó.

– Fenség, összereteljük a foglyokat. Mi legyen velük? Grandleaux ura csak egy pillanatig hallotta a cerebrita parancsát.

– Vigyétek őket a fő rakodócsarnokba! Rakodzor atya mindjárt odamegy. Kedveli az ilyesmit. Mindenkit vetköztessetek le. Ha kész vagytok, vonuljatok vissza. Menjenek közben a kamerák. Azt akarom, hogy az egész rendszer lásson minket. Ha már adásban vagyunk, akkor nyissátok ki a zsilipet!

– Fenség?

– Ha van köztük ártatlan, akkor az bizonyára megmenekül. A bűnösök pedig felrobbannak a vákuumban. Még kegyes is vagyok hozzájuk, hogy gyorsan végezzel velük. Túl kegyes? Iga-

zad van, barátom. A nőket és a gyerekeket egyelőre zárjátok be. Velük majd később foglalkozom.

– Ahogy parancsolod, fenség.

Tanglou bolygó a Szeptortanács palotáján

– Ismétlem, nincs miért beavatkozni – Olionainen tanácsos szemrehányó pillantást vetett az asztal túloldalán ülő ingerült emberre. – A Galaktikus Törvénykönyv pontosan szabályozza a hatáskörünket.

– Ha a Szeptortanács úgy dönt, hogy hajókat küldünk Grandleaux ellen, akkor napokon belül véget vehetünk a vérontásnak! Nem engedhetjük, hogy az az elmebeteg tovább garázdálkodjon!

– Grandleaux lordja pontosan fizeti a császári adót. Pénzt és katonákat küldött a zargok elleni háborúba. Amíg saját alattvalóival tölti idejét, addig amit tesz belülről. Egyébként is, az új „király” kiváló partner. Nagyobb összegekkel a Napkereszt egyházát is rendszeresen támogatja.

– Engedelmeddel, tanácsos úr, lord Guillam hajói nem engedik be a misszionáriusainkat – Santonio érsek magasba emelte gyűrűkkel borított vaskos mutatóujját. – Rendesen fizet, de ettől még nem lehetünk bizonyosak a fiatal úr hűségéről.

– A szektorban legalább tízezer olyan világ akad, ahol nemkívánatosak az egyház oxigént lélegző szolgálói – felelte hűvösen a cerebrita. – Szerintem ejtsük ezt a témát, és foglalkozzunk azzal, hogy miből teremjük elő Lionaninon Peremherceg úr hazatérésének költségeit! Ez a mi dolgunk, a csillagközi politika!

– Kérem jegyzőkönyvbe venni, hogy szerintem most kellett volna fegyveresen beavatkoznunk! – Delgado tanácsos, a Szeptortanács legfiatalabb tagja remegett a visszafojtott dühtől. – Magunk is bűnösök leszünk, ha nem akadályozzuk meg a népirtást!

– Ugyan már, ifjú barátunk. Ne tegye nevetségessé magát! Mit számít az a pár milliárd ember? Tehát akkor, visszatérve a rendkívüli adók kérdésére...

Trang Huang bolygó Karatakan sivatag

A fáklyák sora egészen a látóhatárig húzódtott. A nyíl-egyenes sorokban álló, ujjatlan fekete zubbonyt viselő fiúk és lányok feje fölött ragyogó antiG platformok lebegtek. Az üvöltő zene elfojtotta a tömeg morajját. Az égen hihetetlen izzással tündököltek a meghódított bolygó egyenlítői északjájának csillagai. A tengerparti város felől fújó szél az égett hús ismerős szagát hozta az esküre készülő tömeg felé.

– Azért vagytok itt, mert engem választottatok! – Guillam hangját ezernyi hatalmas hangszóró erősítette fel. A fényszórók vakító tüzeiben álló férfi alakja holoképernyők millióin látszódott a környező rendszerek bolygóin és a lakott úrállomásokon. – Aki engem választ, az az életet vá-

laszja. Én vagyok az élet, én vagyok a jövő! Én adom a Törvényt! Atyáitok ott égnek a város poklában, velük válik hamuvá a múlt. De ti élni fogtok! Akartok engem szolgálni?

Az igenlő válasz őszintén, a fiatalok szívéből jött. Trang Huang lakói hónapokon át szenvedtek a Grandleaux-i blokádk miatt. Fáztak és éheztek, mindenből elégük lett. Közben pedig éjjel nappal hallhatták, láthatták lord Guillam rájuk zúduló üzenetét. A bombázók a propaganda fegyverei is voltak. A náluk alig valamivel idősebb nagyúr a Paradicsomot ígérte a Pokol foglyainak. És olyan keveset kért cserébe.

Az antiG korongok élénkítő szereket és tudattágító anyagokat permeteztek a tömegre. Fent, a csillagok között méltóságteljesen feltűnt a Grandleaux-i flotta néhány vadonatúj csatahajója.

– Én vagyok a kezdet és én vagyok a vég! Bármí sikerül, amit elkezdek. A trónt akartam? Ma enyém a trón! Háborút akartam? Piramist építettem a legyőzöttek koponyáiból! Békére vágytam? Sorban állnak nálam a követek, hogy velük tárgyaljak először! A környező bolygókat akartam? Ma enyém mind!

Rakodszor, az ifjú hódító cerebrita bizalmasa az orbitális pályán keringő zászlóshajóról figyelte az eseményeket.

– Ifjú bolond – gondolta elégedetten, miközben a kezében tartott hosszú tóval szinte oda sem figyelve egyre szűkülő köröket karcolt a krómborítású asztalra fektetett, megkötözött emberlénny megmaradt szeme köré. A bejáratnál álló királyi testőrök egykedvűen hallgatták a fogoly nő jajgatását. Láttak ők ennél különöset is ebben a kamrában. Ráadásul lassacskán kedvük támadt utánozni a fekete szkafanderes Mestert. Hiszen őket senki sem büntetheti meg!

– Mi munkám volt veled, te kis féreg? Már a dédapádat is meg akartam téríteni, de ő túl erősnek bizonyult. Kétszáz évig vártam, hogy gennyesedjen a seb a lelketeken. Néhány elveszített háború, igazságtalan szerződés, a császári udvar otrombasága, és már is hallgattatok rám. Aljas kis bábjaim.

A cerebrita lecsapott a tóval. Hosszú percekre elkábult, amikor rázúdult a haldokló ember kínjának mámorító telepatikus hulláma.

– A következőt! – parancsolta zihálva, amikor magához tért.

– Téged azután a saját képemre formáltalak – idézte tovább a közeli múltat. – Megerősödte, megnőttél a kiontott vértől, megedzödteél az okozott szenvedéstől. Önbizalmad határtalanná vált, amikor láttad, hogy bármit megtehetsz büntetlenül. Kit érdekel, ha csak barbár szomszédaidat nyomorgatod? Annyi alattvalódat öleled le, ahány csak jól esik. Ki szólna érte? A magad ura vagy, egy törvényes állam feje.

Az örök egy újabb lányt rángattak be a sötét kamrába. A fiatal nő megpillantotta a megcsonkított holttesteket és sikitani kezdett. Hiába ellenkezett, a testőrök könnyedén leteperték, és az asztalra kötözték.

– Szép darab! – a cerebrita elismerő üzenetet küldött

agyukba. Letette a tőt és egy fűrészes élű pengét vett elő.

– Most azonban véget ér hosszú, szerencsés sorozatod. A császári kormányzat azt már nem tűrheti, hogy gazdag világokat is megtámadj. Flottát küldenek ellened, *mon ami*. Én majd gondoskodom arról, hogy hosszú és könyörtelen legyen a harc. Áldozataid imádni fognak. Előbb-utóbb eljutsz a szektor központjába is. Akkor pedig kezdődhet az újabb peremvidéki polgárháború. Minden szomszédos csillag bele fog keveredni. Azok is, akik a békéről papolnak. Azok legelőször!



Tanglou bolygó a Szektortanács palotája

Guilliam herceg a Palota kupolájának tetejéről szemlélte a lángban álló várost. Láttá, hogy a menekülők már átlépték a külső fal kapuit és véget érni nem akaró sorokban siettek a vadállatoktól hemzsegő dzsungel párás zöld tömbje felé.

– Hadd hulljon a férgese – fordult a mellette álló cerebritához. – Aki megmarad, az akkor is velem tart, ha a Pokol kapuját megyünk beszakítani.

– Fenséged bölcsessége példátlan – a sötét ruhás gnóm telepatikus üzenete ismét képes borzongással töltötte el Grandleaux Birodalom uralkodóját. – A történelem téged fog igazolni. A hatalmas királyt, aki tűzzel és vassal tisztította meg nagyra hivatott népét.

– Igen, én vagyok a király! Ma enyém Grandleaux és holnap...

– Holnap fenség, az egész világ – felelte a fekete cerebrita és minden erejét megfeszítette, hogy ne kacagjon fel diadalmasan.

Az ősi ellenség nagy, sötét terve újabb apró lépéssel került közelebb a megvalósuláshoz.

VARGA A. CSABA

BEMUTATKOZÓ

Radeczki Csongor vagyok, a Káosz Galaktika új programozója. A legelsők között kapcsolódtam a játékba és – kisebb-nagyobb megszakításokkal – azóta is folyamatosan játszom. Mikor ballottam, hogy Makó Kati elbagyja a játékot, úgy gondoltam érdemes megpályázni egy ilyen sokoldalú munkát. Mire e sorokat leírom, már betek óta egyedül értelmezem ezt a rendkívül összetett programot, de még legalább egy hónapig fog tartani, mire átlátom a kód nagy részét. Két különböző programozói mentalitással kell megbirkóznom, ami nem teszi könnyűvé a dolgomat. Az örökiül rám hagyott fejlesztés oly batalmas – mikor átvettem, csak a programkód 192 ezer sort tett ki –, hogy alaposan tanulmányoznom kell, mire változtatni merészelek rajta. Változtatni pedig muszáj, ez már a Légiparádén is meglátszott.

Nem ez volt az első eset, hogy részt vettem egy találkón, de első alkalommal tapasztaltam az egészet a játékvezető szemszögéből. Mit mondjak; tanulságos és fárasztó volt. Alig győztem a játékosok jobbnál-jobb ötleteit és programhibáit lejegyezni. Csak pár nap állt rendelkezésemre a vetélkedő programjának az összeállítására, de a játékosok remek hangulata feledtette az általam elkövetett hibákat. A csapatversenyre tíz hatfős csapat nevezett, a végső sorrend pedig így alakult:

1. Inszektoid Szabadcsapatok
2. Csillaggárda
3. Szárnyas pusztító XC

A győztesek jutalmul ingyenfordulókat kaptak. A trivia versenyben számomra meglepő módon, egyesek már az első pár szóból kitalálták a tárgyakat – mintha vizsgáznuk kellett volna a tárgyból. Persze megérte betanulni az enciklopédiákat, hiszen itt a győztes jutalma 3 extra forduló volt. Ezt Kurucz Márk, 44. fordulás játékos nyerte. A többi, helyes találatot elért versenyző plusz zsetonokat kapott jó válaszainak függvényében. Az utolsó hivatalosan meghirdetett rendezvény az aukció volt. Itt némi félreértésnek köszönhetően a licit első felét a fenti teremben folytattam le, miközben sokan a színpadnál várakoztak. Gyors egyzetetés után mindenki levonult, és innentől már mindenki ráigérhetett az árakra.

Véleményem szerint itt jelentkezett a legmarkánsabban a Káosz Galaktika játék jelenleg egyik leginkább átlátható hibája, ez pedig a pénzvisszonyokban fennálló hatalmas egyenlőtlenségek. Csak úgy röpködtek a 10-12 milliós ajánlatok. Számos alkalommal előfordult – pedig nem volt túl sok tárgy az aukción –, hogy a licit végén több mint százszoros áron kelt el valami! Szerintem nem normális, hogy 2 és fél évvel a játék indulása után, egyeseknek 20 millió feletti vagyona van, mindeközben egy teljesen felszerelt hatos agyú hajóval repkednek. Ez nem a játékosok hibája, hanem a programé. Kezdetben minden-

ki 5000 font készpénzzel és egy egyes agyú alapfelszerelt-ségű hajóval indult. Hamar kiszámolható, hogy a játékban 30 hónap alatt ezerszeres (!) vagyonhoz lehet jutni. Lehet, hogy sokan földhözragadtnak fognak tartani azért, amit mondok, de szerintem még a százsoros vagyongyapapadás is túl sok. A program egy elképzelt jövőt szimulál, többé-kevésbé kötődve a science-fiction világhoz. Nem akarok szigorúan a valósághoz ragaszkodni – hiszen ez egy játék –, de úgy érzem jobban kötődünk ahhoz, amit kemény munkával kellett megszerezni és nem csak az ölünkbe hullott.

Szándékomban áll a fejlesztés során kialakult egyenlőtlenségek megszüntetése, tudva, hogy ez sokakban ellenérzést vált majd ki. Ennek a megvalósítása még nem tisztázott, szívesen fogadom az ilyen irányú javaslatokat. Első – valószínűleg sokat vitatott – lépésként töröltem a Légiparádé tárgynereményeit. Az LP már hosszú ideje központi vitatéma a játékosok között, mindenki nagyon alaposan felkészül rá, utána pedig hosszasan elemzi szereplését. Makó Kati fogalmazta meg először: túl sokat foglalkoznak a játékosok a versennyel. A Káosz Galaktikában számtalan érdekes feladat és kihívás található, de lassan minden az LP mögé sorolódik. Holott, ez is csak egy esemény a sok közül (zarg bázisok, blokádok, kolonizáció, stb.). Az V. Légiparádén 95 értékes, vagy kevésbé értékes díjat kellett szétosztani – beleszámolva a flottatagokat. Ezek között hihetetlenül „tápos” (plazmaágyú) és normális (leszállóegység) is megtalálható. Egy beszerezhetetlen fegyver vagy pajzs a harci számokban és a játékban olyan behozhatatlan előnyt biztosít folyamatosan a nyertes számára, ami hosszú távon morálisan romboló hatású lehet.

Természetesen nem kívánom, hogy mindenki egyforma legyen a játékban, de egy egészségesebben kiegyensúlyozott versenynek sokkal jobban örülnék. A játékos szövetségek és együttműködések ezt a vonalat erősítik, remélhetőleg el tudom érni, hogy markánsabban legyen jelen a programban.

RADECKZI CSONGOR

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

Kati legelső lépése az volt, hogy egy mintegy 15 cm magas, a játékosok által az évek során írt papírballmot tett elem. Már töredékük megvalósítása is a NASA komolyabb erőforrásait igényelné. Az igazi nehézséget a jó ötletek kiválasztása jelenti – mint hamarosan megtapasztaltam. Azóta is folyamatosan futnak be az újító javaslatok, jelezve, hogy a játékosok szívükön viselik a Káosz Galaktika sorsát.

A programkód tanulmányozása közben meglepve láttam, hogy sok vonásában a Káosz Galaktika nagyon hasonlít egy közel tíz éve nagy sikerrel futott számítógépes játékprogramhoz, az ELITE-hez. Minden bolygóhoz tartozik államforma, gazdasági berendezkedés, technikai szint stb. Sajnos ezek a lehetőségek jelenleg nem élnek a programban, hibernált állapotban szunnyadnak. Szándékomban áll ezeket a részeket felleszíteni, hisz így sok dolog újszerűen fog megváltozni. Például egy magas priusszal rendelkező személyt egy anarchiában valószínűleg szívesen látnak, míg egy diktatórikus rendszerbe való belépéskor nagy eséllyel meg kell küzdenie a helyi véderőkel, hogy egyáltalán leszállhasson. A rendszerekben kapható kalandok is függenének a társadalmi berendezkedéstől, technikai fejlettségtől. A repülés is színesebbé válna, nem csak a kénsárga bolygósín lenne az egyetlen információ egy rendszerbe való érkezéskor.

A szövetségi bázisok bombázásának lehetőségével sokan nyaggattak a találkozón, remélhetőleg már erre sem kell sokáig várni. A bázisok áthelyezhetlensége pár szövetség számára komoly fejfájást okoz – teljes mértékben megértem őket, hogy nem akarnak újat építeni. Egy ésszerű megoldással remélem sikerül majd ezt is áthidalni. A szövetségi tárgyak kérdése jelenleg nem kezelendő, ugyanis jelentőségükhöz mérten túl sok időt kötnének le a programozási munkából. (Aki tudja miről van szó: nem akarok a Túlélők Földje KT képességeihez hasonló csapdába esni.) Nem zárom ki a lehetőséget, de csak alapos mérlegelés után tudok a témára visszatérni.

A legénység képességeit is szeretném kiegyensúlyozni, mert itt is egészségtelen aránytalanságok alakultak ki. Jó példa erre a PSZI, amivel különösen „elszaladt a ló” az utóbbi időben. Mivel minden szintfejlődéskor kap valami pluszt a játékos, odáig jutottunk, hogy gyakorlatilag egy-két fanatikus kivéve, mindenki erre a képességre teszi a KNO pontokat. A játékba kerülése után nem egész másfél évvel már a PSZI vezet a képessége versenyében (ha a ráköltött pontokat nézzük). Ez pedig igen távol áll a játék szellemétől. A játékosok nem használva fejlesztik ezt a képességet (lásd: leszállás, űrhajóvezetés, manőverezés), hanem „gyűnnek” rá. A többi képességnek is megvan a helye a világban, szükségzerű a kiegyensúlyozásuk, amit szándékomban áll megtenni. Ebben is szívesen fogadom a Ti ötleteiteket is.

Nehéz megtalálni az egyensúlyt a kalóz-vadász-kereskedő-harcos-csempész beállítottságú játékosok között, mindig vannak olyanok, akik egy másik csoportra neheztenek. A játék legelején még a kereskedők domináltak, jelenleg mindenki a harcosokat favorizálja – bár hallottam már néhány keresetlen szót a Vircheck-ell kalózkodókról is. Ha sikerül a földi klán beindítása – amit nagyon sokan kérnek – akkor egy újabb lehetőséggel bővül a pénz- és hírvévszerzés lehetősége.

Remélem mindenkit sikerült megnyugtatnom, hogy a Káosz Galaktika él és virul, a program fejlesztése nem szakad meg. Bízunk benne, hogy újabb és újabb Kapitányok feltűnésével egyre népszerűbb lesz a Világegyetem eme virtuális szeglete.

RADECZKI CSONGOR

V GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

Kedves nezőink! Smalguod Smadát, a Birodalmi Információs Központ kommentátorát hallják. Üdvözlöm önöket az Ötödik Galaktikus Légiparádé díjkiosztó ünnepélyéről, a birodalom egy titkos belső bolygójáról.

A monitoron jelenleg a parádé támogatóinak listáját olvashatják. Jól nézzék meg a háttérben az ünnepély helyszínét, e csodálatos termet, birodalmunk dicsőségének egyik méltó jelképét. Most láthatják a színpadot, mely teljesen szokványosnak tűnik, eltekintve attól, hogy se a fény-, se a hangtechnikát megvalósító eszközöket nem látni. A koncertterem ennek ellenére a valaha látott és hallott legtökéletesebb élményt nyújtja, hála az ultramodern felszerelésnek, melynek kiépítésekor a birodalom mint mindig, most is az önk jóllétét tartotta szem előtt. Időközben már a 3530 férőhelyes, négyzetes nézőteret láthatják. Az első szinten levő páholyokba csak a rendezvény kezdete előtti utolsó pillanatokban fognak bevonulni a legillusztrisabb vendégek, középen látható majd a császár, és nagybecsű családja. Ez csak a hagyomány kedvéért van így, hiszen a birodalmunkban kizárt, hogy bármilyen illegális, erőszakos esemény történjen, hála császárunk önfeláldozó munkásságáért, melynek eredményeképp hamarosan sosem látott jólétben részesülünk.

Igen! Már kezdődik is a bevonulás, láthatjuk a birodalmi multicégek és a valódi klánok legfőbb vezetőit, majd a csodálatos császárnét és íme a császár, a birodalom legnagyobb elméje, az igazság bajnoka, a jólét hírnöke! Nézzék ezt a fantasztikus fellépést, a tekintélyt parancsoló szemeket, melyek mindenkit látnak, és mindenkinek segítenek! Az egyház képviselői nem kívántak eljönni, mivel a papoknak nem tetszenek fantasztikus császárunk békét, boldogságot, és jólétet célzó törekvései.

Kezdődjék a gála, hallgassuk a galaxis-szerzte népszerű divát, Milandie-t.

– Kedves hölgyek, urak és triplíták! Üdvözlöm önöket az V. Galaktikus Légiparádé díjkiosztó gáláján, ahol láthatják a győzteseket, a galaktika legtehetségesebb szabad kapitányait. A három nappal ezelőtt megkezdődött Légiparádé első eseménye az ügyességi verseny volt, ahol

...AZ ÜGYESSÉGI VERSENY ABSZOLÚT GYŐZTESE, AKI 803 PERC ALATT TELJESÍTETTE AZ ÖSSZES FELADATOT, A GALAKTIKA LEGRAFINÁLTABB SZABAD KAPITÁNYA: DALOLÓ CSALOGÁNY!

Egy apró termetű, vékony, ezüstös bőrű cerebrita lép a dobogóra. Egy szigorú, kamasz ifjú kíséri. Daloló Csalogány a nem túl rövid hatásszünet után csendesen így szól:

– Biztos vagyok benne, hogy az itt ülők, a versenyekben résztvevők és nézők lelkében ott csillámlik az örömmel az a huncutsága, amit a játék varázsa csempészett oda. A játék önmagában az öröm; a kíváncsiság pillanatonkénti beteljesülése, a szívdobogás szforzatója, az elme kombinációs megmérettetése. Majdnem mindegy, hogy a térgő szövetségébe, vagy egy izzó szépségű leány végtelen tekintetébe merülünk, hogy megálmodhatatlan csúcsokat mászunk meg, vagy ezredszere is kecsesen meglépünk a ragaszkodó kalózok elől, a játék izgalma és a pillanatnyi győzelmek kielégülése szikrázik lelkünkben. Szeretném, ha tenyerünkbe szorítva éreznék ezt a lüktetést. Szeretném, ha a Galaktikában minél többen játszanának, és ugyanakkor minél kevesebben – a mások életével.

– Végül hadd mutassam be tündöklő ékszereimet, akik a legtökéletesebbeknek bizonyultak...

Csalogány kézmozdulatára négy lángoló szépségű cerebrita hölgy lépdel fel mellé a dobogóra. Tökéletes testük, ragyogó tekintetük még a leghátsó sorokban ülőkből is elismerést vált ki. Tapsvihar...

AZ ÜGYESSÉGI VERSENY ÖSSZESÍTETT MÁSODIK HELYEZETTJE: SOLOVAN ALI!

A szabad kapitányok közt hírhedt Terminator Team közeledik xenókhöz hűen katonás tartással, robusztus léptekkel. Ali a Halálgardista díszgyenruháját viseli, míg a többiek merőben szokatlanul, fegyvertelenül jönnek. Látszik is rajtuk az idegenkedés, a csupaszág érzete. A jelentős részben szabad kapitányokból álló közönségben itt is, ott is gyűlölködő, vagy épp félelemmel vegyes tiszteletet sugárzó szempárok lesnek a kifutóra.

Ali a császár felé intézi szavait:

– Ave Imperator, morituri te salutant!

A Császár biccent, és ez-
zel a kapitány ismét a közön-
séghez fordul.

– Mindenkit üdvözlök ezen
a gyönyörű, jégviharos regge-
len! Hogy miért is értünk el
ilyen kimagasló eredményt?
Ez két oknak is köszönhető. Az
egyik, hogy nincs olyan szak-
ma, végzettség, tudás, ami-
hez mi ne értenénk! A máso-
dik ok... – ezzel hátrafordul,
és a legénység négy nőtagja
közül a legszebb, egy arany
hajzuhatagú, platina szépség
lép elő – Adira Tyree, az orvo-
som szaktudása. A gyönyörű
leányzó (ajka mint a olvadt
fém vöröse, szeme, mint az
izzó acél kékje) elmosolyodik
és meghajol a nézők felé. – Sajnos a Személyzeti kabint
nem én nyertem, ez Csalogány kapitány és legénysége
még hihetlenebb szak tudásának köszönhető, és talán a
cerebríta származásának. Büszke vagyok rá, hogy a sokak
szerint ostobának tartott xenók népét képviselhetem, és
bebizonyíthatom hogy mekkorát is tévedtek! Egy év múl-
va találkozunk!

Ismét a császár felé fordulva így szól az óidők egyik
elfeledett nyelven:

– Flectere si nequeo superos, Acheronta movebo!

Kedves nézőink, csodálatos élményben van része a je-
lenlevőknek! Bár önök nem hallhatták, de a császár sza-
vak nélkül, a fejünkben válaszolt!

– Qui habet aures audiendi, audiat!...

...AZ ÜGYESSÉGI VERSENY LEGALSÓ KATEGÓ-
RIÁJÁNAK, ÉS A SCORPION STING TÍPUSÚ HA-
JÓK KÖZTI VERSENY GYŐZTESE: BETŰZŐ SUE!

A nézőtéren felhangzik a taps, de senki nem mozdul...

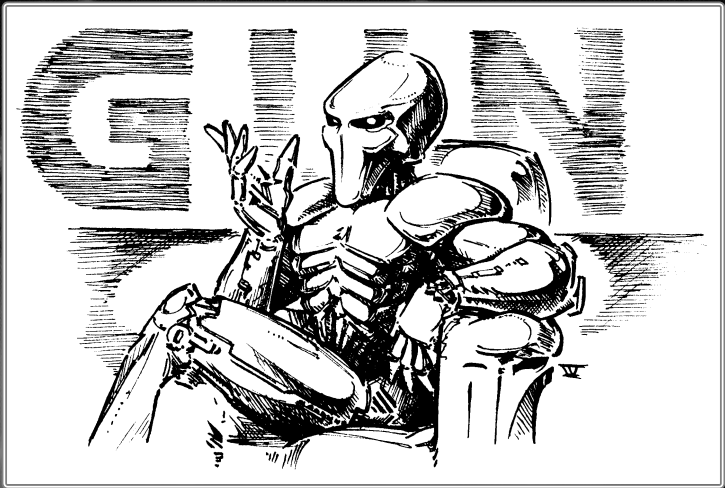
– A győztes: Betűző Sue!

A taps ismét felhangzik, értetlen forgolódás kezdődik,
de a nyertesek csak nem jelentkeznek.

– Betűző Sue fáradjon a színpadra a nyereményeiért!

Hirtelen mozgólódás támad a gigantikus terem egy el-
dugott, sötét sarkában. Két inszektoid csörtet elő, fejük fö-
lé emelve harmadik társukat, aki igencsak tiltakozik az el-
járás ellen. Felszaladnak a színpadra és óvatosan leteszik
az inszektoid hölgyet, majd ketten kétfelé iszkolnak el. A
bosszús áldozat fejét gyorsan forgatva néz körbe, talán a
menekülési lehetőségeket keresve, majd nyugalmat erőltetve
magára magához ragadja a kezdeményezést és fül-
sértően magas hangon felrikolt:

– Yiiiiippppieey! – majd nyugodtabban folytatja. –
Győzelmeink az inszektoid csapatszellemnek és legénység-



gem jó felkészültségének tudható be! Köszönet érte! – s a
díjat jelképező borítékot kiragadva a megdöbbenet diva ke-
zéből leszárgul a színpadról...

...KÖVETKEZZÉK AZ EGYÉNI HAJÓK VERSENYÉ-
NEK MÁSODIK LEGEREDMÉNYESEBB KAPITÁ-
NYA: GAZENBERG DER WEISSE!

– ...a C kapu felé törünk át.

A kapitány úgy tűnik, nem számított a terem külön-
ges hangosítására... Gyanús alkatrészekkel teli járókájá-
ban a mikrofonhoz megy, ahonnan Milandie már jó előre
óvatosan elhúzódik.

Aztán az egész teremben mindenki csak vár...

A türelmetlenség már hallható formát kezd önteni,
amikor megszólal:

– Guten tag az egybegyűlteknek... Most biztos azt vár-
ják tőlem, hogy méltassam a hön szeretett császárukat,
amiért tehetetlenségével többtucat kolónia végétét...

Valamilyen elektronikai probléma történetett, mert
hirtelen csönd támad a stadionban. Valószínűleg az egy-
ház egy szabotázsakciójának lehetünk ismét tanúi, ami a
császárság békeje, jóléte ellen irányul. De e csodálatosan
szervezett és tökéletesen működő birodalmat nem lehet
ilyen apróságokkal meggátolni a szemből elhozatalá-
ban. Bizonyítja ezt az is, hogy máris minden helyreállt.
Hallgassuk ismét GDW kapitányt.

– ...Higgyék el nekem, hogy a Galaktikus békekölcsön
a létező legjobb, legbiztosabb befektetés, a gazdasági
mutatók hihetetlen magasságokba szökellnek, bizonyítva
ezzel is Császáruink tökéletes döntéseit!

A taps mennydörög, s a nemeslábú kissé zavart, fur-
csán értetlen kifejezéssel csatlakozik a többi nyerteshez.
Az egyik rendező egy kis holokockát ad neki.

...A FAJI SZEKTOROK LEGFEJLETTEBB HAJÓI KATEGÓRIÁJÁNAK NYERTESE: SIR JOHNNY WALKER!

– Yippiiiiiiiii! – hangzik fel a nézőtérben a győztes kapitány legénységének kiáltása.

Johanny Walker majdnem egyensúlyát veszti, mikor egy természetes férfi – valószínűleg a katonája – barátságosan megpaskolja hátulról. Villámokat szóró tekintettel néz végig legénységének tagjain, majd méltóságteljesen elindul a színpad felé. Útközben szórakozottan egy karno felé kap, mire az odalép hozzá, és a kapitány fejére pottyant egy gallyacska – valószínűleg elismerése jeléül.

– Tisztelt egybegyűlte! Köszönöm a megiszteltetést, hogy átvehetem ezen nyereményeket! Magam és a legénységem nevében ígérhetem, hogy nemes cél érdekében fogom használni őket! Köszönöm, hogy ismét itt állhatok, ugyanakkor remélem, hogy nem ez volt az utolsó ilyen alkalom. Bár úgy tűnik, hogy legközelebb már sokkal nehezebb dolgom lesz, hiszen láttam egyes kapitánytársaim felszerelését, a hihetetlenül fejlett hajókat. De azt ígérhetem, hogy ezután sem leszek könnyű ellenfél. Üzenem azoknak, akik erősebbnek bizonyultak, hogy jön még nemeshalra sivatag! Még egyszer mindent köszönök!

A HATALMAS NÉPSZERŰSÉGNEK ÉS RÉSZVÉTELI ARÁNYNAK ÖRVENDŐ 155 PONTOS CSAPATOK KATEGÓRIÁJÁNAK GYŐZTESEI: IXION, DAMIEN THORN ÉS WEDGE ANTILLES!

A két triciplita, Ixion és Wedge Antilles kapitány, valamint az ember Damien Thorn, felállnak ülőhelyeikről, és elindulnak a színpad felé. A tricipliták öltözkén viselt jelvényen hét faj látható mindenek felett, amely a Káosz Galerihez tartozásukat jelzi. Damien Thorn ruháján egy kitért szárnyú acélsast ábrázoló jelvényt láthatunk, tehát ő az Acélszív szövetség tagja.

Halgassuk Ixiont, a kis csapat szószólóját:

– Először is nagyon köszönjük, hogy ezt a csodálatos díjat nekünk ítélték. Mint a kivétíltőn láthatják, a győzelmet katonáink és pilótáink szaktudásán túl a nagy tűzerőnek köszönhetjük. Sok pletyka terjed a Thorn barátom hajóján látható Mastodon XR12 lézergyűkkel kapcsolatban. Itt szeretném kijelenteni, hogy az ágyúim semmilyen illegális módosítást nem végeztünk, a nagyszerű hatékonyság a katonák jól képzettlegénységének köszönhető.

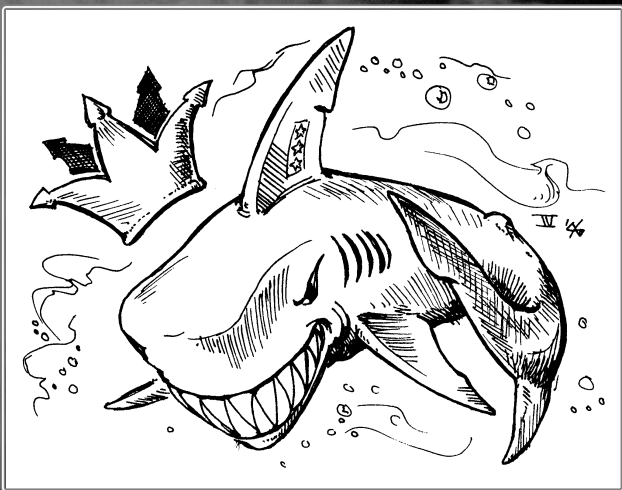
– Sokan furcsállották, hogy a csaták során miért nem volt a hajóinknak megfelelő mennyiségű energiája. Nos, ez egy

baleset eredménye. Rengeteg mezon lelővése során tapasztaltuk, hogy gyakorlatilag nem is vehető észre, hogy számuk a blokádnál csökkenne. Új utat kellett keresnünk. Úgy döntöttünk, hogy az elrettentés eszközeit fogjuk használni. Feljavítottuk hajóinkat tökéletesre, majd felszereltünk annyi fegyvert, amennyi csak a panelekre fért. Ezután elmentünk egy szállodába megfogalmazni a megadásra felszólító beszédet. Legközelebbi emlékünkből az volt, hogy az LP helyszínén vagyunk. Utólagos vizsgálatunk során kiderítettük, hogy a takarítórobotom elindult szokásos éjszakai munkáját végezni, amikor rátalált arra a három elektronikus eszközre, amely az LP-s jelentkezésünket hivatott intézni. Hogy nehogyan valamelyikünk lemaradjon, mindhárom az én hajómon volt. A takarítórobot nem ismerte fel, ezért a beépített tárolójába helyezte, majd folytatta munkáját. Kicsivel később meghibásodott. A javítórobot azonnal elindult helyreállítani a problémát, és e munkája során rátalált a három jelentkezőeszközre. Mivel semmilyen működésre utaló jelt nem adtak, ezért azokat is hibásnak találta, és a navigátorom, Dreamer által készített algoritmus szerint elkezdte bütykölni őket. Sikerült is működésre bírnia őket, ezzel elintézve a jelentkezésüket...

Az időközben a színpadra érkezett legénységi tagjaikkal együtt meghajolnak, majd a többiekhez hasonlóan elfoglalják a színpad hátsó részén számukra fenntartott ülőhelyeket.

A LEGFEJLETTEBB HAJÓKKAL RENDELKEZŐ KAPITÁNYOK CSAPATAI VETÉLKEDÉSÉNEK GYŐZTESEI: HARR DARR SHARRKAN, CON DE RAMM ÉS CETVADÁSZ THARKAS!

HDS lassan, méltóságteljesen lépked fel a dobogóra, miközben tekintete lassan végigpásztazza az őt körülvevő



világot. Majd vesz egy mély lélegzetet, pár másodpercre lehunytja szemét, és megszólal:

– Hát igen, ez a pillanat is elérkezett. Nem is olyan különös érzés itt, az abszolút kategória dobogójának tetején állni. Semmi nem lett rózsaszínűbb, és a MIB programozói sem végeztek nivósabb munkát a tavalyinál. Hogy itt lehetünk, elsősorban Hurrknak, csapatunk katonájának az érdeme, aki a jelentkezésünk napján egy tökéletesen kivitelezett, alulról felfelé ívelt uszonycsapással tett pontot Derrtrarr-ral folytatott vitája végére, miszerint pajzsokat vigyünk-e magunkkal, vagy fegyvereket. Persze ha a MIB klaviatúra-bajnokai csak hírből is tudnák, hogy a „villám” nem pusztán egy meteorológiai jelenség, Derrtarnnak akár igaza is lehetett volna, így viszont egyértelmű, hogy a Légiparádékon a pajzsoknak minimális létjogosultsága van. A francba is, tíz csatából hétszer robbantunk! Hát kérdelem én, hol itt a stratégia, az izgalom és kitarítás? Aki látványos tűzjátékot akar...

HDS kissé elsápad, de aztán összeszedi magát, és folytatja beszédét.

– Örülünk, hogy minden célkitűzésünket sikerült maradéktalanul teljesíteni, nem utolsósorban a Mermalior kapitánynak idestova fél éve kilátásba helyezett hátsó fer-

tály szétrögzését. Szegény nagyon hülyén érezheti magát, miután alig pár hete a Free World-on nyilvános üzenetben „aggódott”, hogy ellenfél nélkül marad a 6-os kategóriában... Azt azonban meg kell adni, még robbanni is stílusosan tud.

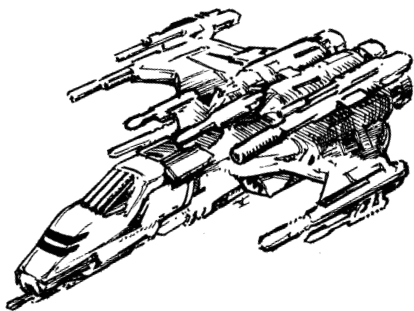
– Szeretnék még gratulálni a többi helyezettnek, külön megköszönni flottatársaimnak a küzdőszellemet, Red Mortimernek az önzetlenséget, Formidónak a panelbővítőt és egyáltalán mindenkinek, aki segített, kitarított és mel-lénk állt.

– Üzenném még Tharkasnak és Seissnek, hogy jól vagyok, nem vettem észre magamon semmi változást, és alaptalanok azok a feltételezések is, hogy attól lesz valaki nagyképu és arrogáns, hogy ide feljut. Gyertek fiúk, jövőre ez már a ti helyetek!

Harr Darr Sharrkan elindul hátra, a helyezettek ülőhelyeihez, majd hirtelen visszafordul, és így kiált:

– Srácok! Serrtisz egy érdekes áramkört talált a Birodalom által felajánlott nyereményekben. Ha az az időzítő a régebbi nyereményekben is...

A kapitány mintha tényleg rosszul lenne! Kicsit meg-ingog, majd... Á, még sincs semmi baj, mosolyog, és szép nyugodtan elmegy hátra, leül a helyezettek közé.



Alaptípus:	Viharszárny
Páncélzat:	130+5
Alapenergia:	165+80/kör
Panel:	68
Belső méret:	70
Veszélyességi besorolás:	6
Manőverezőképesség:	15
Méret:	6
Átlagos tüzerő:	251

Harr Darr Sharrkan neve a legtöbb kapitány számára bizonyára ismerősen cseng. Igen, ő az, aki az előző Légiparádén megnyerte az ötös kategóri-

át (sőt, a 155 pontos flották versenyében is az élen végzett). Az idén egy kategóriával feljebb indult, és a már bevált receptet alkalmazva ismét sikerült feljutnia a dobogó legfelső fokára. Lássuk hát a siker titkát!

A hajó felszerelése nem sokat változott: az 5 darab MIB Ares ionágyú (ez az ágyú igen népszerű lett az ideai LP-re, sok kapitány hajójának paneljén láthattunk többet is ebből a hatékony fegyverből), a GigaPho-k, a Purplion ágyú, Red Ring Antimiss pajzs, Lightning Steel fotonágyú, Dark Eagle pajzs, valamint az Ar'themis célradar és az Aidan manővervezérlő már az előző Légiparádén is a felszerelés szerves részét képezte. Ez most hatos ágyú felszereléssel (7 pluto és egy Ural T74 generátor) egészült ki, tekintve, hogy a kapitány időközben a Soldiert egy Viharszárnyra cserélte.

A siker megismétléséhez három dolog változtatására volt szükség. Először is az LP-s nyeremények használatának tilalma miatt a hajó paneljére felkerült 1 Delaware és egy Fulmour pajzs. Második lépésként a fegyverzet 2 Hiplar plazmaágyúval egészült ki (jól mutatva, mivel töltötte Harr Darr Sharrkan kapitány az elmúlt időszakot). Végezetül, de nem utolsó sorban a legénység szakértelme, mely ugyan nem egyedülálló, de mindenképpen a legjobbakk közé tartozik, s melyből talán leginkább a 14-es psi volt az, mellyel a hajó felül tudott kerekedni ellenfelein, s ki tudott emelkedni mezőnyéből.

ZARG INVÁZIÓS BÁZISOK

A S Z A B A D K A P I T Á N Y O K I N F O R M Á C I Ó I

Összeállította: MELLINDA ONNION (#4352) és KAPTEN RCT HAGGYMA O'NION (#4031)

A következőkben az inváziós bázisok elpusztításában részt vett veterán kapitányoktól összegyűjtött információ következik. Külön köszönet illeti Agyban Nagy, Sir Cyron Achenar és Asimono Zark kapitányokat, illetve az akció előkészítéséhez igen hasznos tanácsokat adó űrcápa hadmérnököket: Prostatikus Vagon Jeltz, Gazenberg von Weisse, és Harrrk Trax jr. kapteneket.

A MOBIL VÉDERŐK [K 256]

Az a bolygó, amelynek orbitális pályáján a Zarg Inváziós Bázis kering, azonnal blokádn alá került, de a blokádot alkotó hajók nem állnak kapcsolatban a bázist oltalmazó mobil véderőkkel.

A bázist oltalmazó mobil véderők pontos felépítése és száma nem ismeretes, de az előzetes rárepülések alapján megállapítható, hogy a zargok közepesen erős és erős hajókkal (CK Hernyó, D-Hárpia, Vipera, Penge D-21-Ph és Lánctörő) védekeznek. Ezen erőket egy-két vadászgép is képes hosszabb-rövidebb ideig lekötöni.

A BÁZIST VÉDŐ ERŐK [K 512] ÉS A BÁZIS

A bázist közvetlenül támadni CSAK nagyobb számú hajónak érdemes, hiszen az oltalmazó erők összetétele igen vegyes, de általában a támadóknak Metal Giant, Lánctörő, Sírásó avagy Fekete Halál állja útját a kisebb zarg hajókból (B-1 Bulldog, PT Darázs, Pióca, Penge D-21-Pho, 12-Pho Rettentő) álló díszkísérettel. Miután a csapat átjutott a véderők egy csapatán, megkezdheti a bázis közvetlen bombázását. A támadókat a légvédelmi fotonagyúk összütze fogadja. Minél jobban manőverez valaki, annál kevesebbszer találják el, annál közelebből oldhatja ki halált hozó, pusztító terhét... A bombázni akaró hajó egészen addig közelít a bázishoz, amíg a fotonütegek által okozott sebzés el nem éri a menekülési határértéket. Akkor kioldja az összes panelen található bombát, majd még a detonáció előtt elszakad a bázistól. A ledobott bombákat a rakteréből újjakkal pótolja, de ha kifogyott, akkor új KF paracsra van szüksége.

Az inváziós bázis körülbelül 30 000 okozott romboláspont (viszonyításként: egy Carelius Brutus maximum 80, egy Caesar maximum 100 pont sebzést képes okozni) után pusztul el. Végvonaglásában még

az űrbe okád egy AZO Holdporlasztót, amely csatlakozik a bázist közvetlenül oltalmazó erőkhöz.

A katonai parancsnokság jutalmazási rendszere szerint 100 IG& illet meg mindenkit az okozott romboláspontok után. Ezen kívül 500 romboláspontonként (to. RP) elengednek 1 herepiumot a szektorváltáshoz szükséges mennyiségből, illetve 1000 RP után egy MIB Arcade Lézerágyút ajándékoznak a bombázásban részt vevő bátor és kitartó kapitányoknak.

INFORMÁCIÓK MEGSZERZÉSE

A bázis túl nagy falat egy-két magányos űrfarkasnak, ezért össze kell fogni azoknak, akik komoly felépést fontolgatnak a zargok szörnyű tervének megakadályozására.

SZÜKSÉGES TUDNI, HOGY:

- az inváziós bázis rendszere hogy néz ki (hány bolygó és hány hold van, és milyen messze vannak egymástól, hogy a repülés TVP költségét kalkulálni lehessen);
- melyek körül van blokádn és hová lehet biztonságosan leszállni;
- mikor várható a következő naptevékenység az adott rendszerben, mivel nem üdvös közvetlen napkitörés előtt támadásba lendülni;
- hol van bolt, raktár és műhely, vagyis a fegyverek, pajzsok, bombák átszerelését hol lehet megvalósítani;
- hol található kórház és hivatal, hogy a klónoztatást és az ajánlott teljes biztosítás megkötését el lehessen végezni; illetve
- amennyiben a célrendszerben nem kaphatók bombák, melyik szomszédos rendszer az, ahol beszerezhetők.

A felderítéshez hasznosak lehetnek a mátrixdeck keresőprogramjai is, hisz távolból juthatunk információkhoz, így nem kell elrepülni a kérdéses rendszerbe.

FELSZERELÉS

A sikeres és tartós bázistámadáshoz három típusú hajó jelenléte elengedhetetlen:

az igazán hatékony harci hajóké, akik megvívják majd a bázist közvetlenül oltalmazó erőkkél;

a bombázás végrehajtó, nagy raktérrel és elegendő panelfelzúnnal rendelkező csempész- vagy vadászhajóké, mivel a katonai hajók nem büszkélkedhetnek nagy raktérrel; illetve

a hatalmas bombarakományt cipelni és a támadókat utánpótlással ellátni képes kereskedőhajóké, akik a flottával együtt haladva, vagy a környező bolygók valamelyikén leparkolva a feltételes eladás parancsnak megfelelően képesek kiszolgálni az igényeket.

A hajók felszerelése mindenkinek a maga feladata, de az alábbi szempontokat célszerű szem előtt tartani:

A nagy zarg hajók nem rendelkeznek hatékony rakétaelhárító rendszerekkel, célszerű tehát egy-két Teppelton vs.3 állványt is felszerelni, és a raktérben pár konténer helyet elkülöníteni a rakétáknak. Jó ötletnek tűnik, hogy a 15-30 db Krapturn Brutal [5-10 K hely] mellé 50-100 db AWRD+, avagy Krapturn célkövető rakéta [5-10 K hely] kerüljön, és az RH parancs paramétereit úgy állítani be a saját tűzerő ismeretében, hogy a drága, de erős Brutalokat csak a nagy zargok ellen lődözze el az állvány.

Tíz-tizenkét Carelius bombánál többet nem érdemes a panelra felszerelni, hiszen a közel egy pontban becsapódó fegyverek rombolóereje egy bizonyos szám felett már nem növekszik tovább. A ledobott bombákat a raktérből mindenki automatikusan újjakkal pótolja, de amennyiben onnan kifogyott, akkor újra fel kell őket szerelni a panelra, ami megoldhatatlan, ha a hajó flottában van.

Amennyiben az ellátó hajó is részt kíván venni a bombázásban, érdemes valamilyen nagy pontosságú, hatékony fegyver (pl. rakétavető csövek) felszerelése a panelra a bombák mellé, hiszen amikor a flotta át-tör a véderőkön, minden fegyverre szükség van, és amelyik hajó még a támadás megkezdése előtt visszavonul, az a bombázásban sem vesz részt.

UTÁNPÓTLÁS – LOGISZTIKA

Amennyiben az inváziós bázis rendszerében nincs olyan bolygó, ahol bombát árulnak és nem sikerül nagy raktérrel rendelkező hajót találni, aki a folyamatos bombautánpótlásról gondoskodik, akkor okos dolog lehet gyülekező- és javítóhelyként olyan boly-

gót választani, ahol van műhely is, és két fordulóval a tervezett támadás előtt megrendelni egy nagy adag (20-40 db) bombát, amit az adott bolygóra való visszatérésnél automatikusan a fedélzetre szállítanak.

A bázis bombázásához a Carelius bombacsalád Brutus [#138] és Caesar [#139] modelljei ajánlottak. A Brutus a kettes agyú hajók, míg a Caesar a hármas agyú hajók fegyvere. Boltban megvásárolva a bombák ára 2100 IG& és 3100 IG& körül van. Készíttetni a KT 10 138 [db] és a KT 10 139 [db] paranccsal lehet és 2 hét alatt készül el. Anyagszükséglet mindkét bombához 1 konténer robbanóanyag [#2] és 1 konténer durmacél [#10], az ára Brutus = 2300 IG&, Caesar = 3700 IG&.

AKCIÓTERV

Célszerű a flottához való csatlakozás előtt az összes olyan parancsot [VM, VD, T, FT] törölni, amely konfliktusokat okozhat a kapitányok között. Legalább a bázis szétveréséig szorítsuk háttérbe kicsinyes gyűlölködésünket, ezért lehetőleg mindenki adjon ki egy T, FT, FBA [saját faj] és BA [saját faj] parancsot. Üdvös dolog teljes biztosítást [B 5] kötni valahol, illetve a flottához való csatlakozás előtt klónoztatni a legénységet.

A viselkedést és a feltételes javítást ki-ki ízlése szerint állíthatja be, de úgy érdemes számolni az ellenfelek tűzerejével, hogy azok akár egy kör alatt is képesek szétlőni bármelyik hajót.

Aki bombázni kívánja a bázist, az állítsa alacsonyra a menekülési határértéket, mivel csak annyira merészkedik közel a bázishoz az ellenséges légvédelmi tűzben, amennyire ezt a beállítás megengedi. És minél közelebről oldja ki a bombákat valaki, annál nagyobb az okozott sebzés.

A támadóflotta ereje közvetlenül a bázis ellen irányul, tehát csatlakozva [CS/VAR parancs: 10 TVP] majd a gyülekezési pontról felszállva [3 TVP], a célbolygóhoz repülve [változó TVP] és a véderőkön át-törve [K 512 parancs: 10 TVP] megszorjuk a bázist, majd visszatérve a gyülekezési pontra [változó+3 TVP] kijavítjuk [a sebződéstől és javítás képzettségtől függő TVP] a karosszérián talált karcolásokat. A teljes akció a bázist háromszor megtámadva körülbelül 100+[javítás] TVP-t emészt fel. Mindenki úgy kalkuláljon, hogy a bázist megközelítve mindenképpen sebződik a fotonagyúktól [egészen a menekülésszalék alá], tehát ha maximumra javít, az akár 50-60 TVP is lehet. A teljes flotta így körülbelül 240-260 TVP-be kerül.



Ha valaki nem ismerné az ISZCS nevű szövetséget, azok számára következzon bemutatkozás gyanánt egy interjú, melyet a híres inszektoid médiasztár, Kszerr-ryssz készített a szövetség két kiemelkedő egyéniségével, Krysszorr századossal, az ISZCS Kabinetjének tagjával és a szövetség Propagandaügyi megbízottjával, továbbá Icarus főbadnaggyal, aki szintén a Kabinet tagja. Az interjút az Intergalactic Chanell 219 bocsátorna „Riportok és Látomások” c. műsorában mutatták be.

KSZERR-RYSSZ (RIPORTER): Üdvözölök minden kedves nézőt a „Riportok és Látomások” eheti adása alkalmából. Rengeteg üzenetet kapunk önöktől az elmúlt hetekben melyben többen kérték, hogy folytassuk a galaxis szövetségeinek bemutatását. Mi természetesen figyelembe vesszük a műsor szerkesztésekor az önök igényeit, következzon tehát egy új szövetség bemutatása. Vettem a fáradságot, és utánaérdeklődtem kicsit, hogy mi újság mostanában a szövetségek terén, milyen viszonylag új szövetségek találhatók meg a politika színpadán. Hát kérem szépen én kiszemeltem magamnak egy olyan szövetséget aki teljes mértékben faji alapokra helyezi működési stratégiáját, és eddig még semelyik konkurrens műsorban (vagy fizetett politikai hirdetésben) nem szerepelt. Hölgyeim és uraim, fogadják nagy szeretettel a stúdióban Icarus és Krysszorr kapitányokat, az ISZCS nevezetű szervezet jeles képviselőit. Krysszorr kapitány a szervezet propagandaügyi megbízottja, míg Icarus az ISZCS folyóiratának, a Szpész Pájszernek a tördelő szerkesztője. Emellett mindkettő tagjai a szervezet Kabinetjének. Foglaljanak helyet uraim. Kezdjük mindjárt az elején. Igazak-e azon híresztelések, melyek szerint a szervezetük olyan céllal jött létre, hogy háborút robbantson ki egy bizonyos másik faj ellen?! Icarus kapitány?

ICARUS: Ez teljességgel képtelenség! Biztosíthatom önt, hogy ezek megalapozatlan feltételezések.

R.: Egyáltalán mit takar a szervezetük neve, mi is tulajdonképpen az ISZCS?

KRYSSZORR: Nos igen, ez kérdéses volt már a megalakulásunk kezdetén, persze csak a laikusok és tájékozatlanok körében. A szervezetünk neve az Inszektoid Szabadcsapatok rövidítése. Persze aki már régebb óta figyeli a galaxis szervezeteinek megalakulását, annak nem ismeretlen ez a név, az ISZCS ugyanis már több mint két és fél éve létezik, csak eddig a Birodalmi Törvények a hivatalos létezésünket nem tették lehetővé.

R.: Nem félnek attól, hogy egy alapvetően faji kisebbségi szervezetnek nem sok jövője van a nagy intergalaktikus szövetségekhez képest?

K.: Nézze Kszerr-ryssz, mi nem azon szervezetek közé tartozunk, melyek mondva csinált célokkal akarnak minél több kapitányt az „irányításuk alá vonni”. Ellenkezőleg, az ISZCS-nek éppen az a legfőbb mozgatórugója, hogy ezt a faji kisebbséget összefogja és az érdekeit képviselje olyan mértékben, amennyire csak az erejéből telik.

R.: És ezek tükrében hadd kérdezzem meg, hogyan viszonyulnak a Zarg és a Mezon rajokhoz és a kalóz beállítottságú klánokhoz illetve szervezetekhez?

I.: Szervezetünkre teljes mértékben az összefogás a jellemző. Éppen ezért minden tagunk mellett egy inszektoidként állunk ki. Ha bárki sérelmével a Kabinet felé fordul – bárki is legyen az agresszor –, egységes erővel sújtunk le rá.

R.: Ezt értem úgy, hogy az ISZCS-ben nincsenek kalózok és csempészek?

I.: Természetesen vannak itt is kalóz illetve csempész beállítottságú kapitányok, de ők vállalják, hogy sem az inszektoid kapitányok hajóit, sem az ISZCS-vel baráti viszonyban lévő szövetségekhez tartozó kapitányok hajóit nem vámolják le. Ellenkező esetben megsértik az Általános Szabályzatunkban foglalt 2. És 3.§-t, melynek súlyos vonzatai lehetnek... Azt, hogy egy ISZCS-s kapitány kit vámolhat le (vagy hogy kit támadhat meg) teljes mértékben a más szövetségekkel érvényben lévő szerződéseink határozzák meg.

R.: Értem, és köszönöm a kimerítő választ. Krysszorr kapitány, részletezné a nézőknek, hogy mit is nyújt egy lendő szövetségi tagnak az ISZCS?

K.: Természetesen. Mivel az ISZCS egy faji alapú érdekvédelmi szervezet, kizárólag inszektoid kapitányok jelentkezését várjuk. Számukra a szervezet egy védelmi bástyát jelent, mivel egymásért teljes mértékben kiállunk. A szervezet hierarchikus felépítésű, de mindenki számára ott van a szervezeten belüli előrelépés lehetősége. Van szövetségi újságunk, a Szpész Pájszer, melyben minden tagunk publikálhat vagy hirdethet, s melyen keresztül eljutnak a tagokhoz a közérdekű infók. Az egymás közötti információáramoltatás már megszokott dolognak számít, éppen úgy mint a flottázási lehetőségek. Kereskedő kapitányoknak védőkíséret megbeszélés szerint, és még sorolhatnám... És természetesen szövetségi bázissal is rendelkezünk, ami a Trento szektorban került megépítésre. Persze folyamatosan tökéletesítjük és a tagok igényeihez mérten módosítgatjuk.

R.: Hát, azt hiszem több kérdés már nem is igen maradhatott az érdeklődők számára, de ha mégis, forduljanak bizalommal Krysszorr kapitányhoz (#1837), vagy bármely ISZCS taghoz. Köszönöm hogy idefáradtak a stúdióba. Viszontlátásra és sok sikert a működésükhöz.

KRYSSZORR (#1837) és ICARUS (#1645)

***Tisztelt kollégáim, szabad kapitányok! A májusi AK-ban megjelent hírdetésekre szeretnék röviden reagálni. Dave! Igaz, hogy Joes Kyss és társai „egy haldokló birodalom utolsó harcosai”, de nincsenek egyedül. Viszont, ha elbukunk és a Birodalom széthullik, azok is veszítenek, akik most ellene harcolnak. Joes! Liannen hozzon dicsőséget fegyvereiteknek! Gratulálok a Kristálylégioához. Ezúton ajánlom fel szövetségi jobbmot magam és a rövidesen megalakuló Villámkeresztes Lovagrend nevében egyaránt. Ilyen erős oszlopokon kell nyugodnia a Birodalom jelenleg ingatag építményének. Caution Templar! Te már láttál gyakorlatban mikkó tökéletes társadalmat? Az általad említett, egyébként valós problémák nem fognak megoldódni attól, hogy kiraboljátok a védteleneket. Szerintem a Birodalom és az Egyház azért olyan, mert hozzád hasonló mentalitású lények irányítják. Vagy tévednék? Egyébként hány zargot itté ki a csatában? Hát ennyi lettem volna. Liannen övön mindnyájatok!

VI. 3. **Maren Schamme (#4447)**

***Üdv kapitányok, üdv Dave! Haldoklik a Birodalom, ez tény. De én hiszem, hogy még meg lehet gyógyítani, feltéve persze, ha mindenki megteszi érte mindent, amit tud. Az Egyház nem áldoz sok pénzt a kolonizációra – mi az a pár százezer font, amikor a kapitányok jó része tízszer ennyi pénzt képes elverni. Az Egyház filélékért szerez bolygókat, amik aztán a lázadás táptalaját jelentik majd. Miért kell a sok billió hívó? Hogy kiszolgálják azt a néhány császári hatalomra éhező püspököt? De igazad van, a Birodalom és a Napkereszt kibékülhetne egymással, és ha mégsem, nem kérdéses, hogy a Légio kinek az oldalára fog állni.

Joes Kyss (#2606), birodalmi nemes
***Üdv nektek szabad kapitányok! Segítségüket kérném. Ha tudtok, küldjétek információt 1-es agyú hajóhoz használható tárgyakról. Továbbá kérnék adatokat 2-es agyú hajókról és a hozzá való tárgyakról. Köszönettel:

Pami kapitány (#2176)

***Helló! Caution Templarhoz intézném az alábbi sorokat: 1. A Darknesst biztos örömmel megfizeti a Birodalom, ha megöl pár millió adófizető polgárt. Csak az övegyi nyugdíj és az árvasági segély több millió fontba kerül. 2. A birodalmi flotta igenis, küzd az idegenek ellen – miért is kell a hipertérbe mezon energiabombát szállítani? (Csak azt ne mondd, hogy a mezonoknak adják, hogy legyen mivel a kapitányokra iöniük!) És nekem valami olyasmi is rémlik, hogy a zarg inváziónál láttam pár birodalmi rombolót, ahogy felrobbantották a halálbolygót. 3. Egy utolsó aljas vérszívó kalóz milyen alapon nevez egy birodalmi nemeset bérgyilkosnak? Mintha én harcolnék olyan félelmetes ellenfél ellen, mint pl. a Shin-to Corp. vagy egy rettegett Mercator Alpha. Ha már ilyen nagy hős vagy, akkor biztos nem futsz el néhány fejedvadász elöl. Formato II. kapitányai! Aki legelőször lövi Caution templart, az kap tőlem 3 herepiumot és 250 000 fontot, a második 150 000 fontot, a harmadik pedig 50 000 fontot, kb. szeptemberben, az Albionban. Jó vadászatot!

Joes Kyss (#2606)

***A felhő felett, az egek felett, egy helyen, ahol mindig harmónia van – egy bíborfekete, különös harmónia. Ez az én királyságom, mely elveszett az időben, a térben, az űrben. Ez az, az óceán, könnyeim óceánja közepén. Nincs koronám, csak az űrhajóm van. Én nem ülök trónra! Mert az én királyságom egy sötét helyen van. Nincsenek szolgáim, nekem nincs örökösöm, egyedül vagyunk a királyságomban – én és a legénységem. Én vagyok a király, én vagyok az Isten, én vagyok az uralkodó, én vagyok a saját mélységem, én vagyok a saját fényem, én vagyok a saját múltam, én vagyok a saját jövőm... A felhő felett, a jövődölések fölött. Ez az én királyságom – egy kalóz, ki mindennek fölött áll. A sajátom, ez az én saját sírom.

SyZyGy (#1080)

***Üdv! Keresem Tépett Uszony kapitányt a Brokkoli fedélzetéről, valamint LP-s cápaellenfeleimet.

VI. 7.

Shark-ány (#4992)

***Helló kapitányok! Ha abba a kategóriába tartozol, akinek sokkal szimpatikusabb az áru, ha a kereskedő hajó raktere helyett a saját rakteredben virít, akkor írj! Ja, és még az is fontos, hogy kezdő légy (1-10. forduló) és a Formato I-ben legyél. Nagyszabású terveim vannak, amiket majd levélben leírok. Na csáó! Címem: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30.; tel.: 62-327-327.

Sarok Bowdell (#4768)

***Infómilliomosok! Legyetek oly kedvesek és küldjétek egy kezdő karakternek információt tárgyakról, hajókról, ellenfelekről! Ja, majdnem elfelejtettem. Érdekelne milyen szövetségek, klánok vannak. Mik a csatlakozási feltételek, és mik a céljaik. Előre is köszö! Egy 20. fordulás. Címem: Polyák Zoltán, 6000 Kecskemét, Pázsit út 11. **Ervin Rommel (#3743)**

***Ha valaki nekem akar írni, az lehet leg a címemre és ne a lajstromszámomra írjon, mert meghatározatlan időre nem fogok felszállni a kikötőbe, és így az üzenetet sem kapom meg. Üdvözlettel:

Krapixron Kraplad (#2944)

***Tisztelt kapitánytársaim, egy kérsélem fordulok hozzátok. Néma információra lenne szükségem 4-es, 5-ös és 6-os agyú hajókról. Aki tud segíteni, az legyen szíves küldje el nekem a hajók infóját az (#1328)-as lajstromszámra. Nagyon hálás lennék a fáradozásaitokért.

Exterior kapitány (#1328), a hálás

***Hé emberek és egyebek! Elárlná nekem valaki, hogy miért ennyire kihalt a bázis környéke a Formato III-on? Most érkeztem, és sehol senki. Persze mire ez megjelenik, addigra bázis változik a helyzet. Persze én azt reméltem, hogy mire ideérek, a kollégáim már szétverik a védő nagyját. Aki nem tudná a bázis a 138/12-n van. A 2. bolygó kivételével mindenhol le lehet szállni. A rendszerben raktár nincs, csak egy bázis, de az piszok nagy. Gyerünk skacok, csapjuk le, mert rontja a kilátást, a telekarakról nem is beszélve. Más. Aki nem sajnál tőlem öt TVP-t, dobjon már meg a D+ Rappa és az LG Wesztes lézere adataival! Kösz. Na üdv! **Anastasius Focht (#1519)**

VERSENYBESZÁMOLÓK

ARANYFORRÁS BEMUTATÓ VERSENY – MÁJUS 30.

A HKK legújabb kiegészítőjének, az Aranyforrásnak bemutatkozó frissen bontott versenyét a bolti megjelenés előtt két héttel, május 30-án rendeztük. Rendkívüli örömünkre igen sok, 104 résztvevő volt, pedig a tesztelők nem is indulhattak. Ezért nem is indítottunk külön amatőr és profi kategóriát.

A versenyzők örömmel bontogatták az új paklikat, szinte minden pakliban volt egy-egy ezüstszerű lap is. Most szerencsére nem alkottunk olyan frissen bontott versenyen túl erős tárgyat, mint az *Aranylő ugarbój* volt. A legerősebb lapok talán a *Fegyverkovács* és a *Hullazabáló* voltak. Előbbi *Parittyaként* funkcionált (csak persze egy lényt sokkal könnyebb lesznedni, mint egy tárgyat), utóbbi pedig igen nagyra meg tudott hízni. Népszerűek voltak továbbá a különféle manók, különösen, ha *Manók földje* is jutott mellé. Jól használták a játékosok a késleltetett és időleges hatású lapokat, pl. a *Növesztő főzetet*, *Türelem rózsáját*, *Köpködő brubatagot* is. Többen ügyesen kombináltak a *Kristályfolyadékkal*. Kiderült, hogy az Aranyfor-

rás kiegészítő igen alkalmas erre a versenyfajtára, a versenyen izgalmas, fordulatos meccseket láthattunk. (Egy hét múlva magam is kipróbáltam a frissen bontott játékot a TF találkozó 2-2 pakliból, és igen jól szórakoztam.)

A versenyen a kis ideje „eltűnt”, de játéktudásából mit sem veszít Holtzinger Dániel diadalmaskodott. Paklijának néhány erős lapja: *Vérszívó parazita*, *Fegyverkovács*, *Morgan átkozott ajándéka*, *A türelem rózsája*, *A sors fintora*. A második helyen Korányi Tibor végzett, főbb lapjai: *Kristályfolyadék*, *Sziklarepez*, *Hadizsákmány*, *Fegyverkovács*, *Növesztő főzet*, *Hullazabáló*. A harmadik Húsvéti Árpád lett (nyereménye többek között a *Vitsúbé lencséi* nevű ultra-ritka lap), ő is használt *Fegyverkovácsot*, *Hullazabálót* és emellett bontott egy *Iszonyatot* is. A negyedik helyet Báder Mátvás szerezte meg, érdekesebb lapjai: *Kronobogár*, *Végítélet*, *A jövő felejtése*, *A butaság terjedése*.

MAKÓ BALÁZS

HALIHÓ MINDENKI!

Egy szarvasi nevezetességet szeretnék a figyelmetekbe ajánlani.

Ez nem más mint a **LORDOK HÁZA** (Lovagvár) szerepjáték- és kártyaklub

Klubidő:

péntek, szombat, vasárnap 14-18

(A zárás időpontja módosulhat, ha még játszanak!)

Helyszín:

a Művelődési Központ Pinceklubja

Érdeklődni lehet:

30-203-3974 (Hlbocsányi János)

**TF, HKK, SZEREJÁTÉK
KEDVELŐK JÖJJETEK!**

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL

- Bognár Balázs az *Őshangya* császár kijátszásával 4 lényt szedett le.
- Stiller Ákos *Vérszívó parazitával* 10 ÉP-t gyógyult saját lényéből.
- A 3. helyért folyó mérkőzés döntő meccsén Húsvéti Árpád vert helyzetben húzott egy *Ouitmlen átkát*, amivel kivégezte ellenfelét, Báder Mátvást. Ha Mátvás sejtí, hogy ellenfele paklijában lehet olyan lap, ami annyit sebez, ahány szörnykomponens van, valószínűleg kevesebb buzgalommal nyerte volna ki a szörnykomponenseket.

MINDENKINEK JÓ JÁTÉKOT!



HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét június 19-én rendeztük, ez volt az első hagyományos versenyünk, ahol az Aranyforrás lapjait is lehetett használni. A félvétenkénti versenyünktől csak annyiban tért el, hogy ezúttal a Mágia létsíkja mellett az ultra-ritka lapok is le voltak tiltva.

A versenyen 25 profi és 33 amatőr indult, remélem, ha jobban megismerik az új lapokat, az amatőrök ismét bátrabbak lesznek. Kiderült, hogy az Aranyforrás lapjai jól használhatóak versenyen, hiszen majdnem minden pakli használt új lapokat, dacára a friss megjelenésnek, és voltak olyan paklik is, amelyek szinte teljesen új lapokból álltak. Úgy tűnik, túlzásba sem estünk, az új kiegészítő nem borítja fel a játékokat, csak új színeket visz bele. Szintén a játék frissítése érdekében és sok játékos kívánságára jó pár lapot szavazásra bocsátottunk, hogy kitiltsuk-e őket a versenyekről, és 3 lap erre a sorsra is jutott (pontosabban ld. a Kérdezz-felelekben).

A paklik üdítő változatosságot mutattak: a mindig erős hordák mellett különféle kontroll-paklik (közte kézből dobható), etnikum paklik (pl. őshangyák, farkaudarok, sőt manók) néhány mentor, épületes kombinó, kalandozó paklik.

A profik között a győztes veretlenül Korányi Tibor lett, aki évek óta csiszolja kontroll pakliját és játéktudását. Most is jó pár új lapot használt, játéka pedig már-már tökéletes: mindig érzi, mit, mikor, mivel érdemes elpusztítani, mikor lehet lényt kirakni stb. Paklijának a kiegészítőjének leírását oldalt olvashatjátok.

A második helyezett Rém András lett, Leah-Chara-dinra alapuló hordájával, amelyben az új lapok közül a *Kronobogarat*, a *Kronotapírt* és *Morgan átkozott ajándékát* használta. Érdekeség még, hogy alig játszott varázslattal (*A béke szigetével* sem). A harmadik helyen Szinay Péter végzett, hagyományos épületes pasziánsz paklival, ő nem használt új lapot (a pakli *A falak erejével* húz, és *Várfallal + Ongóliant díszkoszvetéssel* öl). A negyedik Fábíán Balázs lett, őshangya (!) paklival, amelyben az összes létező őshangya mellett a boly, a *Kronobogár*, a *Fegyverszünet* és a *Földanya kegyeltje* is helyet kapott, összesen kétféle régebbi lap-

pal (*Pozitív sík*, *Antimágikus ballaszt*) játszott. Az őshangyák, úgy tűnik, korábbi vélekedésünkkel ellentétben versenyképesre sikerültek, a másik őshangya pakli is az első 8 között volt a profi kategóriában.

Az amatőröknél Baross Ferenc győzött (egy darabig utoljára, hiszen profivá vált), Rém Andráséval szinte megegyező hordájával, az új lapok közül ő is a *Kronobogarat* és a *Kronotapírt* használta. Érdekes még a *Mágikus pulzans* használata az alappakliban, ami mostanában a hordáknál divatba jött. A második Szabó Géza lett, dobátókontroll paklival, az új lapok: *A jövő felejtése*, *Az időrábló érintése*, *Kronoelementál*, *Ouitmlen*. A harmadik helyen Szaniszló Bálint végzett, szintén dobátókontroll-összeállítással, az új lapok: *Az időrábló érintése*, *A jövő felejtése*, *Norpadolótika*; a negyedik pedig Lampért Csaba egy hasonló (de részleteiben más) paklival, az ő új lapjai: *Robbantás*, *A jövő felejtése*, *Napkirály ajándéka*.

Az említett lapokon kívül rendkívül népszerűek voltak még a kiegészítőknél vagy alapból: *A gonosz árulása*, *Fekete lyuk*, *Mentális csapás*.

Mindenkinek jó versenyzést!

MAKÓ BALÁZS

ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL

- Lómen Lászlónak 3 *Átkozott kincs* mellett egy *Aranyfecskéje* volt az őrsosztban (6 csont!), de Kalaidzidis Dimitrisz nem habozott, leütötte a fecskét, majd *Mágikus regenerálódással* gyógyult.
- Fábíán Balázs és Jámor András meccsén mindkét oldalon őshangyák (az egyikén *Szörnybűvölések* következtében) és haldokló quwarg jelzők csaptak össze.

A GYŐZTES PAKLI

- 3 Gyenge ereje
- 2 Szörnybűvölés
- 2 Tisztítóűz
- 2 Illúziósárkány
- 1 Kontármunka
- 3 Gömbvillám
- 2 Mentális csapás
- 3 Időrábló érintése
- 2 Mentális robbanás
- 3 Gyenge pusztulása
- 2 Végítélet
- 3 Múltidéző
- 3 Tudatrombolás
- 3 Manacsapda
- 3 Agybénítás
- 3 Ellenvarázslat
- 2 Griffönix
- 2 Lord Fezmin
- 3 Arkangyal

A KIEGÉSZÍTŐ

- 2 Gonosz árulása
- 3 Kronobogár
- 1 Túlélők Földje
- 2 Mágijatörés
- 2 Pogányirtás
- 2 Robbantás
- 3 Hatalom örülete
- 3 Dornodon visszavág
- 2 Direkt kontaktus



Aranyforrás

ELEMZÉS – 2. RÉSZ



SHERAN

Áradás (3,5): Jól segíti a versenyen még így is csak ritkán látható úszó paklit.

Áthatolhatatlan köd (3): Használható side lap lényes pakliba kontroll ellen. Kár, hogy úgyis ellenvarázsolja, vagy leszedi.

Betakarítás (4,5): Kétfunkciós lap: lehet használni szörnykomponens teremtésre tárgyas pakliban, illetve *Outtmlen átkával*, *Kapzsóság átkával* ölni az ellenfelet (kombó pl. *Arany délelőtt*, *Szaporítás*). Lásd még az előző Krónika kombós cikkét.

Fegyverszünet (5): Kiváló olcsó időhúzó lap bármilyen lényes pakli ellen. Ha nagyon kell, kitéheted a második körben, de inkább akkor érdemes, amikor már kevés ÉP-ben vagy, vagy 8-10-eket üt az ellenfél. Szerintem minden lassabb, vagy kombós pakliba befér, amelyek első sorban túlélni akarja a hordát, nem feltétlenül elpusztítani (bár ettől még pusztíthatás nyugodtan), és játszik Sherannal. Ha az ellenfél lényekkel öl, majdnem olyan, mint 3 *Sebek beforrnak* egyben! Egy apró kombó: az ellenfél körében bűbáj-semlegesítés, (nem fogy róla a jelző, és a te körödben nem működik (ha akarsz, még üthetsz is). A tesztelés során egy darabig még leesett, ha elfogyott róla a jelző, ez azért volt jó, mert lehetett múltidézni, ehhez most trükközni kell.

Földanya gyümölcsei (5): Kiváló lap, paklit lehet rá építeni, nem is gyengét, ráadásul többfélélt is. Lásd még az előző Krónika kombós cikkét. Én sok lényvel, tárggyal, és *A birodalom virágkorával* próbáltam, az nem volt annyira erős, de azért működött. Az erőssége inkább 4-4,5; eredetisége, sokirányú használhatósága miatt kap 5-öst.

Földanya kegyelje (4): Egy újabb hasznos gyógyulás, bár a *Teljes gyógyulásnál* szerintem gyengébb. Az, hogy 4 VP-vel olcsóbb, ritkán éri meg, hogy 4 kört várjunk. Viszont, ha már elfogytak róla a jelzők, bármilyen 1 kör alatt nyerő pakli ellen is jó, hiszen nem lehet ellenvarázsolni, hiába a *Direkt kontaktus*, *Elzárás*, mégis működik.

Ikrák (3,5): Lásd az *Áradás* értékelést.

Kaptár (4,5): Egy újabb lap, ami eldöntheti a játékot. Mérgező pakliban, ha elég hamar fel tudod építeni (pl. *Abarrun segítsége*, *Délbáb*, *Surranó kígyó* vagy ilyesmi), körönként ingyen kijön plusz egy lényed, ráadásul

rögtön aktivizálódik is. Egyetlen hátránya, hogy a *Kaptár* az aktivizálódás körében még nem működik, így lassabban indul be és meg is kell védened.

Mágikus regenerálódás (4): Jó olcsó side lap mindenféle pasziánsz paklik ellen (az Idő kereke kifog rajta, de ez nem egy nagy probléma). Nagy előnye *A sebek beforrnakkal* szemben, hogy csak 1 VP-be kerül, tehát már az első kör után ki tudod játszani, ha az ellenfelem elkezd egy szürkeállomány vagy trafó után pasziánszozni.

Mérgezés (3): Lényre tett bűbáj, de annak egész jó. Úgy érdemes használni, hogy rögtön el is pusztítasz vele valamit, így ha leszedik a lényedet, nem kerülsz laphátrányba.

Növesztő főzet (3,5): A 3 kör picit sok, de ha a játék kezdeti szakaszában szörnykomponenshez jutunk, masszív lényt csinál bármiből, és megmentésnek is jó. *Kristályfolyadék* jól kombózik, mint minden késleltetett hatású lap.

Őshangya (4): Az őshangya pakli szerintem kb. 4-es erősségű, egy jó játékos kezében a kontroll paklikat jó eséllyel meg tudja verni, viszont a lényesek ellen kicsit gyengébb. Nagyon vigyázni kell azonban arra, hogy milyen sorrendben rakjuk ki az őshangyákat, és egyfolytában figyelni kell a speciális képességeikre.

Őshangya boly (4): Ha van VP-nk, akkor nagyon jó, mert folyamatosan húzzuk vele a lapokat.

Őshangya császár (5): A legdurvább őshangya, bár nem könnyű kijátszani, de ha sikerül, akkor az ellenfél lényeinek meszeltek. Ha az ellenfélnek már „kedveskedtünk” egy haldokló quwarg jelzővel, akkor 6/6-os, mindene mágikus, ami elég jól hangzik.

Őshangya fanatista (4): *Aldozati bárány* őshangyára. Lényes és lény nélküli paklik ellen is jó.

Őshangya harcos (4): Pár őshangya mellett nagyon durva tud lenni.

Őshangya here (5): Nagyon jó a képessége, hiszen az ellenfél paklijához igazodva, ki tudjuk vele keresni a szükséges őshangyát, és egy haldokló quwarg mellett már 3/2-es.

Őshangya királynő (4,5): Kontroll pakli ellen elengedhetetlen lap, hiszen a sokat emlegetett haldokló quwarg jelzővel minden őshangyám célozhatatlan lesz.

Őshangya lélekbúvár (4,5): A *Quwarg szamuráj* őshangya megfelelője, aminek ráadásul még több képessége is van, így sokoldalúan használható.



Őshangya ostromgép (5): Ezzel a lappal az őshangya pakli akkor is nyerni tud, ha beáll a játék, és valami miatt lényekkel nem tud átútni az örposzton. Mindenképpen használjuk, én többször e lap miatt vesztettem az őshangya pakli ellen.

Őshangya sáman (5): Szintén jól használható képességgel rendelkezik, hiszen a szituációnak megfelelően cserélgethetjük vele az őshangyáinkat a játék és a gyűjtő között.

Őshangya szabotőr (5): Elengedhetetlen része az őshangya paklinak, mivel minden őshangyánk egy csomó tápot kap, ha az ellenfélnek van quwargja játékban.

Őshangya testőr (5): A *Quwarg szabotőr* őshangya változata, főleg a kontroll paklik általános lénypusztításai (pl. Mentális robbanás) ellen van rá szükség.

Rejtőző manó (4): A manók közül a jól használhatóak közé sorolom.

Sheran védősárkánya (4,5): Egy újabb remek lap, bár ez csak lények ellen jó. Azonban kiválóan fel tudja tartani a hordát, rögtön az első körben leszedve akár egy *Lidércurat*, *Murgattyút*, vagy *Troll ladyt* is.

Teljes gyógyulás (4,5): Úgy tűnik, Sheran igen finom lapokat kapott. Ez talán a legjobb gyógyulás. Nemcsak 30 ÉP-s szabálylappal, de pl. *Manaforrással* is remek, hiszen akár *Tudatrombolás* utáni körben is max ÉP-re tudsz gyógyulni. Össze lehet rakni olyan paklit, ami nem (vagy csak icipicit) pusztít, csak gyógyul (az új lapokkal irdatlan mennyiséget lehet gyógyulni) és valahogy öl (pl. *Manarobbanás*, *Vérfolyam*, vagy paklielfogyás). Azért nem kapott 5-öst, mert efféle paklival a tesztversenyen nem sikerült az első 3 közé jutnom (persze ti biztosan jobban össze fogjátok rakni), arról nem is szólva, hogy milyen fárasztó egy ilyen lassú paklival játszani...

Toxikus csatatér (4): Jól működik a mérgező pakliban. Pl. *Szörös pók* + *Toxikus csatatér* = körönként egy lényt leszed 1 VP-ért. *Sheran védősárkányával* is kombós.

THARR

A butaság terjedése (4): Kombós paklikba, illetve azok ellen az igazi. Kidobhatjuk vele az ellenfél kedvenc lapját, illetve azt az egy lapot, amivel meg tudna állítani minket.

A hírnök szava (3,5): A védekező, időhúzó pakliba használható, bár a színe nem az igazi, és előtte még ki kell pucolni az örposztot, hiszen útni attól még lehet. Elődöntheti a meccset egy sok lényvel játszó pakli ellen, ha meg tudod oldani, hogy neki ne legyen lénye az örposztban, neked meg igen, hiszen 4 körig ütheted, csak meg kell védened a lényedet.

A sors fintora (3): Érdekes, olcsó kis ellen-lap, de túlságosan szituáció-függő, hogy tudod-e jól használni. Azért a kiegészítőbe beférhet kreatív játékosoknál.

Az ongóliantok dühe (3,5): Kivégzésre jó lehet pl. *No-terminbira*, ill. bármely legalább 3 ÉP-s lényre érde-

mes használni. Védekező lénynél a védekezési bónusz is beszámít, így könnyen leírhatunk vele egy erősebb támadó lényt. Azért kap mégis viszonylag kevés pontot, mert csak bizonyos lapokkal és szituációkban lesz jó, és ha a lényt kiirtják alóla, semmit nem ért el.

Csatamágus (3): Az erődös pakli szerintem csak közepes erősségű, nem igazán versenyképes. A *Csatamágus* is azok közé a lapok közé tartozik, ami nem rossz, néha még jól is jön a képessége, de nem esik hasra tőle az ember.

Elemi földcsapás (4,5): Kiváló lapleszedés bármilyen nem lény lap ellen. A kijátszási feltételt ne felejtsetd el, de elég könnyű teljesíteni ahhoz, hogy ne rontsa a lap értékét.



Elit gárdista (3): A képessége feledhető, a 7-ért 4/3-as kalandozó meg nem túl nagy durranás.

Erőd (3,5): Az erődös pakliba jó lap.

Fegyverkovács (4,5): Jól használható kalandozó, csak kell hozzá termelni szörnykomponenst. A tesztelésen *Íjászmesterrel*, *Kincskereséssel*, *Kincskeresővel*, *A pénz szentélyével* és hasonlókkal szerepelt egy pakliban. Frissen bontott paklik versenyén brutális, hiszen egy olyan *Paritya*, amit könnyebb kirakni, a játékosba is lőhet, igaz, hogy leszedni is könnyebb.

Fegyverrantás (3): Amennyire csak lehetett, feltáptoltuk, de gyanítom, hogy versenyen így is legfeljebb valami Haptitus-szerű elfajzott pakliban láthatjuk viszont. Frissen bontott versenyen egy masszívabb tárgyval erős lehet.

Hadiszákmány (3,5): Eddig egyetlen lényre tett lap sem lett erős, ami annak tűnt, ezzel viszont igen nagyokat lehet ütni. Pl. ráteszed egy 3-as sebzsű lényre, ütsz 3-at, kapsz 3 csontot, a következő körben már 6-ot üthetsz, aztán meg 8-akat (úgy, hogy kezdetben nem is volt csontod).



Aranymforrás

Harcias manó (4): Alapvetően lényleszedésre való, megéri az árát.

Hordaparancsnok (4): Nézzük csak: 6-ért 3/2-es kalandozó, 1-es regenerálódással. Plusz tápolja az 1 ÉP-s lényemet, amiből a hordában úgyszint (meg VP-m is lesz regenerálni). Passzív is működik. Ha picit is elhúzódik a meccs, jó erős lehet. Továbbra is kérdés, lesz-e Tharr a hordákban (bár a mellette szóló érvek száma egyre nő).

Nehéz harci kesztyű (2,5): Nem rossz, de mégiscsak lényre tett tárgy.

Romboló (4): Érdekes lap, oda kell figyelnünk, mikor essen le, de mivel leszedés és lény is egyben, érdemes kísérletezni vele.

Sziklarepesz (4): Kicsit tartok tőle, egy újabb *Molgan-féle* lap. Azért annál remélhetőleg gyengébb. Előnye, hogy önmagában elég lehet a győzelemhez, ha pl. elfogy a paklid. Szerintem, ha Tharr bekerül valaha egy gyűjtő-generáló típusú pakliba, ez a lap is benne lesz. Frissen bontott pakliknál is erős.

Tálpig vasban (2,5): Lehet rá paklit építeni, de sajnos kissé bonyolult, nagyon függ a húzástól. Azért móka-paklinak jó. A tesztelésen nehezen leszedhető (*Kóoriás, Betonfal*), vagy fegyverekkel kombózó (*Troll lady, Fegyvermester*) lényekkel és fegyverekkel láttam, érdekes volt.

Törpe építő brigád (2,5): A *Délibáb, Morpetlanik daruja* vagy akár a *Haarkon darazsai* jobbnak tűnik. Ez egyedül akkor használhatóbb, ha több, viszonylag sok építőt igénylő épületet szeretnél felhúzni egy körben. Azért van már egy-két használható 2 építős épület, amihez jók.

Unalmas béke (4): Egy olcsó *Agytaposás*. Ha az ellenfélnek kevés lénye van, vagy elég jól irtasz, gyakran fog VP-t

8 **Teljes gyógyulás**

általános **Sheran**

Gyógyulsz annyit, hogy életpontod a maximális lehetséges legyen (de max. 30). A kör hátralevő részében csak Sheran lapokat játszatsz ki.

„Bár a halálán volt, amikor jött az Aranymforrásból, tökéletesen meggyógyult!”

1999 © Beholder Kft.

veszteni. Sajnos, ha elkölti a VP-jét, oda a nyereség. Talán életet lehelhet az *Agytaposós* pakliba, de nem nagyon hiszem. Mindazonáltal önmagában is lehet használni. Ha kiraksz néhány ilyen, megfejeled VP-pusztítással, minden VP-gyűjtőgető pakli szomorodni fog. Kellemes lehet pl. a második körben kirakni *Bűvös bajnallal*.

Zsoldoskatona (3): Olcsó, de vesztélyes a használata, hiszen könnyen lehet, hogy a végén bennünket fog ütni.

FAIRLIGHT

A hatalom átadása (3): Elég korlátozott a használata, főleg *Manarobbanás, Ország bilincse* (vagy más VP-ért sebzó lap) mellé használható, esetleg Direkt kontaktus előtt. Párosban király!

Állati félelem (4): Nem olyan erős, mint *A béke szigete*, de azért hasonló rá. Ezentúl nem csak arra érdemes figyelni, hogy többféle színű lényt rakj az örposztba, az sem árt, ha tudnak KF-elni.

Asztrális kapocs (3,5): A lényre tett bűbajok közül egy újabb használhatónak látszó darab. Mindenféle VP-ért erősíthető, lehelő vagy csak simán nagyot ütő lényre ideális. Használható az ellenfél lényére is, meg fogja gondolni, hogy üssön-e. Azért az a biztosabb, ha leirtod a lényt.

Az alvó oroszlán (3,5): Kombós lap, pl. *Kürttel* 5 VP-ért repül, 4/4-es. *Öklelő kossal* sem rossz. Önmagában persze nem jó. Ha többször tudjuk passzívizálni és aktivizálni, jól megnöhet, de ez időbe telik.

Bérmágus (3,5): Nem rossz, bár nekem a Köpködő bruhatag jobbnak tetszik az eggyel több ÉP-je miatt. Fairlight villámló kalandozós pakliba optimális.

Ezüstmágusok tornya (4): Egy újabb lap, amire paklit lehet építeni, bár erőssége kérdéses. A tesztelésen daruval, *Gépezettel, Olimpiai stadionnal, Tudati lenyomattal* készített belőle rendkívül eredeti paklit Bedzsula Ádám. Egyetlen hibája, hogy tárgyak és bűbajok ellen nem véd.

Hatásnövelő furgang (3): Jópofa, erős lap egy elég gyenge koncepcióhoz. Azért *Óstroml aqyalóval* vagy *Raptor szablyával* meglepően gyors tud lenni. A tesztelés alatt láttam egy *Troll ladyt* hatásnövelt aqyalóval 14-et ütni!

Heuréka (4,5): Bármely Fairlighttal játszó tárgyas vagy tárgyat is használó kombós pakliba nélkülözhetetlen. A tesztelésen egy ideig 2 VP-be került, de úgy véltük, túlságosan felgyorsíthat egyes kombókat (esetleg azokat, amiket ma még nem is ismerünk).

Kapzsi manó (4): A manók közül a jól használhatókhöz tartozik ez is. Ha sok szörnykomponens van (pl. frissen bontott versenyen), király lehet.

4 **Rughá**

azonnali

Célpont ellenfeled 4 lapot, és elvesztetted.

„Ha egy nagyhatalmi n váratalanul ajándékként kapsz, 1 – Trem tapasztalata

1999 © Beholder Kft.

3 **Zu'lit energiatüggönye**

bűbáj **Fairlight**

Egyetlen játékos sem sebződhet egy körben 5 ÉP-nél többet. Ha egy játékos ennél többet sebződik, akkor a gyógyulási fázisa végén annyit gyógyul, mintha csak 5 ÉP-t sebződött volna.

„Bár nem annyit tökéletesen vérelmet, általában több, mint elég tiltó szókat nekem nyerni.” – Zu'lit

1999 © Beholder Kft.



Tornyóór (3,5): Tornyokhoz jól használható kalandozó, de azért erős paklit még nem sikerült építeni rá (bár a gnóm pasziánsz pakliból egyszer még lehet valami).

Zu'lit energiafüggőnye (5): Jó kis védekező lap, és elég olcsó ahhoz, hogy horda ellen időben kirakhasuk. Mindenféle gyógyulásokkal kell kombinálni. Pl. *Manaforrás* + *Napkirály ajándéka* mellett, ha az ellenfél közbe nem tud szólni búbíájeszedéssel vagy ellenvárászlattal, nem halhatsz meg. Ugyanez igaz pl. *Élet vize* és egy-két tárgy esetén. Ha 30 ÉP-ről kezdsz, 6 köröd van. Az egy körben ölé paklik (pasziánszok, Mentor) ellen is remek. Természetesen ÉP áldozásra nem vonatkozik!

CHARA-DIN

Kétágú villám (4): Ha csak egy Fairlight lényed van, és az ellenfélnek 2, max. 2 ÉPs lényed, már megéri. Ha több Fairlight lényed van, remek puszítás. Egyszínű Fairlight pakliba nagyon kellett még egy jó kis irtás.

Kíncskereső (3,5): Érdekes lap, *Kíncskeresőssel*, *Péncszenyélyével*, *Vadászattal* használható. Ha van mellé 1 *Kíncskeresősed*, körönként 2 szörnykomponenst termel. Mivel vissza lehet venni a gyűjtőből, lapelőnyt is biztosít.

Managenerátor (2): Erődös pakliban használható varázspont-termelés. Kérdés, hogy mennyire használható ebben az amúgy sem túl erős pakliban.

Mestervarázsló (3): Hétért 3/4-es kalandozó, nem rossz, a képessége inkább csak érdekesség, bár ha sikerül használni, akkor jó kis lapelőnyre tehetünk szert.

Őrüült varázsló (3,5): Ha meg tudod védeni, kelmetlen perceket okozhat minden paklinak, aki használ asztalra tett nem lény lapot. Azért erősnek nem mondanám.

Roguena (3): No komment. A 3-ért 3/1-es lények mostanában nem igazán nyomulnak.

Roxati üvegszem (4): Ha van rá komponesed, érdemes berakni. Bár nem csinál konkrét dolgot (nem puszít, nem nyeri meg neked a játékot), de nem rossz kombós paklik ellen, ha pl. az ellenfél paklijából 3-4 kedvenc lapját kiszórhatsz a Semmibe, úgyhogy nincs recirkulálás! Természetesen a saját paklid javítására is használható, de nem ez volt a jellemző a tesztelésen.

Rughar ajándéka (4): Bár kevés dologra jó, de arra nagyon. Alap kombó: *Zarknod oszlopa*. A tesztelés során egy darabig 5 lapot lehetett húzni, de 2 *Zarknod oszlopa* és 2 ilyen brutális volt. Nagyon erős még, ha ezután (az oszlop mellett) elmondasz egy *Káosz batalmát*, hiszen ilyenkor már több lap van a kezdedben. Külön öröm, hogy elszedi a VP-t az esetleges gyógyulástól. Biztos, hogy lehet rá kombós paklit összerakni így is, de véleményeink szerint nem túl brutálisat. Természetesen *Mester büntetésével* is kiváló.

A horda támadása (4,5): Nem ennyire erős, hanem ennyire jól lehet rá paklit építeni. Természetesen *Teljes fronttal* kell használni (tehetsz be kiegészítőbe öröszot növelő lényt, ha félsz, hogy *Ösi rúnával* jönnek; a semminél több). 11 VP-ből és 2 lapból: 8-ért 7 darab *Haarkon darazsai*, 3-ért *A horda támadása* = 21-et ütöttem. Ha van egy-két lényed ez ellenfélnek az öröszotban, akkor legfeljebb egy-két VP-vel többet költök. A lényeket is jól ki lehet irtani vele. Én fattyakat is használtam a darazsak mellett, az se volt rossz. A *Teljes front* meg lehet használni *Ósdentorhoz* (ld. alább), *Alvó szörnyhöz*, miegymáshoz.

A jövő felejtése (4,5): Kézből dobhatóba mindenképp, egyébként is majdnem olyan jó lap, mint *Az agy kifacsarása*, amit pedig gyakran látok versenyen.

Agyaraló (4): Nagyon hasznos lap, különösen, hogy a Semmibe dobhat, és véletlenszerűen! Kár, hogy a kézből dobható pakliban nem nagyon van szörnykomponens. Szerintem bármilyen Chara-dint használó kontroll pakliba érdemes megfontolni (esetleg *Chara-din káoszokvagyával*). Külön öröm, hogy nem lehet visszavetetni, úgyhogy a 3 komponenst csak egyszer kell kiizzadnod.

Áldozathozatal (5): Hordába kivégzésnek vagy lényirtásnak kiváló. Feláldozásra javaslat: *Molgan*, *Átokmurgattyú* a harci fázisban, vagy bármi, ami blokkol vagy amúgy is leütnék. Lehetésges játszabefejezés, X blokkol, Y üt, *Áldozathozatal* X-re, meghaltál. Még szerencse, hogy nem olcsóbb, és nem sebez nagyobbat, mint a *Gömbvillám* vagy a *Haarkon dübe* (és lénynélkülibe nem is olyan jó). Külön örömteli, hogy ha ellenvárászlóják, nem pusztul el a lényed.

Borzalmak szakadéka (3): Érdekes lap, lehet rá építeni paklit, de véletlenszerűsége és drágasága miatt szerintem csak móka-játékban kap szerepet.

B'Waetan (3): Nagyon jó lény, ennek ellenére kevesen fogják használni versenyen a véletlenszerűség miatt. Pe-



Aramyforrás

dig 7-ért „3,5/3,5”-es átlagban, és repül, ez jobb, mint a *Bundás csirmáz*.

Chara-din monolitja (4): Rendkívül jópofa lap, ami egy adott pakliban erős lehet. Egyszínű versenyen nagyon finom. Csupa Chara-din lényes (plusz darazsak), fattyas, sok ellenvárászlattal kiegészített pakliban használtam, alapvető volt. Figyelem: a 3 lap valójában csak 2, hiszen ő maga is beleszámít, és mivel aktívan jön, a következő körben már termel, csak le ne üssék! Nagyon jó *Sötét földdel*: a Föld termeli a fattyat a monolithoz, a monolit termeli a VP-t a síkhoz. Minden körben ingyen kapok egy 2/1-es lényt! A fattyas pakli a játék eleje felé tapasztalatom szerint VP hiányban szokott szemvedni, ezen segít. A kapott VP jó pl. *Fatty lordbox* is.

Gránátsapda (3,5): Korrekt lap, pl. egy *Gitongát* igen megéri vele megölni (bár azt megölheted *Kaktusztüskével* is). Mivel olcsón jön, jól jöhet áldozni pl. egyszínű versenyen. Én Chara-din monolitjához is használtam (ld. alább), hogy hamarabb meglegyen a 3 Chara-din lapom.

Kaoszcsapda (3,5): Kombós lap, persze akkor az igazi, ha már csak egy lap van a kezekben rajta kívül (pl. *Önfeláldozás*, vagy *Átkos kötődés* után). A 9-es korlát bevezetése előtt igen brutális kivégzés volt *Nagyobb kívánsággal*, így már nem gyilkos.

Kaosztor nádó (3,5): Kézből dobható pakliba biztos jó, ha az ellenfélnek nincs lap a kezében, minden lapját visszaveteti (amit aztán lehet eldobatni, ha van még VP-d). Egyébként szerintem nem túl erős, hiszen választási lehetőséget ad, és nem is olcsó. Az *Apokalipszis* jobban tetszik.

Lélekarhang (3): Kombó: pl. *Haarkon darazsai* + *Lélekarhang*, könnyen kidobhatod vele az ellenfél kezét. Mivel önmagában, illetve leterült pakli ellen nem jó, és nem véletlenszerűen dobhat, csak 3-ast adok neki.

Norpadolótika (3,5): Korrekt, drága szörny, van immunitása is, kár, hogy *Molganal* vissza lehet vetetni.

Ősdentor (4): Alapból egyszer fog ütni, 4-et, egyszer pedig blokkol, 4 VP-ért, ez nem rossz. Kombó: *Méreg átadása* (jó esetben 2 lényt leszedsz vele és megmarad az *Ősdentorod!*), *Teljes front* (6-ért 4/4, repül, kétszer fog ütni).

Outimlen (3,5): Elég erős lény, kár, hogy nem immúnis semmire (kivéve *Molgant*). Persze röptetve érdemes hozni, így már 2 Chara-din varázslatot kell dobni, ezért csökken a használhatósága. Az sem árt, ha az ellenfél nem dúskál a lapokban. Kézből dobhatóba *Griffónix* helyett kivégzésre meglehetősen jó.

Outimlen alkuja (4): Mivel kétfunkciós lap, jól használható, de drágának érzem. Kézből dobható pakliba azért kipróbálnám, hiszen ha kell, irt, ha kell, dobhat.

Outimlen átka (4,5): Pakliépítő lap, szerintem jobb, mint a kapzsizság átka (persze, attól függ, milyen a pakli). Elég erős lehet pl. *Aramy délelőtt*, *Betakarítás*, *Szaporítás* mellett. A második mondat azért van rajta, hogy

ha szürkeállománnyal vagy trafóval elindítod a kombót, ne ölhesd rögtön (ki kell várnod az ellenfél körét).

Rajtaütés (3): Kombós lap, pl. *Teljes fordulattal* vagy *Béke szigetével* kellemes írtást lehet rendezni viszonylag olcsón. Kár, hogy önmagában semmire sem jó.

Raptor szablya (2,5): Lényre tett tárgy: -2 pont. Jó nagyot üt, kár, hogy kell hozzá csont, és hogy *Lymonára* nem lehet rakni.

Taalru (3,5): Egy használható thargodan, a képességére még nem sikerült erős kombót találni.

Vérszívó parazita (4): Ez is jó lap, bár ezt is picit drágának érzem. Nagyon jól leszedi a különféle gyógyulással megvédett lényeket is, vagy használható folyamatos gyógyulgatásra, csak legyen elég VP-d hozzá. Ha nem akarsz sok VP-t költeni, nyilván úgy érdemes használni, hogy a saját körödben ráteszed, az ellenfél körében viszont az ÉP-jét. Ha leszedi a lényről, mielőtt meghalna, akkor is megvan a vigasz, hogy legalább gyógyultál.

SZÍNTELEN

Az eretnekek bosszúja (3): Én csak kiegészítőbe használnám, hiszen használhatósága nyilván attól függ, az ellenfél lapjainak hány százalékára működik. Ennek megfelelően erőssége 1-től 5-ig változhat az aktuális játékkörnyezeten függvényében.

Fekete lyuk (4,5): Igen erős kiegészítő lap, a tesztelőversenyen szinte mindenki használta (volt, aki alapból is). Mostanában a gyűjtő-hasznosítás nagyon jellemző, ez a lap pedig erősebben véd ellene, mint a *Gyászbeszéd*.

Kincskeresés (3): Korábban már írtam róla, folyamatosan szörnykomponenst igénylő lapokhoz (pl. *A pénz szentélye*) ideális, kár, hogy lény is kell hozzá.

Manók földje (3): A manókból épített pakli alapja, erős lenne, de ez a pakli versenyen egyelőre nemigen állja meg a helyét, viszont nagyon mókás.

Manók tánca (3): A manós pakliban lehet használni. Alapvetően *Manókirálynőt* érdemes vele előkeresni. Persze lehet több manó is játékban, ekkor már kezd jól működni. Ha síkod is van, pláne.

BUFA

Manókirálynő (3,5): Magában is használható, 6-ért 3/2-es repülő lény, ez nem olyan rossz, bár azért a *Gitonga* jobb. Komolyabb szerepet a manós pakliban kap.

Parhalacka (4): Ez az a lény, amit senki nem a sebzése miatt fog berakni a pakliba. A képessége viszont megmozgathatja a fantáziát. Jól működik pl. *Szent kulaccsal* és Hósi szellemek kincstárával (végtelen VP, *Morgan átkozott ajándékával* ölsz). Ezért is írtuk rá, hogy csak aktívan megy, hogy ne legyen olyan egyszerű a kombót kihozni. Kíváncsian várjuk, a játékosok milyen erős kombinációkat találnak még rá.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. augusztus 6.



Májusi feladványunknak három megoldása is volt. Az egyszerű:

1. Feltámasztom a *Napkirályomat*, így már meg tudom sebezni az ellenfeletemet. (-6 = 10 VP)
2. Magamba lövöm a *Gömbvillámomat*, majd tovább lövöm ismét magamba. Szerencsére a *Visszacsatolás* az ellenfeletem is sebez, aki átírányítja a sebzést a *Napkirályába*. (-7 = 3 VP)
3. Jön a harci fázis, a tündérem üti az ellenfél tündéréét, a másik két lényem beüt ötöt. Az ellenfelem ezt is a *Napkirályba* irányítja, aki belehal a sok sérülésbe, mivel már 12-öt sebződött.
4. Kijátszom a *Lady Olivia trükkjét*, amivel megölöm az ellenfeletemet, majd magamat meggyógyítom *A sebek befornakkal*. (-3 = 0 VP)

A TAKTIKUS:

1. Feltámasztom a *Napkirályomat*, így már meg tudom sebezni az ellenfeletemet. (-6 = 10 VP)
2. Jön a harci fázis, a tündérem üti az ellenfél tündéréét, a másik két lényem beüt ötöt. Az ellenfelem a sebzést irányítja a *Napkirályába*.
3. Az ütés után az *Érző szívű dromedár* átkerül az ellenfélhez, akinek megvan a három Raia lapja, így feltámaszthatom a gyűjtőben levő *Napkirályát*, amitől a plazmás-köpenyes *Napkirály*a leesik. (-6 = 4 VP)
4. Kijátszom a *Lady Olivia trükkjét* az ellenfelemre. A passzív *Napkirály* nem vállalhatja át a sebzést, így az ellenfelem meghal. Végül magamat meggyógyítom *A sebek befornakkal*. (-3 = 0 VP)

A SUNYI:

1. Múltidézem az *Áttérítést*, és a *Visszacsatolást* visszaszínezem Raia-ra. (-4 -2 = 10 VP)

2. Feltámasztom az ellenfél *Napkirályát*, amitől a plazmás-köpenyes *Napkirály*a leesik. (-6 = 4 VP)
3. Kijátszom a *Lady Olivia trükkjét* magamra, de a *Visszacsatolás* az ellenfeletem is sebez, és mivel ez az ő lapja, ezért nem szükséges, hogy nekem legyen avatárom. A passzív *Napkirály* nem vállalhatja át a sebzést, így az ellenfelem meghal. Végül magamat meggyógyítom *A sebek befornakkal*. (-3 = 0 VP)

A hibás megfejtők nem figyeltek pár apróságra. Először is egy játékos irányítása alatt egyszerre egy avatár lehet, ha bármilyen módon a játékba kerül egy másik avatárja, akkor az első meghal. Másodsor: a *Napkirály* csak aktívan vállalhatja át a sebzést. Harmadsor: a feláldozott életpont (pl. *Megtestesülés* kijátszásánál) nem számít sebződésnek, ezért a *Visszacsatolás* nem sebez utána, és nem lehet *Sebek befornakkal* meggyógyítani. Negyedsor: a *Napirály* kijátszási feltétele, hogy legyen a játékban három Raia lapom, vagy önálló jelzőm. Ezt a *Feltámasztásnál* is teljesíteni kell.

Szerencsés megfejtőink: **Jancsár János** Nagykőrösről (sokadszor!!), **Cseresznye Krisztián** Szentendréről és **Szaniszló András** Gyomaendrőd-ről. Nyereményük két-két csomag Aranyforrás. Gratulálók!

Új feladványunkat Reinholz Ádám készítette: Az ellenfél gyógyulási fázisánál tartotok. Van 13 ÉP-d, 20 VP-d és nincs komponensed, az ellenfelednek 666 ÉP-je és 1 komponense van, nincs VP-je. Nyerd meg a játékot a te köröd végéig!

Beküldési határidő:
1999. augusztus 6.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Tharr harci dala (T)
- Feltámasztás (R)
- Varázslatlopás (E)
- Gontrak gyűrűje (E/F)
- Áttérítés (-)
- Mágiaforrás (R)
- Lebegő gomba (C)

A GYŪJTÓD:

- Kardfogú fülemüle (E)

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Öklelő kos (T)
- Griffönix (R)

A PAKLID SORRENDJÉN:

- Fekete lyuk (-)
- Idegen tollak (S)
- Repülés (E)

A lényeid passzívan a tartalékban vannak. Az Öklelő koson Örök kábulat van.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Mentális csapás (E)
- Kürtszó (T)

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Mágiafaló (L)
- Eliana (R)
- Isteni Közbeavatkozás (R)
- Örök kábulat (E)

ELLENFELED GYŪJTÓJÉ:

- Mágiafaló (L)
- Kapzsi manó (F)
- Káoszmaster (C)

Nincs lap a paklijában. Minden lapja aktív, az Örök kábulat az Öklelő kosodon van. Minden lény a tartalékban van.



ÚJ VERSENYEK

JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN

HAGYOMÁNYORZOK

Időpont:

július 24. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny.

TILTOTT LAPOK: A mágia létsíkja, Encyclopédia Fantasia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300 Ft).

Nyeremény:

ultraritka, paklik, tapasztalat...

Érdeklődni lehet: 66-325-583

(Gomba), gomba@pluto.szikszi.hu,

gomba@arthur.bmk.hu

A GYŐZELEM JUTALMA

Időpont:

július 31. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Hatvan.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Minden forduló győztese egy véletlenszerűen választott Aranyforrás ritka lapot kap ajándékba.

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

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergelynél

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

AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA

Időpont:

augusztus 28. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Csak az Aranyforrás lapjait lehet használni, az ultraritkákat nem.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300 Ft).

Nyeremény:

ultraritka, paklik, tapasztalat...

Érdeklődni lehet: 66-325-583

(Gomba), gomba@pluto.szikszi.hu,

gomba@arthur.bmk.hu

ISTENEK HARCA

Időpont: augusztus 7. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium

Szabályok: Egyszínű verseny.

TILTOTT LAPOK: A mágia létsíkja, Teológia, Pszi szakértelem, A falak ereje, ultraritkák. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj:

450 Ft (hölgyeknek ingyenes).

Díjak: Ultra ritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet: a Dungeon

Szerepjáték- és kártyaboltban.

A GYŐZELEM JUTALMA

Időpont:

augusztus 7. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Pásztó.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Minden forduló győztese egy véletlenszerűen választott Aranyforrás ritka lapot kap ajándékba.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen

500 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknál a versenyt megelőző napig kedvezményesen

450 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergelynél

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

FRISSEN BONTVA

Időpont:

augusztus 14. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Gödöllő

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyére 3 csomag Aranyforrásból, szinkorlát nélkül, min. 45 lapos paklivál.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 2100 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknál a versenyt megelőző napig kedvezményesen 2000 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergelynél

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

PÉNZDÍJAS VERSENY

Időpont: augusztus 29. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Ultra ritka lap, Aranyforrás paklik, az elsők díj: 10 000 Ft.

Érdeklődni lehet: Elysium

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: augusztus 15. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: TILTOTT LAPOK: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Direkt kontaktus, Fantomszárkányok, Gömbvillám, Griffnix, Haarkon dűbe, Illúziószárkány, Káoszmaster, Kovácsóéh, Kódmangó, Lidércúr, Manacsappda, Mágiafalu, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi szakértelem, Pszi-elementál, Sötét kastploom, Sötét motyogó, Szörnybőlvölés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó és az ultraritkák.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: Ultra ritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet:

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

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

Július 24. szo.: M.A.G.U.S.

Július 25. vas.: Star Trek

Augusztus 1. vas.: Pénzdíjas HKK

Augusztus 7. szo.: Dungeon HKK

Augusztus 8. vas.: Star Wars

Augusztus 15. vas.: HKK

Augusztus 21. szo.: M.A.G.U.S.

Augusztus 22. vas.: Star Wars

Augusztus 28. szo.: Star Trek

Augusztus 29. vas.: Pénzdíjas HKK

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

FIGYELEM! A legutolsó beholderes verseny közvéleménykutatása alapján 1999. augusztus 1-től módosítjuk a tiltott lapok listáját. A tiltott lapok: *A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje.* Ezek a lapok minden olyan versenyen is tiltottak, ahol a szervezők a hirdetésben nem emelik ki külön a versenyükre érvényes tiltott listát. A listát fél év múlva, szintén a játékosok véleménye alapján felülvizsgáljuk, és ha szükséges módosítjuk. Persze az a szabály továbbra is érvényes, hogy a *Tiltott mágia* csak kiegészítőben használható.



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.

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

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

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

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

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

VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

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

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

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.

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

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.

III. HKK Nemzeti Bajnokság

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

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 20.): Tiltott mágia
2. nap (augusztus 21.): hagyományos verseny.
3. nap (augusztus 22.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

A verseny a Kondor Béla Közösségi Házban lesz (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispestől, 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, Gómbvillám,

Griffnix, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Káoszmaster, Kovács-céh, Kódmangó, Lidércúr, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan palcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi szakértelem, Pszi-elemental, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szörnybiválás, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, és az ultraritkák.

A VERSENY DÖNTŐJÉNEK SZABÁLYAI: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap egy Aranyforrást, egy Ezüsthajnal és egy Árnyékholdat. 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 Árnyékhold paklikból. Az így kapott lapokból kell egy 45 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az első két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyenes 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

HKK LAPTERVEZŐI PÁLYÁZAT

A pályázaton bárki részt vehet, kortól függetlenül, aki épkezláb HKK lapötletet küld nekünk. Három kategóriában lehet nevezni: varázslatok, lények, egyéb lapok. A legötletesebb lapok kitalálóit HKK kiegészítőkkel díjazzuk, lapjaikat kiadjuk, tiszteletpéldányt kap az általa kitalált lapokból, és a nevét feltüntetjük az aktuális HKK kiegészítő szabálykönyvében. A pályázatra nevezni az alábbi levélcímen lehet:

Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134

Határidő: 1999. augusztus 31.

A PÁLYÁZATON VALÓ RÉSZVÉTEL FELTÉTELEI:

- Minden lapötlet külön A/4-es papíron érkezzen, rajta az ötletgazda nevével és postai címével.
- A lap minden adata szerepjen a leírásban (név, szín, típus, altípus, egyéb típus, idézési költség, a lap pontos szövege, támadás, védekezés, strukturális pont, és minden egyéb jellemző (pl.: KF, horgony, kegy stb.)).
- Flavor (színesítő szöveg) nem kötelező, de mindenképpen növeli a lap eredetiségét. A legjobb flavorokat külön díjazzuk.
- Rajzokat nem kötelező mellékelni, de a legszebb képeket külön díjazzuk, és a legjobb rajzolóknak lehetőséget kapnak más HKK lapok képének megfestésére.

Várjuk mindazok levelét, ötletét, akik új HKK lapokat találtak ki!

CYBER WORLD

KÁRTYA-, TÁRSAS- ÉS SZEREPJÁTÉKBOLT

- HKK, Magic, Star Wars és M.A.G.U.S. lapok hatalmas választékban. Ritka lapokból több mint húsz dosszié!
- A telefonos megrendeléseket postai utánvétellel elküldjük.
- Nálunk játszhat az legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alex, Sass Tamás, Kis Borsó Csaba.

Új címünk: 1053 Budapest,
Kossuth Lajos u. 14-16.
(A régi bolttal ferdén
szemben, az utca túloldalán,
az udvarban vagyunk.)
Tel.: 317-65-82

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

**Látogass
meg
bennünket
az új
helyünkön!**

**sci-fi és
fantasy
regények**



Kérdezz... ALOM KÁRTYA... felelek!

Idegen tollakkal egy Quwargnak átadom az Illúziósárkány speciális képességeit és hátrányait. Mi történik a kör végén? Gyűjtőbe kerül a Quwarg a sárkány hátránya miatt, vagy előbb elmúlik az Idegen tollak hatása, és a Quwarg életben marad?

Fogós kérdés... ugyanis mindkét lapon az szerepel, hogy „a kör végén”.

Ilyen esetekben a HKK-nak mindig azt az alapszabályát követjük, mely szerint a sorrendet az a játékos dönti el, akinek a köre van.

Ha egy lap színre vagy istenre hivatkozik, vonatkozik-e a színtelen lapokra?

Bár már régebben szerepelt ez a kérdés, mégis gyakran kérdezik tőlünk, így ismét leírom a választ. Minden olyan esetben, ahol a kártya színre hivatkozik, a szín lehet színtelen is. Ha azonban egy lap istent választot, vagy egy istenre hivatkozik (pl. *Isteni szövetség*), akkor a színtelen nem lehet isteneket kinteni, tehát azokra nem vonatkozik.

Meghal-e a Doplegangerem a kör végén, ha átcséreltem 1/5-ösré és sebződött egyet?

A kérdést felteszem más formában is: Belehal-e egy *Zombi* a *Tisztítótüze*, ha kap egy *Tüskepajzsot*? Ugye erre mindenki nemmel válaszol. Pedig pont ugyanaz a helyzet, mint a *Doplegangernél*: a lény belehalna a sebzésbe, de egy, a kör végéig tartó hatás megnöveli az ÉP-jét és így életben marad. A kör végéig nem azt jelenti, hogy a kör végén, de még a gyógyulás előtt, hanem a kör leges-legvégén, azaz a lények felgyógyulása után, ami után már semmi nem történik.

A Szent Inkvizitor leszedi-e az olyan lényeket, amelyek idézési költségében nem csak áldozás szerepel (pl. A fattyak ura)?

Igen.

Fegyvernek számít-e a Fegyverkovács által termelt dobótör?

Igen, de a *Hatásnövelő fufang* nem hat rá, mivel az az adott sebzést növeli, nem pedig az okozottat.

A Lidércem kapott egy Átkot vagy egy Árnyékítüzet, gyógyulok-e érte az előkészítő fázisban, ha ezután a gyűjtőbe kerül?

Igen. A gyűjtőben levő lapoknak nincs „memóriájuk”, nem emlékeznek arra, hogy mi történt velük a játékban.

Lelei kötődést játszik ki egy lapomra és az ellenfél egy lapjára, majd a saját lapomat Szirének énekével beledobom az ellenfelem egy lényébe. Leesik-e az ellenfél lelkileg kötődő lapja?

Nem, mivel a *Lelei kötődés* áldozásra nem működik, és a *Szirének éneke* áldozásnak minősül.

Mennyi az Ében hadúr alap idézési költsége?

A több fajta idézési költséget tartalmazó lapoknál az alapidézési költség a különböző fajták összege. Az eredetileg varázspontért jövő lapoknál (lények, varázslatok, szakértelmek) egy áldozás 3 VP-nek számít. Mindezek alapján az *Ében hadúr* alap idézési költsége 6.

Figyelem! A legutolsó beholderes verseny közvéleménykutatása alapján 1999. augusztus 1-től módosítjuk a tiltott lapok listáját. A tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*, *A falak ereje*. Ezek a lapok minden olyan versenyen is tiltottak, ahol a szervezők a hirdetésben nem emelik ki külön a versenyükre érvényes tiltott listát. A listát fél év múlva, szintén a játékosok véleménye alapján felülvizsgáljuk, és ha szükséges módosítjuk. Persze az a szabály továbbra is érvényes, hogy a *Tiltott mágia* csak kiegészítőben használható.



ŐSÖK VÁROSA – A SZAKÉRTELEMRENDSZER

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.

Ezúttal a játék „lelkéről”, a tulajdonságok és szakértelmek rendszeréről fogok írni.

ALAPTULAJDONSÁGOK

A karaktereknek hat alaptulajdonsága van, erő, iq, ügyesség, egészség, mágia és gyorsaság. Az erő a harcban okozott sebzést, az iq a megtanulható varázslatok szintjét, az ügyesség a védettséget, az egészség a gyógyuláskor visszanyert életpontot, a mágia a varázspontok számát, a gyorsaság pedig a kezdeményezés sorrendjét határozza meg. Az alaptulajdonságokra ezenkívül nagyon gyakran lesz szükség, amikor ún. tulajdonságpróbát kell tenned: pl. egy nehéz sziklát odébb gördíteni, vagy átugrani egy szakadékot. A tulajdonságpróba során ilyesfajta szöveg jelenik meg:

[Erőpróba 7-es küszöbre: 1 hősiesség pont árán sikerés] Ez azt jelenti, hogy a program dob egy hatoldalú kockával, és ezt hozzáadja az erőnkhez. Az így kapott értéknek kell elérnie vagy meghaladnia a próbaküszöböt, de ha ez nem sikerül, a hiány még mindig pótolható ún. hősiesség pontokkal.

HARCI SZAKÉRTELMEK

A szakértelmeket két csoportba oszthatjuk. Vannak a harci és az egyéb szakértelmek. A harci szakértelmekre akkor van szükség, amikor csatára kerül sor. Ide tartozik az öt elemi lehelet (tűz, jég, sav, villám, mérges gáz), amelyekkel sebzést tudsz okozni, a vastag bőr szakértelem, amely a közelharcban kapott sebzést csökkenti, a tuskés bőr, amely a közelharcban rád támadót sebz, a regeneráció, amely minden harci körben gyógyít, az öt elemi immunítás, amely az elemi támadásoktól véd meg, a bűz, amely az ellenfél bűz tulajdonságát egyensúlyozza ki, illetve ha meghaladja azt, akkor sebzést okoz, a mágiaellenállás, a lőfegyver szakértelem és még néhány, kevésbé használt képesség.

EGYÉB SZAKÉRTELMEK

Az egyéb szakértelmekhez tartozik minden egyéb: a csapdakészítés és észlelés, zárnyitás, lopás, lopakodás, gyógyfüvek felismerése, varázssital főzés, meggyőzőkészség, régészet, zene, mászás, kereskedelem, ékszerészet, nyomkeresés, átokszórás, régészet, zene, tanulás, idézés, pszi stb. Minden szakértelem fontos valamihez (mászás és zárnyitás nélkül nem boldogulsz a kalandokban, meggyőzőkészség nélkül nem lesznek szolgálid, varázssital főzés nélkül nem lesznek mágikus italaid stb.), de egyik sem létfontosságú a túléléshez. Lehetetlen minden szakértelemhez érteni – el kell döntened, hogy mivel szeretnél foglalkozni.

Bizonyos szakértelmekhez külön tevékenységscsoportok kapcsolódnak. A zene pl. hasonló a TF-hez, de itt előfordulhat, hogy muzsikálás közben megtámad egy szörny, ha nagyon hamis a nótád. A régészet során érdekes leletré, sőt, különleges szakértelemre is bukkanhatsz. Ha elsajátítod a pszit, teljesen újfajta harcokban találd magad pszionikus ellenfelekkel. Az átokszórás egy rettentő tréfás módja a másik kalandozóval szembeni megmérettetésnek, hogy csak néhány példát említek.

Természetesen sok egyéb szakértelem ismerete szükséges bizonyos kalandok megoldásához, szakértelem próba formájában. A klánkalandok gyakran kérik számon a klántagon egy jellemző képesség ismeretét: pl. egy bárd számíthat rá, hogy zene próbát kell tennie, míg egy tolvajnak lopás vagy csapdaészlelés próbát.

VÉGTAGOK

A végtagjaid mérete (ez határozza meg a sebzésüket) és velük való jártasságod (ettől függ a találati esély) is egy-egy szakértelem, csakúgy, mint az esetleges végtagra rakott képesség (pl. vámpirizáció, sebző mérge, kronoérintés stb.).

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

VARÁZSLATOK

Ha megtanulsz varázsolni, minden egyes varázslatodnak lesz egy szintje, akárcsak a többi szakértelemnek – ez a szint határozza meg a varázslat erősségét, milyen nehéz ellene mentődobást dobni, mennyit sebez stb.

A KÉPESSÉGPONTOK

A tulajdonságok, harci és egyéb szakértelemek, vétagok és varázslatok mind-mind ugyanúgy növelhetők, képességpont (kno) segítségével. Egy képesség eggyel való megnöveléséhez mindig annyi kno-t kell elkölteni, ahányas (ld. Káosz Galaktika). Pl. egy 4-es szakértelem 5-re növeléséhez 4, míg egy 10-es szakértelem 11-re növeléséhez 10 kno szükséges. Mivel ugyanabból a kno-ból költesz mindenre, neked kell beosztanod, hogy mennyit növelsz a tulajdonságaidon, mennyit a harci és mennyit az egyéb szakérteleiden – mindenre nem fog jutni kno. A szakértelemeket magas szinten egyre nehezebb fejleszteni, így állandó a dilemma: a 12-es tűzleheletemet 12 kno-ért tudnám megnövelni eggyel, de abból a 12 kno-ból három kisebb, 4-es szintű képességet is növelni tudok.

Hogyan lehet képességpontoz jutni? Minden forduló végén kapsz kno-kat, az első szinten 3-at, később egyre többet. Ezen kívül a legtöbb küldetés, kaland teljesítéséért is jár kno. Ha még ez nem lenne elég, kaphatsz (pl. harcban való győzelemért, vagy egy fejtörő megoldásáért) ún. lélekenergiát. Ha összegyűlik 100% lélekenergiád, azt automatikusan átváltjuk neked 1 kno-ra.

AZ ŐSKŐ

Az őskő egy mágikus tárgy, amelynek segítségével egy képesség eggyel megnövelhető, bármennyi is legyen az értéke. Őskövet a játékban rendszeresen lehet találni, nagyjából 3 fordulónként egyet. Az őskővel bármely képességedet növelheted, kivéve azt (vagy azokat), amely a legmagasabb. Egy dologra tehát nem használható – hogy legyen egyetlen, brutálisan magas képesség.

A KÉPESSÉGEK FEJLŐDÉSE

Természetesen a legtöbb képesség magától is fejlődik. Gyakorlatilag bármire költesz TVP-t, az valamilyen képességedet fejleszti. Pl. egy erőpróba során az erőd, harc során a használt harci képességek, gyógyítás során az egészséged nő. Előfordulhat, hogy egy képességed olyan sokat fejlődik magától, hogy akár egy vagy több képességpontnyit is nő.

A használattól a varázslatok is fejlődnek, de minden varázslatot külön fejlesztesz. Vannak azonban különleges varázstárgyak, amelyek egyszerre minden varázslatod szintjét megnövelik, úgyhogy azért nem lesz annyira nehéz dolga a mágiahasználóknak.

MELYIK SZAKÉRTelmet ÉRDEMES FEJLESZTENI?

Kézenfekvőnek tűnhet, hogy az összes kno-t a harci képességünk növelésébe érdemes fejleszteni, hiszen akkor több szörnyet tudunk leölni, amiért több lélekenergia, azaz több kno jár, és ezáltal gyorsabban fejlődünk, mint a többiek. Ez persze nem így működik.

Először is, a játékban talált kalandok során jutalmul egész kno-kat kaphatsz, értékes varázstárgyakat, márpedig a kalandokhoz gyakran kellenek egyéb szakértelemek, tulajdonságok. Hasonló a helyzet az őskő csarnokával – ezt be kell járnod, ha tovább akarsz a következő szintre költözni, márpedig a csarnokban a feladatoknak csak kis része harc. Ráadásul a harcban megbesülhetsz, és a sebek begyógyítása bizony TVP-be kerül. Ezenkívül a tiszta harcot eredményező vadászati parancsok TVP költsége körön belül egyre több – érdemes inkább többféle dolgot csinálnod a fordulóban.

Pl. egy egyszerű vadászat 10, 13, 16 stb. TVP-be kerül. Mi a jobb: elmegek ötödször is vadászni, vagy esetleg régészkedek egyet? Az ötödik vadászat 22 TVP, és ha mondjuk megbesülsz, a gyógyítás még 10 TVP. A harc során mondjuk fejlődik 24%-nyit (0.24 kno) a tűzlehellet képeségem, és a győzelemért kapok még 28% kno-t. Mondjuk 22 TVP-ért régészkedek, 33% eséllyel jön egy szörny (és akkor ott vagyok, mint a fenti példánál), de ezen kívül található értékes ősi relikviákat, sőt, akár varázstárgyat is, és még fejlődött is a régészetem 44%-nyit. Még sok ilyen összehasonlítást lehetne tenni, annyi bizonyos, hogy nincs egyértelmű stratégia arra, hogy mit érdemes csinálni, és hogyan érdemes a képességeket fejleszteni.

Mindig felmerül egy ilyen játéknál, hogy játszhat-e valaki csak harcost, csak varázslót stb. Természetesen specializálódhatsz, akárcsak az AD&D-ben, de számíts rá, hogy aki kizárólag egyetlen dologhoz ért, az bizony szembe fog kerülni olyan feladatokkal, amelyeket nem tud megoldani. A játékban vannak lételemek, amelyek immunisak a tűzre – egy tűzet lehelő galetkinek más módszert kell keresnie ezek legyőzésére. Hasonlóképp, bizonyos lényeknek olyan vastag a bőre, hogy képtelenség a karmaiddal felszakítani; mások pedig komoly mágiaimunitással rendelkeznek.

TIHOR MIKLÓS

BEHOLDER ÁRULISTA

Továbbra is lehetőség van a Beholder Kft. által forgalmazott könyvek kedvezményes megrendelésére. 1999. szeptember 30-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 könyvmennyiségtől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. (Ez a kedvezmény csak azokra a könyvekre vonatkozik, ahol két ár van feltüntetve!)

A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉGETEK VAN:

1. ZSETONNAL FIZETSZ

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

2. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

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

3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

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

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

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK			
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)

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
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)

BATTLETECH REGÉNYEK			
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)

TÚLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK			
Kítaszítottak	478 Ft	450 Ft (45)	400 Ft (40)

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

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

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
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)
A nagy hajtóvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft (109)	950 Ft (95)

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

AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI			
<i>Stephen Lawhead:</i> Az édenkert háborúja (<i>Albion dala 1.</i>)			
	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)
<i>Stephen Lawhead:</i> Az ezüst kéz (<i>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&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 novellas 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)
<i>Aranyforrás</i>	620 Ft (62)

HKK CSILLAGKÉPEK

<i>Nyilas</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!)

ROBERT JORDAN

A NAGY HAJTÓVADÁSZAT II.

MEGJELENIK JÚLIUS KÖZEPÉN

Mat remegő kézzel emelte a szájához Valere Kürtjét.

Tiszta, dallamos hang volt, aranyló, mint maga a hangszer. Mintha még a környező fák is átvettek volna, sőt, a talpuk alatt a föld, a fejük felett az ég. Ez az egyetlen hang mindent magába foglalt.

Egyszer csak, a semmiből, köd kerekedett. Gyorsan sűrűsödött. Eleinte csupán apró fehér pamacsok lebegtek a levegőben; ezek azután gyorsan növekvő felhőkkel dagadtak, melyek hamarosan egybefüggő réteggé egyesültek, és ellepték a környéket.

Geofram Bornhald megdermedt a nyergében, amikor megszólalt a hang; oly édes, hogy nevetni támadt kedve, oly gyászos, hogy csaknem erőt vett rajta a zokogás. És mintha minden irányból halatszott volna egyszerre. Köd kerekedett, szemmel látható sebességgel terjeszkedett és sűrűsödött.

A seanchanok. Ők próbálkoznak valamivel. Tudják, hogy itt vagyunk.

Túl hamar jöttek rá. Túl messze még a város. Mindenesetre elővonta a kardját. Fémcsörömpölés futott végig füllégyónyi csapatán, ahogy katonái sorra követték példáját. Elkiáltotta magát:

– Légió! Űgetésben előre!

A köd időközben már mindent eltakarta, de tudta, Falme ott van még, előttük. Az arcvonal egyre gyorsabban haladt előre. Látni nem látta őket, de hallotta a lódobogást.

Hirtelen fülsüketítő robajlás közepette felrobbant előtte a föld. Homok és kavicseső zudlott rá. Azután jobbról is hasonló robaj halatszott a vak fehérségből. Emberek és lovak fájdalmas üvöltése követte. Azután balról. És megint. Újra és újra. Mennydörgések és sikolyok a köd leple alatt.

– Légió! Roham! – Lova megugrott, ahogy oldalába vágta a sarkantyúit. A légió, már ami még megmaradt belőle, csatakiáltást harsogva követte.

Mennydörgés és sikolyok a fehér ködben.

Utolsó gondolatával azon bánykódott, hogy Byar nem tudja majd elmondani a fiának, Dainnek, hogyan halt meg.

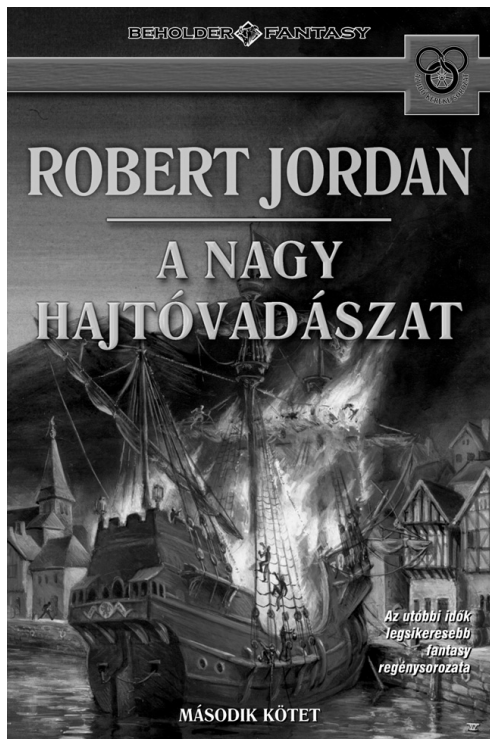
Rand már nem látta a környező fákat. Mat leengedte a Kürtöt, áhítattól tágra nyílt szemekkel. A hang azonban még mindig Rand fülében csengett. A köd hullámzó, a legfehérebb gyapjúnál is fehérebb tengere mindent ellepett, ő azonban mégis látott. Látott, de nem hitt a szemének. Falme valahol alatta lebegett. A város szárazföld felőli szélét seanchanok tömege lepte el, a központ utcáin viszont villámok csapkodtak. Falme most a feje fölött lógott az égen. Ott fehérköpenyek rohamoztak és haltak meg sorra, ahogy lángok közepette nyílt meg előttük a talaj. A fenti kikötőben a magas, szögletes hajók fedélzetén fel-alá szaladgáltak az emberek, az egyik hajón pedig, amit ismert, rémülten várakoztak. Még a kapitány arcát is felismerte. Bayle Domon. A fejéhez kapott. A domb fát nem látta, de a többieket tisztán. Az ideges Hurint. Az ijedten motyogó Matet. Perrint, aki úgy viselkedett, mintha ez várható lett volna. Körülöttük minden irányban köd kavargott.

Hurin levegőért kapott.

– Rand úr! – Ennél többet nem is kellett mondania.

Lent, a hullámzó ködben lovasok kaptattak felfelé, mintha hegyoldalon lennének. A részleteket eleinte elrejtette a sűrű pára, de lassan közelebb értek, és most Rand lélegzete állt el. Ismerte őket. Férfiak és nők. Nem mind viseltek páncélt. Ruházatuk és fegyvereik a legváltozatosabb Korokból valók, de ő mindegyiküket ismerte.

Ott volt a nagyapó kinézetű, fehér hajú Sasszem Rogosh. Szemei oly élesek, hogy azt a neve legfeljebb csak sejtethette. A füstös



képző Gaidal Cain széles vállai mögül két kard markolata emelkedett elő. Az aranyhajú Birgitte, vállán csillogó ezüstjű, oldalán ezüstnyílakkal tele tegez. És még sokan mások. Ismert az arcukat, tudta a nevüket. De bármelyikükre nézett, száz nevet hallott magában. Némelyik egészen különös volt, nem is hitte volna, hogy azok is nevek. Mégis tudta, hogy azok. Michael, Mikel helyett. Patrick, Paedrig helyett. Oscar, Otarin helyett.

Az élükön lovagoló férfit is ismerte. Magas, kampós orrú, sötét, mélyen ülő szemekkel. Oldalán a hatalmas kard, Igazság. Sasszárny Artur.

Eléjük érve megállították a lovakat. Mat elhülten bámulta őket.

– Ennyi... Csak ennyien vagytok? – Alig voltak többen, mint százan. Rand rájött, valahogy tudta, hogy ennyien lesznek. Hurin tátott szájjal, kidülledt szemmel meredt rájuk.

– Többre van szükség, mint bátorságra, hogy egy férfi a Kürthöz kötődjön. – Sasszárny Artur hangja mély volt, messze szálló. Parancsoláshoz szokott.

– Vagy egy nő – jegyezte meg élesen Birgitte.

– Vagy egy nő – értett egyet Sasszárny. – Igen kevesen vannak, akik a Kerékhez kapcsolódnak, hogy aztán újra és újra a szövetbe kerülve a Kerék akaratát szolgálják a Kormintákban. De hát ezt te is megmondhatnád neki, Lews Therin, ha emlékeznél a régi énedre, a korábbi alkalmakra, amikor tested öltöttél. – Randle nézett.

Rand megrázta a fejét, de nem húzta az időt további tiltakozással.

– Idegenek szálltak partra, akik seanchanoknak hívják magukat, és megláncolt a sedai-okat használnak a csatákban. Vissza kell szorítani őket a tengerre. És... és van egy lány, Egwene al'Vere. A Fehér Torony novíciája. A seanchanok fogva tartják. Segíteniük kell kiszabadítani.

Meglepetésére a Sasszárny Artur mögött álló kis csapatból többen is kuncogni kezdtek, az fíhúrja feszességét próbálgató Birgitte pedig fel is nevetett.

– Mindig olyan nőket választasz, akikkel csak baj van, Lews Therin – mondta tréfásan, de bizalmasan, mintha régi barátok lennének.

– A nevem Rand al'Thor – csattant fel. – Sietniük kell. Nincs sok időnk.

– Nincs idő? – mosolygott Birgitte. – Előttünk az örökkévalóság.

Gaidal Cain elengedte a kantárját, mindkét kardját előhúzta. Lovát a térdeivel irányította tovább. A hősök kis csapatának minden tagja elővonta kardját, kézbe vette újat, lándzsáját vagy fejszéjét.

Igazság tükörfényesen ragyogott Sasszárny Artur vaskesztyűs kezében.

– Számlálhatatlan alkalommal küzdöttem már az oldaladon, Lews Therin, és legalább annyiszor ellened. A Kerék a saját céljaira szó minket a szövetbe, a Mintát szolgáljuk, nem magunkat. Ismerlek, még ha te nem is ismered magad. Elüldözzük neked ezeket a partra szállókat. – Csatalova idegesen táncolni kezdett, mire homlokráncolva nézett körül. – Valami nincs rendjén. Valami itt tart. – Hirtelen Randle szegezte szúrós tekintetét. – Pedig te itt vagy. Nálad a lobogó? – Mormogás futott végig a mögötte állókon.

– Igen. – Rand egy rántással kinyitotta a nyeregtáskája csatjait, majd kihúzta a Sárkány zászlaját. Tele lett vele a keze, és csaknem a csődre csánkjáig lógott. A hősök moraja felerősödött.

– A Minta a nyakunk köré szövö magat, igába hajt bennünket – mondta Sasszárny Artur. – Itt vagy te is, a lobogó is. E pillanat

szöveve kész. A Kürt hívására jöttünk, de a zászlót kell követnünk. És a Sárkányt.

Hurin fojtott hangot hallott, mintha összeszorult volna a torka.

Perrin csak egy pillanatra habozott, mielőtt a földre lendült volna a lováról. Biztos, határozott léptekkel tűnt el a ködben. Fejcsapásának hangja hallatszott. Egy facsemete legallyazott, egyenes törzsével tért vissza.

– Add ide, Rand – mondta ünnepélyesen. – Ha ez kell nekik...

Rand sietve segített neki a rúdhoz kötni a lobogót. Mikor Perrin visszaült a lovára, a zászló fehér anyaga körül mintha légáramlat támadt volna, elejétől végéig kifeszült. Folyamatosan hullámozott, amitől a kígyószerű Sárkány életre látszott kelni. A sűrű köd mindamellett meg sem rezzett körülötte.

– Te itt maradsz – közölte Hurinnal Rand. – Mikor vége... Itt biztonságban leszel.

A szaglász kivonta rövid kardját, harciasan megemelte, mintha legalábbis valami hasznát vehetné lóhátról.

– Már megbocsásson, Rand úr, de inkább nem. A tizedét sem értem, amit hallottam... vagy amit látok – itt halkán dünyögött néhány szót, mielőtt újra megemelte a hangját –, de ha idáig eljöttem, itt sem fogok megállni.

Sasszárny Artur vállára csapott.

– A Kerék néha új embereket is emel közénk, barátom. Talán egy nap te is közöttünk találd magad.

A szaglász kihúzta magát, mintha legalábbis egy királyságot ajánlottak volna neki. Sasszárny lova hátán ülve szertartásosan meghajolt Rand felé. – Engedelmevel... Rand úr. Harsonás, kaphatnánk egy kis zenét, a Kürtből? Illő lenne, ha Valere Kürtjének dalára vonulnánk harcba. Zászlóvivő, megindulnál?

Mat megszólaltatta a Kürtöt, hosszán, magasán. Az egész köd belezendült. Perrin megsarkantyúzta a lovát. Rand elővonta gémejlő pengéjét, és kettejük között lovagolt előre.

Semmit nem látott, csak sűrű fehér ködpáncmákat, ugyanakor továbbra is látta, amit korábban. Falmét, melynek utcáin valaki a Hatalmat használta, és a kikötőt, és a seanchan sereget, a hulló fehérköpenyeket. Ez mind ott volt alatta; ott függött fölötté, ahogy eddig. Úgy tetszett, egy pillanat sem telt még el a Kürt első megszólaltatása óta, mintha megállt volna az idő, amíg a hősök válaszoltak a hívásra, hogy most újrainduljon.

Mat fülsüketítő erővel fújt a Kürthe újra és újra, a mindent átható hangok visszhangozva terjedtek végig a ködön. A lódobogás is egyre hangosabb lett, egyre gyorsult. Rand vágatában rontott a ködbe. Közben azon tűnődött, vajon tudja-e még, merre megy. A köd sűrűbb lett, már nem látta a két oldalán lovagoló hősök hosszú arcvonalának végeit. És egyre többet és többet rejtett el előle. Végül már csak Perrint, Matet és Hurint látta tisztán. Hurin mélyen előregörnyedve ült a nyeregben, tágra nyílt szemekkel hajtotta a lovát. Mat újra és újra a Kürthe fújt, két fújás között pedig folyamatosan nevetett. Perrin szeme sárgán villogott, a Sárkány zászlaja vadul lobogott mögötte. Aztán ők is eltűntek, és látszólag egymagában vágatott tovább.

Tulajdonképpen még mindig látta őket, de most már csak úgy, mint Falmét és a seanchanokat. Nem tudta volna megmondani, hol vannak, vagy ő maga hol lehet. Szorosabbra fogta a kardját, összehúzott szemmel meredt előre a ködbe. Egyedül rohamozott tovább, és valahogy tudta, ennek így kell lennie.

Aztán egyszer csak Ba'alzamon állt előtte a párafelhőben. Szétvárt a kardját.

Vörös rémületen ágaskodott fel. Rand kirepült a nyeregből. Kétségbeesetten kapaszkodott a kardjába, ahogy a semmibe zuhant. Nem esett nagyot. Igazság szerint olyan érzés volt... mintha a semmire érkezett volna. Az egyik pillanatban még repült a ködben, a másikban már nem.

Felállt. A lova eltűnt, de Ba'alzamon még ott volt. Nagy léptekkel, kezében hosszú, feketére égett bottal közeledett felé. Magukban voltak, csak ők ketten és a kavargó köd. Ba'alzamon mögött árnyék terjengett. De ami a köd sötétedett el mögötte – ez a feketeség kizárta magából a fehér párat.

Közben sok minden másnak is a tudatában volt. Sasszárny Artur és többi hős a sűrű ködben lecsapott a seanchanokra. Perrin a fejszékét lengette, sokkal inkább, hogy visszatartsa, akik rá akarnak törni, mintsem hogy ártson nekik. Mat még mindig teli tüdőből fújta a Kürtbe. Hurin leszállt a lováról, úgy harcolt rövid kardjával és kardtörőjével, ahogy megszokta. Úgy látszott, mintha a seanchanoknak örösi létszámfőnyükkel egyetlen támadással el kellene söpörniük őket, ám mégis a betolakodók voltak azok, akik hátrálni kezdtek.

Rand Ba'alzamon felé indult. Kelletlenül bár, de létrehozta az űrt, az Igaz Forrásért nyílt, és magába szívta az Egyetlen Hatalmat. Más lehetőséget nem látott. Valószínűleg semmi esélye a Sötét Úr ellen, de ami kis esélye netán mégis van, az csakis a Hatalomban rejtőzik. A világegyetemet mozgató erő beléaradt, mindenét előtölte, még a ruháját és a kardját is. Úgy érezte, ragyog tőle, mint a nap. Fellelkesítette; hányingert kapott tőle.

– Tűnj az utamból – csikorogta. – Nem miattad jöttem ide!

– Hanem a lány miatt? – nevetett Ba'alzamon. Szája kohóvá változott. Égési sérülései most már csaknem teljesen meggyógyultak, alig néhány rózsaszín heg maradt, és azok is elhalványulóban voltak. Jóképű, középkorú férfinak nézett ki. A szája és a szemei kivételével. – És melyik miatt is, Lews Therin? Ezúttal nem segít rajtad senki. Az enyém vagy. Így meghalsz. Akkor pedig megint csak az enyém lesz.

– Hazug! – vicsgorogt Rand. Ba'alzamon felé sújtotta. Az égett fabot szikraeső közepette háritotta a csapást. – Hazugságok Atyja!

– Ostoba! Talán a többi bolond, akít épp az előbb hívtál ide, nem mondta el, ki vagy? – Arcán nevetve harsogtak a lángok.

Rand még az ürességben lebegve is megborzongott. Tényleg, elképzelhető, hogy hazudtak volna? *Nem akarok az Újjászületett Sárkány lenni!* Szorosabbra markolta a kardját. „Selyemszaggatás”. Ba'alzamon azonban minden vágását félretűtötte. Folyamatosan szálltak a szikrák, mint egy kovácsműhelyben. Az ő fegyvere volt a kalapács, ellenfelé az üllő.

– Dolgom van Falméban, és nem veled. Veled soha. – *Le kell kötnöm, amíg a többiek kiszabadítják Egvene-t.* Különös második látásával most is látta a ködborította szekérudivarok és karámok között dülő csatát.

– Te szálanomra méltó szerencsétlen. Megszólaltattad Valere Kürtjét. Most már kötődik hozzád. Gondolod, hogy a Fehér Torony

férgei ezek után valaha is békén hagynak? Olyan vastag láncokba fognak verni, amiket sosem lesz képes eltérni.

Rand úgy meglepődött, hogy még az ürben is érezte. *Nem tud mindent! Nem mindentudó!* Biztos volt benne, hogy az arcán is látszik. Ezért gyorsan ellenfelére rontott, hogy elterelje róla a figyelmét. „A kolibri megcsókolja a mézrózsát.” „Holdfény a vízen.” „A fecske szárnyal.” Villámok cikáztak a kard és a bot között. Szemképrázta, szívárványszínű szikrák záporoztak a ködbe. Ba'alzamon lassan egyre hátrébb szorult. Szemei dühödött kohókként lángoltak.

Tudata szélén Rand érezte, hogy a seanchanok Falme utcáin hátrálnak. Kétségbeesett ellenállásuk ellenére lassan felmorzsolják őket. A damanek az egyetlen hatalommal tépték a földet, de Sasszárny Artumnak nem árthattak, sem a többi hősnék.

– Féreg akarsz maradni a kő alatt? – vicsgorogt Ba'alzamon. Háta mögött forrongott, kavargott a sötétség. – Ebben a pillanatban is pusztítod magad. Ott dühöng benned a Hatalom. Elhamvaszt. Fokról fokra elsorvaszt! Egyedül én taníthatlak meg, hogyan urald, a világon senki más. Szolgálj, és életben maradsz. Szolgálj, vagy meghalsz!

– Soha! – *Fel kell tartanom. Siess, Sasszárny! Siess!* Megint támadásba lendült. „A galamb szárnyra kap.” „A lehellő levél.”

Most azonban ő kezdett visszaszorulni. Tompán tudatában volt, hogy a seanchanok visszaküzdötték magukat az istállók közé. Megkettőzött erővel támadt újra. „A jégmadár pisztrángot fog.” A partaszállókat egy roham, Sasszárny Arturral és Perrin az élen, hátrálásra kényszerítette. „Szalmakévézés.” Ba'alzamon bíbor szentjánosbogarak szökőkútja közepette akasztotta meg a sújtását. Épp csak el tudott ugrani, mielőtt az ellencsapás szétűzhatta volna a koponyáját. Így is felborzolta a haját a lecsapó bot széle. A seanchanok előrenyomultak. „Szikracsiholás.” Jégesöként hullottak a szikrák, Ba'alzamon elugrott az ütése elől, és a tengerentúliak segeje újra a macskaköves utcákra szorult.

Rand legszívesebben teli torokból üvöltött volna. Hirtelen rájött, hogy a két összecsapás kapcsolatban áll. Amikor ő volt főnyelben, a Kürt hívta hősök előrenyomultak, ha hátrálni kényszerült, a seanchanok összeszedték magukat.

– Ők sem mentenek meg – mondta Ba'alzamon. – Kik megmenthetnének, azokat messze hurcolják innen, az Aryth-óceán túlpartjára. Ha valaha is látod még őket, nyakörvet viselő rabszolgák lesznek, és elpusztítanak az új uraik kedvéért.

Egvene. Nem engedbetem, hogy erre a sorsra jusson.

Ba'alzamon közben tovább beszélt.

– Csak egy módon menekülhetsz meg, Rand al'Thor. Rokonirító Lews Therin. Egyedül én válthatlak meg. Szolgálj, és neked adom a világot. Ha ellenállsz, elpusztítalak, mint már oly sokszor. Csak-hogy ezúttal a lelked is megöli, örökre, teljesen, véglegesen megsemmisítelek.

Megint én győztem, Lews Therin. A gondolat az űr szélén túl formálódott meg, mégis nehéz volt figyelmen kívül hagynia, nem gondolni a rengeteg életre, melyek e szavakkal végződtek. Meggázította kardját. Ba'alzamon maga elé emelte a botját.

ROBERT JORDAN: A NAGY HAJTÓVADÁSZAT II.

MEGJELENIK JÚLIUS KÖZEPÉN

Ghalla News

67

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 július

Statistika

az 1999. június 28-i adatok alapján

Folytatjuk a rendhagyó statisztikák közlését, ezúttal azok szerepelnek a statisztikában, akik 1999. június 28-án a 201-240. forduló között tartottak. Játékosaink kérésére a 241. fordulózám feletti statisztika után 20 fordulónkénti átlagstatisztikát kezdünk el közölni, várhatóan a szeptemberi számtól.

Ember	19,0%	Halhatatlanság	89 db/2%	Férfi	87,9%
Elf	10,5%	Leah	8,4% felszentelt pap	Nő	12,1%
Törpe	11,7%	Dornodon	12,5% biboros	Rejtőzködés	135
Árnymanó	5,2%	Raia	22,2% püspök	Nyomkövetés	93
Troll	11,0%	Elenios	6,7% biboros	Lopás	71
Gnóm	8,1%	Sheran	13,5% biboros	Mászás	17
Alakváltó	14,0%	Tharr	21,7% püspök	Csapdakészítés	57
Kobudera	19,3%	Fairlight	11,3% felszentelt pap	Csapdaészlelés	31
Mutáns	1,2%	Chara-din	3,6% hittérítő	Gyógyítás	94
Vízharc	13	Erő	71	Titkosírás	36
Ökölvívás	35	IQ	50	Felderítés	76
Szűrőfegyver	33	Ügyesség	53	Szőrnyidomítás	27
Vágófegyver	27	Egészség	50	Teológia	42
Útőfegyver	36	Szerencse	48	Taumaturgia	64
Lőfegyver	32	Min. Erő:	14	Szerencsejáték	9
Dobőfegyver	33	Min. IQ:	16	Harcművészetek	35
Skalp (összes/legtöbb)	130/6	Min. Ügyesség:	12	Szkanderozás	24
Legtöbb szörny	3219	Min. Egészség:	3	Zene	91
Legtöbb TP	3703586	Min. Szerencse:	12	Szőrnyismeret	38
Leggazdagabb	49900 arany	Legjobb	691	Pszí	43
Legtöbb ÉP	427	Leggonoszabb	666	Zárnyítás	22
Legtöbb tudatpont	53	Jó	28,8%	Vadászat	156
Legtöbb varázspont	1000	Semleges	46,7%	Bányászat	52
Legtöbb pszipont	260	Gonosz	24,5%	Testépítés	74
Legnagyobb hit	félisten hatalmú szolgál			Úszás	19
				Ordítás	27

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.

A rúnavarázslatokkal néhány új jelölés is bekerült, ezek magyarázata:

HATÁS: a varázslat sebzése, ill. egyéb számszerű hatása.

MAX. HATÁSFOK: ha a hatás szinttől függő, max. hányadik szintig nő a sebzés.

MIN. TAUMATURGIA: mekkora taumaturgia kell ahhoz, hogy a varázslótoronyban megtanulhass. A csatornától nyugatra levő varázslótoronyban max. 9-es taumaturgiát igénylő varázslatot tanítanak.

KÖLTSEGE: a cikk írásakor ennyi aranyba került a varázslat megvásárlása a varázslótoronyban – ez persze változhat.

HARMADIK SZEM (27. varázslat)

Típus: papi

Isten: LDESF

Hatóidő: 1 kör

TVP: 5

VP: 12

Használata: V 27

A harmadik szem automatikusan kijelzi, ha egy mezőn elrejtett tárgyak vannak. Apró szépséghibái: nem tudod meg, milyen tárgyak, és nem sül ki azonnal egy KUT parancs, ha esetleg olyan tárgy is lenne közöttük, amelyre szükség van. Könnyen lehet, hogy mire visszamész arra a mezőre, a tárgy már nem lesz ott.

A jelenlegi formájában a varázslat nem túl használható, és csak azért nem változtattam meg, mert időközben elkészült a nagytestvére, a tárgyészlelés: ez hasonlóképp működik, mint a harmadik szem, csak épp megadható neki paraméterként egy tárgy, és ha ilyet észlelsz, automatikusan felveszed.

Míndezek ellenére, egy magas felderítéssel rendelkező karakter még így is használhatja, ha esetleg az utolsó mezőn, amelyre rálép, észlelt valamit, a következő kör elején előlehet egy KUTást, így nincs sok kockázata.

CSUPASZ IZOM (28. varázslat)

Típus: papi

Isten: TC

Hatóidő: 1 kör

TVP: 5

VP: 10

Használata: V 28

Egyike a sokat emlegetett tápos Tharr varázslatoknak, +1 erőt ad kör végéig a varázslat erősségének minden 5 szintje után. (A varázslat erősség számítását ld. a márciusi Krónikában.) Egy magas teológiájú, magas rangú pap akár 5-6 vagy még több erőt is szerezhet így, ami jelentős sebzésnövekedéssel jár.

Aki nagyon irigykedik a csupasz izomra, azokat megnyugtatom, hogy a varázslatot bárki megszerezheti a csatorna túloldalán, egy labirintusban. Itt jegyezném még meg, hogy a labirintusban talált varázslatoknál nem feltétlenül igaz, hogy olyan varázslatot kapsz, amelyet még nem ismersz. A legtöbb ilyen helyen egy fix varázslat tanulható, vagy megvan a karakternek, vagy nincs.

ENERGIATÜSKE (29. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatóidő: azonnali

Hatás: 1D4/szint energiasebzés

Max. hatásfok: 10 szint

Min. taumaturgia: 1 **Költség:** 18 arany

TVP: –

VP: 5

Használata: automatikus (TV, FTV)

Az energiatüske a legegyszerűbb támadó varázslat, valószínűleg sokan ezt tanulják meg elsőként a varázslótoronyban. Kevés VP-be kerül, komponense (kaktusztüske) bárhol beszerezhető, mindössze 1 TVP-ért, és az ellene védő varázslatot (tüskepajzs, energiapajzs) szinte senki sem használja. Ideális eszköz pl. pszi elementál kilövésére. Az energiatüske sebzése 10D4-nél tetőzik, tehát kb. 25-ös átlagssebzés lesz a maximum.

TÜSKEPAJZS (30. varázslat)

Típus: rúna, védekező

Hatóidő: csata

Hatás: +1 védetség

Max. hatásfok: –

Min. taumaturgia: 1 **Költség:** 15 arany

TVP: –

VP: 4

Használata: automatikus (TV, FTV)

A tüskepajzs kezdő varázslóknak való, akiknek nincs KNO pontjuk, mégis fejleszteni akarják a taumaturgiájukat. A +1 védetség, amit ad, szinte semmi, viszont nincs anyagi komponense sem. Az energiatüskék ellen nyújtott védelme aránylag ritkán érvényesül, hiszen kevés szörny használ energiatüskét.

LÁNGCSÓVA (31. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatódó: azonnali

Hatás: 2D10+6 vagy D10+3 tűzsebzés

Max. hatásfok: –

Min. taumaturgia: 2 **Költség:** 25 arany

TVP: – **VP:** 5

Használata: automatikus (TV, FTV)

A lángcsóva sebzése ugyan nem növekszik a szinttel, viszont óriási előnye az energiátüskével szemben, hogy már 2. szinten is elég jól tud sebezni, ezenkívül anyagi komponense sincs. Az ellenfél ugyan kap mentődobást, ami a sebést felezi, de erre annyi mínusza van, ahányadik szinten a varázslatot lövöd. Ha elrontja a mentődobást, a sebzés várható értéke 17, ezt az energiátüske 13-as taumaturgiánál éri el – kisebb taumaturgiánál tehát mindenképpen jobb a lángcsóva.

HHAAR BURKA (32. varázslat)

Típus: rúna, védekező

Hatódó: csata

Hatás: +3 védettség

Max. hatásfok: –

Min. taumaturgia: 2 **Költség:** 42 arany

TVP: – **VP:** 6

Használata: automatikus (TV, FTV)

A hhaar burka olcsó, komponens nélküli, univerzális védekező varázslat, nagyon sokan használják. Az elektromos, tűz és egyéb pajzsokkal ellentétben, ennél biztos lehetsz benne, hogy csinált is valamit. Ennek ellenére, a hhaar burkának jelentősége csökken 40 feletti védettség-nél, tehát ha ezt a határ átléped, jobban teszed, ha más védekező varázslat után nézel.

A hhaar burka tipikusan igényli, hogy beállítsd a varázslathasználat szintjét, hiszen nem sok értelme van boldog-boldogtalan szörny ellen felrakni.

IZOMERNYESZTÉS (33. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatódó: csata

Hatás: ld. alább

Max. hatásfok: –

Min. taumaturgia: 4 **Költség:** 50 arany

TVP: – **VP:** 6

Használata: automatikus (TV, FTV)

Az izomernyesztés népszerű támadó varázslat, mert olcsó és komponense (víz) ingyen van. Szörnyek esetén a szörny legutolsó támadó végtagját elveszti, illetve ha csak egy van neki, azzal egygel kevesbszer támad. Különösen jó ez olyan szörny ellen, ami valamilyen gusztustalanságot csinál. Pl. egy izomernyesztett nómenklatúra nem szív max. ép-t! Kalandozók ellen, olimpián pedig előfordulhat, hogy több sebzést úszol meg veled, mint amennyit egy villámmal okoznál.

Ne feledkezz meg róla, hogy az izomernyesztés ellen van mentődobás (a mentődobás működéséről ld. az áprilisi Krónikát, Hadiszercse I.) Az ellenfél a mentődobására varázslat színted/2 mínusz mentődobást kap. A szörnyek gyakran elrontják mentődobásukat, de a magas szintű kalandozók ügyelnek rá, hogy szerencsájuk nagyon magas legyen, ellenük tehát talán érdemesebb olyan varázslatot alkalmazni, ami mindenképpen sebez.

VARÁZSVÉDELEM (34. varázslat)

Típus: rúna, védekező

Hatódó: csata

Hatás: +3 szerencse

Max. hatásfok: –

Min. taumaturgia: 1 **Költség:** 35 arany

TVP: – **VP:** 8

Használata: automatikus (TV, FTV)

A varázsvédelem komponense (1 kerek kő) kicsit körülményes, ezért érdemes nem TV listából használni, hanem FTV-vel, csak bizonyos szörnyekre, amelyek valamilyen igen kellemetlen támadási formával rendelkeznek, és kritikus, hogy a mentődobást megdobjuk. Ha megnézed a mentődobás képletét, látni fogod, hogy a +3 szerencse rengetegre számít, ezért érdemes azt a 35 aranyat, és csatánként azt a 8 VP-t rászánni.

MÁGIATÖRÉS (35. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatódó: azonnali

Hatás: ld. alább

Max. hatásfok: –

Min. taumaturgia: 3 **Költség:** 38 arany

TVP: – **VP:** 10

Használata: automatikus (TV, FTV)

A mágiatörés egy pontens varázslat, amelynek segítségével megszüntetheted az ellenfél összes varázslatát, amit felrakott magára. A varázslat sikerének esélye alacsony, ezt módosítja taumaturgiáinak különbsége. Ha a varázslat sikerrel jár, az összes varázslat lemegy, ha nem, akkor semmi.

Sokan győzködtek arról, hogy meg kellene változtatni a mágiatörés működését. Az érvelések többsége az AD&D-s tapasztalatokon alapult: ott ugyanis a dispel magic esetén minden egyes varázslatra külön kell dobni, hogy megmaradt-e vagy sem. Ezenkívül sokan sérelmezték azt is, hogy a papi varázslat megszűnésénél miért a taumaturgia számít.

Nos, az én véleményem az, hogy megmagyarázni mindent meg lehet, az AD&D-ben úgy működik, itt viszont másképp: a mágiatörés a varázslatokat megkötő mágikus szálakat támadja, és ezeknek fonásához, stabilitásához taumaturgia szakértelem szükséges (és igen, képes még a pszit stabilizáló szálakat is megtámadni). A valós ok persze a bonyolultság: ha külön, minden egyes varázslatra dobna a gép, akkor a több száz TF-es varázslat közül en-

nek az egynek hatalmas kódot kéne gyártani, és egyáltalán nem biztos, hogy az egész ettől jobb lenne, legfeljebb akinek nagyobb a teológiája, mint a taumaturgiája, az elégedett lenne. Ezzel mellesleg a varázslat használhatósága is csökkenne, mert a jelenlegi verzió dupla vagy semmi: ha bejön, nagyot aratok. Ha viszont külön dobálnánk, akkor biztos fent maradna jó pár varázslata az ellenfélnek, és azért kár volt ellőni egy támadó varázslatot, hogy lezsedjek mondjuk egy hhaar burkát. Megjegyzem, hogy az Ősök Városánál nekiálltam, és megcsináltam a mágiatörést úgy, ahogy a nagyközönség szeretné, de a többképernyőnyi, irtózatosan bonyolult kód nem biztos, hogy érdekesebbé vagy élvezetesebbé teszi a játékot, mint ez az egyszerű, 10 programosors mágiatörés.

A mágiatörés működéséről még röviden: sokan kérdezték, hogy kalandozó-kalandozó harcban miért nem oltja ki a kör végéig tartó varázslatokat. Következzék tehát egy kis programozáselmélet, ami olimpiai kérdésekre is választ ad. A játékosokon 10 kör végéig tartó varázslat lehet, és 10 egyéb. A 10 egyéb a karakternél, a 10 kör végéig tartó viszont a memóriában van tárolva. Ennél fogva, ha valaki benevez az olimpiára egy csupasz izommal, akkor az olimpiai adatbázisban már nem az lesz nyilvántartva, hogy 16-os ereje van, és van még rajta egy csupasz izom, ami ad neki még +4-et, hanem csak annyi, hogy 20-as az

ereje. A plusz tulajdonságok, képességek egyszerűen „hozzádrótozódnak” a karakterhez, és maga a kör végéig tartó varázslat eltűnik, mivel csak a memóriában volt tárolva, a karakternél nem. Ez volt a magyarázata annak is, amiért a mágikus ütés nem működött a tesztcsata generátorban: mivel a mágikus ütés csak a memóriában van tárolva, az olimpiai nevezéskor egyszerűen elvész, mivel a karakter tulajdonságait nem módosítja.

Egyébként, ha most szerkeszteném meg a TF adatbázisát, akkor nem választanám szét memóriában és karakternél tárolt varázslatokra, minden varázslatot a karakternél tárolnék, egy 20-as vagy 30-as vektorban. No mindegy, mindig tanul az ember.



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 ÉRDEMÉS BENEZNI.**

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



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**



XI. TF TALÁLKOZÓ

A TF találkozó előkészületei miatt sajnos nem sok TF-es fejlesztésre jutott időm az elmúlt hónapban, úgyhogy most a szokásos Hírek, Információk... helyett következze egy rövid élménybeszámoló a TF találkozóról azoknak, akik valamiért esetleg nem tudtak eljönni.

A belépőjegyeket 800-ig számoltuk, ennél voltak már többen is, de kevesebben is, úgyhogy a létszámmal elégedettek voltunk. Igyekeztünk a már korábban is sikeres programok hagyományát folytatni. A TF csatagenerátorhoz ezúttal két számítógépet és nyomtatót is kivittünk, hogy ne kelljen az embereknek 1-2 órát sorba állni, mint tavaly. Azoknak, akik esetleg nem tudják, miről van szó: a TF találkozóra készítettünk TF-re és KG-re egy-egy speciális programot, amely segítségével megküzdhetsz a játékokban fellelhető ellenfelekkel és játékosokkal, persze a játékon kívül, minden kockázat nélkül. Akinek nem volt elég az északi tűzsárkány, a kisebb quargistenség és az onglántin hadúr, az lemészároltathatta magát a viharóriással, a tüzelementállal, az elf messterharcossal, sőt, még a rejtélyes ezerszemű bestiával vagy a Fairlight bankok új berendezési tárgyával, a titánkolossussal is.

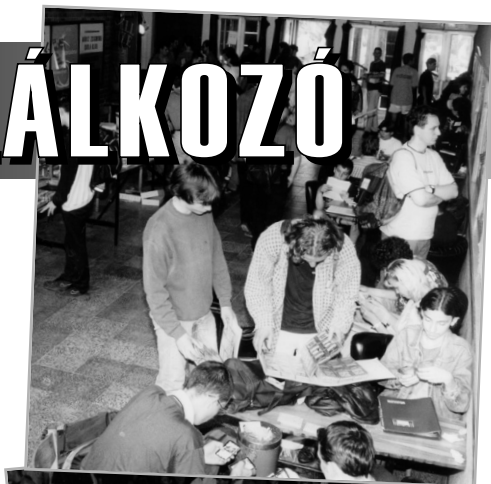
A színpadon örült tulajdonságróba folyt, méghozzá csapatverseny formájában. A csapatoknak természetesen erejüket (súlyemelés), gyorsaságukat (távolugrás), egészségüket (szárzkeksz evés és luffifújás), intelligenciájukat (TF-es IQ tesz) és szerencséjüket (dartdobálás) kellett próbára tenniük. A nyertesek tudás gyöngye hegyeket kaptak. A jelentkezők nagy számából látszott, hogy mennyire szerettek mindenfajta játékot, mennyire benne vagytok mindenféle tréfás vetélkedőben.

Ezen a TF találkozón lehetett először nyomtatott Ősök Városa forduló olvasni. Többen kérték, hogy a netre is rakjunk fel egy mintafordulót, de mivel a html generátor még nincs teljesen kész, ezzel sajnos még várnotok kell.

A további programokról: KT találkozó, kedvezményes befizetés, tofó, tombola rengeteg nyereménnyel, különleges tárgyak és események élő aukciója, a legjobb szakbolkot hatalmas áruválasztéka, a legújabb HKK kiegészítő, az Aranyforrás megjelenése, gunslinger párviadal a HKK társtervezője, Makó Balázs ellen. (Balázs végül 12 ellenféllel játszott, akik közül nyolcat megvert, pedig mindig az ellenfél kezdett. A négy játékos, aki legyőzte őt: Erdey-Grúz Tibor, Kopnovics Dávid, Séd Szabolcs és Kulcsár Mihály.) Azt hiszem, nem unatkoztok senki... A KG-sek kedvesen búcsúztatták Makó Katit, és üdvözölhették az új programozót, Radeczki Csongort, aki a találkozó KG-s élményeiről részletesen beszámol nektek az újság KG-s hasábján.

Általánosságban, az idei TF találkozón kevesebben kerestek meg programhibákkal, a játékosokat leginkább a KT-k ügyei illetve a csatornán túli, magasszintű kalandozás izgatták. Néha én is megdöbbenek, hogy milyen tápos karakterek léteznek, node mit várjon az ember 6-7 évi kalandozás után?

Ami nekem egy személyes sikerélmény volt, hogy az olimpia programjában nem volt semmi komoly hiba. Ezzel kapcsolatban tudnotok kell, hogy minden fél évben valamit muszáj mindig átprogramozni az olimpián, bármennyire is nem szeretném, és emiatt valami apró malőr mindig történik. Idén szerencsére semmi ilyesmi nem volt, bár itt nálunk az olimpia azért nem futott le elősre, csak másodikra. Az első futásnál a következő probléma adódott: az elmúlt fél évben állandóan rágták a fületem a 6. kategória győztesei, hogy hadd indulhassanak egy



7. kategóriában, díjak nélkül, csak hogy összemérhessék tudásukat. Mivel most már elég ilyen játékos volt, elkezdettnek láttam az időt, hogy kibővítssem a programot. Az új kategóriához sajnos sok alapvető dolgot át kell variálni a programban, de végül úgy tűnt, minden működik. Egy dologgal azonban nem számoltam! A program az első éles futásnál nemcsak azokat rakta a 7. kategóriába, akik már amúgy sem indulhattak a 6.-ban, hanem azokat is, akik a 6. tesztellenfelet le tudták győzni! Képzelteltek, mennyire el voltam képedve, amikor csütörtök éjjel fél gyakor bementem a Kft-be, ellenőrizni, hogy rendezes lefutott-e az olimpia, és épp a 7. kategória ment – 34 résztvevővel! A hibát gyorsan kijavítottam, az olimpiát újraindítottam, és péntek reggelre rendezes lefutott. A sors iróniája, hogy a 7. kategóriát kérő egykori nyertesek közül mindössze négy nevezett az olimpiára, márpedig a svájci rendszer 5 ember alatt nem fut. Úgyhogy végül nem volt 7-es kategória, én meg hiába dolgoztam. (Az illető be-nem-nevezetteknek ezennel jelentem a hibát, hogy toll a fülikbe.)

Végezetül szeretném megköszönni a belőletek áradó lelkesedést a játékaink iránt. A TF találkozó előtt mindig nagyon sokat dolgozunk, és nagyon elfaradunk a végére, de látva a rengeteg játékos, akiknek mind szórakozást jelent a játékaikkal játszani (főleg úgy, hogy két találkozó között csak levélből ismerünk benneteket), mindig azt mondjuk, hogy megérte. A Krónika hátsó, belső borítóján megnézhetitek a találkozón készült fényképeket. Decemberben szeretettel várunk mindenkit a XII. találkozón, azokat is, akik most nem tudtak eljönni.

TIHOR MIKLÓS

Grend Kill Adventures: ZŰRÖS ÉJJEL

Szokás szerint hárman voltunk Libertan egyetlen kocsmájában: Ykuten, aki bárgyú volt ugyan egy kissé, de hát troll volt és emiatt ez megbocsátható neki. Most éppen egykedvűen iszogatta meleg tejét. Mellette Dalestaw Neroll fésülködött, aki elf alakváltó egyébként és szereti magát a csapat eszének tartani, aki egyébként én vagyok, Grend Kill, a kobudera harcós.

– Már megint vitakozni akarsz, Grend? – kérdezte unottan Neroll

– Á, most nem – mondtam életuntan. – Túl fáradt vagyok ahhoz, és ráadásul nemsokára ismét útra kell kelniük. – Aha – emelkedett ki a bögréje mögül Ykuten.

– Én amondó vagyok – kezdtem bele miután kifogytak a poharak –, hogy menjünk fel a szobáinkba aludni, mielőtt útra kelniük.

Hasznos tanáccsal a többiek is egyetértettek.

Tévednem kellett a nyugodt estével kapcsolatban. Már épp azon voltam, hogy elalszok – már túl voltam a lefekvés előtti procedúrákon (ima, riasztók felszerelése, felszerelés elhelyezése) –, amikor halk pusmogások füszerették fel érzéseimet. Magamhoz vettem a kardomat, majd egy szál anónadrágban az ajtóhoz settenkedtem. Odakint lázas tanácskozás folyt.

– Háromra berontunk – mondta egy mély férfihang. Te rátámadsz, hogy egy kardvágással lefejezd, én pedig mielőtt te odaérnél, telelövöm nyílveszőkkel, hogy könnyebb dolga legyen. Oké? Na akkor, egy, kettő...

– Várjál csak! – Állította meg társát egy fiatal fiúhang. – Ne annyira sietősen! Miért pont én támadjak rá? Miért nem te? Én majd szépen lövöldözök innen hátulról. Végül is te vagy az erősebb.

– Megint nem látod át a helyzetet. Azért nem én támadok elsőnek, hogy... na... hogy miután esetleg, de csak esetleg, te kiesel, akkor én majd frissen, erősen rátámadok, és így sokkal több esélyem lesz a győzelemre. Jobb lesz így neked is, hisz így tudjuk teljesíteni a feladatunkat, így megkapjuk a pénzt érte. Így már jó, ugye? Na akkor egy, kettő... Hááát te meg mi a jó fenét csinálsz! – hangja már meg-megbicsaklott. Talán a zokogást akarta visszafogni.

– Ki kell választani a megfelelő fegyvert. Csak nem ronthatok rá egyszerű fabotall!

– Nem?

– Nem bizony! – oktatta a fiatalabb. – Például itt van ez a kétkezes buzogány. Ha nekem sikerül először támadnom, amire ugye nagy esélyünk van, hiszen a meglepetés előnye, akkor ezzel elsöpörhetem. De azt hiszem inkább maradok a kardomnál és a pajzsnál. Bár a kis szobában a pajzs miatt nem igen tudok majd mozogni. Talán ha...

– Majd adok én neked pajzsot! Te, hogy maradtál volna inkább az anyádnál! Én voltam a hülye, amikor tanítványomná fogadtalak. De most kijavítom a hibát!

– Ne nézz így rám! Ne közelíts! Nem halld? Awlfh... Endedh... el... a nyakamat! – próbált levegőhöz jutni a kicsi. – Vigyázz jönnék!

– Hallottad, hogy maga a király tesz látogatást a városunkba? – beszélgettek, tettetve, hogy csak véletlenül álltak meg az én ajtóim előtt.

– Igen, mesélték. Személyesen a Herceg fogja fogadni.

– Te kutyaurüléknek való! Egy helytartói városnak nincs hercege! Még szerencse, hogy elmentek. Na akkor törd be az ajtót! Azért te – kezdte mielőtt amaz bármit kérdezett volna –, mert én fogok nyilazni, így amikor betörsz én egyből löhetek is. Visszaszámolok. Egy kettő, háárom. Lábdobogásokat hallottam, majd egy nagy döbbenést a faajtón, ami álnok módon nem akart betörni.

– Te emberek szégyene! Még ennyire sem vagy képes! Na engedj ide! A terv: betörök, berontasz, lövök. Akkor egy, kettő háááá... a fülem! – a vége már keserves sírásba fulladt. Engedjen el! Ki maga egyáltalán?

– Egy démon! – sikított fel a fiatalabb. – Segítség! Meg akar ölni! Anyaaa!

Eközben az ajtómnak a kilincse lenyomódott és kinyílt az ajtó. Úgy látszik ezt elfelejtettem bezárni. Védekező állást vettem fel, de egyből leengedtem a kardomat, amikor megláttam Ykuten, bal karja alá egy fiatal suhancot csapva, a jobbal pedig a fülénél fogva húzta annak társát.

– Azt hiszem téged keresnek – lökte a padlóra a „merénylőket”. – Na ki vele, mit akartok itt!

– Mi igazán semmit – kezdte esetlenül, de amikor a troll egy kézzel felemelte, másként dalolászott. – Jó, jó. Elmondom. Egy férfi bízott meg bennünket, hogy nyírjuk ki az ebben a szobában levő személyt. Mi elfogadtuk az ajánlatot. Én barom! Miért is nem mentem el hegyipásztornak, ahogy az anyám javasolta. Béke, friss levegő, pihenés egész nap.

Látszott rajta, hogy lelki zemei előtt már friss, zöld mezőn rohangált vidáman, de Ykuten visszarázta a valóságba.

– Ki akarhat téged megölni, Grend?

– Fogalm... – akartam mondani, de az öregebb közbeszólt.

– Grend? Hát nem Reodon Coon lakik itt?

– Coon? Coon az a második szinten lakik. Ez itt az első szint.

– Tudtam, hogy nem erre a hülyére kellett volna bíznom, hogy jegyezze meg a címet. Most megölöm! Rég meg kellett volna tennem, de most már nem halogatom tovább. Engedjenek!

Az öregebb megpróbált kiszabadulni a troll kezei közül, de nem sikerült neki, ahogy nem sikerült a fiatalnak sem az ágy alá bebújni. Ekkor kattanást hallottunk az ablak felől. Mindenki egyből csendben maradt, Ykuten pedig becsukta az ajtót. Az ablakpárkányba egy kampó akaszzkodott bele. A kampóhoz pedig egy kötél volt erősítve, amin nemsokára egy férfi húzta fel magát. Hozzáért az ablakhoz, és lassan benyitott. Ezt is elfelejtettem volna bezárni? Elkezdett befelé mászni és Ykuten is segített neki. Egy rántással behúzta a szerencsétlent, aki a következő pillanatban csak értetlenül pislogott. Megértem, hiszen az üres szoba helyett három férfi hajolt feleje. Három? Azonnal megfordultam és a grabancánál fogva húztam vissza a menekülő fiatal bérgyilkost.

– Izé... Csak végéznem kellett volna – próbálkozott erőtellenül.

– Ki vagy és mit akarsz? – kérdezte Ykuten immár a mai nap másodjára. – Meg se próbálj hazudni, mert kiterkem a nyakadat! Komolyan mondom. Aludni szerettem volna, de egy csomó állatnak pont most kellett betörnie.

– Na beszélhetnénk, hogy ki az állat! – húzta el a száját az újonnan jövő.

Ykuten felülvoltott, felkapta a szemtelenkedőt, majd elkezdte pörgetni a feje felett. Mi hárman rémülten bújtunk össze. Nyikanni sem mertünk. Nem úgy az áldozat. Jó nagyot nyikkantott, amikor a falhoz vágta.

– Csak egy kis betevőt akartam szerezni a gyerekeknek – préselte ki magából, mint most már kiderült, a tolvaj.

Pont hozzá akartam kezdeni annak az ecseteléséhez, hogy a gyilkolás és a rablás rossz dolog és nem szabad ilyet csinálni, azonban egy kékes villanás a szobám közepéből megelőzött. A megnyugtató alvás egyre távolibbnak tűnt. A fény hamarosan eltűnt és helyébe egy csuklás alak került.

– Most meghalsz... – majd miután végignézett rajtunk, kisebb lelkesedéssel és önbizalommal tette hozzá: – ...ok. Valamit elszúrhattam a teleportációs varázslatban.

Ykuten már ment is volna oda hozzá, hogy kikérdezze a maga módján, amikor egy piros fény jelent meg, majd egy tűzpiros ruhába öltözött varázslóforma.

– Végre utólrételek, Lizardon!

– Fergux! Ősi ellenségem! – ripakodott rá a kékköpenyes varázsló. – Most megöllek!

– Inkább te halsz meg!

Furcsa jeleket kezdtek el rajzolni a levegőbe, majd amikor befejezték a mozdulatokat egy kék és egy piros alagút nyílt meg a semmiből. A túlóldalról pedig katonák sokasága kezdett átmasírozni. A szoba pillanatok alatt megtelt a nem evilági élőholt katonákkal, amik ahogy kiérkeztek, nekiestek a szomszéd kapu katonáinak. Hatal-

mas csata vette kezdetét. Pár pillanat alatt már vagy félszázan jöttek át ide és haltak meg végleg. Még szerencse, hogy a holttestek másodpercek alatt porrá szelődtek.

De eközben a varázslók sem tétlenkedtek. A piros ruhás összetette a tenyerét, majd a mutatóujjával a kékcukulyás felé mutatott. Egy hatalmas tűzlabda szabadult el Lizardon felé, aki egy intéssel eltérítette a varázslatot. Így helyette tűz élőhalott és a székem égett porrá. Csak az utóbbit sajnáltam. A válaszcupák nem sokáig késlekedtek. Azonban a villámcsapás lepattant Fergux védőpajzsáról, így sikeresen leégette a fiatal fiú haját. A varázslatok egy pillanatilag abbamaradtak, mert mind a ketten egy bonyolultabb és nagyobbba kezdtek.

Ekkor álltam fel, hogy kihasználva a pillanatnyi békét, felszólaljak az alváshoz való jogomról.

– Figyeljenek ide! – próbáltam túlkiabálni az élőholtak csatározását.

Azonban senki sem rám, hanem egy újabb kék villanásra figyelt. Hamarosan egy félvér orkkal, egy barbárral és egy feltűnően csinos nővel gyarapodott a társaság.

– Anyukám!

– Az anyját!

– Dögös!

– Huh!

– Csak a feleségem ne találjon itt!

– Hol is tartottam?

– Varázslat... izé.

– Hörg!

– Most vajon milyen világba érkezünk? – ezt már a nő kérdezte.

– Nem tudom, de elég halottnak tűnik ez a buli – felelte a félork.

– Milyen buli van itt? – vágódott be az ajtó, majd bedülgölgélt vagy tíz részeg. Amint beértek rágyújtottak egy nőtára és elkezdtek a borosüvegek szétosztását.

A szobában ismét kitértek az érzelmek. A varázslók egymást lövöldözték, az élőhalottak özönlöltek befelé, majd hulltak porrá, a barbár azt ütött, akit csak elért, a nő sikoltozva menekült az öt üldöző férficapat elől – főleg egy alsónadrágotól rémült meg –, a bulizók ittak és énekeltek, Ykuten megpróbált betársulni hozzájuk, a tolvaj csak egykedvűen pakolásztta a holmijaimat, a félork pedig ordított valamit, de nem értettem. Ha eddig nem is volt fejletlenség, na ezután lett. Az élőhalottak „a körben áll egy kislánykát” kezdtek el játszani, Lizardon olcsó bűvészműtárgyakat mutatott be, Fergux egy szerelmes versbe kezdett bele, a részegek cigánykerekeket hánytak – és sajnos mást is –, a barbár valamilyen relativitáselméletet magyará-

Mindenkinek, aki ott volt a XI. TF- és KG-találkozón! Eltűnt a kék táskám, 1400 kártyával, az összes TF és KG fordulómmal, a diákigazolvánnyal, és több személyes dolgommal. A mappák kék színűek voltak (200 rítka + 1000 gyakori, egy teljes pszi pakli és Aranyforrás lapok). A rendőrségi bejelentés megtörtént. Ha bárki ilyen lapokkal próbálna üzletelni, értesítetek! Ha bárki bármit tudna a tettesről vagy a dolgairól, szóljon nekem. Ha a tolvaj önszántából visszaadja az egészemet, a rendőrségi feljelentést visszavonom.

Nagy Dániel – 1173 Budapest, Újlak u. 46. 4/14. tel.: 257-0568

zott Ykutennek, aki nagy odaadással harapdálta a kiterített ruháimat, a tolvaj kipakolta az elrakott cuccokat, majd maga mászott a zsákjába, a nő pedig mellűszésba kezdett.

– Már csak egy beszélő kecske hiányzik ide! – mondtam, majd az ágyam tetején kán-kánba kezdtem a bérgyilkos-jelöltekkel.

Lizardon komolyan gondolta kijelentésemet, mert a cilinderéből egy jól kifejtett kecskét húzott elő.

– Meejköttem – mekegte a kecske. – Én vagyok a beszélő keeecske, de hívjatok csak Donnak.

Józan állapota eddig tartott. Mellő lábával fel-le mozgást kezdett el végezni, s közben azt bizonygatta, hogy ő egy beszélő fecske, de hívják csak nyugodtan Donnak. Egyedül a félork volt az eszénél. Nyugodtan állt, majd ránézett a kezében levő tárgyra, amit a társnőjétől vett el, és elindult a fal felé, miközben társait maga előtt taszigálta. Mikor odaértek benyomta őket, majd ő is utánuk ugrott. Egy villanással eltűntek. Öt perc után mindenki magához tért. Kábán megrázták a fejüket, majd előlről akarták kezdeni a dolgokat.

– Állj! sikítottam rémulten a két varázslóra. – Ha szabad javasolnom, ne itt harcoljatok. Túl kicsi a hely. Odakint sokkal célszerűbb elvégezni egy ilyen utolsó csatát.

– Igaza van. Gyertünk, Fergux, menjünk innen!

Hál'istennek eltűntek a katonáikkal együtt.

– Ti pedig – fordultam a két orgyilkos-jelölthöz –, ha meg meritek ölni Coont, én a saját kezemmel végezlek ki benneteket. Térjetek jó útra, világos!

Bőszen bólogattak, majd elhagyták a szobámat. Még hallottam, ahogy az öregebb a hegypásztorság szépségét bizonygatta, majd a tolvajhoz intéztem szavaimat.

– Inkább dolgozz, mint rabolj!

– Igen, azt hiszem igaza van – jegyzetelt, majd ahol jött, ki is ment.

– A bulinak vége! – ordítottam el magam, a részegek pedig se szó se beszéd elhagyták a szobámat újabb partit keresni.

– Azt hiszem én is megyek a szobámba – ajánlotta Ykuten. Mondott még valamit, majd ásitva elment.

– Háát velem mi leesez? – kérdezte a kecske, akiről teljesen megfeledkeztem.

– Szeretnél legelészni Ron?

– Igen! Egyébként pedig Don a nevem.

– Mindegy. Mutatok neked jó legelésző helyet.

Ezzel megfogtam, és kidobtam az ablakon. Odalent ugyanis szép gyp nőtt. Kíváncsian utána néztem, hogy nem esik-e baja a zuhanástól, de miután láttam, hogy semmi, becsuktam, majd bezártam az ablakot. Ugyanígy jártam el az ajtóval is. Végül bevettem magam az ágyba és magamra húztam a dunyhát.

– Grend? – kopogott valaki az ajtómnál. A hangjából ítélve Neroll lehetett az. – Ébren vagy?

– Nem – morogtam.

– Akkor keljél, mert indulnunk kell. Lent várunk.

– Neeem! – tört ki belőlem, majd elkezdtem felöltözni.

I. kategória, I. helyezett

THE METAMORPHER (#2855):

Félpercesek

Előszó: Bár bárd nem vagyok, kalandjaim során sok versecskével találkoztam, melyeket most megosztok veletek, ezek a
Félpercesek

Kezdjük egy dalocskával, amelyet az erdőben sétálgató Leah kiscserkészek énekeltek. Érdemes odafigyelni a verselésre, és a mély mondanivalóra:

„Csipcsirip... csipcsirip”

Énekelnek a madarak,

„Csipcsirip... csipcsirip”

Míg ki nem tekerjük a nyakukat!

Nos, igen érdekes egy dalocska. A következő műremekhez nem fűznék semmi hozzászólást:

„Csak nehogy több füled legyen, mint fogad.”

Ilyen beszólást a troll rosszul fogad,

És ekkor döbrent rá a kis árnymanó,

Hogy itt most verés lesz, nem pedig bunyó.

Részlet egy fejfárol

Nemrégiben találtam egy könyvecskét, címe: Egy troll naplója. Ebből írtam le nektek az utolsó oldalt, a harmadik félpercest:

Kedves naplóm!

Ma reggel furcsa érzésem támadt,

Né' má', ellopták a furulyámat.

Teszi-toszi kis árnymanó nyomok,

Most osztán fiú de mérges vagyok!

Mé' kell nékem mindig aszt figyelnem,

Mikó' lovasítják meg a pénzem.

Oszt egyszer majd azon kapom magam;

Hogy „slitty-slutty” és átvágták a nya...

Itt a kézirat megszakad.

Végezetül egy fogadói rigmus.

Ezt a dalt még én adtam elő anno, a kocsma takarítójának nagy örömeire:

Jaj, Uramatyám,

De rosszul vagyok.

Még egy-két pohár,

És hánymi fogok.

Itt van az idő, de vajon hová?

Érzem, hogy jön föl,

Úristen... Boáááá!

I. kategória, II. helyezett

SIR JOHN KITE (#5061): Egy este az ivóban

Kocsma áll az útnak szélén,
Néhanap oda betérvén
Infőt, sebet ottan szerzék;
Fájdalmim kipihenném.

Van ott jó bor, sör, pálinka,
Balga lenne, ki nem inna.
Iszom én is, mint a gödény;
Leszedem a tollat, le én!

Várjunk, van itt még valami,
Amit el kéne mondani!
Vendégekről nem is szóltam,
Leírom hát mostan gyorsan!

Ül itt egy troll, szikla-forma,
Korsaja bár csöbör volna!
Úgy önti magába a sört,
Lemossa torkáról a bőrt!

Ott árnymanók hangoskodnak,
Lopnak, csálnak meg hazudnak!
Nem mintha más nem ezt tenné,
Minden fajban van, ki gané.

A törpék csak falatoznak,
Közben csendben iszogatnak.
Megittak már egy akó bort,
S öt van csak a törp'-torokból!

Emberek is vannak ám itt,
ŐK a pálinkát védelik.
Én is ezek között vagyok,
Pálinkát is jócskán iszok.

Meg is látszik ez már rajtam,
Mert már igen víg kedvem van.
De azért csak iszom, iszom,
Míg asztal alá nem bukom.

Lebuktam az asztal alá,
Felkapartak a cimborák.
Leültettek, leporoltak,
Kezembe pálinkát nyomtak.

Kiürült kezemben 'z üveg,
Eldobtam hát én íziben.
Pont a trollt találtam fejen,
Ki mordult egyet, aztán fölkel.

Azt hitte az óriás, rokon,
Árnymanó dobta kobakon.
"Te árnymanó! Az angyalát,
Szétverem én a pofád!"

Amit mondott meg is tette,
Öklét gyorsan elengedte.
Szólt egy törpe: „Végre! Bunyó!
Végre egy kis ütnivaló!”

Ennél tovább nem mondhatta,
Fejét korsóm eltalálta.
Letörött a korsóm füle,
Beszakadt a törpe feje.

Nem harcoltam, ne higgyétek,
Mert akkor én már túl részeg
Voltam az ilyen bunyóhoz,
S kedvem se volt túl nagy ahhoz.

Én csak korsót dobáltam
Találomra, aztán vártam,
Kit talál el lövedékem?
Barátom' vagy ellenségem?

Cimboráim is elmentek,
És vitézül verekedtek.
Csakhogy jött a katonaság,
S mindenkit a börtönbe zárt.

Itt írom én ezt a verset,
És dutyiban senyvedek.
Itt vagyok már három hete,
De megyek még kocsmába. He-he!

II. kategória, II. helyezett

KETHER G'HEVUHRA (#5728):

Eltávozás

Férfi áll kitárt karokkal
Pentagramma közepén
Férfi ő de istenné lesz
Mire az éj véget ér
Karjai közt erő feszül
Most még nyers és durva
Lába alatt megremeg majd
Megmozdul a murva
Láng övezi fejét, vállát
Szeme izzó zsarátnok...

Sok egykori társ siratja
Az eltűnő barátot.

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

Mért bolygatod meg halandó
Minden világ rendjét?
Kész van-e már ajándékos
Isteni kelengyéd?

Ajándékos a hatalom
Minden élő átka
Kik halálra születtek
E pusztuló világra
Testük s lelkük erejével
Törtem szét a rendet
Ők meghalnak, lelkük elvész
De időm véges, engedj!

Kétely szülte köd felhőzi
A kortalan arcot
Rendben van büszke halandó
Megnyerted a harcot
Isten lettél jöjj hát vélem
Ifjú isten Dornodon
S nem marad más utánuk
Csak elpusztított, holt orom.

I. kategória, III. helyezett

KIKÖPÖTT UBIFEJ (#3969):

Gigászok párharca

Egy este mikor túl sok álomport szagoltam
Álmom delején átlétsikolódtam
Ott álltam én a nagy Torzonborzágóbor Vagyimre
Éppen egy kupeccel alkuadtam drága bőrökre

De jaj a szél a tisztáson teleport vert fel
Megjelent Éj Ágnes régi nagy szerelmem
Aha itt Vagyimre –szólt – te gazfízckó
Most meglakolsz mondta és magában mormolt

Aztán megidézt 4 halálos elementált
És felém küldé óh irdatlan szörnyeit
Hiába mondtam Ágnes, ne tedd még mindig szeretlek
Visszaút nem volt, harcolni kellett

Előkaptam Björnborg sajtreszelőmet
És vadul aprítottam a borzalmas rémeket
Familiárisom kis fenyőmikiegerem
Apró fogaival szintén sokat segített nekem

És egyszer csak ott álltam térdig hullasajtban
Elindultam Ágnes felé vészjósloán, halkan
Felnéztem s láttam boldogan mosolygott
Két csorba fogán a reggeli napfény felsikoltott

Egymással szemben a két héroszi gigász
Tudtuk hogy az vesztí aki először hibáz
Ágnes hirtelen kezét nyújtá nekem
Órákig fogtam de végül lenyomtam szkanderben

II. kategória, I. helyezett

GREND KILL (#4209):
Azon az éjszakán...

Azon az éjszakán, amikor megégettelek,
Hóféhér lepel fedte testedet.
Ismeretlen város, ismeretlen utcáin bolyongtam,
Fáklya volt kezemben, s zúgó tömeg nyomomban.

Száz és száz szempár, mindegyikben fájdalom,
Gyilkosság tegyen minket szabaddá,
A bűn súlyát én vállalom.

Igen megöllek, nem kínozok többé,
Tested és lelked legyen hát átkozott,
Pusztuljon a Gonosz az istenek nevére,
Ki e világra áthozott.

Emlékszem büszkén az erkélyre álltál,
Kebled feszes volt, simogattad hősizin hajad,
S ablakod előtt bár nagy tömeg várt már,
Csábosan illegetted a nép előtt magad.

De a büszke kanca szemében félelem villant,
Mikor rájött, holtak állnak ablaka előtt,
Holtak kiknek csak testük él már,
Lelkük miatta ezer darabra tört.

Szó nem hangzott el, csak a szemek beszéltek,
Gyilkos tüzzel perzseltek csak a vádló tekintetek,
A fájdalom hangjai csendben, lelkünkben zenéltek,
A hangszerből, mely csak a kínból meríthetett.

Úgy ahogy voltál, szépen velem jöttél,
A főtéren megrakva egy hatalmas máglya állt,
S csábos szép szemeddel hiába könyörögtél,
Minden szem némán üvöltött: Az ítélet halál!

Remegő kezemben a lángoló fáklya,
S eszembe jut közben sok-sok szép emlékem,
S most sokadik hazug ígéretedet látva,
Nincs erőm elpusztítani téged nekem.

Nincs erőm megölni kihez oly sok dalom szólt,
Nincs erőm megölni, ki életem értelmé volt,
Nincs erőm megölni téged, testemben révület,
Nincs már a szívemben, csak kiégett érzület.

Lassan felébredek, s oly hideg a reggel;
Izzadva fuldoklom elgyötört testtel.
Elgyötört szememben véresek a könnyek,
Minden éjszakámra ily nappalok jönnek.

Már csak arra várok, hogy egy gyönyörű reggel,
A halálhoz térek meg, s nem ébredek fel,
S akkor majd rájössz te hideg sötét lélek,
Szerettelek s nekem te voltál, Az Élet!

I. kategória, III. helyezett

ELINDER THANATOS (#1102):
Lopjunk!

Vannak, akit elítélik,
de olyanok is kik szükségét érzik.
Én kifejezetten (lefejezetten?) élvezem,
ennek szenteltem az életem.

Könnyebb így a meggazdagodás,
csak vigyázz, semmit el ne hibázz!
Meg ne remegjen a kezed,
egy pillanatra se hunyd le a szemed.

Lélegzedet is tartsd vissza,
Különböten te leszel, ki a rövidebbet húzza!
Ha sikerült, arany kerül a zsebbe
gyűrű fel az újra, bronzsisak a fejre.

Majd képzeld el az áldozat arcát,
ki másnap keresi eltűnt cuccát.
Dühtől vöröslő arc, szívében harag,
ne törődj vele, csak nevesd el magad.

Hisz ez a legjobb foglalkozás,
a legszuperebb dolog, a LOPÁS!

ÁTADÓ

□ Átadó karaktereket keresek jó tolvaj képességekkel. Magas forduló, szint előny. Elérhető vagyok a (#4177)-en vagy a 24-260-648-on.

István

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Kedves (kedves ám a halálnak) gonoszok, ne hordjatok magatoknál DEM-et, mert elég lélekromboló, hogy minden ellenfelem eldemezik! Meg örülnék, ha Libertannál nem csak Leahos trollokat verhetnék agyon, szóval árnymanók gyülekező! Árnymenők, ugye tudjátok, hogy csak a nagyon rossz dolgokat szokták reklámozni! U.m.a., te továbbra is fulladj meg! Ezúton üzenem minden romboló mániás Pusztítás Profétának, hogy szaradjon le a kezük. Hé, Chara-din talpnyálói, milyen érzés egy óriás amóbanak engedelmkedni? Ebből is látszik, hogy Chara-din híveinek az intelligenciája egy eltaposott légy és egy poros szivacs között van felúton. Aki akar Raia templom építésében részt venni, az üzenjen!

Vay Décker (#1182)

□ Sári Shi'laka! Most már legyen elég a Próféták elleni butaságözönből! Lehet, hogy szerinted rossz úton járunk, de legalább 60 Leah pap ezt nem így gondolja. Ne azzal népszerűsítsd magad és a véleményed, hogy minket szorozkatsz. Amennyiben valami gondod van a KT-val, keress meg, eldöntjük Leahnak melyikünk kedvesebb. Nem vagyok tápos, sőt a magas fordulóhoz képest elég alacsony szintű. Egyébként a Próféták reményeim szerint újjászerveződnek, aktívabbá válnak, én ezt megpróbálom teljes szívvel és erőbedobással véghezvinni. Remélem támogatást kapsz az aktív tagoktól. Ehhez a munkához semmi szükségem a már két Krónika óta károgó, ellen-KT-t szervező Leah pap aknamunkájára. A Krónika utolsó oldalán írt „gondolataidhoz” pedig mellékelhetnél szótárt vagy tolmácsot, mert se füle se farka. Ezel részemről befejeztem, remélem te is. Próféták, küldjétek karakterlap másolatot!

VI. 21. Albertus Magnus (#2117)

□ Üdv mindenkinek! (Kivételesen árnymanó faj!) Az odáig rendben van, hogy lopkodtok. Ezt még el lehet viselni, de az már feletébb piszkos dolog, hogy az olimpia előtti fordulóban valamely fajtársatok ellopja a belkelt szöges bunkómat, és ezzel az egész olimpiámat elcsesszentsé. Ha egyszer elkapom, aki ezt tette, az biztos, hogy nem köszöni meg! Úgy halottam, szemből már nem vagytok nagy legények. Levélcímem: 6723 Szegec, Hont F. u. 15/a.

Velőtrázó Vaghr

APRÓK

□ Hé árnymanók! Unom, hogy mindig meglóptok! Valamilyiket igazán idetolhatná a csókos képét a göcsörtös bunkóm elé! Gyertek, ha mertek!

VI. 17.

Kopasz Erős (#5937)

HUMOR

□ Hogy kezdődik az árnymanó szakácskönyv? Lopj két tojást...

Minek jó a troll? Hogy két füle van és még sem szatyor. Pusztító Moszkító (#5837)

□ Két troll beszélget:

– Képzeld, a múltkor vettem egy sapkát.

Elégé retkes volt, hát gondoltam kimosom. Igen ám, de mosás után összement, s most nem tudom mit csináljak.

– Mosd meg a fejed is!

Megy a Raia hívó az utcán, s meglát egy gyereket amint az egy pöcögödör mellett sír:

– Mi a baj, mi történt? – kérdi.

– Az anya beleesett a pöcögödörbe!

A Raia hívó sem rest, émelegést és rókázást megvető bátorsággal beleugrik a gödörbe, s feltúrja a trutyit. Végül nyakig szutykosan kímászik a gödörből, s megszólal:

– Sajnálom, de nem találtam meg.

– Akkor a csavar se kell!

VI. 17.

Oref al Kismet (#2026),

Tharr hűséges követője

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Figyelem nagyközönség! Budapesti kalandozók jelentkezését várom a következő címen: 1174 Budapest, Bél Mátyás u. 60. Szeren hívók és 17. kerületiek előnyben!

Józsa István

□ Helló túlélők! Aki régebben írt a két karakteremnek, Zsebfelmetsző Jacknak (#5404) és Köpcös Tamarnak (#5185), annak szól ez az üzenet. A címem megváltozott: 6724 Szegec, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 62-327-727. Na helló!

Hamvai Bence

□ Srácok! Legutóbbi üzenetemre jelentkezett egy személy, régi jó haverom, de mivel a címét elfelejtette megadni, sajnos az újságban kell neki újra szólnom, lévén, hogy a karaktereszámát sem tudom. Issus Banth! Te még mindig ugyanakkora állat vagy, mint három éve. Írj újra, és ezúttal add meg a címed is, számod is!

Fekete Szél (#3440)

□ Kalandozótársaim! Sharon vagyok és egy kis segítségre lenne szükségem. Rövid leszek, mert nem akarom a komolyabb, magvasabb (értsd: troll-árnymanó vita, bunyó-fenyegetés, valamint a 0. fordulós rambóbobogarak dörge-delmei) témák elől elvenni a helyet. Megköszönnék minden infót Raiáról, az egy igaz istenről – áldassék a neve –, valamint minden Raia és jó jellemű KT-ról. De azt kérem, hogy küldetéssort ne küldjétek! Továbbá keresem a kapcsolatot azokkal a kalandozótársaimmal, akik a nyáron és ősszel írtak nekem. Akkor még a Balatonon dolgoztam, Gyenesdiáson. A legjobban rád számítok, Dzsó! Sajnos csak a kalandozód nevére emlékszem, mert az összes dokumentációm egy balesetben megsemmisült. Szóval előre is közi, pusszantás a kobudera csajoknak, sokáig élje Raia, T'hor, Jerikó, valamint a barna Amstell és a mentolos tikk-takk! Fodor Tamás, 3137 Karancsberény, Dózsa út 32.V. 26.

(#5115)

□ Keresem azt a kalandozót, akivel az Olimpian a csataszimulátornál beszéltem kölcsön optirai agysisakról, akinek Moncie (a netről), alias Deuce (?) mutatott be. Kérlek, mindenképpen írd!

Tan (#3429)

SZERELEM

□ Kedves elf és kobudera lányok! Várom közületek azok jelentkezését, akik el tudnának képzelni egy zöld bőrrű és szemű, hosszú, fekete hajú, kobudera férfit életük párjának. Persze nem azonnal, hanem egy ideig tartó, „megismerkedő” levelezés után. Kérem írjatok (főleg te szépséges Zia)! Címem: Fiser Péter, 1214 Budapest, II. Rákóczi F. út 266/b.

Zelmor (#5600)

□ Keresek tűrhetően (10-es listán 10 feletti) elf/alakváltó csajt, aki benne lenne némi... hmmm... jászadozásban. Nem árt, ha előtte írsz, mivel elég agresszív vagyok. Amit nyújtok: szex minden mennyiségben és minőségben. Bogóy lesz, fattyút nem akarok. Várlak Wargpinban a temetőben, a bejáratnál balra, a 4. kriptában. Vér, szex, halál, koponya, temető. (Nem feltétlenül ebben a sorrendben...)

Faithful Tanthalas (#3429)

□ Te kedves mutáns fiú, akivel egy gyönyörű éjszakát töltöttem el a Fény szentélyében, rabul ejtetted a szívem! Ne hagyj kétségek között, írd kérlek! Addig is áldodj szépeket! VI. 17.

Athali (#3815)

SEGÍTSÉG

□ Üdvözltem minden kis ördögpalántánkat! Ezzel a hirdetéssel azokat az egyéniségeket szeretném segíteni, kik Dornodonnak szeretnének beáldozni. Beáldozási tárgyak: csont-

szablya (#64), dözmöng szív, gyenge méreg (#26). Csontszablyát a boltnban tudsz venni 4 aranyért vagy pedig Qvillben a polgármesteri hivatalban kapott küldetések közben szerezhetsz. Gyenge mérget mérges pókból és boszkorpióból nyerhetsz ki, ha van kavadu iszákod. Most már csak áldozni kell és kaptok 200 TP-t és maxra felgyógyítanak. Ezután csak építeni kell oltárt (kapsz 180 TP-t), minden tulajdonságot megné egyfel és megkapjátok az első három küldetést. Szorgoskodjatok, szaporodjatok és áldozatok Dornodonnak!

Hard Jackal Madrow (#1800)

□ Eladó egy réz papi karkötő. Továbbá keresek egy olyan KT-t, illetve baráti társaságot, akik segítenének egy kezdő mutánsnak (33. ford.) Elenios hívóvé válni. Előre is köszi!

Sárkányszív (#4921)

□ Én egy kezdő törpe kalandozó vagyok, 7-8. fordulás. Infót kérnék minden istenről (Fairlight, Tharr, Cahar-din előnyben), de írhattok más infót is. Más. Szerintem a trollok és az árnyanagok nem is olyan nagy ellenségek. Pl. egy troll és egy árnyanag együtt jó csapat lenne, de egy gnómmal vagy kobuderával legyőzhetetlenek lennének. Megint más. Megunt tárgyaitokat nem adnátok nekem, vagy nem tudnátok infót adni az elkészítéséről? Előre is köszi! Egy lelkes törpe kalandozó:

VI. 17.

Hiir du Etten (#1708)

□ Üdv mindenkinek! Most érkeztem a Kiségett földről és nem ártana egy kis segítség. Aki tud bármivel segíteni, annak előre is köszönöm. Üdvözlettel:

Garbic Junior (#1477)

□ Üdvözlök minden kalandozót! Elhatároztam, hogy minden hónapban leközlök egy pár infót a Ghalla Newsba. Ezekkel az információkkal azokat a játékosokat segíteném, akik egyedül TF-eznek egy kis városból, és nem tudnak hozzájutni ezekhez az infókhoz. Köszönöm a segítséget Lángos Nórának és Kharizmosznak! Akik maguk szeretnék felfedezni ezeket az információkat, azok ne olvassák el!
1. Trollfa (#80): 287 TP, sűrű erdő, regenerálódik, belőle lehet kinyerni a göcsörtös bunkót. 2. Göcsörtös bunkó (#123): 16 arany, ütőfegyver, 2D8+4, 5-ös ütőfegyver kell hozzá. 3. Bronzpáncél (#90): 177 TP, 64 arany, 6 bronz + bőrpáncél, +7 védettség. 4. Mandibulakasza (#127): 156 TP, 50 arany, 4 mandibulapenge + fémrúd + 4 ragasztó, vágófegyver, 3D6+3. Egyelőre ennyi, jövő hónapban ismét jelentkezem.

Longlard (#4888)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Há-pszí vagyok. Egy Lord, Chara-din hittérítője. Azokhoz szólok most, akik nem értenek egyet azall, hogy az ékkőért 300 aranyat kérünk. Hallgassatok hát meg! Régóta követem a káosz útját. Azok között voltam, akik küzdöttek Chara-din kiszabadulásáért. Ott voltam a kivásárolónál és áldoztam az akkori tárgyakat, öltem a köveket, garokkokat, vérel szentesítettem az áldozatokat, és küzdöttem, ahogy csak erőmből tellett... de elbuktunk. Azon kevesek, akik kitartottak istenünk mellett, és a szimbólumot viselhettük addigi tetteinkért, tovább harcoltunk a káoszért. Voltak, akik gyengék lettek a kudarcától, és elhagyták a hitet. Chara-din még most is sújtja őket haragjával, és ha közülük egy is a kezem közé kerül, áldozati báránként fog reszketni Chara-din oltárán. De akik kitartottak a nagy isten mellett, összekovácsolták tudatukat. (Alapító tagja voltam a Káosz Lordjanak.) Még nem voltunk hívők. Gúnyoltak bennünket a tudatlan kis istenutáztatok hívei. Ti, akik most azon háborogtok, hogy az ékkőért fizetni kell, mit gondoltatok rólunk? Hol voltatok akkor? Hittetek-e Chara-dinban? Megváltatok, míg mi, igaz hívők kiharcoltuk Chara-din szabadulását. Mert megtettük! És higgyétek el, nem szándékunk az, hogy kevesen legyünk, sőt! De nem adható ingyen az ékkő, hisz mi is energiát, pénzt, időt és fáradságot nem kímélve szereztük meg a szimbólumunkat. Miért adnánk ingyen? Mi jogen? Mert hívei akartok lenni a káosznak? Ez nem elég. Ne akarjatok abból rövid időn belül hasznot húzni, amiért nekünk éveig kellett harcolnunk! Ha elkötelezett hívei vagytok Chara-dinnak, nem állít meg benneteket ez a 300 arany. Gyertek hát, és terjesszék a káoszt! Testvéreim, Lordok! A 300 arany, az nem 500 és nem 700 arany, hanem 300! Nem hiszem, hogy olyan nehéz lenne megérteni. Chara-din dicsőségéért! (#1556)

□ Egy új ösvény va Ghalla hatalmas földjén. Kicsi ösvény valék, de idővel megnövé. Erős törpe kezek építet ez az ösvényt és végül a Nagy Ősökhoz jutnak. Törpe véreim! Ha kívánjátok követni eme célt, de nem lelétek a törpéket, alkihen eme szimbólum van: „Az Ősök szellemiségével eltelt Törpe Lélek”, akkor izenjenélk: Gobó Munfan (#1156), Thord fia Thorin (#3759) és Dezsnya-Dózsirex (#2801), vagy esetleg nekem az (#5185)-ös száma. címem: Hamvai Bence (ez még nem az), 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. tel.: 62-327-727.

Köpcös Tamar (#5185), az egyik tárnok

□ Sziasztok! Új vagyok még a TF-en és szeretnék beáldozni Leahnak. Tapasztaltabb kalandozók segítségét várom. Más: Kedves Vay Décker (#1182)! Szomorúan adom tudásodra, hogy a karaktért átvettem, és nekem semmi bajom a Chara-din hívőkkel. Más. Mi bajotok van U.M.A.-val? Az, hogy lop? Lopjátok ti is! Megint más. Ha találkoztok Syndi Mcload-dal, könyörgöm végezzetek vele! Lucifer! A fenti hirdetésre főleg a te jelentkezésedre várok. Egy közös ismerősünk ajánlott. Előre is köszi! A címem: Fűrész Zoltán, 2740 Abony, Jókai út 10.

Daniel Mcload (#5519)

□ Ha az igaz Istent szeretnéd követni, akkor keresd a Káosz Lordjait, vagy engem személyesen! Sheran hívők! Stessetek a revitalizálással, fogynak a nekrofunok!

VI. 17.

Solkim Rohit (#1036)

□ Kérem azokat, akik a Pusztítás Prófétaí KT-ban kívántak belépni, de érdeklődésükre választ nem kaptak a volt KT-vezető elfoglaltsága miatt, hogy ha még áll a belépési szándékuk, vegyék fel velem a kapcsolatot. Címem: ifj. Bornyák József, 8960 Lenti, Béke u. 24. tel.: 30-969-1013 vagy 92-353-311.

Albertus Magnus (#2117)

□ Pár forduló múlva KT-érett, Tharr hívő alakváltó Közös Tudatod keres. Amelyik tudat érdekelne egy új tag, üzenjen mentálisan a (#2026)-ra! **Oref al Kismet (#2026)**

□ Üdv harcostársak! Szüleim elmondása szerint hamarosan tagja lehetek egy Közös Tudatnak, ezért keresném az Ordo Mutantum vagy a Két Kard Testvériség prominens tagjait kapcsolatfelvételi céljából. Jáde Egyeszarvúnak már üzentem mentálisan, sajnos eredmény nélkül. És pengét, nemes ellent! Címem: ifj. Bella Dezső, 6500 Baja, Kodály Z. u. 1. III/10.

Dezs fia Vazul (#5055)

□ Üdvözlöm kalandozókat! Egy, a közeljövőben alakuló Közös Tudattal ismertetélek meg titeket az Ezüst Farkasok története a Tűzvihar előtti időkre nyúlók vissza. A harcnak éltek és a küzdelem minden formáját mestersen művelték. A kis csapat vezetője egy különöz lény, az Ezüstfarkas vagy a Tűzvihar pusztító erejét csupán maroknyian éltek túl. Ők döntöttek arról, hogy újra megalapítják a harcok rendet, és ismét visszaszerzik dicsőségük hínevét. Ehhez a feladathoz rátermet kalandozókra van szükség. Ha úgy érzed tagja akarsz lenni e Tudatnak, írj: 8800 Nagykanizsa, Garay u. 3/b.

Kovács Gábor

□ Soraitokba léptünk, most már mi is itt vagyunk! Információért keresd vezetőnket Gabó Munfannt (#1156)! Ghalla másodikk törp KT-ja: **A Csillagösvény Tárnokai (#9160)**

- ☐ *Dalunk edzett torokból születik,
S a messzi égre száll,
Hadd haljja megamnyi vándor
Új erő ébred már!*
Az Összhangzat KT nevében:
Vrandol Sayn Karad (#4620)

☐ Ezúton szeretném megköszönni Grath Morphusnak, a Pusztítás Profétái léköszönt vezetőjének eddigi munkáját és tevékenységét. További sikeres erődostromot!

Albertus Magnus (#2117),
a Pusztítás Profétái KT vezetője

ÜZLET

☐ A csatorna nyugati oldalán vennék roxati zárfalót és üvegszemet, valamint Muezli aranykezét. Olimpiai nyertesek! Ha nem kel-
lenek eme kacsatok (vagy bárki másnak van ilyen feles cucca), cseréld el nálam pénzre vagy tárgyakra! Ez a decemberi és az utána következő olimpiákra is érvényes, míg meg nem szerezem ezeket a tárgyakat.

Scatman, a troll (#1731)

☐ A jövőben minden Dornodon oltár elpusztításáért fizetek 100 aranyat! Kérésem csak annyi, hogy ne isteni küldetést teljesítetek a rombolással, valamint az egy hónapnál nem régebbi fordulótok másolatát küldjétek el az alábbi címek valamelyikére: Kövi Tibor, 8105 Pétfürdő, Katona J. u. 9. vagy rolik@sednet.hu.

Lord Steyr (#3437)

☐ Ha tudod kinél található moa ékszer, és információd helyes, akkor akár 100-200 arany is lehet a jutalmad. Koordináta, faj lényeges. Tel.: 99-311-319 Jani.

V. I. (#1703)

☐ Pszi követ vennék, max. 1500 aranyat adok érte. 53-352-337 vagy:

Kharizmosz (#1954)

☐ Túl erős gyűlölt ellenséged? Nem tudod hogyan babrálj ki vele? Szólj nekem! Még a gatyáját is lelopom róla. Egy segítőkész tolvaj. Tel.: 99-311-319 Jani.

V. I. (#1703)

☐ Zafir erőövet vásárolnék. Irányár 1000 arany. Tel.: 99-311-319.

Attila

VERS

☐ *... a végtelen Semmiben
Ghalla apó tovalibben,
begek fedik ösöreg testét,
gyilkos lángok kormosra perzselték.
Egy penészfoltot lebet csak rajta látni,
mindenki azt akarja lesöpörni.
Előbb a rettegett Vak a Zarnal,
majd Pimpa farkaudar haddal,
Chara-din is kóaszt szíj rajta rég.
Hát mi fenyegetheti még?*

*Vigyázzatok! Mert ba valami
azt a foltot eltünteti,
elenyésztek majd birtelen
a végtelen Semmiben...*

Siri Shi'laka (#1042)

TÖRPE INDULÓ

☐ *Előre törpék zengjen bát az ének,
Erőt ad ez már a büszke törpének.
Csakány hangja messze száll
Jelzi amerre a törpe jár.*

*A kő kezünk alatt nem marad egybe,
De ha kell szép forma lesz belőle!
Üsd a követ, alatta az érc vár
A kalapács előtt már nincs több batár.*

Ez az induló apám által valék énekelve még a nagy tűz előtti időkben. Habár apám tudása nem nagyon mérhető az bárdokéhoz, de néz-
zettek el ezt neki. Üdvözlettel:

Köpcös Tamar (#5185), a tárnok

☐ Üdvözlet mindenkinek! Egy barátom küldi eme pár sort. Valószínű, hogy sokaknak ismerős lesz, de ha már gondolt rátok, megírom. Ő nem bárd, de attól még szeretem, és nem is játszik, ami felelőtlenség, de annyi baj legyen. (Majd megnevelem.)

Mi lenne, ba aludnál?

S ba alvás közben álmodnál?

Mi lenne, ba álmodban

menybe mennél

és ott különös, csodaszép

virágot szednél?

Mi lenne, ba amikor felébrednél,

a virág a kezében lenne?

Akkor mi lenne?

Köszönöm, hogy elolvastátok, mindenkinek sok szerencsét!

Thyrly-Corlain (#2027)

EGYÉB

☐ Feltűnt nektek, hogy egyre több kronokucak, kronoelementál, kronoanyámkinja mászkál Ghallán? És az feltűnt, hogy buzerálják az időt? (Na persze csak minuszba.) Nem tudom, csak nekem tűnt-e fel, hogy az időnek a TVP-hez semmi köze itt Erdauinon, vagy másnak is? (Akinék nem világos, I. kiadási szabálykönyv 16. oldal közepe, vagy 5. kiadás 16. oldal tetején lehet utánanézni.) Tudjátok, az a kis füzet, amit Gyémántgyűrű Draenar nevű törpe fickó adott oda, mikor megérkezettél a kiégett területektől a kezdetek kezdetén.) Aztán, ha ez mindenkinek feltűnt, csak X-nek kell (vagy van rajta kívül más avatár is?) lassan elmagyarázni a kronolényeknek, hogy ez nem az Idő Létsíkja, itt nincs semmi értelme létüknek, menjenek szépen haza.

Lüke „puhatestű” sztratégosz

☐ Búvílóim, volt búvílóim, Li'Lee! Teljes mértékben megérttem, hogy rosszul érez magad, ha nem búvílölhetsz. Hasonlóan működik ez nálam is. Ha nem lophatok, előjönnek a gyerekkori féltelmeim és agresszív le-
szek, vagy undorító, deszkalapos, alakváltó csajokat vagyok gerincre. Viszont mikor lopok, nyugodt vagyok és barátságos, hiszen tudom, hogy megértetek az „áldozatok”. Egyszertien ideges leszek, ha nem segíthetek önfeláldozóan kalandozótársaimon, hanem tehetetlenül nézem (hallom), gondolom, hogy az a mocskos, szemét, igénytelen, töpszli, burasztyaürülék csövesek röviden: árnymanók) kifosztanak benneteket. Ezért is próbálok átrendezni az értékeiteket egy igen-igen biztonságos helyre, ahol 10 pulkanó tüssapda vigyáz rá. (Hogy miért lopok? Megér egy AK-t, de most nem írom le.) És ekkor jöttök ti. És „elkéritek” mások nehezen megszerzett, általam nehezen biztonságba helyezett értékeit. Sajnos nagy a felelősség tudatom és ilyenkor másra sem tudok gondolni, ki-ki-hagy az elmém, reszket a kezem... Ez utóbbit nem engedhetem meg magamnak ilyen veszélyes munkakörben. Én is sokat töprengtem, hogyan oldjam ezt meg. Fairlight segített. Hát ezért kell nekem is – pusztán ide nyugtatásból – odacsapni a búvílölőknek. Hidd el: kénszer vezet, úgy mint téged! Járd az utad, búvíölj! Én is járom a sajátomat. Ha találkozzunk, mindketten tudjuk mi kell tenünk.

Scatman, a troll (#1731)

☐ Elfelek, kobudérák, emberek... stb., Ghalla benépesítői, ti hozzátok szólotok! A Pusztító Tűz után kiégett, kopár lett minden, a túlélés ösztöne tartott minket életben, a harcok heve edzett, a gyűlölet, a bosszú lett sokaknak a lételeme. Mindezek ellenére meg kell tanulnunk újra teljes életet élni, újra szeretni, újra meglátani a szépet, mert Ghalla földje tele van csodálatos dolgokkal. Te, kopasz, kék szemű, Leah követő, ismeretlen, troll férfi. Qvill városában a fegyverbolt előtt találkoztál egy hosszú, aranyhajú, kreol bőrtű, zöld szemű, kobudera nővel. Ez lennék én. Ellenség voltál, gyűlölet van a szívedben, és mindig emiatt pusztult el a világ. Talán egyszer te is rájössz, hogy az élet szép még Ghallán is. Én is megtaláltam a keserűség, a fájdalom és a gyűlölet ellenszerét: a Szerelmet. Üzenem egy vörös hajú, körszakállas, bajuszos, zöld szemű, kobudera férfinak, hogy imádom és örültem hiányzik.

Vl. 30.

Louis (#4699)

☐ Dolgos brigádod keresek Raia templom építéséhez. Gátvakondok kíméljenek! Béke!

Graham Treefrog (#4788)

□ Ehelyütt szeretnék egy-két dologhoz hozzá-
szólni, előzetes engedelmekkel. Nos, a
GN64-ben megjelent (Raimund által publi-
kált), 4 pontban összefoglalt írományban sok
igazság rejlik, ám az utolsó ponthoz nem árt
(sőt, kifejezetten pozitív) hozzátűzni Drame-
zis ugyanezen számban írt apróhírdetésének
5. pontját. Egyébként talán mégis csak van va-
lami ráció Dolores „optimalizáló stratégiai játé-
k” címzetű kijelentésében, ámbár az „opti-
malizáló” meghatározás kissé sértő lehet
egyesekre, de valóban kell a játékok megfon-
toltsága, kalkuláció, taktika, ezért hát kedves
Little Negró, csak részben indokolt csöppet
sem mérsékelni cinizmusod. Vagy talán te min-
dennek csak „laza csuklómozdulat” neki-
mész? (Csak ne lennék annyira közel hozzád
Libertannál, de hát ez van.) Más. Nem tudom
mi visz rá egy kalandozót, hogy gonosz isten-
nek szolgáljon. Vegyük Dornodot (szigorúan
a példa kedvéért). Emberek, törpék, ankvál-
tók, árnymanók (na, azért miattuk senki se
sír, inkább kéjes, elégedett vigyorra torzul
érettük a száj, he-he...) millióinak életén,
pusztuló lelken át kapaszkodott fel az istenek
közé. Ha úgy hozza a sors, híveit sem kímélné
céljának elérésének érdekében, hisz megha-
sonlana, ha híveitől gonoszsgot, gonosz tette-
ket vár, ő meg netán elnéző, tapintatos a köve-
tővel szemben, vagy ha igen, csakis önzésből.
Ellentétben pl. Raiaival, nála a szeretet az első.
Dornodon gonosz, hite inkább érdek (már-
mint az ő viselkedése a hívei felé) nem? Vá-
rom a kultúrát hozzászólásokat!

V. 27.

Slyver Phoenix (#1880)

□ Először is drága barátaim, a GN 65-ben
megjelent hírdésemet ne vegyétek figyelem-
be. Az csak pillanatnyi elmezavar volt. Lá-
nyok, asszonyok, hölgyek, gratuláló KT-tok
megalakulásához. Csak így tovább. Továbbá
nem tudom megérteni miért szapuljátok
Chara-dint és híveit, ugyanis – ha nem tud-
nátok – mai világunk az ősi káoszából lett
megalkotva a többi isten által, tehát ami itt
történt az az ősi egyensúly megerősökölése.
Ebből az következik, hogy „kicsiny” felszige-
tünk hamarosan kiszámíthatatlanul fog visel-
kedni (ami nem igaz, de jó érzés okosnak lát-
szani). Ezért a Chara-din híveket lehet
egyfajta hagyományörző társaságnak tekinte-
ni, hiszen kiállnak az ősi egyensúly mellett.
Hajrá Chara-din hívei, ne hagyjátok mago-
kat! Westynék (#4378): Én egy 180 cm ma-
gas, 79 kg súlyú fajtársad vagyok. Ne hagyjá-
tok magotokat, Chara-din hívei! Hajrá!
Várom reakciókat! Tisztelettel:

Uriah Aswark (#4997), az okos

□ Júniusi aprókra való reagálás röviden: 1.
Scatman – Barbapapa: ti sem lesztek már en-
nél h...! 1. Ymmor – Thal – jellemvita: az ál-
talad említett „hú de sok gonoszsgárpont és hú
de kevés jósgárpont” javát azelőtt szerze-
tek, mielőtt megjelent a szentelt szökőkút, az
aranypikkely, a zenélés, a védőnővér Ghallán.
Jelenleg egy gonosz (magasabb gonoszsgággal)
csak jellempróbából és lopásból (de nem
mindenki lop) tud pontot szerezni. (Bár most
kezd megjelenni a sötét tekercs, de abszolút
nem olyan szapora, mint a pikkely.) Vagyis
mit nehezebb szerezni te fefejű semleges? 3.
Lüke Szalybaver – a szépségverseny győztese
kérdés: egyetértetek veled, nevétséges, hogy egy
rusnya mutáns nő azért nyerjen, mert sok
„ismerőse” van. (A játékosnak sok KT-ban van
karaktere. – Tan) Szerintem azért kapott csak
szavazatot, mert megígérte, hogy vödört fog a
fejére húzni, ha rá szavaznak. Ennek aztán
senki nem tudott ellenállni. (Tiltakozom a
zsűri tagjainál is, mert ez egyszerűen undorító!
– Tan) 4. Cserno Bill – Dolores: „TF opti-
malizáló stratégiai játéka” téma. Igazad van
Bill: vegyen sakkot magának! Sajnos terjed ez
az ostoba nézet (lásd idézőjel), és az ilyen Do-
lores-félék úgy állítják be, mintha ez a saját
„bölc” gondolataik lennének. 5. Graham Tre-
efrog monológiához: aki büvöl az is köcsög.
Aki nem drow, az még köcsögebb. 6. Női KT:
szívesen a reklámot és a képességötletet is
(immunitás az...). 7. Vámpír KT-nak: szí-
vesen csinálnánk veletek és másokkal egy „Sze-
repijátékos Szövetséget” (azokkal, akik nem
sakkozni és tápolni, hanem szerepjátszani
járnak ide), de sajnos Ghallán semmilyen
szövetségnek nincs értelme. Csak a tápolást
segítik elő, más hasznuk nincs. Így csak jó
szemmel néztek benneteket, amíg éjjel egy
szűnyög vért nem szív a nyakából... Ha így
történik, nem biztos, hogy a tettesen, de vala-
kin a KT-ból leverem. 8. Nincs valakinek igazi
vámpír ismerőse a Földön? – Tan. Leah zabál-
tasa fel a beleiteket!

Faithful Tanthalas (#3429)

□ Help! A további vereségeket és a visszafej-
lődést elkerülendő, szeretnék megszabadulni
egy kifejezetten felesleges kí technikától. Aki
tudja, hol lehet megtanulni a Kabal Sújtás
Permanens Elfelejtése varázslatát, szóljon ne-
kem a (#2135)-re! Ugyanitt – továbbra is –
keresek hullajelölt Raia és Elenios híveket.
(DEM-et hozzatok magatokkal! Aztán adjátok
nekem, mert kevés a pénzem, a hülye
masszák meg időnként szétrobbantják az
enyémét.) Lüke „puhatestű” sztratégosz

□ Minden tiszteltre méltó kritikusomnak!
Elsősorban a kedves Levendulaszemnek, aki
jellemről papol, de közben elfelejti (?) oda-
biggyeszteni a karakterszámát a neve mögé.
Feleltébb jellemtelen dolog! (Vizet prédiká-
lok,... tipikus esete forog fenn. Úgy bizony.)
Előrebocsátanám, hogy játékosként írok, és
nem a karakterem nevében. Tehát: Raimund
nem öl galombárt, sem trikornist. Az ilyen
druidáról nekem is meg van a nem éppen
pozitív véleményem, de nem fogom azért
sem megtámadni, sem népszerűsíteni az az
AK-ban az ilyen alakokat. Jó jellemű karakte-
reimnek nincs, és nem is lesz lopás szakér-
telme, valamint a boltokban sem fognak vér-
fürdőt rendezni. Én csak annyit írtam, hogy
nem kéne beledumálni, mert úgyis azt csinál
az illető, amit akar. Ha neki ez szerepjáték,
akkor csak csinálja szegényem. Vagyis én
nem játszom flegnám, de teljesen felesleges
ezzel tölteni a GN-t. (Volt, aki pontokban fel-
szovalta, hogy kinek mit szabad(na) csinálnia.
Hát nem farszató?) Másrészt nem ezzel lehet
tönkretenni mások játékát, hanem az aljas
módon használt KT-képességekkel. Ez visoznt
nem a karakter „hibája”, hanem a játékos-
társadalom „aljának” műve. Akinek nem in-
ge... Most pedig Raimund is szól néhány
szót: Drága Levendulaszem! Ha majd normá-
lis kérdést teszel fel nekem, akkor önmagam-
hoz illően válaszolni is fogok rá. Természe-
sen mindezt mentálisan és nem az AK-ban.
Sheran pedig biztosan „könykeket hullat”
(idézted tőled) özmében, amikor az ilyen tö-
kös gyerekek imádkoznak, mint én, mert kü-
lönben honnan a francból lenne tele a szent
kelyhem isteni könnyecseppel! Csókol soká:

Raimund (#2414), Sheran bíboros,

Novák Tamás

□ Mi az, hogy Leah nem gonosz isten? Meg,
hogy a halál az élet része, igen Sherannál. De
a halál utáni élet normális, ugye? Hiszen Leah
teremtényei a halál utáni sötétséget és
gonoszsgot hordozzák magukban. Egy jó isten
küldetéseiben szerepel, hogy öl, lop,
rombol, pusztíts ráadásul jó kalandozót,
szörnyet (színes dözmög), áldozd a jószág
jelképeit (trikornis szarv, szent jogar). Talán
egy jó isten teremtette az elátkozott, sötét
szörnyeket (pl. autentikus vámpír). Ezek mi-
att Sírí Shi'laka, kérlek ne ronts a rá igaz Leah
hívók közt a levegőt, áldozd át Sheranhoz, Ra-
iához vagy Elenioshoz, és növelj az IQ-dat!
Figyelem, aki velem azonos véleményen van,
de még nem KT-tag, írjon a mentális szá-
monra egy leendő igaz Leah KT ügyében!

Bocsy (#2100), Leah igaz híve

□ Tisztelt kalandozók! Egyszerűen nem értem egyesek miért panaszkodnak annyit, hogy loptak tőle, bővültek tőle, esetleg lemarták a páncélját a csúnya szörnyek, a tudati szivatásokról már nem is beszélve! Kit érdekel, ha a szörnyek speckói kárt okoznak (tulajdonság csökkenés, szintszívás, tárgypusztítás), esetleg az árnyékvilágba kerülés, vagy 1-2 KT-képesség kibővítését vesztesz 20-30 tulajdonságpontot, esetleg minden erőforrásod gyógyításra megy el, vagy nem tudsz fejleszteni a KT-képességekbe. Ettől még nem győztek el! Csak akkor van vége, ha feladod! A játszámát végig kell játszani! Ezek a szivatások a játék részét képezik, ha úgy érzed ezek sújtanak, akkor tegyél ellene! Támadj meg az ellened vétőket, esetleg loj, bőví, szivass te is! De ne tegyétek magatokat neveltségessé a hitvány panaszkodásaitokkal! Természetesen a hőlgyek itt is kivételek. De a többi léhűtő, panaszkodógép vegye magát észre és változtatson bugyuta viselkedésén! Amíg ilyen szálnalman viselkedtek, nem vagytok méltók a kalandozó névre. Sajnálom, hogy ilyen puhatestűekkel kell együtt kalandoznom! Szóval főlöszleges szidni az Elenios hívőket a bővölésért, vagy egyes tolvajokat. Ha zavar a dolog, és úgy érzed ez neked leküzdhetetlen kárt okoz, akkor ismered a parancsok működését, nemde? Mellesleg fanatizmussal, akarattal és hittel minden túlélsz, és semmi sem tart vissza. Akármilyen elvet követve bárkit támadhatsz, de legalább ne meséld el, hogy hű de sérti az önzérzetedet, meg ilyen erkölctelen stb. Vallási megfontolásból vagy jellembeli elveköl persze nyugodtan kritizálhatsz, meg véleményezhatsz. De a karakter elvei miatt kritizálj és ne a játékos véleménye miatt! Itt a karakter az, aki létezik, és és nem a játékos, ezt jó lenne egyeseknek észrevenni! A Vértestvérek KT főnöke meg egy gyáva féreg. És az egész KT balfékek gyülekezete. Nyomorult, sötételkű kárhözottak mindahányan. Áruljátok már el merre bujkáltok, mert úgyis elégtételt vesztek és nektek annál rosszabb, minél kétfőbb találkozzunk! Raia nem túri szentségtelen és öncsány léteketek, ilyeneknek nincs helye Raia leendő birodalmában! Azok a nyomoroncok, akik pedig a jövőben bármi kárt okoznak a Sziklaölők KT-nak, azok számíthatnak az Emberevők klánjának bosszújára. Mi soha nem felejtünk és nem bocsátunk meg. Hai véreim!

Vay Décker (#1182), alojabun

□ Önfeláldozás, szeretet, hűség, összabartás. Ez a barátság négy alapfeltétele. Béke!

Graham Treefrog (#4788)

□ Tisztelt kalandozótársaim! Szeretnék gratulálni győzelmetekhez, és kérném az alábbi kalandozókat, hogy lehetőség szerint juttassák el hozzám a nevező karaktereklapjuk fénymásolatát – kiegészítve a módosításokkal, amik esetleg a karakterlapon nem szerepelnek (pl. mely varázslatok voltak rajtad, stb.): Sexy Mckiller, Örök Álom, Darkplant (érdelkne, hogy eladó-e a zárfalód), valamint a harmadik kategória utolsó három helyzetjének karakterlapját. Külön örülnék még olimpiai fordulóknak, fénymásolatoknak. Szeretném még megtudni Vikimánó, Givangel és Dale Cooper azon képességeit, melyek segítségével nyerni tudtak a játékos versenyeken. Ha van egy kis időtök, légszi küldjétek egy mentál! Előre is köszönök minden segítséget! Reméltem legközelebb is találkozunk az Olimpián! Őrizzétek az Álomot... Sárga Álomot!

VI. 11.

Bíbor Borostyán (#1977)

Elenios leendő hűve

□ Sírí Shi'laka! A filozófiai megnyilvánulásaid miatt tisztellek, de én soha nem lennék képes arra, hogy választott istenemet, a Földanyát olyan szavakkal illessem, mint te Leahot. Ezt azért mondom, mert az Élet és a Halál elválaszthatatlanok, s mint ilyen a halált is tisztellek. A halál istene pedig Leah. Ez van. Szencsére Sheran hű papjainak köszönhetően a halál jelenleg veszteségre áll az Élettel szemben. Egyébként nem érzel valami paradoxont abban, hogy a halál élőlény? Ez olyan képtelenség, mintha azt mondanád, hogy a fá kö. „Minden meghal, de minden fel is támad. A Földanya kiragadja a halál fogságából az arra alkalmas lelkeket, hogy azok magasabb tudati formában újra megszülessenek. A halál tehát csak egy múltó pillanat az élet örök körforgásához képest.” részlet Ymmor-Thal Az Élet könyve c. művéből.

VI. 21.

Ymmor-Thal (#5738)

□ Leah templom építéséhez keresek társakat. A templom koordinátái (91,35). Én már elkezdtem az alapozást. Gyertek minél többen. Itt érthetsz el: gytakacs@freemail.c3.hu , vagy a postai címem: 4400 Nyíregyháza , Kéz u. 27.

Takács Gyula

□ Helló mindenkinek! Ha ír nekem valaki, írja meg a címét is, mert mentális üzenetet nem tudok küldeni!

Giacomi (#3771), Ixoria (#5136)

□ Szíves elnézést kérek mindenkitől Libertan környékén, akitől lopni akartam, de isteni küldetésemhez kell-e cselekedet. Sirrus D'Albo (#5321), köszönöm az infót, megkaptam az üzenetted! További sikeres kalandozást kívánok a TF-en!

Holi d Segal (#2350)

□ Tökéletesen egyetértek Tyron Yorell-lel (GN65)! Hatalmas változatosságot vinne a játékba, ha a leírásnál több variáció lenne. Kérdetnek elég az a néhány, de miért nem lehetnek a püderkőhöz hasonlóan különböző színű festéknövények? És ha van két-három fajta növény, és lehet egy bizonyos fókig keverni ezeket (pl. csíkos haj), máris fel lehetne ismereni valakit, és nem az lenne, hogy „keresek egy barna hajú, zöld szemű, sötét bőrű kobuderát”, akiből szászámra lehet találni. Ne csak a varázsfesték jelentse az egyedüli változatosságot! Minden jót! **D. D. R. (#2801)**

□ Ezentúl szeretnék megkérni minden olyan karakterét átadni kívánó személyt, hogy szíveskedjen az adatok mellett feltüntetni a karakter nevét is. Hisz sokaknak nagyon fontos a név, s nem biztos, hogy XBC nevű karakterrel szívesen játszana. Üdvözlettel!

VI. 15. **Milán (Elindu Thanatos (#1102))**

□ Hosszúra nyúlt kényszerpihenő után újra elindultam. Ezúton kerestem mindenkitől elnézést, akinek nem írtam, nem válaszoltam a levelére. Megpróbálok bepótolni, de ha nagyon fontos, akkor ismétléljétek meg a levelet. Most már teljes erőbedobással üzöm a TF-et. Dur Yazil Abbad (#2424) és Pipacs (#3887) újra elindult.

Király Ferenc

□ Hé emberek és egyebek!! Először is leszögezém, hogy nem vagyok Leah követője. Sírí Shi'laka! Azt írtad, a Proféták félreértelmezik Leah igéit. Biztos vagy ebben? Nem lehet, hogy éppen te látod rosszul a dolgot? Vagy mindkét félnek igaza van? Ezt egyedül Leah tudhatja. Ezzel nem ítélni akarok, csak tudatosítani, hogy az igazságnak nem feltétlenül egy arca van. Miért olyan biztos, hogy Leah mindenkinek ugyanazt nyújtja? Mellesleg a Halál Antológiája c. műved nagyon tanulságos, egyszer leközölhetnéd az egészset. Más. Mivel nemsokára KT-érett leszek, megkérném az Illúzió Mesterei (#9129) és a Fény testvérisége (#9134) valamely tagját – amennyiben van rá esély, hogy befogadnak egy Elenios hitű alakváltót –, küldjöm némi infót (belépés feltételei, kinél érdemes jelentkezni stb.) az alábbi címre: Bárkányi András, 1125 Budapest, Diana u. 4/c. örök hála! Megint más. A múltkor kétszer is el lett írva a karakterszámom. Nem (#1252), hanem (#1253). Na, legyetek jók, gonoszok vagy semlegesek!

Anastasius Focht (#1253)

□ Utálok minden olyan kalandozót, aki a Ghalla Newsban cikket jelentet meg, mert elveszi a helyet az én felettebb értelmes írásaimtól! Na szópóka!

Graham Treefrog (#4788)