

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Rövid helyzetjelentés cégünk házatá-
járól:

Legnagyobb örömünkre elindult az Ősök Váro-
sa. Óriási az érdeklődés, aminek következtében
sok fiatal galetki költözött a Teron hegy lárva szint-
jére. Itt, az újságban továbbra is rendszeresen fog-
lalkozunk az Ősök Városával, és természetesen – a
KG-hoz és a TF-hez hasonlóan – apróhirdetéseket
is fel lehet adni.

Az 1999-es évre befejeztük a könyvkiadást, több
könyvünk már nem jelenik meg, viszont 2000-ben
új lendülettel látunk neki, és várhatóan még az ide-
inél is több regényt adunk ki. A könyvterveinkről
bővebben majd a decemberi számban olvashattok.

Decemberben jelenik meg két kártyaújdonsá-
gunk: a KGK kártyajáték, aminek a bemutatója a de-
cember 4-i találkozón lesz, és a HKK Társasjáték,
aminek bemutató versenyére mindenkit szeretettel
várunk november 27-én.

Ja, majdnem elfelejtettem egy fontos közle-
ményt: egy oldalnál hosszabb írásokat ezentúl csak
file-ban (.doc, .txt, .rtf) tudunk elfogadni, kézirat-
ként nem.

Címlapunkon ezúttal a KGK Warmhouse B-2
lapjának képe, Gógós Károly festménye látható.

Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 11. (47.) szám (1999. november) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

Borító: Erdős Árpád

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

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

Lapzártá: október 22. **A decemberi szám lapzártája:** november 19.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

BIZTONSÁGI EMBEREK

Shadowrun kapcsolatok

2

TÁRGYAK A KG-N

Egyéb kutyák

6

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hajó, aprók

10

A CSEND ÖLELÉSE

A KG novella befejezése

11

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Gyorstalpaló

16

KOMBÓK

Tippek, trükkök

22

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK egyetem

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

Feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Decemberben

30

AZ ISZONYAT KÖREI

ÖV novella

34

GHALLA NEWS

A TF hírei

42

TF-FEJLESZTÉSEK

43

TF-VARÁZSLATOK

44

VI. BÁRDVERSENY

46

KT-TALLÓZÓ

47

A KITASZÍTOTT

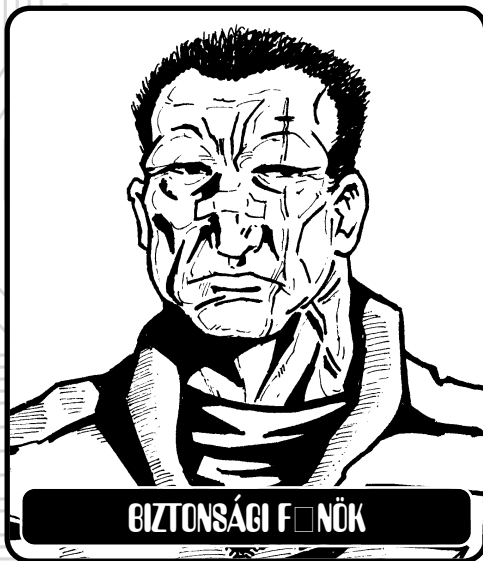
48

APRÓK

54

BIZTONSÁGI EMBEREK

>>>>> (Helló, nagymenők. A múltkor ígértem, hogy megadom pár tipikus biztonsági ember jellemzőit. Íme.) <<<<<
 –Lombardi (10:17:30/02-15-57)



BIZTONSÁGI FŐNÖK

„Ha balhézni kezdesz, velem kell szembenézned. Senki nem ajándékozott meg ezzel a melóval – mindent saját erőmből értem el. Még meg sem születtem, én már golyózáporban és varázslatok keresztütésében, árnyvadászok, bandák, és céges osztagok ellen harcoltam. Tudom, hogyan gondolkodnak, és tudom, hogyan tegyem őket ártalmatlanná.”

IDÉZETEK

„Mindenkori a helyén? Csak akkor lőjete, ha jelt adok.”

„Mi az, hogy a Hetes Szektor nem lett leellenőrizve? Küldjete ki két biztonsági őrt egy robottal – azonnal!”

„Nem akarok kifogásokat hallani. Ha azt mondom, kövessete a fickót, akkor tapadjete rá, mint egy pár használt zokni!”

MEGJEGYZÉSEK

A biztonsági főnök nem aktakukac. Kint tevékenykedik a tűzvonalban, erről tanúskodnak forradásai is. Több éves céges szolgálat tanította meg arra, amire könyvek vagy oktatók soha nem lettek volna képesek. Az összes szolgálatban levő őrmek ő adja az utasításokat, akár egy tábornok a seregeinek. A szolgálatot valójában ő is egyfajta háborúnak tekintti, és mindent megtesz, hogy nyerjen.

Tulajdonságok

Test: 4
 Gyorsaság: 4
 Erő: 4
 Karizma: 5
 Intelligencia: 5
 Akaraterő: 6
 Esszencia: 4.25
 Reakció: 4

Szakértelmek

Etikett (Céges): 4
 Tűzfegyverek: 4
 Vezetés: 5
 Tárgyalás: 2
 Hadászat: 2
 Pusztakezes harc: 4

Különleges Szakértelmek

Biztonsági rendszerek: 4

Kezdeményezés: 4+1D6

Szakmai Szint: 3-4

Kiberverek

Kiberszemek felvillanásvédővel, éjszakai- és hőlátással
 Rádió with commlink II
 Fegyverkapcsolat

Felszerelés

Tetszés szerint

BIZTONSÁGI IGAZGATÓ

„Ennél a cégnél a biztonság a legfontosabb. E nélkül nyitott könyv vagyunk, könnyű préda bármilyen söpredék számára. Mindent megteszek, hogy ezt az Igazgatóság se felejtse el. A dolgozóknak pedig minden ellenőrzéskor érezniük kell, hogy védelem alatt, és biztonságban vannak. A mi dolgunk kézben tartani a dolgokat, és biztos vagyok benne, hogy jól végezzük a munkánkat.”

IDÉZETEK

„A Kutatásról jelentették, hogy újabb áttörést értek el a T-771 Programban. Duplazzák meg az őrséget, és tegyenek föl új mágikus korlátokat a 9-es épületre.”

„Azt gondolhatja, túl sok pénzt költünk, de amíg az új biztonsági rigóknak föl nem veszi a ritmust, minden sarkon ellenőrzőpontokra van szükség, és még több állatot kell vásárolnunk.”

MEGJEGYZÉSEK

A biztonsági igazgató áll a cég összes biztonsági csapata élén. A többiekkel ellentétben ő soha nem megy ki a terepre. Tapasztalata és szakértelme a szervezésben, az anyagi eszközök kezelésében, és az igazgatósággal való kapcsolattartásban mutatkozik meg. Ő biztosítja, hogy a biztonsági osztágnak a munkájuk elvégzéséhez szükséges minden eszköz a rendelkezésére álljon, valamint az ő feje hullik a porba először, ha valami biztonsági baklövés történik.

Tulajdonságok

Test: 3
Gyorsaság: 3
Erő: 3
Karizma: 5
Intelligencia: 5
Akaraterő: 5
Esszencia: 4.2
Reakció: 4

Szakértelmek

Etikett (céges): 5
Tűzfegyverek: 1
Vallatás: 4
Tárgyalás: 4

Kibervek

Adatjack
Memória 100 MP
Retinakijelző
Fegyverkapcsolat

Különleges szakértelmek

Biztonsági rendszerek: 1



Kezdeményezés: 4+1D6

Szakmai szint: 2-3

Felszerelés

Tetszés szerint

BIZTONSÁGI TISZT

„A dolgom világos – őrizni a 72-C épületet. Nem mondták, mi van bent, és nem is kérdeztem. De ha aktiválsz egy riasztót, a markomban vagy. Nem érdekel, ki az apád, és az sem, mit beszéltek meg reggel. Itt én vagyok a főnök, és ha még akarsz valaha látni az apádat, jobb, ha elhúzod a beled innen.”

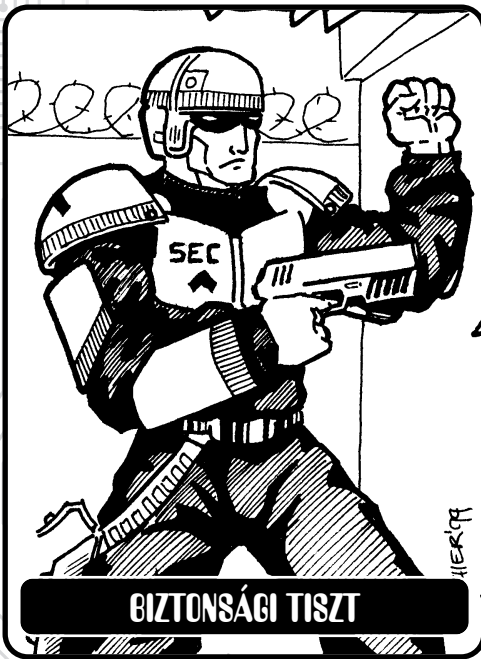
IDÉZETEK

„Oké, emberek, ilyen lesz a felállás. Kicsit eltér a szokásostól, de tetszeni fog.”

„Kérj erősítést a parancsnoktól! Tűzharcba keveredtünk!”

MEGJEGYZÉSEK

A biztonsági tiszt felelős egy adott terület védelméért. Csak a biztonsági főnöknek tartozik elszámolással. Végigjárta a ranglétra összes fokát, és ő képviseli ki a jövő biztonsági tisztjeit. Bűvészkednie kell a rá bízott eszközökkel és emberekkel, és eligazodnia a modern megatársaságok hivatali útvesztőiben.



Tulajdonságok

Test: 4
 Gyorsaság: 4
 Erő: 4
 Karizma: 3
 Intelligencia: 3
 Akaraterő: 3
 Esszencia: 4.75
 Reakció: 3

Szakértelmek

Etikett (céges): 3
 Tűzfegyverek: 5
 Vallás: 3
 Vezetés: 2
 Pusztakezes harc: 4

Különleges szakértelmek

Biztonsági rendszerek: 3

Kezdeményezés: 3+1D6

Szakmai szint: 3-4

Kiberverek

Rádió
 Fegyverkapcsolat

Felszerelés

Tetszés szerint

BIZTONSÁGI SPECIALISTA: ÁLLATKIKÉPZŐ

„Ezek nem kis házi kedvencek. Ezek az állatok ölésre lettek tanítva, és átkozottul nehezen tudják megjegyezni, ki a jó-, és ki a rossz fiú.”

IDÉZETEK

„Ügyeljetek ezekre a pokolkutyákra!”

„A tűzkakas szabadon van! Légy óvatos!”

„A kutyák szagot fogtak. Hívjátok a parancsnokot.”

MEGJEGYZÉSEK

Az állatkiképző tanítja be, kezeli, és irányítja az őrállatokat. Foglalkoznak nem-mágikus és paraállatokkal is, sőt néhányan még az igen ritka, kibervekkel felszerelt állatokat is tréningezik.

Tulajdonságok

Test: 4
 Gyorsaság: 4
 Erő: 3
 Karizma: 5
 Intelligencia: 3
 Akaraterő: 4
 Esszencia: 5.3
 Reakció: 3

Szakértelmek

Biotechnika: 2
 Etikett (céges): 2
 Tűzfegyverek: 3
 Pusztakezes harc: 3



Különleges képzettségek:

Állatok kiképzése: 5
Biztonsági rendszerek: 2

Kezdeményezés: 3 + 1D6

Szakmai szint: 2-4

Kiberverek

Kiberszem felvillanásvédővel, éjszakai- és hőlátással
Fegyverkapcsolat

Felszerelés

Tetszés szerint

BIZTONSÁGI SPECIALISTA: GYORSREAGÁLÁSÚ OSZTAG TISZTJE

„Szeretem a munkám. Ha nagy gáz van, nekem szólnak. Mielőtt egyet pislantanál, a csapatommal már ott is vagyunk, csőre töltött fegyverekkel, és viszkető ujjakkal. A mi dolgunk, hogy leküzdjük a behatoló szarháziakat, és örömmel közölhetem, hogy ezt rendszerint meg is tesszük.”

IDÉZETEK

„Behatoltak a 12-es épületbe. Körbevenni az épületet, majd Alfa Kék formáció.”

„Mezei árnyvadászokhoz képest túl nagy tűzerővel rendelkeznek. Ezek a fickók profik.”

MEGJEGYZÉSEK

A gyors reagálású osztag tisztje magas kiképzést kapott a különleges fegyverek és taktikák (SWAT) terén. Általában csak a legerősebb megatársaságok engedhetik meg maguknak, hogy ilyen személyzetet alkalmazzanak. Általában már a behatolás első percében harcba szállnak, és nem ejtenek foglyokat. Mivel a legmodernebb fegyvereket és egyéb felszerelést kapják, a behatolók rendszerint az ő arcukat látják életükben utoljára.

Tulajdonságok

Test: 5
Gyorsaság: 5
Erő: 5
Karizma: 2
Intelligencia: 5
Akaraterő: 4
Esszencia: 2.8
Reakció: 5 (7)



Szakértelmek

Fegyveres harc: 4
Biotechnika: 4
Robbantás: 2
Etikett (céges): 2
Tűzfegyverek: 6
Ágyúk: 4
Pusztakezes harc: 5

Különleges szakértelmek

Biztonsági rendszerek: 1

Kezdeményezés: 5 (7) + 1D6 (+ 2D6)

Szakmai szint: 3-4

Kiberverek

Kiberszem felvillanásvédővel, éjszakai- és hőlátással
Bőrpáncélzat: 1
Fegyverkapcsolat
Huzalozott reflexek: 1

Felszerelés

Tetszés szerint

TÁRGYAK

A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

A cikksorozat befejező részében az eddig nem említett tárgyak lesznek terítéken. Ide tartoznak a javítórobotok, mátrixdeckek, kézfegyverek, úrrubák, hajóagy-fejlesztő eszközök, vagyis mindazon tárgyak, amik egyszerűbbé és változatosabbá varázsolják az egyszerű kapitány életét. Górcső alá vesszünk néhány klántárgyat is, mert ezek jól megvilágítják az egyes klánok jellegét, mentalitását. Természetesen vannak olyan tárgyak amik nem szerepelnek a három cikk egyikében sem, de ezek vagy túl maguktól értetődőek, vagy nem nyilvánosak. A KG gyorsan változó világában azonban minden relatív, a ma még titkos információk idővel széles körben elterjedhetnek...

Ezúttal tárgycsoportonként – fajtánként – vesszük szemügyre a tárgyakat, ugyanis túlságosan sokféle típus közül kellene választani és ez a hajóagyankénti követést áttekinthetetlené tenné. A legelső csoport egyben a leghasznosabb is, ők a robotok.

A robot arra való, hogy az unalmas, monoton, nagy erőfeszítést igénylő vagy csak extrém körülmények között elvégezhető munkát elvégezzük vele. Persze az sem árt, ha mindezt egy kicsit jobban is csinálja mint gazdája. A Vice sorozat javítórobotjai megfelelnek ennek a követelménynek, mindegyik nélkülözhetetlen a kategóriájában. Egyik-másik időnként elromlik, de egy jó navigátor pillanatok alatt megoldja az ilyen problémákat. (Fontos információ, hogy egy robot elromlása a beüzemelésétől függ, nem a TVP-től. Tehát ha egy robot 5x javít 10 TVP-ért, akkor 5x nagyobb eséllyel romlik el, mintha 1x javított volna 50 TVP-ért. Persze nem tudhatjuk előre, hogy mikor és mennyit fog egy robot javítani, de a megfelelő feltételes javítási értékeket könnyű kikísérletezni.) Többen azt a módszert követik, hogy egy javítórobotból többet tartanak a fedélzeten, így meghibásodás esetén mindig van egy működő, hibátlan példány. A javítás után „kiszül” a feltételes eszközjavítás és visszaáll az eredeti állapot. A csak fejlettebb agyú hajókhoz készült – sajnos épp ezért a külső szektorokban nem kapható – Constard robotcsalád a fel- és leszerelés költségét csökkenti. Azok tudják ezt igazán értékelni, akik sokat használják a leszállóegységet vagy hiperhajóművet. A klántagok által birtokolt protokoll androidok a kereskedelemben segédkeznek, egy ka-

pitány megtélését befolyásolják. A Necrotech Inc. gyártotta hittérítő droid fanatikus egyházellenességével és kifogyhatatlan szóáradatával bizonyítja, hogy egy robot a legképtelenebb helyzetekben is megállja helyét...

A második tárgycsoport a kézfegyverek együttese. A hajókra szerelhető ágyúarzenálhoz képest elenyészo a számuk, remélhetőleg nem sokáig – a földi harc módosításával számos új fegyvert készülök a játékba tenni. Itt talán csak az újabb fegyvereket említem meg, mert néhány egyszerűbb típus galaktikaszerte elterjedt. A Noxxos lángszóró a játék kezdetében népszerű és hasznos jutalomnak számított, de már – méltatlanul – eljárt felette az idő. Ráadásul míg karnoplantuszok ellen kiválóan használható, egy xeno vagy egy úrcápa csak nevet rajta. Ezzel szemben a kereskedelmi forgalomban kapható Smith&Smith neutronpuska fénykorát éli, egyértelműen a jelenleg megvásárolható legjobb fegyver. A kulcsszó a megvásárolható, ugyanis példaként szerepel a táblázatban a Galandia klán Magnum G lőfegyvere, mutatva, hogy a klán követői milyen jutalmakra számíthatnak. A lőfegyverekhez szervesen kapcsolódik a MIB cég „Heracles” fantázianevű fegyverkapcsolati terméke. (Aki nem tudná: ennek segítségével a felderítőcsapat bármely tagja képes katonai fegyvert is használni.) Megszerzéséhez intenzíven bele kell kapcsolódnia a napszelencék építésébe – esetleg rombolásába, kinek melyik feladat felel meg jobban. Egy Heracles-sel felszerelt felderítőcsapat iszonyú tüzertud felmutatni, ezt legjobban azok tudják akik már találkoztak ilyennel – már ha túléltek a találkozást, a klónozás után

ugyanis mindenki tiszta lappal kezd. Ha igazi Terminator-Team-et akarunk előállítani, akkor nélkülözhetetlen eszköz az Romero célzószemüveg is, mely megnöveli a találati pontosságot. A csapat együttműködésének további fokozása már csak természetfeletti módon (pszi) lehetséges, de ez már meghaladja a cikk kereteit... A Target kézigránátok az utóbbi időben jelentek meg a boltokban, de nem arattak átütő sikert. Mivel csak egyetlen alkalommal a csata kezdetén lehet bevetni őket, nagy kockázattal jár a használatuk. Biztosan túl kell élni az első harci kört – ezzel pedig elértünk a védelem, azaz az űrruhák kérdéséhez. Egy űrruha nem csak a világűr hidege és a mikrometeoritok ellen véd, hanem kiváló harcászati eszköz is egyben. Természetesen itt nem a minden hajón alapításként forgalmazott kezeléslábasra gondolunk, hanem a legkorszerűbb OR-4 és OR-22 típusokra. Egy ilyen űrruha persze nem könnyű kerti sétára való – talán csak egy xenónak – ezért jön jól az archeodromok egyik tárgya az antigravitációs bakancs. Nemcsak a cipelt terhet teszi súlytalanná, hanem gyorsabb mozgást is lehetővé tesz – ez súlyos TVP megtakarítást eredményez a játékosok részére.

Akinek nem telik cipőre, az mehet légisiklóval is hiszen ilyet is készítenek az archeodromban. A kitarító menekültszállítók is hozzájuthatnak egy példányhoz, de akkor legyenek nagyon kitarítók, mert igen sokáig tart megszerezni egyet... A légisikló minde mellett más pluszokkal is szolgál; a felszíni roncsok kikutatása és felderítése gyorsabban (olcsóbban) megvalósítható vele. Az Ousser cég szondái is képesek ilyen módon működni, ráadásul az Ousser levegőszonda – nevével ellentétben – már a légkörön kívülről is elősegíti a kutatást. Szondát már csak azért is érdemes a roncsokkal bajlódóknak használni, mert segítségükkel sokkal nagyobb eséllyel fedezhetők fel a felszíni objektumok. Ha találtunk ilyen – érdekesnek ígérkező – roncsot, akkor a megközelítésben jól jön egy Voyager becsapódáságtató. Az tudja csak igazán értékelni, akinek már ment tönkre leszállóegysége. A becsapódáságtató ugyanis könnyen pótolható és kis helyen is elfér, míg egy új leszállóegységért akár több hiperugrást is kell tenni.

Mátrixdeckek: nincs sok belőlük, de annál inkább használhatóak. Sok, távoli információ lekérdezhető segítségükkel, jelentős

TVP megtakarítást eredményezve. (Tervezem, hogy egyes eddig csak kikötői terminálokról elérhető parancsok – kisebb pluszköltség árán – mátrixdecken keresztül is megvalósíthatóak lesznek. Gondolok itt például az apróhirdetése olvasására és feladására, más játékosok megkeresésére, listák lekérdezésére, stb.) Mátrixdeckhez menekültek szállításával juthatunk a legkönnyebben, és túl sok utast szállítani sem kell hozzá. A mátrixdeckek önmagukban nem túl „izgalmas” tárgyak, a hozzáépíthető kiegészítők – Makarov chipek, FS Tech álcázó vagy a fekete piaci Vircheck deck – teszik azaz őket. A Makarov I. chip a programozási költséget csökkenti jelentősen – megszerzhető a napszelencék építésénél –, míg az FS Tech álcázó hajónk elrejtésének kiváló eszköze – ezt viszont napszelencék rombolásával lehet kiérdemelni.

A tárgyak ismertetését és egymásra gyakorolt hatását a végtelenségig lehetne folytatni, de nem ez a cikk célja. Azt próbáltam az említett eszközök bemutatásával érzékeltetni, hogy a játékban nincs „legjobb” felszerelés, mindig lehet újabbat, korszerűbbet találni. A fejlődés – kisebb megszakításokat nem tekintve – folyamatos, a kísérletező kedvűek mindig fognak ismeretlen dolgokat találni. Egy karakter a játékban csak a lehetőségek tört részével találkozhat – hasonlóan a világunkhoz, hisz egy sarkkutató nem szokott a világűrben repkedni, és az indonéz szigetvilágban még most is élő kalózkodás is valószínűleg távol áll tőle...

És a végére egy kérdés: evett már valaki Microkamusz Pticplantusz?

RADECKZI CSONGOR

ÚJ SZEREPJÁTÉKKLUB PAPAN!

Képzlet Lobogói Szerpjátéklub

8500 Pápa, Hely rségi M vel dési
Központ (HEMO), Huszár lpt. 3.

Érdekl dni lehet a 30-227-8922-es
vagy 210-2540-es telefonon.

EGYÉB FELSZERELÉSEK

Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Raktér	Ár	Pontos.	KF	Erő	Sebzés
22	Palter HKI kispuska	1	5	0	0	900	3	0	3	1d3+2
25	Palter WPK lézerpisztoly	0	2	0	0	10	1	0	1	0d0+2
26	MicroBlast pisztoly	0	2	0	0	40	3	0	1	0d0+2
32	űrruha	0	10	0	0	120	0	0	0	
76	OR1 páncélozott űrruha	1	15	0	0	1000	1	0	0	
77	OR3 páncélozott űrruha	0	16	0	0	1300	2	0	0	
85	Vice 13-B javítórobot	1	30	0	0	3000	1	10	0	
86	Vice 33-A javítórobot	3	60	0	0	5500	2	10	0	
117	Rank 3 mátrixdeck	0	40	0	0	3500	3	0	0	
118	Olao M5 mátrixdeck	0	25	0	0	15000	5	0	0	
119	Voyager becsapódásgátló	1	100	1	0	1500	0	5	3	
136	Romero SL.3 célzószemüveg	1	2	0	0	15000	3	0	0	
169	Noxxos lángszóró	0	40	0	0	6000	0	0	3	1d3+0
218	OR-22 páncélozott űrruha	0	12	0	0	2500	2	0	0	
219	OR-4 páncélozott űrruha	0	16	0	0	3000	2	0	0	
220	Vice 4+ javítórobot	4	60	0	0	12000	3	10	0	
222	Palter vadászpuska	1	5	0	0	5000	4	0	3	2d3+4
223	MacroBlast pisztoly	1	3	0	0	3000	3	0	1	2d3+2
230	COZ polimorf réteg	1	0	0	0	30000	0	0	5	
232	Kaland chip	1	5	0	0	20000	0	0	0	
233	Ousser levegőszonda	0	200	1	1	30000	0	5	0	
234	Ousser földszonda	1	200	1	1	20000	0	5	10	
235	Galaxis védelmezője emlékérem	0	1	0	0	5000	0	0	0	
236	Olao M8 mátrixdeck	0	25	0	0	25000	8	0	0	
247	EV-6R6 javítórobot	6	50	0	0	20000	4	10	4	
258	Elsősegély csomag	0	0	0	0	500	0	0	0	
259	Hiperűr stabilizátor	5	200	1	0	200000	0	5	0	
260	Féreglyuk dekvátor	5	0	0	0	10000000	0	0	0	
261	MIB hatástalanító	0	0	0	0	5000	0	0	0	
262	Holokocka	0	0	0	0	10000	0	0	0	
263	Fémláda	0	100	0	0	500	0	0	0	
264	Rádióaktív hulladék	0	100	0	0	0	0	0	0	
271	A-2 android	0	15	0	0	10000	0	0	0	
274	Építőipari panelelem	0	100	0	0	3000	0	0	0	
275	Antigravitációs bakancs	0	10	0	0	80000	0	0	0	
276	Garanciakártya	0	0	0	0	50000	1	0	0	
278	GNOTY építőelem	0	300	0	0	3000	0	0	0	
282	Constard PR-3 robot	5	15	0	0	19000	3	5	0	
283	Constard PR-5X robot	6	20	0	0	27000	3	10	0	
284	Smith&Smith neutronpuska	1	5	0	0	8000	5	0	3	3d4+3
287	Target R10 kézigránát	4	3	0	0	600	3	0	3	1d2+1
288	Target B12 kézigránát	3	5	0	0	400	5	0	3	0d0+0
299	Magic Box	4	0	0	0	75000	0	0	0	
300	Mallory I hajtóműagy	4	80	0	0	0	1	10	0	
301	Ingom SF-Lux légisikló	0	600	0	6	90000	40	0	2	
311	Speedy robot	0	200	0	2	20000	0	0	1	

EGYÉB FELSZERELÉSEK

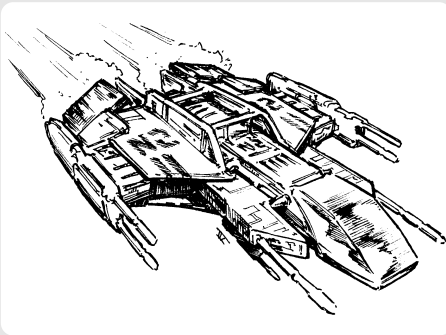
Szám	Név	Agy	Méret	Panel	Raktér	Ár	Pontos.	KF	Erő	Sebzés
317	Ingom SF-1 légisikló	0	1200	0	12	34000	30	0	1	
318	Pandora szelencéje	3	0	0	0	50000	0	0	0	
319	Sunny A-1 napcella	0	1000	0	0	25000	0	0	0	
324	Makarov I navigációs chip	0	1	0	0	30000	0	5	0	
342	MIB Heracles fegyverkapcsolat	0	50	0	0	40000	1	0	0	
485	Virccheck mátrixdeck	5	30	0	0	100000	8	0	0	
488	Arco felsugárzó egység	5	400	0	0	60000	0	0	0	
489	Személyzeti kabin	0	500	0	0	200000	0	0	0	
492	Galaxis Hőse érdemérem	0	1	0	0	40000	0	0	0	
493	FS-Tech A1 álcázóberendezés	4	300	2	2	80000	0	0	0	
504	Kairekald-féle transzporter	5	1000	0	0	100000	0	0	0	
505	Parlando protokoll android	5	30	0	0	80000	0	0	0	
507	VIP Minimal utaskabin	6	1500	0	0	100000	6	0	0	
508	Lówen-A robotúrhajó	6	1500	0	0	120000	0	0	0	
510	Aiolosz hajtóműagy	4	200	0	0	60000	1	10	0	
514	Saint Right hittérítő droid	4	0	0	0	5000	0	0	0	
515	VIP utas	0	0	0	0	1	0	0	0	
525	Ostinato Protokoll Android	5	20	0	0	80000	0	0	0	
526	Kigyófészek	5	700	0	0	120000	0	0	0	
551	Magnum G löfegyver	0	0	0	0	1000000	0	0	3	3d6+2
561	Microkarnusz Piciplantusz	0	1	0	0	30	0	0	0	

ELS KÉZB L FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- ☛ A most kihirdetett légi parádé sok fejtörést okoz a korábbi nyereményekkel és klántárgyakkal megrúdzdelt hajótulajdonosoknak. Régi játékosok nehezményezték, hogy a rengeteg ajándéktárgy miatt több fordulóig tart fel- illetve leszerelni az úrhajókat. Ezért a játékosok kérésére két új parancs kerül be a játékba, amiket a több mint egy éve játszóknak megkapnak. A LEP és a BEP egyszerre több tárgy le- és felszerelését, valamint raktárba tételüket oldja meg.
- ☛ Újraprogramoztam az idegen tárgyak felfedezését és elkészítését kezelő programrészt, ugyanis számos alkalommal – az adatbázis hiányosságai miatt – leállt a futtató számítógép és ez fordulókat elvesztését okozta. A megváltozott rendszerben egyszerűbben kiszámítható, hogy melyik alkatrész felfedezése mennyibe kerül. A felfedezés örömet nem akarom elvenni senkitől, bátran lehet a darabokkal kísérletezni.
- ☛ A Microkarnusz Piciplantusz egyre több játékos raktárában található meg, egyesek már arról is panaszkodtak, hogy megpróbálták megenni egyet-egyet, sikertelenül. Örömmel közölhetem velük, hogy elkészültek a hiányzó rutinok, lehet falni...

- ☛ A szövetségi raktárakban tárolt eladó tárgyak tálalási módja kismértékben változott. A listát két oszlopban kapjátok, a nyomtatás költsége 1 TVP minden két sor után. Ennek oka, hogy aránytalanul sokat nyomtatunk egyes szövetségeknek. Hasonló változtatásokat tervezek más – a játékosok által vezérelt – listák esetén is.
- ☛ A mezon gyűrű hűlésének sebességét megváltoztattam – kicsit lassabb lett –, ugyanis a játékosok nem győzik a mezonok pusztítását, és ez már a csillagrendszer létét fenyegette. A mezon gyűrűk megalkotásakor nem látszott előre, hogy ennyire elfajul a dolog, ezért vált ez a lépés szükségessé. Hamarosan elkészül a zarg inváziós bázis mintájára az a szövegváltozat is, ami visszajelzést ad a játékosnak az elpusztított és hátralevő mezonok számáról, segítve ezzel a hosszú távú becsléseket.
- ☛ A légi ellenfeleknél kismértékű változtatást hajtottam végre számos hajó belsejében: kisebb-nagyobb tárgyakat helyeztem el bennük, hogy lelövésükkor ne csak egy tűzgömb látványa legyen a jutalom.

RADECZKI CSONGOR



Alaptípus:	Police Guardian
Páncélzat:	120
Alapenergia:	80+54/kör
Panel:	30
Veszélyességi besorolás:	5
Manőverezőképeség:	5+15
Méret:	4
Átlagos tüzerő:	55

A császárság alighanem megunhatta, hogy a galaktika eme félreeső szektorában túlságosan kicsúszott a kezéből a hatalom, mert látványos erőtlenítésbe kezdett. Az új rendcsináló stratégia első futára a Police Guardian alaptípus felújított és továbbfejlesztett változata. A Taurus Pol-012 a hajótesten kívül

semmit sem emlékeztet elődjére, minden változtatás a hatékonyság növelését szolgálta.

A kísérleti és gyors hajó paneljén a legújabb fejlesztésű eszközök találhatók, mindamellét a legénység kiválógatása is minztaszer. Az öt Paralizion ionágyú azt sejteti, hogy a Birodalomnak jobban megéri elfogni az üldözöttet, mint közönyösen szemlélni egy eloszló tözgömböt. A Troxx 4.2 pajzsok a plazmafegyvereken kívül szinte minden ellen tökéletes védelmet nyújtanak – plazmafegyverre pedig igen kevés potenciális ellenfélnek van. A hajó parancsnokának – aki általában egy leszerelt elit katona – attól sem kell tartania, hogy idő előtt elfogy az energiája, mert a felszerelt 6 Helios reaktor biztonságos utánpótlást biztosít.

A Pol-012 önmagában nem tűnik veszélyes ellenfélnek – ebben a kategóriában vannak sokkal problémásabb hajók is – de csak önmagában. Nem egy esetben előfordult, hogy a gyanútlan kalóz rohogva leállt harcolni egy ilyen hajóval, és mire észbe kapott, már 3-4 irányból kapta az áldást. Ilyen békítő ellen pedig már komoly felszerelés kell! Mint említettük, a Taurus legénysége kiváló kiképzést kapott, ami a manőverezésen kívül kiterjed a nehézfegyverzetre, hajóvezetésre valamint a harci stratégiára is.

Mi a teendő, ha összekülönbözünk a rendőrséggel, és ilyen hajót küldenek? Két lehetőség előtt állunk: gyorsan eliszkolunk, vagy azelőtt megsemmisítjük mielőtt elcsúsztatást hívatna. Az erőtlenítés ugyanis vagy néhány Pol-12-ből áll, vagy egy Pol-15 jön. Ez utóbbi esetben pedig...

HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

Formato I. tisztelt szabad és nem szabad kapitányai! Ti t...s, erő, bátor harcosok! Úgy oda vagytok az (ócskavas) csillaghajókkal. Ekkora káosz lenne a galaktikában, hogy az üzenetek kerülgetik egymást? Szerintetek lopom a fontot? Minden sector neten elküldött információ 4500 IGL-t emészt fel. A legtöbben elvárjátok, hogy az általatok indított flottához csatlakozzon, aki tud, de én már a negyedik bombázást nem tudom végrehajtani, senki nem csatlakozik. Ti mi alapján várjátok el egymástól a segítséget? Csak egy-két hajóstársam nem retten meg az ellenségtől. Ezúttal köszönöm meg az Apokalipszis, Nemesis, Crystal Star kapitányainak, hogy nem hagytak cserben. Arról nem beszélve, hogy az ellenség iszonyú létszámmal rendelkezik, s szinte nevetésges, hogy egyesek hajóján egy-egy bomba fityeg. Talán össze kéne fogni, és egyszerre kellene nagy létszámban indulni a zarg bázis ellen. Ugye milyen nagyserű ötlet? Ezért én és a legénységem úgy döntötünk, a közeljövőben nagyon mefontoljuk,

kinek ajánljuk fel segítőt jobbnak. Üdvözlettel, a Villámkeresztes Lovagrend nagymestere: **Geirg Cat (#4191)** Cilamilla
 Nightblade, öreg cimbor! Mit zagyválsz itt össze a cikkekben holmi istennőkről! Ha tényleg olyan jó a csaj, küldd át ide a Goblín rendszerbe, mert a kaszinóknak manapság jó pénz fizetnek a hastáncosokért! A stekszet majd felezzük. De nehogy az az „isteni kisugárzás” azt jelentse, hogy radioaktív fertőzése van a kicsikének!

Caution Templar (#1150)

Emberek! Karnók! Inszektoidok! Nem unjátok az elnyomást? Nem unjátok a szolgafaj szerepét játszani? Nem akartok tenni valamit a kizsákmányolás ellen? Ha igen, csatlakozzatok a Formato Legiohoz! Mi minden eszközzel küzdünk, hogy jogainknak érvényt szerezzünk, és hogy egyenlő ranggal vehessünk részt a Galaktika politikai életében. Ha az elnyomott, kihasznál, alábecsült fajok valamelyikébe tartozol, és szeretnél tenni valamit népedért, állj be közénk, és együtt létrehozhatjuk azt a világot, amelyről

álmodunk! Érdeklődni, felmenni színdni, bármit is hozzáfőzni az alábbi helyeken lehet: Lipták Marcell, 2400 Dunaújváros, Vasút út 55. IV/4. vagy Balázs (25-406-471)

Báró Pedro Annare (#5085) és Bashar Teg (#2286)

Átadó egy 8. forduló ember kapitány Cyclon Unarioval, sok IGL-tal, nagy lemaradással, és egy 3. forduló szintén ember kapitány még több lemaradással. Érdeklődni lehet: **Nagy Dániel**, tel.: 257-0568

Tisztelt kapitányok! Ezennel kijelentem, hogy nem élek az álnok birodalom nemesi rangjával, csupán az életke védelme érdekében voltam jelen a flottában. Aki ezentúl nemesi ranggal szólít, az kivívja a haragomat, mert számomra ez a legnagyobb sértés! Szabadásgot, és békét a galaktikának!

Dave (1915)

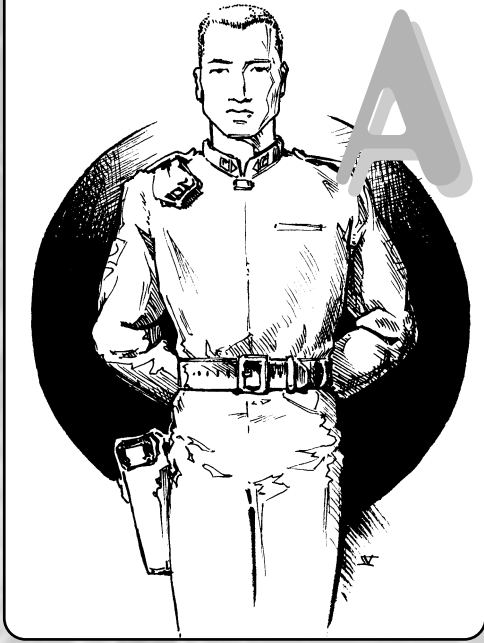
Tisztelt játékosársak! Még új vagyok a KG-ban, így örülök ha küldenének néhány infót tárgyokról, fegyverekről vagy bármiről. A címem: 3700 Kazincbarcika, Egressy Béni út 4/3/12.

Abordán Patrik

A CSEND ÖLELÉSE

„A sorsdöntő ütközetekre
sohasem a nyílt űrben
kerül sor!”

Nelson Dantes



A ZARG HÁBORÚ VÉGET ÉRT.

Ezzel a sajnálatos ténnyel kezdeni kellett valamit. Csupán ebben a szektorban százötvenezer világon maradtak munka nélkül a háborús hősök. Legtöbbjük beletörődött abba, hogy ismét a civilek kezébe került a hatalom. Néhányan viszont a törekeny békét is feláldozták volna a karrierjük kedvéért. Valamit velük is kellett kezdeni.

Nelson Dantes megállt alvezérei előtt. A Grandleaux Hadiflotta egykori tisztjei mit sem veszítettek tartásukból, és harci szellemükből, valami a később hozzájuk csatlakozott mutánsokra és egyéb lázadókra is átragadt. A magas, égő tekintetű kalózvezér alaposan megnézte társait.

– Egy héten belül nyakunkon a VII. Birodalmi Flotta. Most már nem babra megy a játék. Aki akar, kiszállhat. Van elég idő elmenekülni.

A kalózok mozdulatlan arccal hallgattak, miközben agyuk lázasan dolgozott. Elmenni? Itt hagyni mindazt, amit az évek során felhalmoztak? A Birodalom ugyan erős, de nem jelent akkora fenyegetést, hogy cserbenhagyják vezérüket.

– Maradok! – jelentette ki az első.

– Én is! Én is! – siettek csatlakozni a többiek. – Veled vagyunk, tengernagy!

Dantes a mutánsok vezetőjére nézett. Az összenőtt szájú, telepata lény némán bólintott.

– Rendben. Akkor mindannyian tudjuk, hogy állunk.

– Kevésen múltot, hogy megúsztuk. – Triszkisz főgépész bódultan hevert Van Sten mellett az acélpadlón. – Már éreztem a csend ölelését.

– A sok rakéta. Ha nincs az a sok új fegyver, ott hagytuk volna a fogunkat – válaszolta nehezen forgó nyelvel a kadét.
– Legalább háromszor annyit ellőttünk, mint amennyit rendes körülmények között magunkkal vittünk volna.

A *Fullánk* egy napja érkezett vissza a Hústépő Csillagok aszteroidái közül. A VII. Flotta egyetlen inszektoid hajójának hihetetlen szerencséje volt. Nem csak, hogy túlélte az öngyilkos küldetést, de a morsteski bázison már várta őket az a hormonszállítmány, amit a Nagykirálynök rendeletére járt a háborús hős Chrisz tűzértisztnak. A hormonhiány rendkívül megviselte a rovarlányeket. A kisblygók között a stressz és a feszültség még úgy ahogy tartotta bennük a lelket, de a visszaúton néhányan teljesen szétesetek. Három tengerész ámokfutást rendezett, velük Kszriksz altiszt végzett. A bázison a rovarok megkapták a hormont. A csillogó hengerekkel maga Itrixixisz kapitány osztotta ki. A vén tengeri medve csak akkor jött enyhén zavarba, amikor a holtfáradt legénység sorfalában eljutott a kadétig. A megoldás szerencséjére hamar észbe jutott.

– Ez még a néhai Johnson főhadnagyról maradt ránk, azt hiszem, van olyan jó neked, mint a hormon.

A kapitány egy jókora üveget nyújtott át a kadétnak. Van Sten nem akart hinni a szemének. A címke szerint a nemes nedűt hetven éve palackozták. Nem csoda, ha most kissé összerendezetlenül hevert a hormonmámorban fetregő rovarok között.

– Nem hittem volna, hogy még szolgálnak a Flottában Baronessek – mondta a főgépésznek.

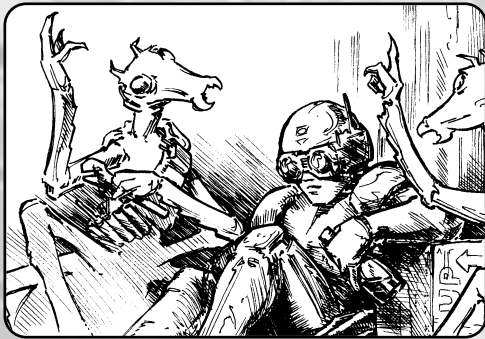
– Hát, amikor idekerültem, én is csodálkoztam. De ne felejtsd el, alig kétszáz éve még ez a kislány jelentette a csúcstechnológiát. Még ma is, ha a hadiflotta eltakarította az inváziós erőket, jut munka nekünk.

– Bizony – szolt közbe Triszkisz, akit teljesen elbűvölt, hogy Van Sten órákat töltött a gépház mocskában. Már nem emlegette vacsoraként az ember tisztjelöltet. – Olcsók, megbízhatók és könnyen karbantarthatók vagyunk. Egy időben csak a szeméttelpek környékén találkozhattál ezzel a típusal. Már minket is majdnem leírtak.

– A zarg invázió annyira megcsapolta a peremvidéki világok költségvetését, hogy jobb híján százezer számra hozták rendbe a Baronesseket.

– Persze nem mindenki elég kemény ahhoz, hogy meglövalgolja a kislányt! – kacintott őt szemmel Rixix első navigá-

tor. – A negatív erőpajzsok alkalmazása előtt csak a gyorsulás kompenzátorok gravitációs hatása óvhatta meg a személyzetet az erős valós űrbeli gyorsulás mellékhatásaitól. Az emberek egyszerűen szétlapultak a plafonon.



– Na, ne túlozz! – cripelt fel ingerülten a gépész. A kritika hatására rohamosan józanodott, és ez cseppet sem tetszett neki. – Ez a vagány kislány egyáltalán nem válogatos! Bármivel elmegy a legközelebbi csillag! Jó neki a magas nyomású radioaktív gáz, az illékony többkomponensű folyadék vagy folyékony robbanó fém.

– Azért nem kéne figyelmen kívül hagynod, hogy komoly átalakításokat igényelt – Rixix kifejezetten kötekedő hangulatba került. – Korszerűsíteni kellett az Agyat támogató rendszereket, a hajtóműveket és persze a fegyverrendszereket is! A fókuszálhatatlan lézergyűk tüze egyszerűen elenyészett a zarg hadihajók optikai pajzsain.

Veszekedésüket a fedélzeti hangszóró szakította félbe.

– Figyelem! Megváltoztak a tervek. Nincs kimaradás! Az osztag tíz óra múlva elindul a Hústépő Csillagok felé! – a kapitány hangjába leheltnyi lelkesedés sem hallatszott. – Ismét mienk a megtiszteltetés, hogy vezessük a konvojt. Egy óra múlva megérkezik az új ellátmány. Szedjétek össze magotokat!

A kalózkod az utolsó eligazítást tartották.

– A birodalmi taktikát ismerve nem kétséges, hogy győzni fogunk. Megvédjük a Hústépő Csillagokat.

– És a Baroness, amit hagyunk elmenni? Nem köp a levesünkbe?

– Mi akartuk, hogy szétnézzen itt, és azt lássa, ami nekünk kedvez. Az a hajó fogja csapdába vezetni a többieket.

– Meglepetően tüzes volt a kicsike.

– Valami azt súgja nekem, – töprengett hangosan Dantes – hogy bőkezű partnereink a Birodalmat is kedvező áron szolgálták ki. Különben nem lett volna ennyi korszerű fegyver egy ilyen kis ócska bárkán.

– Ha a birodalmiak ilyen jól felszereltek, nem törhetik át a vonalainkat?

– Nem hiszem, de mindenre készen állunk. Vannak terveim egy esetleges vereségre is. De ne tarts ilyesmitől. Régről

ismerem Belariust. Betű szerint követni fogja az előírásokat. Iszonyúan fél a felelősségtől.

– A Baroness – a mutáns hangja a kalózevér elméjében szólt meg, más nem hallotta. – Rossz érzéseim vannak vele kapcsolatban. Valamilyen vak fenyegetést érzek. Kiszámíthatatlan.

A sasorrú óriás nem válaszolt. A többiek fölött elnézve a teljeszkompra pillantott.

– Aktivitás a hipertűrben. Vonjátok vissza az előőrsoket. Itt a Birodalmi Flotta!

– Tudom, mire készülsz – üzent a mutáns. – Azért akarsz minden áron diadalt aratni, mert azt hiszed, akkor megvesz a Birodalom. Ha látják, hogy legyőzhetetlen vagy.

– Gondolod, hogy császári tengernagyként cserbenhagynálak titeket?

– Tudom, hogy nem teszel ilyent. Ezért maradtunk veled. Még akkor is, ha ma sokunkat beborít az űr csendje.

– A halál csendje.

– Mindenki a helyén. Minden rendszer kifogástalanul üzemel – jelentette Van Sten.

A *Fullánk* lépett ki elsőnek a hipertérből és most kelleetlenül elindult a kisbolygók fenyegető kavargása felé. Az inszektoid legénység egyre idegesebben figyelte a jól ismert látványt, ahogy a gravitációs rendellenességek mind jobban eltorzítják előtűk a csillagok képét. Ahogy közeledtek, a kavargó portól egymás után kihunytak a csillagok. A mélyűr fenséges ragyogása után fojtogató, sűrű köd borult rájuk.

A vén Chrisz nem látlanzkodott a fedélzeten. Visszavonult vackába, amit egy kétszemélyes naszádban alakítottak ki a számára. A karcsú jármű belseje már teljesen úgy nézett ki, mint egy JUKA-Bomber tűzvezető kabinja. Az öreg a naszádra hurcolta a Maximus bombákat és már egy hete csak azokat babusgatta. Enni sem jött elő.

– Mikrometeoritok!

– Pajzsokat felvonni! Hadművelési rendszereket aktiválni! Ami nem kell, kikapcsolni!

– Felvonva. Aktiválva. Lekapcsolva, uram.

– Pajzsokat teljes erőszintre! Álcázó rendszereket energia alá helyezni!

– Teljes erőn, uram. Álcázás energia alatt, uram.

– A flotta mögöttünk kilépett a valós térbe – jelentette Harxissz navigátor. – Túl korán jöttek. Túl közel vannak.

– Akkor felejtjük el az álcázást. Ennyit a meglepetésről – a kapitány nem vesztette el a hidegvérét. – Lézergyűkát pihentetni! Minden energiát a pajzsokba és a hajtóművekbe. Rakéták, torpedóvető készenlétbe!

– Ezerkétszáz másodperc múlva belépünk a kisbolygók gyűrűjébe – mondta Van Sten.

A kalózhajók a kékesen csillogó érctömbök közül bukkantak elő. Ebből az irányból a birodalmi erők egyetlen elemzője sem számított érkezésükre, hiszen a hatalmas anyagsűrűségű, kiszámíthatatlan pályán keringő kőzetdarabok között olyan

gravitációs örvények kavargtak, hogy egyetlen épelműjű kapitány sem vitte volna be oda a hajóját. A kalózok azonban már vagy öt éve meglepedtek ezen a egyetlen vidéken, volt alkalmuk megismerni a mindent porrá zúzó aszteroidák árapályait. Ráadásul a hozzájuk csapódott mutánsok között nem egy olyan akadt, aki több-kevesebb pontossággal képes volt előre megérezni a közeli jövő homályából kibontakozó eseményeket.

Belarius tengernagy flottája a jól ismert sziklazúzó alakzatban lépett be a kisbolygók övezetébe. A hatalmas csatahajó a konvoj közepén haladt, hogy az esetleges támadók csak a könnyű vadászok rajaival és a kísérő fregattokkal megküzdve érhessek el. A csatahajók haladási vonalán kívül, de még a fregattokon belül mozogtak a pajzshordozók. Ezek az özőnvíz előtti, tohonya jószágok alkalmatlanok voltak a korszerű hadviselésre, de arra még kiválóan alkalmasnak bizonyultak, hogy hegynyi méretű generátorokkal a szilárd objektumokat – jelen esetben a sziklákat – távol tartó erőpajzsral vegyék körbe a lassan haladó flottát. A karcsú, elegáns fregattok lézerágyúikkal időnként ki-kilóttek a pajzs mögül, főleg, ha úgy vélték, hogy egy-egy szágulda érkező kőtömb mégis csak képes lesz pont felettük beszakítani az erőteret.

A kalózok fúrge naszádjai csak egy pillanatra bukkantak elő az örvényből, de ez az idő is elegendő volt arra, hogy torpedók és rakéták tucajtait bocsássák útra. A birodalmi hajók védelmi radarjain áttekinthetetlenül sok vörös pont jelent meg, ami igen csak megzavarta a tűzvezető Agyakat. A célkereső lokátorok csupán néhány kalózra tudtak ráállni, és ezek közül is csak alig egy-kettőt sikerült eltalálni. A támadók nagy része bántatlanul tűnt el a kisbolygók között.

A kalózok főhadiszállásán jókedvű nyüzsgés uralkodott.
– Okozott veszteség a maximális mínusz húsz százalék. Mínusz tizenhét. . .

- Mekkora a saját veszteségünk?
- A tervezett maximum öt százaléka.
- Itt az ideje hajóra szállnom – jelentette ki Nelson Dantes.
- Nem veszélyes személyesen harcba bocsátkoznod? Bármi megtörténhet harc közben. Itt a bázison sokkal nagyobb biztonságban vagy.
- Azt akarom, hogy lássák, én vezettem az ellentámadást. Egy győztes támadónak mindig sokkal jobb a sajtója, mint egy diadalmas védekezőnek.
- Éretem, uram. Az *Orleance* kifutásra kész.

Belarius tengernagy intésére a *Könyörtelen* tüzet nyitott valamennyi kis méretű fedélzeti ütegével. A zászlóshajó sötét tömbjéből ötszáz rubinvörös sugár mart az űr feketeségébe. A közepes erejű sugarak elég hatékonyak voltak ahhoz, hogy megsemmisítsék a torpedókat és az ellenséges pajzstépázó rakétákat. Már ha eltalálták őket.

A lézernyalábok rengeteg rakétával végeztek, de legalább ugyannyi találatot értek el a baráti hajókon. Egy fregatt, a *Huang Tang* pillanatok alatt lángba borult, majd darabokra rob-

bant. A kalózok rakétái ekkor még meg sem közelítették a flottát óvó erőpajzsot. A halványan vibráló erögömbön belül teljessé vált a zűrzavar. A navigátoroknak minden ügyességüket latba kellett vetni, hogy ne ütközzenek egymásba.



Nem kevés hajó akadt, amelyik zavaró bóják tucajtait lőtte ki maga köré, hogy elterelje a rakétákat. Az önműködő bóják megpróbálták pályára állni a kibocsátó hajók körül, de a közelben haladó pályázók tűzvezetése azonnal bemérte őket, és mivel sokkal jobban kivethető célpontot nyújtottak a torpedóknál, azonnal tüzet nyitott rájuk.

A flotta egészének szempontjából sokkal több bajt okoztak a hajók mögött néhány száz mérföldes hosszúságú trimolekuláris kábelen vontatott passzív zavaró bóják. A hihetetlenül erős vezetékek összegabalyodtak, és valósággal pókhálóbá fonták a hajók köré kirajzó elfogó vadászokat. Belarius tengernagy hat másodperc alatt ötven vadászt vesztett, pedig az első torpedó csak ekkor siklott át a semmit sem érő erőpajzsra.

– Bontakozzon szét a flotta! – parancsolta az admirális. – Vonjuk fel a hajó pajzsait!

– Nagyr! A fregattok túl közel kerültek! Ha összezerjednek a pajzsaink, akkor szétrobbannak a generátorok!

Belarius csak egyetlen pillanatra tévovázott.

– Lőjék szét a fregattokat, ha öt másodperc alatt nem távolodnak el kellő mértékben.

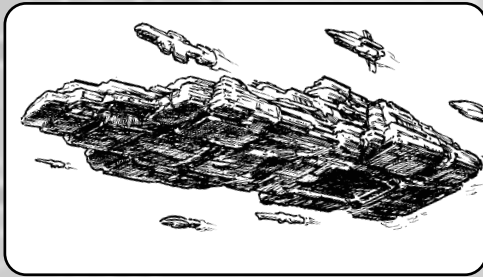
Bazilio kapitány, a *Könyörtelen* parancsnoka sem akart kockáztatni. Azonnal tüzet nyitott saját kísérő hajóikra. Mire a kalózok első rakétái elérhették volna őket, már csak izzó roncsok sodródtak a hadihajó körül. Egy pillanattal később felragyogott a *Könyörtelen* rakéta és sugárelhárító erőpajzsa. A torpedók egymás után égtek szénré rajta. A vezérhajó egyelőre biztonságban volt és várta a kalózok következő támadását.

A *Füllánk* biztos távolságból szemlélte az eseményeket. Annnyira előre küldték, hogy jóval a nagy erőpajzs határán kívül kellett navigálnia. A kalózok figyelemre sem méltatták az ócska dereglyét. Megalázó érdektelenséggel kétszer is elrepültek a közvetlen közelében. Ebben a pillanatban pedig egy hatalmas, csillogó fregatt úszott el fenséges közönnyel a parányi hajó mellett. Oldalán az *Orleance* név ragyogott.

A *Fullánk* megpróbált feltűnés nélkül a lehető legmesszebb eltávolodni az összecsapás színterétől. Az övezeten túlrá nem merészkedhettek, mert az örökös birodalmi erők még felfedezték és dezertálással vádoltathák volna őket. Mélyebbre, a kisbolygók közé meg nem akaródzott merülniük, mert már itt, a peremen is csak ügyvel-bajjal kerültek el a mindent összezúzó kötömböket. Mögöttük javában tartott az óriási hajók harca. A kalózok is bevetették hadihajóikat. Mérőföldnyi hosszúságú monstrumok bukkantak elő az örvénylő kővíharból. Fedélzetükön tüzekek ezrei kezelték a pokoli erejű üteg sorokat.

Egy ilyen összecsapásban a *Fullánk* azonnal szénné égett volna.

– Viszonylag stabil pályájú kisbolygó előttünk.



– Megközelíteni! Minden rendszert lekapcsolni – Itrixixis kapitány mereven bámulta a teleszkopot. – Keresünk egy nagyobb szakadékokat és megpihenünk kicsit.

Csodával határos módon sikerült pályára állni a hatalmas szikla körül. A mély szakadékokkal szabdalt felszín valósággal elszárguldozott alattuk. Átérték a sötét oldalra, amikor...

– Radarok! Bemérték minket!

Lézersugár mart a *Fullánk* tatjába. Láncreakció szerűen robbanások sorozata rázta meg a hajótestet. A kapitányi hidat fojtó, sűrű füst lepte el, majd üvölteni kezdtek a szirénák.

– Mi volt ez?

– Turbólézer.

– Hogy kerül az ide?

– Látod azokat a fényeket a vulkán tövében? Megtaláltuk a kalózok bázisát.

Az inszektoid hajó tehetetlenül sodródott a végzete felé.

– Tizen maradtunk életben. Húszan a hibernálóban vannak. Talán megmaradnak addig, míg kerítünk egy kis királynőt. Minden esetre kadét, te vagy a rangidős tiszt.

A *Fullánk* már harmadszor kerülte meg tehetetlenül sodródva az óriási aszteroidát. A kalózok jól választották meg bázisukat. A szeszélyes pályán mozgó kódarabot elkerülte a meteorok nagy része.

– A passzív radarok szerint a flotta veszésre áll. Belarius hajója súlyosan megsérült. Néhány fregatt még harcol. A kis hajók elpusztultak.

– Valamit tennünk kell.

– Azért bombázunk, hogy ölünk! – Chrisz váratlanul bukkant fel a fedélzeten. A vén rovar csáprágóit zöld hab borította. – Bevetésre, fel, gyertünk! A bombázó bombázzon!

– Megbolondult az öreg!

Van Sten elgondolkodva nézett a veterán rovarra.

– Chrisz tüzértiszt, mivel akarsz bombázni? – kérdezte keményen.

– A JUKA-Bomber bevetésre kész. Gyilkolni jöttünk! Kezdjük hát!

– Nincsen bombavetőnk! Nem tudunk bombázni! – ellenkezett Rixix.

– Az öreg a naszádjára vitte a Maximusokat. A naszáddal levihetjük őket a bázisra. Nincs szükségünk bombavetőre.

– Lentről azonnal észreveszik a bombák sugárzó töltetét. Lelővik, mihelyt elhagyja a hajót.

A kadét egy pillanatig tűnődött.

– Trizskisz, mi van a kettes tankban?

– Folyékony fémplazma. A tartalék üzemanyag.

– Át tudod szívattyúzni a Maximus Brutusok töltete helyére?

– Micsoda? Miért? – aztán a gépész megértette az ember szándékát.

– A folyékony plazmát nem vezik a lenti műszerek. Viszont nagyon lehet robbantani vele.

– Már ha lesz, aki leviszi.

– Lesz – felelte Van Sten sötéten és egy komor pillantást vetett a teleszkompra. A birodalmi flotta biztos veszésre állt.

A naszád akkor hagyta el a *Fullánkot*, amikor a kisbolygó nap felőli oldalán jártak. A bázis megfigyelői így nem láthatták a hajtóművek rövid felvillanását.

– Azért bombázunk, hogy ölünk! – Chrisz szemmel látható élvezettel kuporgott a szűk pilótafülkében. Már nem habzott a szája.

Van Sten némán nézte a passzív radar hologómbját. Nem akarta az öreget magával hozni a halálba, de Chrisz nem lehetett kiszedni a naszádból.

– Tudod, ember, nem te vagy az első szőrös társam – Chirsz váratlanul megszólalt, ráadásul az emberek nyelvén.

– Tessék? – a kadét döbbenet nézett az inszektoidra.

– A régi hajómon volt egy ember. A nagy kaland előtt. Amikor mindenki meghalt. A JUKA-Bomber győzött. Megmentettük a bolygót, a bolyt, a királynőt. Csak éppen meghaltak a fiúk. Nekik már csendes az űr. Most újra bombáznunk megyünk, és te nem vagy bombázó.

– Ez nem JUKA, öreg. Csak egy naszád.

– Azt hiszed, nem tudom? – a vén rovar egy apró fémhengert tartott társa elé. – El tudod olvasni a feliratot?

– Még öt perc van az életünkben, és te rejtvényt fejtetsz velem?

– Próbáld meg, menni fog!

– Legyen neked... Csendes... Az űr! Mi ez?

– Amikor úgy döntöttek, hogy nem mehetnek halott társaim után, egy királynő ezt adta jutalmul. Különleges hormonkivonatot. A kegyelem pohara.

– Méreg?
– Kegyelem – a rovar lehunytja szemeit, majd folytatta. – Nagyon hangos nekem ez a világ. Rettenő az élet zaja. Csendre vágyom. A hormon rövid időre helyreállítja elmém épségét. Újra erős és határozott vagyok. Néhány óráig. Egy bevetés idejéig.

– Megittad?

– Nézz rám! Ilyennek ismertél?

A naszád átsiklott az árnyékvonalon. A sötétben száguldotok tovább.

– Én bombázó vagyok, te meg nem. Átveszem az irányítást. Én tudom, hol csapjunk le, te meg nem. A többiek már várnak rám. Én nemsokára meghalok, te meg nem. Ez a JUKA utolsó útja.

– Miről beszélsz?

– Odanézz! – a rovar fémcsapja a hátsó kamerák kijelzőjére mutatott.

– Mi az? – Van Sten ormótlan űruhájában csak nehezen tudta elfordítani fejét, hogy lássa, mi baj.

Amikor meghallotta az elégedett ciripelést, azonnal rájött, hogy becsapták. Még moccanni sem maradt ideje, amikor az inszektoid csápprotézise átnyúlt mellette és megnyomta a kapapult piros gombját.

A naszád kisiklott alóla, ahogy a robbanótöltet kivágta a karcosú hajótestből. Éppen elégszer pördült meg ahhoz, hogy elfogja a hányinger. Mire csillapodott mozgása, a naszád már elérte a kalózok bázisát. Túl közel volt ahhoz, hogy a turbólézerekkel lőjenek rá. Néhány vékonyabb energianyaláb belemert a hajóba, de Christt már amúgy is csak a tehetetlenségi erő hajtotta.

Van Sten megragadta az űruha sisakját. Mintha távolról egy harsány induló néhány foszlánya jutott volna el fülébe.

„Azért bombázunk, hogy öljünk! Senki sem állíthat meg minket. A JUKA-Bomber mi vagyunk. Minden éjjel indulunk...”

Tudta mi fog következni. A lehető legkisebbre húzta össze magát és a maximumra állította a sisak fényvédőit.

A naszád lángoló roncsa ebben a pillanatban csapódott be a bázis kivilágított kupolái közé. A folyékony fémplazmával töltött Maximusok előbb a hajócska falát szakították át, azután a kalózok erőművének habbeton borítását.

A robbanásnak lent nem maradt túlélője.

Christt inszektoid tüzértiszt ekkor már alighanem szolgálatra jelentkezett egy csendes, túlvilági bombázó fedélzetén.

Van Sten hadnagy feszes vigyázzban állt Amnos tengernagy előtt. Bár a műkincsekkel telezsúfolt csarnokban félhomály uralkodott, Van Sten az infraszemüveg segítségével tökéletesen látott. Anyyira hozzászokott, hogy eszébe sem jutott levegni, akárcsak fekete, kopott páncélját. Az űrhajó szűk, sötét folyosóján a csata hevében rohanva közlekedő rovarlányek között mindkettő jó szolgálatot tett neki. A szemüvegben jól látszott a tengernagy hőképe. A VII. Flotta ura valamilyen testmeleg italt kortyolgatott.

– Gratulálok, ifjú hős. Bár az a kalóz elmenekült, de neked köszönhetően a VII. Flotta fényes diadalt aratott.

– Christt főhadnagyt illeti a dicsőség, uram, tengernagy úr.

– A bogár nevét napiparancsban felolvasták valamennyi hajónkon. Egy tucatnyi világon szobrot is kap. Talán még várost is neveznek el róla. Mond csak, fiam, milyen is a vércsoportod?

– Á RH pozitív, uram, tengernagy úr. Miért kérdi?

– Csak úgy, kíváncsiságból – Amnos nagyt kortyolt poharából. – Arra gondoltam, hogy szolgálhatnál alattam is. Egy ilyen legény a vezérhajón is jól mutat. Ha én veszek ide, senki sem mer a peremvidéki származásod miatt piszkálni.

– Köszönöm, uram, tengernagy úr. Én inkább saját hajót akarok. A *Fullánk* nemsokára kifutásra kész. Amíg Itrixixisz kapitány rendbe jön, szívesen irányítom.



– Egy inszektoid hajó? Erre még nem volt példa! Gondolod, hogy a legénység elfogad?

– Ók javasolták. A Nagykirálynők Tanácsa nem ellenzi a dolgot. Christt főhadnagy örökösének tekintenek. Ez megtisztelő rám nézve.

– Hát, jól van. Azt hiszem, kénytelen vagyok engedélyezni a beosztásodat – a tengernagy savanyú arccal rányomta pecsétjét az infokockára. – Csak aztán meg ne bánd!

– Nem fogom, uram! – Dante Van Chrissten hadnagy, a *Fullánk* megbízott parancsnoka feszesen tisztelgett, majd megfordult és távozott.

Amnos még egy darabig sajnálkozva nézett utána. Kiitta poharát, vállat vont és aktiválta a komofonját.

– Értesítették már cerebrita partnereinket?

– Igen, uram. Jönnek, és azt üzenik, van egy egészen kedvező ajánlatuk.

Amnos elégedetten dőlt hátra. Új üzletek, új bevetések, új fegyverek. Valamit ezekkel is tenni kell. Ha rajta múlik, akkor az úr még sokáig csatazajtól lesz hangos.

És szerencsére rajta múlik.

Vége

VARGA A. CSABA

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

G Y O R S T A L P A L Ó

A most következő cikk egyfajta gyorsalpaló a kártyajátékhoz, megtalálod benne a szükséges alapvető információkat és számos megjegyzést, ami segíteni fog, hogy kiigazodjál a különböző fogalmak és meghatározások között.

A PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Ahhoz, hogy elkezd a játékot, szükséged lesz egy pontosan 45 lapból álló paklira, ez lesz a kolóniád. Mivel a játékban a kolónia egyszerre reprezentálja a forrásaid egy részét (a felhúzható lapokat) és egyben ez az „életed” is, ezért körültekintő módon kell összeállítanod. A kolóniádba nem tehetsz ellentétes fajokat (ember – xeno, inszektoid – karnoplantusz, cerebrita – zarg, tricipleita – úrcápa), tehát maximum 4 féle fajt keverhetsz össze. A későbbiek folyamán még visszatérek erre az igen fontos momentumra, a jól megválasztott fajok egyben a stratégiád és kombóid gerincét is adják. A pakliba egy féle lapból maximum hármat rakhatsz be. Érdemes úgy összeállítani a paklidat, hogy legalább a harmada (vagy valamivel több) úrhajó legyen, a többi lapot pedig úgy állítsd össze, hogy minden fajtából körülbelül ugyanannyi legyen benne (fegyverzet, legénység, bázis, esemény, megszakítás). Persze lehet ettől egészen eltérő koncepcióval is játszani, de érdemes az első játékaid során ezt a összeállítást követni, hogy biztosan működőképes, és a játék különböző aspektusait is feltárod paklit kapjál.

A LAPOK KIJÁTSZÁSA ÉS NÉHÁNY ÚJDONSÁG

A lapok creditből játszhatóak ki (ezt hívják creditköltségnek). Egy lapot csak akkor játszatsz ki arccal felfelé az asztalra, ha kifizetted a creditköltségét (és megfelelően a kártyán feltüntetett esetleges kijátszási feltételeknek), egyébként arccal lefelé kell játékba hoznod. Ezt csak fegyverzetek, legénységek vagy bázisok esetében teheted meg. Az arccal lefelé kijátszott kártyák a játékban nagyszerű stratégiai lehetőséget nyújtanak, állandó bizonytalanságban tartva az ellenfeledet. Viszont azt tudnod kell, hogy a lapok csak akkor fejtik ki hatásukat, ha már kifizetted őket, azaz elköltötted az ehhez szükséges mennyiségű creditet. Érdekeség, hogy a lapokon fel vannak tüntetve a ritkasági ikonok is, így nem kell félned attól, hogy megfelelő lista hiányában a jól értesült kártyajátékosok kihasználják a tudatlanságodat és előnytelen cseréket kötnék veled.

LAPOK ÁLLAPOTAI

A lapoknak háromféle állapotuk van: aktív, használt és sérült. Minden lap aktív, amikor játékba hozod. Használt állapotba akkor kerülhet egy lap, ha harc közben tüzelsz egy úrhajóddal, vagy, ha a lapon jelölve van, hogy a hatás eléréséhez használtba kell fordítanod. Sérült állapotba kerülhet egy lap, ha találatot kap egy úrhajód vagy bázisod, vagy ha egy adott lapon fel van tüntetve, hogy a hatás eléréséhez a lapodat sérültbe kell fordítanod. A sérült állapotot úgy jelöld, hogy fejjel lefelé fordítod a lapodat. Minden köröd végén, a befejező fázisodban, az összes elfordított lapodat 90 fokkal vissza kell fordítanod, tehát sérültből használtba, illetve használtból aktívba.

LAPTÍPUSOK

Hatféle laptípus létezik, ezen belül mindegyikből négy-négy altípus. Vigyázz, mert az altípusokon belül is lehet eltérés a lapok kijátszásával kapcsolatban. Vannak olyan altípusok, amelyekre külön szabályok vonatkoznak, ezek az altípuson belül minden lapra érvényesek.

ÚRHAJÓ

Altípusai: felderítő, vadászgép, cirkáló, romboló. A különböző fajták egyben az úrhajók méretére is utalnak. A felderítő egy helyet foglal el a hangárban, a vadászgép kettőt, a cirkáló hármat, a romboló pedig négyet. Ha valamilyen módon a befejező fázisodban több, mint 12 méretnyi úrhajód van, addig kell úrhajókat a szemétkébe dobálnod, amíg legalább 12-re nem csökken az úrhajóid méretösszege. Egy úrhajóra legfeljebb annyit fegyverzet és legénység kerülhet összesen, ahányas az úrhajó mérete. Az úrhajót midig arccal felfelé kell kijátszanod, és kijátszásakor egyből ki is kell fizetned. Ha egy úrhajó a harc fázison kívül, vagy amikor a harc fázis alatt nem vesz részt a harcban, sebzést kap, azonnal sérültbe fordul, ha nullára csökken a páncélja, megsemmisül, azaz a szemétkébe kerül.

FEGYVERZET

Altípusai: fegyver, pajzs, tárgy, rakéta. A fegyverzetet az úrhajódra tudod kijátszani, arccal lefelé. A fegyverzetet, ki-



véve a rakéta altípusút a fő fázisodban bármikor kifizetheted, harc közben viszont csak a kifizetési fázisban. A fegyverzet csak az úrhajón fejt ki hatását, ugyanúgy, mintha a fegyverzen lévő szöveg az úrhajóra lenne írva. Egy úrhajóra legfeljebb annyi fegyverzet és legénység kerülhet összesen, ahányas az úrhajó mérete. Ha megsemmisül egy úrhajó és van rajta fegyverzet, akkor a fegyverzet is megsemmisül. Rakétát csak a kifizetési fázisban tudsz kifizetni. A rakéta, ha már kifizetted, a leszerelési fázisban megsemmisül.

LEGÉNYSÉG

Altípusai: kapitány, személyzet, utas, robot. A legénységet a kantonodba tudod kijátszani, arccal lefelé. A legénységet a fő fázisodban bármikor kifizetheted, harc közben viszont csak a kifizetési fázisban. A legénység csak az úrhajón fejt ki hatását, ugyanúgy, mintha a legénységen lévő szöveg az úrhajóra lenne írva, ez alól csak az utas altípus a kivétel, ezt a kantonodban is használhatod. Egy úrhajóra legfeljebb annyi fegyverzet és legénység kerülhet összesen, ahányas az úrhajó mérete. Csak aktív legénység szállhat úrhajóra. A legénységet csak a felszerelési fázisban tudod, egy a harcban résztvevő úrhajóra rakni, és a leszerelési fázisban köteles vagy visszatenni a kantonodba. A sérült és használt állapotú úrhajón lévő legénység használt állapotban, az aktív úrhajón lévő pedig aktív állapotban kerül vissza a kantonba. Ha megsemmisül egy úrhajó, amelyen van legénység, akkor a legénység is megsemmisül. Az utas lapot a kantonodban is használhatod és egy úrhajóra is felrakhatod, de az úrhajódon nem fordíthatod sérültbe vagy használtba.

BÁZIS

Altípusai: kutatás, épület, bunker, csapda. A bázist a felszínre játszhatod ki, arccal lefelé. A kijátszott bázisok sorrendjén nem változtathatsz, balról jobbra kell őket ki-

játszanod. A fő fázisodban egy creditért egy fejlesztést tehetsz egy bázisodra, de így egy bázison egy körben maximum kettőt fejleszthetsz. Lapok hatása által viszont akár mennyit fejleszthetsz egy körben a bázisidon. Bázist a fő fázisodban fizethetsz ki (kivéve a csapdákat), de csak akkor, ha már legalább annyi fejlesztés van rajta, amennyit a bázison a fejlesztési limit meghatároz. Ha egy bázison a fejlesztési limitnél egy X-et találsz, ez azt jelenti, hogy a bázison akár mennyit fejleszthetsz, és amikor kifizeted, a rajta lévő fejlesztések számától fog függni a bázis hatása. Ha már kifizetted a bázist, onnantól kezdve nem elég két bombázást sebezni rajta ahhoz, hogy megsemmisüljön, hanem annyit kell rajta sebezni, ahányas a páncélzata. A kutatásnak kifizetésekor jön létre a hatása, majd a szeméttbe kerül. Csapdát csak a bombázási fázisban fizethetsz ki és csak akkor, ha sikeresen bombáznak rajta legalább kettőt. Ha egy kifizetett bázis bármelyik fázisban sebzést kap, azonnal sérültbe fordul.

ESEMÉNY

Altípusai: támadás, reagálás, erőforrás, speciális. Eseményt a fő fázisodban játszhat ki, kijátszáskor azonnal létrejön hatása, ilyenkor kell kifizetned, és ezután a szeméttbe kerül.

MEGSZAKÍTÁS

Altípusai: kezdő, harc, reakció, általános. A megszakítás az egy olyan lapípus, amit akár az ellenfeled körében is kijátszhat. Kijátszás után azonnal létrejön a hatása, ilyenkor kell kifizetned, és ezután a szeméttbe kerül. Megszakítást kijátszhat akkor is, amikor az ellenfeled éppen cselekedni szeretne valamit, ilyenkor először a megszakítás teljesül, és csak utána az ellenfeled cselekedete. Ha több megszakítás kerül kijátszásra egymás után, mindig fordított sorrendben jön létre a hatásuk, tehát a legutolsónak kijátszott hatása teljesül legelőször, és utána



jön visszafele a többi. Vigyázat, a megszakítások kifizetésének sorrendje viszont nem fordított sorrendben történik! Ha több megszakítást játszol ki, miközben az ellenfeled nem cselekszik, te döntheted el a létrejövétel sorrendjét. A lapok képességei és a bázisok, fegyverzetek illetve legénységek kifizetési is megszakításnak számítanak. Kezdő megszakítást csak a kezdő fázisban játszhatasz ki. Harc megszakítást csak a harc fázisban játszhatasz ki. Reakció megszakítást bármikor kijátszhatasz. Általános megszakítást csak a fő fázisban játszhatasz ki.

FAJOK

A Káosz Galaktika az örök ellentétek univerzuma, így a paklid szerkezetét is ez fogja meghatározni. Nem lehet két ellentétes fajú lap a paklidban, tehát egyszerre maximum 4 féle fajú lapot tudsz használni. A galaktika sokmillió lakható világa között szép számmal fordulnak elő mind egzotikus, érdekes planeták, mind félelmetes és barátságtalan civilizációk. Világai sokrétűek, társadalmi, kulturális és etnológiai szempontok szerint is tagolhatóak. Bár a sokmilliárd kultúra között nem egy furcsaság számba menő fajjal és civilizációval találkozhatunk, a galaktika politikai és társadalmi életében nyolc, birodalmi mércével is civilizált faj dominál.

Ember «•» Xeno
Inszektoid «••» Karnoplantusz
Cerebrita «••» Zarg
Triciplita «•••» Úrcápa

A választott stratégia szempontjából lényeges körülmény, hogy pakli összeállításakor milyen fajokat tesz el a kolóniádba. Ez azért is lehet meghatározó, mert minden faj támogat bizonyos lapkonceptiót.

EMBER

Az ember fajhoz különösen sok kombinációs képesség tartozik, de meglehetősen gyengék a legénységi tagok terén. Magyarán, ha valaki legénységi tagokra akar paklit építeni, az jobb, ha kihagyja az ember fajú lapokat a kolóniából, és helyette mondjuk a xenókat választja. Ettől eltekintve, az ember lapok ismerve, hogy általában véve minden lap típusban megállják a helyüket. Ellentétes faj: xeno.

XENO

A xenók erőssége a legénységi tagok. Tesztelés alatt is kedvenc legénységi lapom egy xeno volt, *Solovan Ali* (és az ultraritka legénységi tag is xeno). Ellentétes faj: ember.

INSZEKTOID:

Az inszektoidok fiziológiájuknál fogva szorgosságukról híresek, így talán nem meglepő, hogy kiválóak bázisok építésében. A játékban található legjobb bázisok az inszektoidok nevéhez kapcsolódnak. Preferált lapjaim voltak az *Inszektoid munkaprojekt*, vagy az *Erőpajzs*, de említhetném az összes olyan bázist, ami nagyban megkönnyíti a többi bázis felépítését és megvédését. Már

pedig ha egyszer felépülnek a bázisok... Az inszektoidok hátránya viszont, hogy creditben nem túl erősek. Ellentétes faj: karnoplantusz.

KARNOPLANTUSZ

A karnoplantuszok pénzügyi találmányok, a galaktika legjobb kereskedői. Náluk mindig halmokban áll a credit. Nagyszerű credittermelő lapjaik vannak! Kiváló kombó egy erős haderő összeállítására, melynek kihozatalát karno lapokkal támogatjuk, de ugyanez mondható el szintén bármely stratégiára, melyet a credittermelő lapok támogatnak. Sajnos a bázisaiknál már nem ugyanez a helyzet. Ellentétes faj: inszektoid.

TRICIPLITA

A tricipliták technikai zsenik. A galaktikában a legnagyobb fegyverzetek az ő nevükhöz fűződnek. A *Kraptnum célkövető rakéta* és a *Trox MLF* pajzs mind olyan lapok, amivel akár az egész harc menete megfordítható. Az űrhajók viszont nem igazán az erősségük. Ellentétes faj: úrcápa.

ÚRCÁPA

Az úrcápák az űr legnagyobb vadászaik. Irányításuk alatt az űrhajók halálos fenyegetést jelentenek. Nagyszerű űrhajó lapjaik vannak (elég ha csak a *Hullámrájtát*, a *Queen-t*, vagy a *Massage Club-ot* emlitem). Az ultraritka űrhajó is úrcápa fajú). A fegyverzetekben nem túl erősek. Ellentétes faj: triciplita.

CEREBRITA

A cerebriták lapjai adják az eseménylapok gerincét. Aki ezzel akar kombinálni, annak valószínűleg kihagyhatatlanok lesznek a cerebrita események. A *Fekete lyuk* és az *Eselvénylenség* nem várt kellemetlenségeket okozhat az ellenfélnek. Hátrányok: A Birodalmi gépezet lomha és nehézkés, váratlan fordulatokra képtelen. A megszakítások az igazi hátrányai a cerebritáknak. Ellentétes faj: zarg.

ZARG

Előnyök: A zargokra a káosz, az értelmetlen pusztítás a legjellemzőbb, megszakításokra, meglepetésekre lehet tőlük számítani. A *Meglepő fordulat* című lap neve talán elég sokat elárul erről a fajról. Hátrányok: Viszonylag gyenge eseménylapok. Ellentétes faj: cerebriták.

A HIÁNYZÓ LAPOK

A mezonok az alapkiadásból kimaradtak. Ezek, és a klánlapok majd a kiegészítőktől kezdően jelennek meg, illetve kapnak igazi értelmet. Egyes lapokon a kártya faja alatt egy-egy klán nevé olvasható. A klán lapok egymást erősítik, segítik, általában együtt érdemes használni őket ahhoz, hogy igazán hatékonyak legyenek. Önmagában a klánoknak nincs jelentősége, csak egy név, amire más lapok hivatkozhatnak, de sajnos az alapkiadásban még nem

jelentek meg ilyen kártyák, így csak az első kiegészítőtől kezdődően használható eredményesen őket.



A JÁTÉK MENETE

A játék körökre és azon belül fázisokra van osztva.

1. KEZDŐ FÁZIS:

Minden kör a kezdő fázissal kezdődik. A kezdő fázis legelején kapsz 5 creditet (a játék elején még kevesebbet). Ezután lehet kezdő megszakítás lapokat kijátszani.

2. FŐ FÁZIS:

Egy körben többször is támadhatsz, a fő fázis az esetleges harc fázisok után is tovább folytatódik, ezért mindig jelöld, hány credited van. A fő fázisodban bármikor kifizethetsz bázisokat (kivéve a esapdákat), de csak akkor, ha már legalább annyi fejlesztés van rajta, amennyit a lapon a fejlesztési limit meghatároz. Bármikor kifizethetsz legénységet és fegyverzetet is (kivéve rakéta lapot). A bázisok, legénységek és fegyverzetek kifizetése megszakításnak számít. A fő fázisodban a következő dolgokat teheted:

- 0 CREDIT – Egy bázis, legénység vagy fegyverzet kijátszása.
- 0 CREDIT – Támadás kezdeményezése és a támadás célpontjának kijelölése. Célpont lehet: kolónia, központ, egy legénység vagy egy bázis.
- 0 CREDIT – Vegyél le összesen két fejlesztést a bázisaidról és kapsz egy creditet.
- X CREDIT – Egy esemény, megszakítás vagy űrhajó kijátszása, ez annyi creditedbe fog kerülni, amennyi a lap creditköltsége.
- X CREDIT – Egy már kijátszott bázis legénység vagy fegyverzet kifizetése, ez annyi creditedbe fog kerülni, amennyi a lap creditköltsége.
- 1 CREDIT – Rakj egy fejlesztést az egyik bázisodra. Egy bázison egy körben maximum kettőt fejleszthetsz így.

- 1 CREDIT – Húzz egy lapot.
- 2 CREDIT – Válassz ki egy lapot a kolóniád legfelső öt lapjából és vedd a központodba, majd keverj, az ellenfeled pedig emelje el a kolóniádat.
- 2 CREDIT – Húzd fel a pusztulatod legelső lapját. Csak akkor használható, ha a kolóniád már csak öt vagy kevesebb lapból áll.

3. HARC FÁZIS:

Miután kijelölted a támadás célpontját (kolónia, központ, egy legénység vagy egy bázis), az ellenfeled és te is még játszhattok ki általános megszakításokat és használhattok speciális lapképességeket, de ezután már csak harc vagy reakció megszakításokat lehet kijátszani. Vigyázat, a játék első körében a kezdő játékos még nem kezdeményezhet támadást! A harc fázis fázisai:

1. – Felszerelési fázis:

- A. A támadó játékos kijelöli azokat az aktív űrhajóit, amikkel támadni akar.
- B. A támadó felrakhatja a kántinjából a kiválasztott, aktív legénységeit a harcban résztvevő űrhajóira. Vigyázz, egy űrhajón legfeljebb annyi fegyverzet és legénység lehet összesen, ahányas az űrhajó mérete!
- C. A védő játékos eldönti, akarja-e védeni a támadást, és ha igen, melyik aktív űrhajóival. Ha a védő játékos nem jelöl ki védő űrhajókat, akkor a kifizetési fázis után egyből a bombázási fázis következik, ilyenkor nincs tüzelési fázis.
- D. A védő felrakhatja a kántinjából a kiválasztott, aktív legénységeit a harcban résztvevő űrhajóira. Vigyázz, egy űrhajón legfeljebb annyi fegyverzet és legénység lehet összesen, ahányas az űrhajó mérete.

2. – Kifizetési fázis:

- A. A támadó kifizetheti a harcban részt vevő űrhajóin lévő még kifizetetlen legénységeit és fegyverzeteit. Mindent, amit ki akar fizetni, most kell kifizetnie, mert erre később már nincs lehetősége. A kifizetések tehát nem felváltva történnek, először a támadó fizet ki mindent, amit akar, majd a védő.
- B. A védő kifizetheti a harcban részt vevő űrhajóin lévő még kifizetetlen legénységeit és fegyverzeteit. Mindent, amit ki akar fizetni, most kell kifizetnie, mert erre később már nincs lehetősége. A kifizetések tehát nem felváltva történnek, először a támadó fizet ki mindent, amit akar, majd a védő.
- C. Egy azon pillanatban, teljesen egyszerre teljesülnek a kifizetett rakéták és a kifizetési fázis végén teljesülő lapok hatásai.

3. – Tüzelési fázis:

- A. A legmagasabb sebességű aktív űrhajó eldönti, hogy kire akar tüzelni, vagy használja-e valamilyen képességét. Azonos sebességű űrhajóknál a támadó számít gyorsabbnak.



sabbnak. Ha több olyan űrhajód is van, amelyeknek magasabb a sebessége, mint az ellenfelednek, akkor te döntöd el, hogy milyen sorrendben tüzeljenek, tehát nem kötelező a legmagasabb sebességű űrhajóddal kezdened a tüzelést. Passzolhatsz is, ha akarsz, ilyenkor az ellenfeled soron következő űrhajója tüzelhet, majd megint a passzolt űrhajód következik.

- B. A célba vett űrhajó eldönti, hogy akar-e visszalőni vagy használni valamilyen képességét. Csak aktív űrhajó tud visszalőni.
- C. A célba vett űrhajó annyi páncélzatot veszít, amennyi a tüzelő űrhajó tűzereje, és, ha a célba vett űrhajó visszalőtt, a tüzelő is veszít annyi páncélzatot, ahányas a célba vett űrhajó tűzereje. A sebzések kiosztása előtt még lehet harc és reakció megszakításokat kijátszani. Ezután a tüzelő űrhajó használatba fordul, ha a célba vett űrhajó visszalőtt, akkor az is használatba fordul, ha nem lőtt vissza, akkor aktív marad. Végül, ha valamelyik űrhajónak a sebzések kiosztása után nullára esökken a páncélzata, a szemébe kerül.
- D. A következő legmagasabb sebességű űrhajó következik. Lásd az A. pontot.
- E. Ha mind a két játékos jelzi, hogy már nem akar cselekedni, azok az űrhajók, amelyek legalább egy találatot kaptak sérültbe fordulnak, ezután jöhet a bombázási fázis.

4. – Bombázási fázis:

- A. A támadó játékos a megmaradt aktív űrhajóival bombázhajja a harc elején kijelölt célpontot. Ehhez ki kell jelölnie a bombázó űrhajókat, amik teljesen egyszerre bombáznak, bombázásukat nem lehet szétosztani, bombázásaik összegét hívjuk összbombázásnak.
- B. Ha a célpont a kolónia volt, a védőnek annyi lapot kell dobni egyesével a kolóniája tetejéről a pusztulatába, ahányas a bombázó űrhajók összbombázása.
- C. Ha a központ volt támadva, a védő mindenféleképp csak egy lapot fog dobni a központjából a pusztulatába,

amit ő választhat ki, de ehhez is legalább kettes összbombázása kell, hogy legyen a bombázó űrhajóknak, különben nem történik semmi.

D. Ha egy legénység volt célpontnak kijelölve, akkor az megsemmisül és attól függően, hogy ki volt-e fizetve, vagy a pusztulatba vagy a szemébe kerül, de ehhez legalább kettes összbombázása kell, hogy legyen a bombázó űrhajóknak, különben nem történik semmi. Elképzelhető és szabályos az is, ha a védő felrakja a támadás célpontjának kijelölt legénységét az egyik űrhajójára és mivel a legénységek csak a leszerelési fázisban, a bombázási fázis után kerülnek le az űrhajókról, a támadó nem fog tudni bombázni.

- E. Ha egy bázis volt a támadás célpontja és nem volt kifizetve, akkor megsemmisül és a pusztulatba kerül, amennyiben legalább kettes a bombázó űrhajók összbombázása, különben nem történik semmi. Ilyenkor lehet csapdát is kifizetni, de szintén csak akkor ha legalább kettes a bombázó űrhajók összbombázása, amennyi a páncélzata, ekkor a szemébe kerül. Ha a bombázó űrhajók nem tudnak annyit bombázni rajta amennyi a páncélzata, akkor annyi páncélzatot veszít amennyi az összbombázásuk, és ha ez legalább egy, akkor sérültbe is fordul.
- F. A bombázási fázis végén az összes bombázónak kijelölt űrhajó használatba fordul.

5. – Leszerelési fázis:

- A. A sérült és használt állapotú űrhajókon lévő legénységek használt állapotban, az aktív űrhajókon lévők pedig aktív állapotban visszakérülnek a kábitába, ha ki voltak fizetve, akkor kifizetetlen, ha nem, akkor kifizetetlenül.
- B. A fegyverzetek is kifizetve maradnak, ha kifizették őket, a kifizetett rakéták pedig a szemébe kerülnek.

4. BEFEJEZŐ FÁZIS:

Ha az ellenfelednek nincs lap a kolóniájában, megnyerted a játékot. Ha több mint 5 lapod van a központodban, akkor addig kell lapokat a pusztulatodba dobnod, amíg 5 lapod nem marad. Ha 12-nél több az összértéke a hangárban lévő űrhajóid méretének, akkor addig kell űrhajókat a szemébe dobnod, amíg legalább 12-re nem csökken a méreteik összege. Ha több mint 20 credited van, akkor ez automatikusan 20-ra csökken. Minden játékban lévő űrhajó és bázis visszakapja a teljes páncélzatát. Az asztalon lévő használt (90 fokkal jobbra elfordított) illetve sérült (180 fokkal elfordított) helyzetben lévő lapjaid 90 fokot visszafordulnak, azaz sérültből használatba, használatból aktívba. Az ellenfeled köre következik, ezt jelezd neki.

A VERSENYEKRŐL

A Káosz Galaktika kártyajátékban sikerült szinte teljesen kizárni a véletlenszerűséget és a harcrendszer is úgy lett megalkotva, hogy mindig a legoptimálisabban összeáll-

tott paklival legjobban játszó játékos tud nyerni. Azért is terveztük ezt így, mivel már az alapok lerakásánál elhatároztuk, hogy nagyon jól szervezett és díjazott versenyekkel fogjuk megőrvendeztetni a játékosokat. A versenyszabályokat részletesen megtalálod már a szabálykönyvben is, most csak egy kis ízelítő a hivatalos versenyekről...

Először is minden verseny fix helyen, a Láng Művelődési Központban, a TF és KG találkozóik törzshelyén lesz tartva, a nevezési díj egységesen 500 Forint lesz. A versenyek mindig vasárnaponként 9.30-kor kezdődnek majd. A díjazás pedig egészen fantasztikus lesz! Az első verseny december 19-én lesz, ez még csak egy próba verseny, de a díjazás már itt is nagyon magas, várhatóan 30-40 pakli lesz kiosztva az első négy helyezett között, plusz csak versenyen nyerhető ultra ritka lapok! Aztán az új évezred fogja meghozni az igazi nyereséyesőt, rögtön január elején, egész pontosan január 9-én rendezünk egy egészen nagyszabású versenyt, ahol az I. helyezettek kerekén 100 000 forintot vihet majd haza! Természetesen a második, harmadik és negyedik helyezettől sem fogunk megfelekedni... A Káosz Galaktika Kártyajáték versenyének minden alkalommal nagy támogatottsága lesz, és pont emiatt a versenyek pontos időpontjai már a szabálykönyvben előre meg lesznek hirdetve. Mivel az indulók száma korlátozott, ezért a versenyekre előre nevezni lehet személyesen a Magic Shopban (Bp. 1052, Párizsi utca 1. Ter-

ra Center üzletközpont, Tel.: 266-02-12/131. mellék). A versenyekre egyébként nemcsak versenyzőket, hanem gyűjtőket és cserélgetőket is várunk, hiszen a versennyel párhuzamosan kártyavásárlásra és cserélgetésre is lehetőségük lesz, nekik a belépés ingyenes. Mindenkit várunk szeretettel versenyeinkeink!

A következő számban egy példajátékot fogunk lekö-zölni, amit akkor a már megjelent pakliddal fogsz tudni kipróbálni.

MERMALIOR

VERSENY IDŐPONTOK:

december 19. • január 9. • február 6. • március 5.
április 9. • május 07. • június 11.

Mindig vasárnaponként. Nevezés: 9:30-tól.

CÍM:

Láng Művelődési Központ, I. emeleti galériája.
Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.
(TF és KG találkozóik törzshelye)

NEVEZÉSI DÍJ: 500 FT

EGYÉB KÉRDÉSEK:

Szűcsy Dániel
1364 Budapest, Pf. 360
gamecenter@elender.hu

A játék megjelenésének időpontja: 1999. december 4. szombat, TF és KG találkozó.

PÉNZDÍJAS KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYA VERSENY



Január 9-én az évezred első idénykezdő Káosz Galaktika Kártyajáték versenyen szeretettel várunk minden kezdőt és profit, ahol az I. helyezett nyereséme kereken 100 000 Forint lesz! A második, harmadik és negyedik helyezettek is értékes nyereséményekben részesülnek!

NEVEZÉSI DÍJ: 500 Forint

IDŐPONT: 2000. január 9., vasárnap 9.30

HELY: Láng Művelődési Központ, I. emeleti galériája.
Budapest, XIII. ker. Rozsnyai utca 3.
(TF és KG találkozóik törzshelye)

A helyszínen KG lapok és paklik széles választékban kaphatók.

A nevezők száma korlátozott, ezért nevezésedet előre is leadhatod, személyesen a Magic Shopban (Bp. 1052, Párizsi u. 1. Terra Center üzletközpont, Tel.: 266-02-12/131. mellék). Egyéb információik is ugyanitt.



KOMBÓK

HOGYAN KÉSZÜLJÜNK FEL EGY VERSENYRE....

A mostani kombók rovat kicsit rendhagyó lesz, hiszen nem egy jól működő versenypakli leírását osztom meg veletek, (ilyenből már úgyis volt elég) hanem arról beszélek, hogyan lehettek eredményes versenyjátékosok. Persze ahhoz, hogy megnyerj egy versenyt, kell egy jól működő, végsőkéig kioptimalizált pakli és jó játéktudás is, de még nagyon sok más dolog szükségeltetik hozzá... Medveölő Iván hiába az északi sztyep-pék legerősebb embere, ha elmegy egy profi boxmérkőzésre és a nagy fényárban, hangzavarban, boxkesztyű nélkül, a szabályok be nem tartásával verekszik, ráadásul a zárt, sík és kicsi szorítóban nem tudja kibasználni a terep előnyeit stb., akkor bizony ő fog veszteni, hiába ütne le otthonában a kocsmában egyetlen ütéssel az ellenfelét.

Először is kell egy jó nagy rakás szerencse. Ha te egy szerencsétlen ember vagy, soha semmi nem úgy sikeredik, mint ahogyan szeretnéd, akkor már ne is olvass tovább... A szerencse egy nagyon nehezen fejleszhető tulajdonság, de e nélkül nem fogsz boldogulni a versenyek ezrein edződött profi mezőnyben. Nyilván te is tudod, hogy sokszor mülk azon egy meccs, hogy ki, mikor, mit húz. Ez persze nem a véletlenül mülk, a szerencse szól bele a dolgokba. De ezenkívül persze még nagyon sok – kevésbé nyilvánvaló – dolog is mülk a szerencsén.

Másodszor szükséged lesz rá, hogy tudjál aktívan figyelni a meccseken minden apróságra. Ez nem baráti mérkőzés, itt mindenki minden áron nyerni akar. Nem fog az ellenfeled figyelmeztetni semmire, neked kell mindent észrevenned.

Harmadszor pedig fontos, hogy te is legyél kíméletlen. Ha az ellenfeled hibázik, használd ki a lehetőségét. Ő is ugyanezt tenné a helyedben.

Na hát akkor lássuk részletesebben:

A SZERENCSE

Nyilvánvaló, hogy amíg a fizikai sportokban főleg az erő és az ügyesség számít, addig a kártyában az ész és a szerencse. A szerencse és a fizikai erő között mindössze annyi a különbség, hogy amíg szinte bárkiből lehet némi munka árán erős ember, addig a szerencse nem – vagy csak hatalmas nehézségek árán – fejleszhető. Ha Sheran, Leah vagy Tharr eléggé szimpatikus istenek számodra, akkor buzgó imádságokkal elérhetsz némi szerencse növekedést, de alapvetően ez egy veleszületett tulajdonság.

A szerencsét persze lehet különféle mágikus erejűnek tulajdonított tárgyakkal is növelni. Mindenki tudja, hogy

a négylevelű lóhere vagy a lópatkó mindenkinek szerencsét hoz. Persze az igazi növekedést nem ezekkel az elcsépezt cuccokkal tudjuk elérni, szükség van egyedi ötletekre. A Plüsstehén, Songokus kártyalap vagy a fából faragott malac az, ami igazán hathat. (Ez utóbbi +6 szerencsét ad, ami jelentős mennyiség például a lópatkó +1-éhez képest.)

MEGJEGYZÉS: A szerencsét nem csak növelni, hanem csökkenteni is lehet. Ha fekete macska megy át előtted az úton, bal lábbal kelsz fel stb., akkor elég rossz eséllyel vághatsz neki a versenynek. De ezt a dolgot az ellenfél kárára is ki tudod használni. Például ha az épület bejárata elé (ahol a verseny lesz) felállítasz egy létrát, megvárod amíg minden ellenfeled belép a létra alatt (-2 szerencse a részükre), majd a kezdés előtt pár perccel a létrát eltávolítod és te úgy érkezel akkor MINDEN ellenfeled rosszabb eséllyel indul nálad. Ez összesen pl. 40 versenyző esetén már -80 szerencsét jelent a részükre.

És, hogy mi minden függ a szerencsétől? Például van egy erős kontroll paklid, amiben 37 lényirtást használsz. A versenyen a 70 indulóból 63 hordával, sok lényvel játszik. Őket könnyedén meg tudnád verni. De ha nincs szerencsed, akkor a maradék 7 emberrel fognak összesorsolni, akik mind lény nélküli paklival játszanak és simán bedarálnak téged. Arról, hogy magas szerencsével mindig olyan lapot húzol, amire szükséged van, már volt szó. Azt, hogy ki kezd, kockadobással döntik el a játékosok. Nyilvánvaló, hogy a kezdőnek van némi előnye. Játék közben is előfordul, hogy egy lap kockavetést kíván, és hát a kockadobás is a szerencsén mülk. Hát akkor a szerencse kérdését szerintem ki is vesztjük, azt hiszem mindenki látja, hogy ez egy alapvetően fontos dolog.

FIGYELEM

Rettentően sok múhat azon, hogy észreveszel-e kevésbé nyilvánvaló dolgokat. Persze, például a *Planetáris ördém*ot senki nem azért használja, mert látja a láthatatlant, sőt ezt legtöbbször észre sem veszik. Ha azonban az őrszottdobban van egy ördém, az ellenfél mégis folyamatosan egy *Gyíkemberrel* ütöget téged láthatatlanul, akkor a figyelmetlenség miatt fogsz veszteni!

Itt kell megemlítenem azt a sajnálatos tény, hogy a versenyjátékosok elég jelentős hányada csal az ÉP VP számlálásnál. Bizony-bizony... nem elég a saját dolgaidra figyelni, még az ellenfél kezét is egyfolytában nézned kell, és akkor aztán mindenkinek meg lesz rólad a véleménye. Ennyit nem ér meg az egész.

KIMÉLETLENSÉG

Ebben a kérdésben megoszlanak a vélemények, van aki szerint nem szép dolog, de azért a versenyzők kb. 95%-a mégis kíméletlen az ellenfelével szemben. Hogy ez mit is jelent? Nos, hát azt, hogy ha ellenfelünk hibázik de ő maga rájön erre és megkér, hogy „jajj...izé...hagy csináljam már vissza légsz...” akkor mi tudjuk a szemébe mondani, hogy „NEM”. Persze itt sem arról van szó, hogy ha ellenfelünk a 9 éves Pistike, aki először jár versenyen, akkor használjuk ki a hibáit. Ebben az esetben én úgy gondolom, hogy ez egy elég tisztességtelen dolog lenne. Ez az eszköz a rutinos játékosokkal szemben kell. (Pistikét e nélkül is könnyéd meg kell tudnunk verni.) A könnyebb érthetőség kedvéért nézzünk egy példát:

Nincs lényem játékban, ellenfelemnek van egy *Trollfája*. Az én köröm van, *Járványt* rakok a trollfára, majd mivel tudom, hogy a következő körben a *Trollfa* meghal, így szabad lesz az őrszot, lehozok egy *Piromenyétet*. Igen ám, de ekkor kapcsol az agyam, rájövök, hogy hoppá, ezt elszúrta, hiszen az ellenfelem körében a *Járvány* át fog kerülni a *Piromenyetemre* (tulajdonképpen a halálba küldtem szegény menyétet), ezért megkérem az ellenfelemet, hogy jajj, bocs, ezt a *Piromenyétet* inkább mégsem hozom le, jó? Ere galád ellenfelem azt fogja mondani, hogy DE, már kijátsoztad barátom, elrontottad a dolgot, akkor viseld is a következményeit. És igaz is lesz, hiszen ez egy verseny, ilyen hibákat nem lenne szabad vétetnem, ha nyerni akarok!

A dolgunk megint csak van egy következménye: Ha az előbbi esetben például volt nálunk egy *Mágiatörés*, amivel a kör végén letörhetjük a *Járványt*, akkor engedjük meg az ellenfélnek, hogy visszavegye a *Piromenyétet*. Ez látszólag egy rendes cselekedet, de mivel a *Mágiatörés* miatt a *Trollfa* nem fog meghalni, nem kerülne át a *Járvány* a menyétre, és csak zavarna, ha a következő körben



már ott állna az őrszottdobban, ezért sokkal jobban járunk ha elhitetjük ellenfelünkkel, hogy jobban jár ha nem játssza ki a menyétet. (Huhh... kicsit bonyolult, de remélem a lényeket mindenki érti!)

Na, hát akkor ha szerencsések, figyelmesek és kíméletlenek vagyunk, ráadásul még egy jó versenypaklink is van, kipróbálhatjuk tudásunkat egy versenyen is. A paklival kapcsolatban hiú remény lenne azt hinnünk, hogy a Krónikában is leírt paklik mindig, minden környezetben működőképesek. A decket mindig az aktuális helyzetnek megfelelően kell kiválasztanunk, optimalizálnunk, kiegészítő paklit kreálnunk hozzá stb. Hogy miről is beszélek? Nézzünk egy légből kapott példát:

A hétvégén egy speciális versenyforma, az istenek háborúja lesz. Legutóbb fél éve volt ilyen verseny rendezve. Akkor még a Leah mentoros pakli volt a nyerő, ezért mi is a krónikában látottak alapját egy ilyet rakunk össze. Igen ám, de azóta megjelent egy új kiegészítő, és mily véletlen, szuper Sheran hangyapaklit lehet összeállítani belőle, ami elég versenyerős, ráadásul a mentor ellen bivalyerős oldaljai vannak. Könnyen belátható tehát, hogy ha elindulunk a lapról lapra kimásolt mentor paklinkkal, akkor a +6-os malacfej és a hihetetlen kíméletlenségünk ellenére is ronggyá fognak verni a hangyácskák...

Mi tehát a teendő? A verseny előtti héten látogassuk meg ismerőseinket, érdeklődjünk meg tőlük, szerintük mi a nyerő pakli, ők mivel mennek majd, nézzünk be kártyaklubokba, boltokba, nézzük végig a felhozatalt, próbálgassuk ki a paklinkat a többiek ellen és alakítsuk át a helyzetnek megfelelően.

Amikor kialakult a paklink, tudjuk, hogy valószínűleg jó lesz, akkor ne feküdjünk le jókedvűen aludni, mert bizony gyakorlás nélkül elég nehéz boldogulni. Ha van pár jó barátunk, akikkel különben is szoktunk kártyázni, akkor könnyű helyzetben vagyunk, hiszen velük gyakorolhatunk. Ha nincs, akkor pedig jöhetnek a már előbb említett



a jó lehetőségeket, csak a begyakorolt rutin szerint játszunk majd, ami nem éppen a legjobb stratégia. Arról nem is kell beszélni, hogy úgy vernek majd át bennünket, ahogy akarnak.

Ha megérkeztünk és felírtuk a paklilistánkat, akkor a hitelesítés előtt még többször ellenőrizzük le! Nehogy ilyen semmiség miatt veszítsünk. Ne nagyon dicsekedjünk senkinek a paklinkkal, ne mutogassuk meg mindenkinek, hiszen így, ha ellene fogunk játszani már nagyjából tudja, mire számíthat. Viszont mi igyekezzünk megtudni mindent az ellenfeleinkről. Az információ hatalom! Persze ne úgy, hogy: „Na, mutaszd Béla a paklidat, hogy nézzem meg, mit használnál!” Hanem szépen finoman, kezdjünk el beszélni minden másról, aztán tereljük a szót arra, amit tudni szeretnénk. Pl.: „Hát nem is tudom..., mondták itt, hogy milyen jó az a psi-pakli... Szerintem teljesen rossz, tök könnyű megverni nem?”. Erre a másik úgysem állja meg, hogy ne mesélje el a véleményét a dologról. Pl. „Ja én is alapon készültem rá, például a van két *Pszí acéltorony* a paklimban, ha azt kirakom már nem is tud nyerni, hehehe.” És hoppá, sikeresen kikotyogta pár lapját, a vele fogunk összesorsolni, már tudjuk is, hogy játszik két *Pszí acéltorony*val. Ekkor aztán mondhatjuk neki, hogy „Óh, a fenébe, pont veled sorsoltak össze, amikor te alapon megversz a *Pszí acéltoronyaid* miatt!” Persze mi mondjuk egy hordával játszunk. Ellenfelem röhög a markába, egyből kirakja az acéltornyait, de csak később jön rá, hogy csúnyán átvértük, amikor a következő körben az áhított mentális varázslatok helyett egy *Lidércurat* meg egy *Halálmadarat* kap az arcába. Ekkor szinte biztosan nyertünk, hiszen ő egy teljesen felesleges lapra költötte el a varázspontjait.

klubok. Ha valahogy nincs kedvünk vagy időnk élesben kipróbálni a paklit, akkor is játszunk le magunkban pár leosztást, hogy lássuk, milyen helyzetben mit kell kirakni, húzni, megfelelő-e a varázspont-költsége a lapoknak stb.

Ez utóbbi esetben arra gondolok, hogy hiába rakunk a paklinkba *Griffőnixet*, *Holtak szellemét* és *Öngóliant* hegyeket, ha aztán az első felhúzott lapból jó eséllyel a kezünkben van 4-5 ilyen lény, akkor bizony a paklink nem túl optimális, úgysem tudjuk mind az ötöt kijátszani az elején. Jobb lenne ebben a helyzetben inkább például egy *Gyenge ereje* az ötödik nagy lény helyett. Persze a jó laparányt némi valószínűség számítással meg lehet jósolni, de azért a próba a legjobb módszer.

A kiegészítő pakli összerakása a következő feladatunk. Ha már végigjártuk a klubokat, akkor van némi ráfátásunk arra, hogy mi lesz a versenyen a favorit pakli, mivel fogunk sokan indulni. Ez ellen készülünk fel mindenképpen. Ha tehát például az egész kártyatársadalom arról beszél, hogy milyen gyilkos, egy körben ölő kombót lehet építeni az egyik legújabb inváziós lapra, vagy, hogy az egy körben 100-at sebző épületes pakli minden szuper lesz a hétvégén, akkor szerepeljen a kiegészítőnkben a *Kürtszó*, esetleg a *Lady Olivia trükkje*. Ha viszont mindenki hordázni fog, akkor sok olcsó lényirtást rakjunk a kiegészítő paklinkba. Nagyon oda kell még figyelni arra, hogy ki tudunk-e a játszó pakliból elég lapot venni, ami helyett a side lapokat berakjuk. Például ha kontroll paklival játszunk, akkor valószínűleg alapból is sok lényirtásunk van, tehát hiába rakunk a sideba 15 újabb olcsó varázslatot, úgysem tudunk annyit mindent kísérteni. Ilyenkor inkább más paklik ellen készüljünk lapokkal, amiket majd használni is tudunk.

A verseny előtti éjszaka ne maradjunk fent túl sokáig. Ha kialvatlanul érkezünk versenyezni, akkor bizony nem nagyon tudunk majd figyelni, nem vesszük észre

Ha kezdődik a játék, akkor próbáljuk elhitetni ellenfelelünkkel, hogy mi nem is tudunk jól játszani, most vagyunk először versenyen stb. (Persze ha a múlt héten ép-



pen megnyertünk egy versenyt, akkor ez elég nehezen fog menni.) Ha ellenfelünk lebecsül minket, nem fog teljes tudásával játszani, nem figyel oda az apróságokra, hibázik, nem fog túl kíméletlen lenni velünk – szegény gyenge játékoskal –, és emiatt fog veszteni.

Nem árt a játék közben mindenféle, hol igaz, hol hamis információkkal traktálnunk ellenfelünket, mert így nem tud kiismerni minket, nem látja majd meg a szemüncön, hogy mikor mi az, ami jó nekünk. Példa: Ellenfelünk kijátszik egy *Tiltott mágiát* a *Griffőnixre* (ami éppen a kezünkben van). Ekkor széles vigyorral az arcunkon közöljük, hogy hehe, még jó, hogy kiside-oltam a főnixet! Nem tudjuk mikor lesz az jó nekünk, ha ellenfelünk elbizonytalanodik a dolgában. Ebben a helyzetben már megesett,

hogy az ellenfél *Molggammal* visszavetette saját magával a *Tiltott mágiáját*, csak azért, hogy újra kirakhassa valami másra, amit talán használunk. Ekkor aztán jöhet le a *Griffőnix* (még szélesebb vigyorral)...

És persze senki ne higgye, hogy a cikk elolvasása után egyből versenyt fog nyerni. Senki nem így kezd. Bele kell rázódní a versenyek ütemébe, hangulatába, és ha már megfelelően sokszor jártál versenyen, szem előtt tartod a cikkben leírtakat, valamint elég sokat gyakorolsz, akkor már tényleg csak a szerencséd múlik, hogy mikor fogsz először megnyerni egy versenyt.

Mindenkinek sok szerencsét kívánok!

SEITZ GÁBOR

VERSENYBESZÁMOLÓK

FRISSEN BONTVA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 23-án rendeztük, 28 profi és 34 amatőr résztvevővel. A játékosoknak 1-1 csomag Isteni szövetségéből, Árnyékholdból és Aranyforrásból kellett legalább 35 lapos, színkorlát nélküli paklit összerakni.

A verseny jó hangulatú, izgalmas és fordulatoss volt, sok meccsen lényeg tömege csapatot össze, szerepet kaptak a tárgyak, épületek, szakértelmek is. Nem egy mérkőzés több fordulat után, a pakli elfogyása előtt kicsivel ért véget. Vagyis a játék a frissen bontott versenyeken megszokott színés és érdekes képét mutatta. Néhány nagy kedvenc: *Kürt, Földbarc, Aranyló ugarbój* (a szokásos korlátozással), *Troglodita törzsfőnök*, és mindenféle irtás.

A profik versenyében remek játékkal, pontvesztés nélkül Debreceni Áron diadalmaskodott. Néhány erős lapja: *Sberan védősárkánya, Zoloboo törzsfő, Sziklare-*

pesz, Lelki kötődés. A második helyen Kis Borsó Csaba végzett, játszott *Sötét kastplommal, Lidérccelel, Fűrődövel* és *Mérges nyukmárral* is. A harmadik Kovács Attila (*Hullazabáló, Lord Fezmin, Rubingólem*), a negyedik Szemereényi Tibor (*Mentális csapás, Órült varázsló, Természetes kiválasztódás*) lett.

Az amatőr kategóriában vereség nélkül Fehér László (*Kürt, Fegyverkovács, Alvo oroszlan, Búvós lant*) győzött. A második helyet Szőnyi Zoltán (*Arkangyal, Elemi földcsapás, Szárnyas csirmáz*) szerezte meg. A harmadik helyen Marofka Máttyás (*Hínárevő piramba, A batalom szava, Vérszívó parazita*) végzett, a negyedik pedig Raduly Árpád (*Növesztő főzet, Földindulás, Aranyló ugarbój*) lett.

Mindenkit várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Mikó István Manók földje mellett Harci manóval és Erdei manóval terrorizálta ellenfelét.
- Debreceni Áron lényét egy Romboló ütötte, de nem akarta, hogy a Romboló elpusztuljon, így egy Vakító fénnel csökkentette saját lényé sebzését, majd Gemina amulettjével gyógyította az ellenfél lényét.
- Jámbor Andrásnak Vérző szíves lényé volt az örposztban, Fogolycserével átvette az ellenfél lényét, mire a sajátja átkerült az ellenfél tartalékjába, elpusztult, és sebzett az ellenfélen 2 ÉP-t.

MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!

Feláldozhatom-e az Áldozati bárányt, hogy megmentsem vele egy másik lényemet, ha egy tömegpusztító varázslattól a bárány is meghalna?

Nem. Igaz, hogy a bárány képessége ilyenkor életmentő hatásként működik, de a HKK szabályai szerint, amikor egy varázslattól vagy hatástól több lényem is meghalna, az így „éppen a gyűjtőbe igyekvő” lények csak saját magukra használhatják azon képességeiket, akik életmentő hatásokat. Nem életmentő hatásnak pedig nem lehet őket beáldozni. Elismerem, hogy logikailag az ellenkezőjét is meg lehet magyarázni, de korábbi esetekben ezt a szabályt hoztuk, így ragaszkodjunk hozzá.

Üthetem-e a Királygyíkkal az ellenfelem tartalékjában levő Szörös bozsót, ha a gyík átüt az őrszponzon?

Igen. A Királygyík ezen képessége nem hatás, hanem ugyanolyan harc, mint ami az őrszponzok között zajlik.



Mennyi a Sötét árny alap ÉP-je?

Mindig annyi, mint az aktuális formájának a kártyára írt ÉP-je.

Van a játékban három repülő manóm és egy Manók földjém. Mi történik a manókkal, ha leszdedik a helyszínt?

A manók hátárnya az, hogy ha valaki kijátszik egy repülő manót, az össze repülő manó visszakerül tulajdonosa kezébe. Ezért a már játékban levő repülő manóim továbbra is játékban maradnak. Viszont, ha valaki ezután játszik ki egy repülő manót, az egész csapat megy vissza a kezembe.

Rendelkezik-e speciális képességgel a Szörnycsontváz, ha a kijátszásakor nem dobok lapot?

Igen. Azokat a szövegeket, amik a lény lapokra vannak írva, és nem a flavorhoz tartoznak, három csoportba lehet osztani: hátrány, kijátszási feltétel, speciális képesség. A Szörnycsontváznál ez ugye nem hátrány, nem is kijátszási feltétel, mivel lap-

dobás nélkül is ki lehet játszani, marad tehát a speciális képesség, akár csak a *Helvirnél*.

Figyelem! Az esetleges „trükközések”, csalások visszaszorításának érdekében új szabályt vezetünk be a beholderes versenyek profi kategóriájában: a **Büntető szabályt**. Ha egy játékos „elfelejt” feljegyezni az ÉP-jének csökkenését, akkor a kör végén az ellenfele figyelmeztetheti őt, és ebben az esetben kétszer annyi ÉP-t veszít, mint amennyit nem írt fel. A VP-re hasonló szabály vonatkozik: ha egy lapért, vagy hatásért kifizetendő VP-t nem írt fel a játékos a következő lapjának kijátszásáig, a következő hatásának használatáig, a VP-jének bármilyen változásáig, vagy az adott fázis (előkészítő, fő, harci stb.) végéig, akkor az ellenfél vagy bíró figyelmeztetése után kétszer annyi VP-t veszít. Ezt a szabályt bármilyen más versenyen lehet alkalmazni, ahol a hirdetésben megjelenik, vagy a bíró a verseny előtt bejelenti.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. december 10.



Több játékosunknak az volt a véleménye, hogy túl könnyű a szeptemberi feladványunk, de egyiküknek sem sikerült helyesen megfejteni, így talán még sem volt „annyira könnyű”. Azt természetesen mindenki gyorsan kitalálta, hogy a koncentrációval és a *Hordaparancsnokkal* kell ölni, idáig tényleg egyszerű volt. A nehézséget az okozta, hogy mi eközben életben maradjunk. Az ellenfelünk ugyanis sokféleképpen tud reagálni a cselekedeteinkre, és könnyen bele halhatunk a direkt sebzéseibe és a büntetésekbe. Mindezek ellenére két jó megoldás is volt:

AZ ELSŐ MEGOLDÁS:

1. Visszavetetem a bolonddal az *Árnyékboldat*, ezért sebződöm egyet a *Büntetéstől*.
(-2 = 9 VP, -1 = 2 ÉP)
2. Jön a harci fázis, a *Romboló* üti a *Nómenklatúrát*, a *Hordaparancsnok* beüt háromat. Az ellenfelemnek már csak három ÉP-je maradt.
3. Végképp eltörölöm a *Rombolómat*, és képességével leszedem az *Őrző lordot*. Újabb kettőt sebződök a büntésektől.
(-5 = 4 VP -2 = 0 ÉP)
4. Lerakom *Lopotomost*, a liget miatt gyógyulok kettőt.
(-3 = 1 VP, +2 = 2 ÉP)
5. Végül pedig jöhet a koncentráció a lordból szerzett csontból.
(-1 = 0 VP, -1 = 1 ÉP)
Az ellenfelem nem tud lelőni *A boltak bosszújával*, mivel a *Romboló* a Semmibe került, így csak két lapom van a gyűjtőben.

A MÁSÍK MEGOLDÁS:

1. Kijátszom *Lopotomost*. Így már meg tudom akadályozni *A boltak bosszúját*.
(-3 -2 = 6 VP, +2 = 5 ÉP)
2. Az ellenfelem belém lő az *Árnyékbolddal*, majd a bolonddal visszaveszem a kezembe *Büntetést*.
(-2 = 4 VP, -3 = 2 ÉP)
3. A *Végképp eltörölnivel*, a *Troll csatakiáltással* és a *Büntetéssel* ledobom az *Őrző lordot*.
3. Jön a harci fázis, a *Romboló* üti a *Nómenklatúrát*, a *Hordaparancsnok* beüt háromat. Az ellenfelemnek már csak három ÉP-je maradt.
5. Végül pedig jöhet a koncentráció a lordból szerzett csontból. Ha az ellenfelem esetleg a lényeimet próbálta meg lelőni, akkor még mindig maradt 3 VP-m a regenerációra. (-1 = 3 VP, -1 = 1 ÉP)

A hibás megfejtések azokás szerint az apróságokat nem vették figyelembe. Például azt, hogy az *Őrző lord* őrző, tehát nem lehet mellette koncentrálni, nem figyeltek *A boltak bosszújára* stb.

Szerencsés nyerteseink: *Szaniszló András* Gyomaendrődről, *Hamburger Ákos* Budapestről, és *Jubász Attila* Bikalról. Nyereményük két-két csomag Aranyforrás. Gratulálók!

Az új feladat: Az ellenfeled gyógyulási fásánál tartotok. Van 2 ÉP-d, 7 VP-d és 2 SZK-d, az ellenfelednek 1 ÉP-je, 4 VP-je és 2 SZK-ja van. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:
1999. december 10.

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Állati félelem (F)
- Sáfránypor (F)
- Kürt (F)
- Gnóm mágus (F)
- Lélekszívás (C)
- Kisebb zan (D)
- Haarkon dühe (L)

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Rabszolga (F)

PAKLID:

- Teljes fordulat (C)

A gyűjtőd üres. A *Rabszolga* aktív a tartalékodban van.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

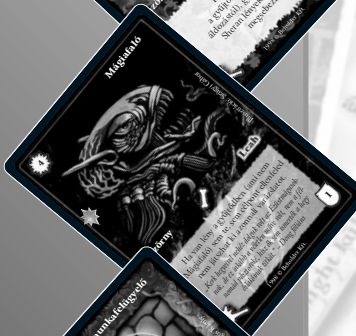
- Őrző lord (-)
- A Mester büntetése (F)
- 2 db Éber vadászkutya (R)
- Fairlight bankár (F)
- Mágiafaló (L)
- Erdei manó (S)
- Ében munkafelügyelő (C)

ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- T. Vlagyimir (-)

A keze és a paklija üres. Az *Őrző lord* az őrszobában van, a többi lény a tartalékban. A bankár és a két kutya aktív, a többi lény passzív.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 1 ÉP, 4 VP, 2 SZK



Ellenfeled gyűjtöje



Ellenfeled őrszótja

Ellenfeled kijátszott lapjai

Kijátszott lapod



Paklid

A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 7 VP, 2 SZK

Kezedben lévő lapok





ÚJ VERSENYEK

NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 12. 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Pásztó.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

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

Érdeklődni lehet:

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

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: december 12. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Csak olyan tárgyakat és építményeket lehet használni, amelyek idézési költsége legalább 1, és olyan egyéb lapokat, amelyek idézési költsége legalább 3, de nem lehet használni olyan lapokat, amelyek idézési költsége nagyobb 7-nél.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

marofkamatyas@usa.net.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: december 12. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: *Tiltott lapok:* A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szíreinek éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Direkt kontaktus, Fantomsárkányok, Gömbvillám, Griffónix, Haarkon dué, Illúziósárkány, Káoszmeister, Kovácscéh, Kódmangó, Lidércúr, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Morgan pácája, Noteranthi, Ördögi mentor, Pszi szakértelem, Pszi elementál, Sötét kastpóm, Sötét motyogó, Szörnybővülés, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, A falak ereje és az ultraritka lapok.

Nevezési díj: 666 Ft.

Díj: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: december 19., 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: Marics Anikónál 82-423-507-es telefonszámon reggel 8-9 illetve 16-22 óra között, hétvégén egész nap.

PÉNZDÍJAS HKK VERSENY

Időpont: december 26., vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: hagyományos verseny.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díj: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

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

A verseny csak min. 20 induló esetén kerül megrendezésre!

A MÁGIA HALÁLA

Időpont: december 29. szerda, 11.00 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok:

Minden varázslat lap tiltott.

Nevezési díj:

450 Ft (Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

november 21. vasárnap: Star Wars

november 27. szombat: Star Trek

december 4. szombat: Star Wars

december 5. vasárnap: Star Wars

december 12. vasárnap: HKK

december 19. vasárnap: Star Wars

december 25. szombat: Star Trek

december 26. vas.: Pénzdíjas HKK

december 29. szerda: Dungeon HKK

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 28. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 350 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

marofkamatyas@usa.net.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 11. 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Hatvan.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

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

Érdeklődni lehet:

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: december 11. szombat 11 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol tiltottak az ultraritka lapok.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás, tel.: 37-314-447.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 11. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Győr.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

Hucker Szabolcs, 96-424-109.



SZABÁLYOK

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

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

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

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

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

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

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

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

VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

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

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

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

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

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

HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ

KÖRMEND – Művelődési Központ (a városház mögötti utca)

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

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

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

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 1999. december 18., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

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

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

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

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

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

33 000 Ft pénzdíj • 2 gyűjtődoboz kártya az amatőr kategóriában



DUNGEON

SZEREPIJÁTÉK- ÉS KÁRTYABOLT

Üzletünkben a legolcsóbban vásárolhatsz:

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

FIGYELEM!

Karácsonyi kedvezmény:
Ezen hirdetés felmutatójának
10% kedvezményt adunk
a Beholder Kft.
termékeiből.

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

Nyitvatartás:
H-P: 11-18-ig

XII. TF-, KG- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

A Beholder Kft. olimpiával és légiparádéval egybekötött TF-, KG- és ŐV-találkozót rendez **1999. december 4-én** a szokásos helyen, a **Láng Művelődési Házban (Budapest, XII. ker. Rozsnyai u. 3.)** kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este hat óráig tartó összejövetelen!

OLIMPIA

KG KÁRTYA

LÉGIPARÁDÉ

ŐSÖK VÁROSA

A rendezvényen lehet először megvásárolni az új Káosz Galaktika Kártyajátékot (KGK). Új ismerősöket szerezhetsz a nemrég indult Ősök Városa játékban, és felteheted kérdéseidet a játékvezetőnek.

VI. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

A Swathth Military folytatja az immár hagyományossá vált légiparádék megszervezését. Ezúton hívjuk fel a szabad kapitányok figyelmét arra, hogy már most kezdjék meg a felkészülést a nagy eseményre! A rendezők ígérete szerint minden kapitány időben megkapta az információs kockát a rendezvény pontos részleteiről.

Az előző találkozón nagy sikert aratott csataszimulátorokban ismét kockázat nélkül kipróbálhatod TF-es vagy KG-s karaktered harci tudását. (Figyelem! A TF-es karakterek közül csak azok harcolhatnak, akik neveznek az olimpiára.)

XII. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezzük a XII. Alanori Olimpiát. Az olimpia idejére minden a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkerestek és tájékoztattak a pontos részletekről.

AZ EGÉSZ NAPOS BELÉPŐDÍJ ÁRA: 200 FT.

AZ ISZONYAT KÖREI

Borop a kris-kardot átteve hihetetlenül hosszú és kecsesre növesztett jobb kezéből a kissé vastagabb, esetlenebb bal mancsába, és megtörölte verejéktől lucskos tenyerét tömött bundájában.

Nem nekem való munka ez! – morgott magában, miközben a Kús hegy legmélyén elterülő egyik csatornaszint újabb fordulóját cserkészte be – *Ellozni Haragani nagyúr nyaklancát, vagy lecsenni asszonyának ujjáról a gyűrűt, az igen...! De vadászni itt, ahol rám is vadásznak, ez borzalmas!*

Borop kiváló tolvaj hírében állt a Kús hegyi puhány szinten, s éppen arra készült, hogy megszerezze az Ősök Csarnokának utolsó próbájához szükséges – még hiányzó – lélekenergiát. Elegendő lesz megölnie bármilyen apró, jelentéktelen kis torzszülöttet, az máris lehetővé teszi számára a Próbát, ami után a Szentélybe léphet. Csakhogy tolvajlással nem juthat ilyesmire, a galetkik közötti párharcot pedig utálta, így kénytelen volt neki vágni a csatornaszintnek. Kérte klán-testvéreit, hogy valaki kísérje el, segítsen neki, de a tolvajok nem arról híresek, hogy értékelnék a csapatszemetet.

Borop azonban eddig minden tehetségét és energiáját arra fordította, hogy jó tolvajjá váljék. Éppen ezért végtagjai alkalmatlanok voltak a komoly küzdelemre. Jobb karja hosszú, kecses, hajlékony, olyan finom, érzékeny ujjakkal, amik a legszűkebb zsebekbe is észrevétlenül tudnak besiklani, s végükön a tapadókorongocskák minden tárgyra leválaszthatatlanul rászívódnak. Bal karját izmosabbra növesztette, hatalmas, tuskés ököllel, hogy mégis tudjon védekezni, amikor szükséges, de ez nem jelentett komoly veszélyt a keményebb ellenfelekkel szemben.

A tolvaj galetki most ismét jobbjaába vette a kétélű kris-kardot, és befordult az újabb járatba. Nagyon rossz érzések gyötörték. A csatornaszinten nem használhatott milgandot, mert a világító gömb fénye azonnal oda csalta volna a torzszülöttek vérengző fajtáit. Így csupán infra látására bízta magát, s reménykedett szerencséjében, ami tolvajlás közben eddig még soha nem hagyta el.

A járat, amit nem is olyan régen furhatott valami őriási, bűzös sziklaféreg, hirtelen kiszélesedett. Borop a nyomokból sejtette, hogy a szörnyeteg itt elfészkelhette magát, s csak később indult tovább. Szerencsére már messze járhat. Bár a tolvaj vadászni jött, megelégedett volna valami kisebb, kevésbé veszélyes áldozattal.

Kifinomult hallása halk surrogást, karmos lábak kaparását közvetítette számára. Megmerevedett, körbe fordult, hogy a „terem” minden pontját láthassa. Az egyik sarokban vörös hőkép mozdult, és Borop máris tudta: rátalált arra, amit keresett. A johhtukul jó méteres dög volt. Nedvedző bőré, szőrös féregteste éles fogakkal megtömött pofában végződött, amik egyetlen karcolása részleges paralizist okozhat. Ráadásul ez a bűzt böffentő pofa egyaránt könnyedén rágta át a sziklát és a galetkit, ha az nem vigyázott. Borop mégis elégedetnek érezhette magát, mivel a johhtukul szinte teljesen vak volt, szimata alapján tájékozódott a föld alatt, ez pedig egy galetki vadász számára a könnyű préda lehetőségét nyújtotta.

Borop egyetlen szemvillanás alatt úgy döntött, hogy lemond a kris-kard erejéről, és inkább egyik kedvenc képességét, a már-már tökélyre fejlesztett mérges gáz lehetét alkalmazza. A koncentráció hatására érezte, amint testében felnyílnak azok a *rekeszek*, ahol a gázt tárolta, és a sűrű, forró légáram a torkán át orrüregébe áramlik. A johhtukul ekkor megérezhetett valamit, mert hihetetlen gyorsasággal szembe fordult a galetkivel és hosszú, szőrös pofájából felvillantotta puhány evéshez kiváló, hegyes tűfogait. A gáz zöld felhője hangos sivitással tört elő Borop orrán és száján. Nem terült szét, hanem vas-karként csapott a johhtukul pofájába, s ott cseppfolyóssá válva bajuszára, szőrmejére tapadt.

A méreg egy orgling kutyát is ledöntött volna a lábáról, de a johhtukul némi immunitással bírhatott ellene, mert csupán megzavarodott, és pofáját a sziklához dörögölve igyekezett letörölni képéről a kicsapódott ragacsot. Borop látta, hogy ha nem cselekszik gyorsan, elszalasztja a zsákmányt. A johhtukul mindjárt észhez tér, és befúrja magát a járat falába, hogy azután valahol a föld mélyén, a tolvaj számára elérhetetlenül lehelje ki lelkét a méregtől.

Borop előre ugrott, s most nagyon jól tudta hasznosítani könnyű teste fürgeségét. A johhtukul vörösen izzó szemekkel bámult rá, mint *aki* meglepődik ezen, de mozdulni már nem volt ideje: a kris-kard vékony pengéje átfúrta bozontos torkát.

A lélekenergia olyan hirtelen lökessel szabadult fel a torzszülötthől, hogy Borop majdnem hanyatt vágódott. Kékes szikrák pattogtak az áldozat és a vadász teste között, a tolvaj minden porcikája gyönyörrel telten bizsergett, széles szája elégedett vigorra húzódtott. A léleke-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

nergia bőséges volt, mivel a johhtukul fiatal, erős torzszülöttként került Borop útjába. Az átáramlás megszűnt, s a tolvaj elégedetten mordult.

– Ez elégedő lesz a próbához. – mondta, akaratlanul is hangosan. – Végre itt hagyhatom ezt az átkozott szintet.

Sietve lehajolt, hogy a dögöt megszabadítsa két szemfogatótól, ezekért ugyanis szép pénzt fizetnek a kereskedők, hiszen alig kell átalakítani, máris kész a mérgező csonttőr. Éppen a mirigyeket akarta becsomagolni óvatosan, mikor a terem hátsó bejárata felől háborzongató sóhajtást hallott. Úgy pördült hátra, mint akit mikropoid harapott meg. Infralátása hihetetlen méretű vörös hófoltot térképezett fel, ami egyre csak nőtt, ahogy az élőlény beljebb jött a számára szűk járatból. Borop gerincén jeges iszonyat futott végig. Már látta magát kibelevve, feltapszva egy torzszülött barlangjának ételtároló üregében, amikor...

– Oh, hát ön az...! – kiáltott a tolvaj megkönnyebbülten, mikor felismerte a hatalmas jövevényt – Már azt hittem...

Tovább nem jutott mondanójában. Csodálkozva nézett le testére, amin a rá lőtt mágikus villámcsapás hatalmas, füstölő lyukat ütött. Majd utoljára még ráemelte tekintetét gyilkosára, és halk sóhajjal elvágódott a barlang talaján...

* * *

A Kús hegy puhány szintjének Központi Csarnokát ezernyi milgand fénylő gömbje világította meg, Atvy Morodur mégsem láthatta a túloldalát onnan, ahol állt. A cseppkő fennsíkron innen állt a sziklába vájt klán épület, melynek ablakaiból tompa morajlás szűrődött ki. A klán-testvérek szokásos napi meditációs gyakorlatukat végezték. A csarnok végtelenbe vesző falain számtalan lakóbarlang sötét ürege ásított egymás mellett és fölött, s néhol Atvy más galetkiket pillantott meg, amint vadászni indultak, hazatértek, vagy egymással vitáztak, küzdöttek, beszélgettek.

A cseppkő fennsíkon túl emelkedett a helytartó, Per eno Slodrag palotája, mely fényességével felülmúlta a csarnok minden sziklaépítményét. Hatalmas galetki örök álltak kapujában, négy-négy végtagjukban fegyvereket tartva. Csupa izom és tüske testük már önmagában halálos fenyegetést sugallt.

Atvy Morodur mélyebben húzta szemeibe fekete csuklyáját, nehogy bárki felfedezhesse finom vonású arcán a

bosszankodást. Amikor harcra termett, óriási galetkiket látott, mindig eszébe jutott, hogy fejlődhetett volna ő is ilyen monstrummá, és akkor kevesebben mernének vele pimaszkodni. De ő más utat választott, mikor tizenkét



esztendősen elszakították családjától, és a láva szintre vitték. Így testalkata nem sejtetett különösebb fizikai erőt, bőre opálfényű, sima és puha, s nem fejlesztett magának sem karmokat, sem csápokat, vagy szarvakat. Helyettük szaglása és látása lett hihetetlenül kifinomult, meztelen talpai minden apró kavicsot, egyenetlenséget felfedeztek a talajon, és kezei szintén érzékenységük által voltak különlegesen. Talán ezért burkolta törekeny alkatát földig érő köpenybe Atvy, a Szellemszem Tisztogató Klán tagja.

– Uram, uram...! – éles hang riasztotta fel gondolataiból Atvy Morodurt, aki meg sem fordult, máris tudta, hogy egy még nála is nyeszlettebb, hihetetlen sebességgel közlekedő galetkit fog megpillantani mindjárt. Kalafonia a szolgálja volt, méghozzá meglehetősen szokatlan módon: önkéntes alapon. A kicsi galetki még nem kötelezte el magát egyetlen klánnak sem, tanulni szegődött Morodur mellé. Minden hétköznapi feladatot ellátott a tisztogató lakóbarlangjában, s mintha ezt nem tartotta volna elégségesnek, folyton szavaival bombázta őt.

– Uram, kérlek, ezt meg kell hallgatnod! – visította Kalafonia, majd nagy levegőt vett, és érces hangon zengeni kezdte szavait: – *Öltözköd borként száradjon testedre, és minden lépésedet kísérelje dörrenő zajár üleped rejtekéből!*

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Atvy megborzongott az időtlen átkot hallva.

– Az rendben volna, kedves Kalafonia, hogy minden lélekenergiádat torkod hangképző szerveinek tökéletesítésére használod fel, s így gyakorlatilag bárkit és bármit utánozni vagy képes... – kezdte halk, bár feszült tónusban a tisztogató – De kérlek, igyekezz jobb átkokat kiötlöni, mert a szellemtelenség egy átokfaragó számára bűn!



– De uram, az én átkaimnak kiváló árúk van a piacon! – hüledezett kissé sértődötten Kalafonia – Szerintem nem figyeltél a szavak rejtett...

– Elég! – Atvy türelmetlenül hátra vetette fejről a csuklyát, és végig simította szakállát. – Csak ezért zavar-tál meg gondolataimban, vagy volt komolyabb okod is?

Kalafonia megvonta vékony, gapjas vállait és ruhája egyik rejtékéből lapgomba-tekercest húzott elő.

– Ezt Gro ki Tengora úr, a Szellemszem Tisztogató Klán nagymestere küldi neked.

Atvy átvette az írást, és hosszan olvagatta a csak beavatottak számára érthető jeleket. Arca közben elsötétült, gondterhelte ráncok jelentek meg rajta, de lila fényű tekintete egyre élénkebben csillogott. Hirtelen egyik zsebébe tette a tekercest és a klán palotájának felső szintjei felé kezdett kapaszkodni. Kalafonia csodálkozva követte, s közben be nem állt a szájá.

– Uram, most mi fog történni?! Elárulod szolgáltnak, hogy tanulhasson belőle, és felhasználhassa következő a munkájában? Visszatérve egyébként a tegnapi átkomra, amiről szintén rossz véleménnyel voltál... Tudod, amiben a sárvarangy ürülékéről esett szó...

Kalafonia csak akkor fogta be végre a száját, mikor gazdája a nagymester barlangja előtt álló örökhöz ért. A két fegyveres galetki gyanakodva szemlélte őket, mikor azonban meglátták a lapgomba-tekercest, készséggel beengedték a jövevényeket.

Gro ki Tengora, a Szellemszem Klán nagymestere a testvériségre jellemző csuklyás köpönyeket viselt, amit vastag nyakánál tudatenergiával megfelelő formára növesztett, ezernyi színben pompázó kristály-csattal fogott össze. Meztelen lábai a nyomkeresés fáradalmas munkájától hatalmasra, szélesre nyúltak, vékony ujjait pedig bőrkesztyűkbe bújtatta, mert azok a szellőt is erős nyomásként érzékelték. A tapasztalt galetki vörös szemével megszokásból „letapogatta” tanítványa egész testét, majd elmormogott egy *csendbarang*-igét, ami lehetetlenné tette, hogy beszélgetésüket bárki kihallgathassa, aki a barlangüregben kívül van.

– Hivatáll, nagymester. – hajolt meg szertartásosan Atvy Morodur. – Félek, már sejtem; miért.

– Azon csodálkoznék, ha nem sejténéd, Atvy, hiszen te vagy a legjobb tanítványom, mióta ezen a szinten a tisztogató galetkik képzését vezetem. – Tengora rekedt hangja fáradtságáról tanúskodott.

– Tehát ismét lecsapott. – bólintott megtörtén Atvy.

– Igen, barátom, a szörny újra ölt. Ezúttal egy jelentéktelen tolvajt, valami Boropot intézett el a csatornájratokban. A szerencsétlen vadászni ment le, és sikerrel is járt, de azután... – a nagymester szavai elakadtak és értetlenül rázta a fejét. – Ő a hatodik galetki, aki így pusztul el. Hiába küldtünk a szörny felkutatására kiváló katonákat, a nyomát sem látták.

– Mi szokatlan van abban, hogy ha a csatornaszintre induló galetkik közül néhány nem tér vissza?! – kotnyeleskedett Kalafonia, de ahogyan a két tisztogató rá pillantott, máris megbánta szavait.

– A vadászat természetesen veszélyes, de a torzszülöttekkel eddig sikerült elbánnunk, s egyik sem tudott ilyen sorozatosan győzni a legkülönbözőbb galetkik fölött. – mondta Atvy, megbabolázva dühét. – A jelek most is azonosak, nagymester? – fordult ismét a klánfőnök felé. Az bólintott.

– A legjobb lenne, ha magad néznéd meg a helyszínt.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

– mondta. – A katonák őrt állnak, megóvnak. Attól tartok, olyan mutáns torzszülöttet hozott világra a hegy gomra, amilyennel eddig galetkinek nem volt dolga, úgyhogy légy nagyon óvatos.

Atvy Morodur ismét meghajolt és fülön csípve a folyton izgatottan mocorgó Kalafoniát, kihátrált az üregből.

– Uram, én ezt igazán nem értem! – hadarta a szolgál. – Néhány azonos módon legyilkolt galetki még nem ok a pánikra. A torzszülöttek ellenségeink, de mi értelmebbek vagyunk.

– Mondd ezt vigaszul annak a hat szerencsétlennek. – sügta eltöprengve Atvy, miközben sietve leereszkedett a klán palotájának külső falán. – Mivel a korábbi áldozatokat is láttam, annyit mondhatok, hogy a dolog nagyon különös. Rendkívül különös és aggasztó!

Kalafonia egészen addig ontotta kérdéseit és sületlen jó tanácsait, amíg meg nem érkeztek a sötét járathoz, mely a mélybe, a csatorna szintre vezetett. Éppen két megtermett galetki mászott ki belőle, egyikük vállán bolherdor szárnyak búzló kupaca csöpögött a friss vértől. Atvy nem törődve velük leereszkedett az üregbe és közben igyekezett eltompítani fejében a szagoktól származó fájdalmas lüktetést.

Megkezdték a végtelennek tűnő, néma utat a sötétségbe. A tisztogatónak olyan érzése volt, mintha a titkozatos gyilkos egészen közelről figyelné őket...

* * *

Habár a katonák vezetője láthatatlan erőteret bocsáttott a holttest fölé, mire rátaláltak, Borop már oszlásnak indult. Azt a néhány kővér, fehér férget, ami már berágta magát a vastag bőr alá, nem tudták a nélkül eltávolítani, hogy a nyomokat ne sértsék meg, ezért inkább hagyták őket lakmározni. Mikor Atvy Morodur és izgága segítje megérkezett, a parancsnok néhány mordulással semlegesítette a védőteret, így mindannyiukra fojtogató bűz csapott le. Kalafonia öklendezve menekült vissza az ide vezető járatba, és a katonák is igyekeztek minél messzebb húzódni.

– Fényre van szükségem! – jelentette ki Atvy, aki úgy hajolt a búzló holttest roncsai fölé, mintha egy különlegesen szép kristálycsoportot látna. – Hozzanak ide néhány milgandot!

A katonák összenéztek és nem mozdultak. A parancsnok közelebb lépett, de mielőtt szóra nyitotta volna a száját, egyik karmos mancsával villámgyorsan a terem fa-

lához kapott és elszakított néhány agresszívan a hullalé tapogatózó goát-gomba fonalat.

– Sajnálom, uram, de milgandokat tilos a csatornaszintre hozni. – mondta végül. – A torzszülöttek azonnal felfedezik a fényt, és akkor nekünk végünk.

Atvy megvető fintort vágott, amit a teljes sötétségben nem lehetett látni. Majd benyúlt bő köpönyegébe, s a következő pillanatban egyik tenyerén ott vibrált hordozható milgandja. A kicsi gömb mágikus fénye ezüstszínnel



vonta be a termet. A katonák idegesen nézelődtek körbe, szemmel tartva a falakat, amikből bármelyik pillanatban tűzszalamandrák törhettek elő.

A tisztogató nem törődött a feszültségtől vibráló környezettel. Elmélyülten tanulmányozta a tolvaj maradványait, s közben megállapításait magának mormogta.

– Ez érdekes! Rendkívül érdekes!

A katonák parancsnoka közelebb lépett, mintha robotus alakjával szeretné legalább valamelyest eltakarni a milgand fényét. Atvy lelkesen kezdett mutogatni neki.

– Nézze csak, ez a szerencsétlen éppen átvette a jöhhtukul lélekenérgiáját, azután meghalt. A gomrát ütötte át a villámcsapás, mindent megsütve, amit csak ért a szövetekből. A tolvaj a jöhhtukul szemfogait akarta kivágni, bizonyára azért, hogy pénzt szerezzen belőle.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Igen! Azután zajt hallott... Megrémülhetett, hiszen a csatormaszint nem a vendégszerető helyek közé... Gyorsan a hang irányába fordult... És megkönnyebbült, eloszlott minden félelme.

A parancsnok értetlenül rázta busa, szarvakkal ékített fejét.

– Honnan tudja mindezt, uram. Mintha a közelben rejtőzött volna!

– A nyomok, barátom, a nyomok hangosan mesélnek. – felelt továbbra is lelkesen Atvy Morodur. – A johhtukul ínyén apró bemetszés: már vágni kezdték, de valami miatt a mozdulat megszakadt. A talajon kitapintható



Borop surranóinak nyoma, amint megpördült, vagyis váratlanul érhetta a zaj, és végül... Az arca! Sokkal inkább csodálkozást, sójt, döbbenetet fejez ki, mint rémületet, igen. Olyasmit láthatott, amit nem érzett fenyegetőnek.

– Pedig egy elektromancer meglehetősen ocsmány és ijesztő. – vonta meg tüksék vállát a katona.

– Miből gondolja, hogy a támadó egy elektromancer volt? – kérdezte ravasz mosollyal Atvy.

– Mert a torzszülöttek közül az elektromancerek használnak villámcsapás varázslatot... leginkább.

– Hát igen, ez igaz. – bólintott a tisztogató, bár arcán látszott, hogy az érvelés egyáltalán nem győzte meg. Visszafordult a holttesthez és tovább motyogott. – No, nézd, ez meg mi lehet?! – hosszú, érzékeny ujjaival megtapogatta a tolvaj vértől maszatos homlokát, s a koncentráció kedvéért még szemhéjait is lecsukta. Majd ajkai hirtelen pengeélesre vékonyodtak. Felugrott, közben

megcsúszott a talpa alá került egyik kővér férgen, ami gusztagustalan szörcsögéssel kenődött szét a talajon.

– Valami baj van, uram?! – kérdezte aggódva a parancsnok. – Egészen megszurkült az arca.

– Ezt a hullát azonnal vigyék a Szellemeszem Klán tornyába. – adta ki az utasítást Atvy. – Hol van a szolgálóm? Kalafonia! – a katonák kapkodva gyömöszölték a tolvaj maradványait egy vászonzsákba. Körülöttük a terem falairól egyre nagyobb darabok hullottak a földre, és a tisztogató érzékeny szervei máris érezték, hogy valami nagy... Valami nagyon veszélyes lény fúrja magát feléjük.

– Tűnés innen, de gyorsan! – kiáltott a parancsnok. A fölfelé vezető járatból váratlanul előbukkant Kalafonia, penészgomba színű, rémült és dühös ábrázattal kiabálva.

– Saját uja szoruljon a végbelébe annak, aki miatt még mindig itt vagyunk!

Atvy meglepő erővel ragadta meg szolgálója mellén a ruhát és kissé felemelte a talajtól, miközben az arcába suttogott, a helyzethez nem illő vidámsággal:

– Látod, az a te szerencséd, Kalafonia, hogy nem hatnak az átkaid!

– Jaj, uram, én nem úgy gondoltam. – kiáltott zavartan a szolga. – Esküszöm, én nem...

A terem hátsó fala ekkor roppant be. Két katonát az omlás maga alá temetett, hárman azonban megfelelő pozícióban voltak ahhoz, hogy a friss járatból rájuk rontó tűzszalamandrával szembe szálljanak. Egyik kezükben apró varázsisalos üvegcsék lendültek ajkukhoz, s amint az első kortyot megizlelték, testük körül tűzpajzsok kezdtek vibrálni.

A harcot Atvy és szolgálója már nem várta be. A katonák dühös ordítása, karmos mancsaik suhogása és a tűzszalamandra által köpködött lángtenger moraja még messzire követte őket. Kalafonia most is, mint már oly sokszor, megállapíthatta, hogy gazdáját sokkal inkább izgatta a felfedezés, amit tett, mint az, hogy majdnem ott hagyták a fogsukat.

Még fel sem értek saját szintjükre, ő máris kiöltött egy újabb átkot azokra, akik nem törődnek a szolgálatukban álló szegény, gyöngé, kicsi galetkivel.

* * *

A puhány szintre érve Atvy Morodur nem lassított örült száguldásán, így Kalafonia alig bírta követni. Gazdája izgatott lázban égve robogott el a boltok sora, majd az aukciós ház előtt is, ahol éppen kisebb csata alakult ki

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

néhány természetes galetki vadász között egy értékes grúzmya varázstekercs birtoklása fölött. Atvy milyen vékony galetki volt, most olyan hévvel tört át a csoportosuláson. Fellökött egy majd' két méteres hústornyot, aki egyik csápját a tovarohanó tisztogató után küldte, valamiféle kihívásról bömbölve, de hiába. Helyette szegény Kalafoniát ragadta nyakon az egyik nekromanta tanonc, és ocsmányra fejlesztett, bűzös csontfejjével az arcába lihegett.

– Mi ilyen sürgős a gazdádnak, te féreg?! Talán támadnak a torzszülöttek és ő menti az irháját!

Kalafonia mély levegőt vett, torkában igazított ezeryni tónusra képes hangszálain, és vulkánikus viharként bömbölte el ide illő átkát:

– *Ne láss többé boltlat, kerüljenek a zombik, élet viřitson, amerre lépsz!*

A nekromanta rémült undorral lökte el magától az átkozódót, s védő ígéket mormolt, jeleket rajzolt a levegőbe, hogy a rontást, ha lehet, távol tartsa magától. Kalafonia elégedett vigyorral nyugtázta, hogy szakértelme igenis jó valamire, feltevé, ha valóban babonás galetkivel hozza össze jó sorsa.

Gazdáját akkor pillantotta meg újból, mikor az rálegyintve a kapuőr felszólítására berontott a Központi Csarnok karcús cseppkőből kifaragott, csillogó varázslótornyának kapuján. Félt, hogy őt már nem is engedik be, de Atvy váratlanul ismét megjelent, mint aki megfelekedzett valamiről, és az őrnek mondott néhány szót, a közeledő Kalafoniára mutogatva.

– Bemehetsz. – szölt a varázslók nyugalmát védő katoná. – De ha lehiggad, mondd meg a gazdádnak, hogy ide nem lehet csak úgy bejönni.

Kalafonia, alig bírva elfojtani nevetését, bölintott és belépett a cseppkő épület belsejébe. A széles folyosók milliárd színben csillogtak, megtörve a mindenhol helyben lebegő milgandok fényét. Atvy egyenesen a varázslótornyon tekercs-öréhez sietett, a második üregroron, és kapkodva magyarázta, mire is volna neki azonnal szüksége. Kalafonia az olvasóterem egy félreeső sarkában bukkan rá, amint egész halom ősi, az idő fogától megrágyva már-már porladó lapgomba tekercset tanulmányoz elmélyült hűmentések, morgásos kíséretében.

– Uram...! – kezdett volna panaszáradatába Kalafonia, de ekkor Atvy felkiáltott.

– Megtaláltam! – a kezében tartott tekercset egészen kigöngyöltte és Kalafonia értetlen szemei elé tartotta. – Hát nem csodálatos?!

– Az... csodálatos... – a szolgál bamba ábrázattal nézette a tekercsre rég halott kezek által rótt kusza jeleket. – De mi ez, uram?!

Atvy Morodur válasz helyett vékony ujjával egy jelre bökött. Úgy nézett ki, mintha két egyébként tökéletesen kerek fejű gázpukkantó-gombára ráült volna egy túlféjlődött galetki, amitől azok oválissá lapultak, s közben még egymásba is értek.

– Ezt kerestem! – kiáltott Atvy. – Amint a halott tolvaj homlokán kitapintottam ugyanezt a jelet, már sejtettem,



hogy láttam korábban valahol. Egyszer itt, a varázslótornyban, mikor régi tekercseket olvastam kedvtelésből. És máskor is...

Kalafonia elég régen szolgált már ura mellett, hogy érezze: az a *másból* még fontosabb, mint az *egyszer*.

– Elárulod nekem, hol láttad *még* ezt a két lapított gombafejet?

– Lapított gombafejek?! – hökkent meg Atvy, és rápillantva az oválisokra, felnevetett. – Jaj, Kalafonia, hogy neked mik nem jutnak eszedbe! Nos, ugyanennek a jelnek a domborműves másolatai ott virítottak az utóbbi különös halálesetek összes áldozatának valamelyik testrészen. De most hagyj magamra! El kell olvasnom ezeket, hogy tudjam: mit jelentenek az Iszonyat Körei. Ezt a nevet találtam ki a jelnek. Tetszik?

– Hátborzongató, uram. – bölintott Kalafonia.

– Ahogyan az egész rejtély az. – ezzel Atvy a tekercsek fölé hajolt, és szolgáljának máris úgy tűnt, mintha a tisztogató teste kissé átetszövé válna, annyira az olvasásra koncentrálna minden energiáját.

...folytatjuk...

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 1999. DECEMBER 31-IG ÉRVÉNYES!

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

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

KARÁCSONYI AJÁNDÉKSOMAGOK SZUPER ÁRON!

„A” CSOMAG

1. Anya meséje • 2. Sárkányvihar • 3. A kalmárfejedelem titka

„B” CSOMAG

1. Delta kutatás • 2. A világ szeme I. • 3. A világ szeme II.

„C” CSOMAG

1. Vérbeli herceg • 2. Talizmán • 3. A sötét királynő árnyéka

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

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

EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
C. Kubasik: Anya meséje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Talizmán (Novellák)	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798 Ft	760 Ft	690 Ft

SHADOWRUN REGÉNYEK

Nigel Findley: Magányos farkas	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Jak Koke: Idegen lelkek	689 Ft	660 Ft	590 Ft
Jak Koke: Krómba Zárva	848 Ft	810 Ft	720 Ft
Jak Koke: Üres éter	798 Ft	760 Ft	690 Ft

TÜLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK

Kitaszítottak	478 Ft	450 Ft	400 Ft
---------------	--------	--------	--------

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGETEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csek hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold pontosan, ha kevesebb pénz küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680, Budapest Pf. 134.

3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

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

BATTLETECH REGÉNYEK			
Robert Thurston: A klán törvénye	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Vérnév	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Sólomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

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

IAN FLEMING: JAMES BOND 007

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

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SOROZAT

A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft	550 Ft
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft	700 Ft
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A nagy hajtóvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HATALOM KÁRTYÁI	
Alappakli (IV. kiadás)	850 Ft
Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft
Ezüsthajnal	650 Ft
Árnyékhold	650 Ft
Aranyfórárs	650 Ft

HKK CSILLAGKÉPEK	
Vízöntő	200 Ft
Halak	200 Ft
Kos	200 Ft

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

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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

Ghalla News

71

A Túlélők és Kalandorok magazinja '99 november

AZ EDDIG MEGALKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

9101 Álomörzök	Jó	1993.11.23.	1531 Pelegrin	Egy Főnix
9102 Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	1506 Kőfejű Beldor	Egy eltaposott quwarg
9103 Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	4709 Ithril	Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104 Viharlegió	Semleges	1994.01.27.	4827 Lighthning Fist	Egy tornádó örvénylő tölcscere
9105 Lélektisztító Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	2351 White Nor Wacak	Egy halványan vibráló nyunyonyúvó vikámcomaj
9106 Arany Magisztrátus	Fairlight	1994.03.27.	4116 Tour Wen	Varázskönyvből ömlő aranyló hatalom
9107 Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	1994.04.08.	1719 Tűztövís	Két kőrt formázó ezüst kigyó
9108 Naplovagok	Raia	1994.06.01.	1522 Horin Argjeron	Fehéren izzó tüzgömb
9109 Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	5300 Kárász	Egy tölgyfakoszorú
9110 Zan Rendje	Általános	1994.06.21.	2074 Harq al-Ada	Bézs alapon édeskés illatú halálsikoly
9111 Ördögi Kör	Dornodon	1994.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obsziáni denevér
9112 Mesterek Bandája	Arnymanó	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kincsekben dúskáló, vigyorgó Arnymanó
9113 Pusztítás Prófétaí	Leah	1994.07.25.	2117 Albertus Magnus	Egy kasza
9114 Pöröly Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy sűjtásra emelt pöröly
9115 Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	2673 Fun-thomas	Egy Lélekmerleg
9116 Ördögi Kör	Leah	1994.09.05.	3149 Philatorix	Denevérek gyűrűjében fekete obsziáni koponya
9117 Hófarkas Klán	Általános	1994.09.14.	1950 Deborah	Egy hófehér farkasfej
9118 Két Kard Testvérisége	Tharr	1994.09.19.	5773 Planned Flamedix	Földbe szúrt kard
9119 Vázarszéklik Népe	Troll	1994.11.07.	1931 Otoagak	Egy véres esztabárdot nyalogató Troll
9120 Vátozás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	5545 Harvester Agenor	Egy nekrofün-bonsai
9121 Szemőcák	Általános	1995.01.04.	5551 Atomvillánás	Szamóca
9122 Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.18.	4761 Kazimir	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123 Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	3403 Ashkenor	Ótthonát védelmező Jáde-sárkány
9124 MAFFIA	Gonosz	1995.01.27.	3112 Kova	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány
9125 A Korona Bajnokai	Általános	1995.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fondó kigyó
9126 Aransyárány	Raia	1995.03.09.	3612 Babsaláta	Aransyárány
9127 A Pentagramma Testvérisége	Általános	1995.03.17.	3430 Yasmina	Lángoló Pentagramma
9128 Vervörös Légio	Tharr	1995.04.10.	3388 Brendan	Mindent elsőprő hömpölygő armádia
9129 Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	2444 Fealefel Thom	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130 Idő Porzemei	Általános	1995.06.27.	2788 Kaqxar	Kaleidoszkóp
9131 Éjharcosok	Általános	1995.07.10.	1170 Rothdak a Megtorló	Éjfelete kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132 Smontbrigád	Általános	1995.08.02.	4822 Laza Padka	Mindent átható csapatsszellem
9133 Smaragd Sasok	Alakváltó	1995.08.08.	3519 Roberto	Egy tüzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134 Fény Testvérisége	Jó	1995.08.09.	4105 Avina	Fényt tükröző kristály vizű tó
9135 Mágia Örököséi	Gnóm	1995.09.21.	2932 Benedict	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136 Kerekorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	1724 Téla Oriens	Néhány, tengermélyi sörben tántorgó, és daloló alak
9137 Sheran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	2289 Askelson az Örző	MOSOLYGÓ RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN
9138 Szeretet Vándorai	Elenios	1995.10.19.	2164 Gwyldyn	Csórében mákrózsát tartó galamb
9139 Ördög Vándorai	Elf	1995.10.26.	3813 Banális Ajbibek	Szellőjárta füzfaliget a csillagos ég alatt
9140 Ördögi Kör	Dornodon	1996.01.26.	3026 Xeldor Dortin	Koponyák gyűrűjében vervörös denevér
9141 Igaz Barátok	Semleges	1996.04.17.	2370 Hantherni Larissa	Lelekben élő Igaz Barátsg
9142 Údvadásreg	Általános	1996.05.09.	5384 W.A. Gina	Ílles asszonyt szopogatódörbe segítő ifjú harcso
9143 Ordo Mutantum	Mutáns	1996.05.15.	5266 Jáde Egszarvú	Nemesi diszokban pompázó Puhos Kópos
9144 Sziklaöklök	Kobudera	1996.12.02.	1328 Febster	Egy kolostort védelmező Jáde- sárkány
9145 Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aransyárány	Egy tűzforgetgeből kilépő ember
9146 Vértestvérek	Általános	1996.12.27.	5089 Kék sequator W.D.	Sírkövön fekvő vörös róza
9147 A Kóosz Lordjai	Chara-din	1997.05.06.	1701 Zanarchista	Prédára leső drónkeselyű
9148 Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	4706 Acid el Sinistre	Egy koponya, mely szemüregében haláltusádat látod
9149 Melysötét Vándorai	Elf	1997.05.15.	3429 Faithful Tanthalas	Egy csillogó szemű obsziáni pók
9150 Ars Magica	Általános	1997.05.30.	2849 Quasimódo	Egy mágiusok viharban meditaló varázsló
9151 Ghalla Gyermekei	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZJ jel
9152 Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153 Arnymenők	Arnymanó	1997.11.19.	5273 Khis Pisock	Arnymanó feje felett tündökölő glória
9154 A Földelme Urai	Tharr	1998.04.28.	4369 O'li	Izzó magmából előtörő gránit monolit
9155 Fekete Druidák	Sheran	1998.06.24.	5147 Darochaar	Bíborhold előtt álló trikronis herceg
9156 QUWARG	Általános	1998.07.28.	3492 Nightwolf	Egy acélkolosszust kibelező vicsgoró QUWARG
9157 A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét felegeken áttörő dicsfényt körbeálló alakok
9158 Feminin Galeria	Általános	1999.02.23.	3176 Silina	Óriás bilborchidea
9159 Pszichopatak	Általános	1999.05.20.	1682 Locke	Kretceből szabaduló dühöngő örült
9160 A Csillagösvény Tárnokai	Törpe	1999.06.02.	1156 Gobó Munfann	Az ösök szellemiségével eltelt Törpe Lélek
9161 ujcspat9161	Általános	1999.10.07.	1811 Morran MacMoran	



FEJLESZTÉSEK

A legutolsó fejlesztések a KT vezetőkkel történt találkozón eredményeképp kerültek be a programba.

- ☛ A karakterlapon megjelentésre kerül, hogy ki mennyi TU-t fejlesztett a KT képességre.
- ☛ A karakterlapon kiíródnak az aktuális isteni küldetések is, az ezzel kapcsolatos apró bugot időközben javítottam.
- ☛ Akiknek megvan a gyógyító totem nevű képesség, ennek beállításra megjelenik a feltételes parancsnakál.
- ☛ Remélem, hogy a TF találkozóiig elkészül az a fejlesztés, miszerint a mászálóknak, ha a szükségesnél legalább 4-gyel nagyobb a mászásod, akkor extra szörnyvel és esetleg extra kincsel is találkozhatsz.
- ☛ A kvazárkövacsok új kvazártárgyak elkészítését vállalták, köztük egy kiváló szűrőfegyvert.

VÁLTOZÁS

- ☛ A kihívás tornyába nem körönként egyszer, hanem körönként háromszor lehet bemenni. Még a kihívás tornyával kapcsolatban, megcsináltam, hogy akinek nincs lopása, vagy csak 1-es van neki (véletlenül kinőtt valahogy), az ne kapjon lopás szakértelempróbát.
- ☛ A szent liget rombolása nehezebb lett, a szent tölgyhöz hasonló mértékben.
- ☛ A rabszolgázás elkerülése végett, beraktam a programba, hogyha leölnék egy karaktert, akkor a jó értelemben „átkozott” tárgyakat ne lehessen tőle elvenni. Ilyen pl. a tudás gyöngye, amit ugye sehogy nem lehet átadni, de ha a rabszolgá felhalmozza őket, és a gazdi leüti, akkor megszerezheti tőle. Ebbe a kategóriába tartozik néhány speciális küldetés tárgy (pl. drakolder szem, Tudás Könyve).
- ☛ Korábban a 40 soros UL feltétele az volt, hogy a karakternek legalább 200. fordulónak kell lennie ÉS a csatorna túloldalán. Most viszont a feltétel VAGY, azaz ha a csatorna innerső oldalán vagy 200 fordulós, vagy a túloldalon, de kevesebb fordulós, akkor is léphetsz 40 soros UL-t.
- ☛ Korábban ha valaki 3 napnál gyakrabban lépett, akkor kevesebb ép-t és vp-t regenerált. A 7 napos játékhat bevezetésével ez is csökkent, most már csak akkor van csökkentett regenerálás, ha valakinek a két fordulójának betáplálása közt két napnál kevesebb telik el. Itt említtem még meg, hogy a 7 napos játékhat miatt volt egy apró bug, az átható dátum (szept. 29.) környékén keletkező maradék napok számolgtatásával. Amikor a

hibát kijavítottam, néhány embernél előfordulhatott, hogy 1-2 nappal korábbira változott a köv. játékthete.

ILLEGÁLIS TÁRGYAK

- ☛ Hosszú idő után végül sort kerítettünk az „illegális tárgyak” megsemmisítésére a csatorna innerső oldalán. Bizonyára már azt hittétek, már el is feledkeztünk a dologról... de sajnos nem. A dolog azért volt időszerű, mert egy KT képesség hibájából rövid időre ismét lehetővé vált a tárgyak áthozása.
- ☛ A megsemmisített tárgyak: kaktuszbagyó (össz. 334 db), borkonyó bibe (össz. 849 db), lótuszvirág (össz. 92 db), fokhagyma (össz. 433 db).

KT KÉPESÉGEK

A KT vezetők kérésére beleegyeztem, hogy minden KT fejleszthessen még egy utolsó, 13. képességet, hogy esetleges fennmaradó pontjait elkölthesse. A 13. képességgel azonban a pontkeret NEM növekszik már hárommal, és csakis egy meglévő képességet lehet 13-nak választani.

A gyógyító totem, önismeret és butaság ára nevű képességek annyira univerzálisnak és közkedveltnak bizonyultak, hogy beleegyeztem, a 13. képesség kifejlesztése után a KT automatikusan megkapja ezeket. Ha ezek közül bármelyiket már korábban kifejlesztette, akkor az erre költött pontot (gyógyító totemnél ez 1!) visszakapja, és rögtön fel is használhatja a 13. képességnél.

Korábban azt írtam, hogy ezután is lehet fejleszteni, és az elköltött TU-k után bizonyos időközönként +1 TNO és +1 KNO jár. Ennek körülményeiről, módjáról még mindig nem született végleges döntés, az alapötlet az volt, hogy 30 TU-ig lehessen fejleszteni (ekkor jár a +1 TNO, +1 KNO), utána az EF nullázódjon, valamint akkor is, ha valaki 5 körg nem EF-fel. Vannak azonban KT-k, amelyek szeretnék, ha ez a 30-as korlát nagyobb lenne, más KT-kat pedig az izgat, mi fog történni az olyan képességekkel, amelyek egy-egy képesség kifejlesztésétől függenek. Mások amiatt aggodtak, hogy a 300 TVP egy TNO-ért és egy KNO-ért túl kevés, ha a 30 TU-ig egy rabszolgá biztosítja. Lehet hogy ez a +TNO, KNO nem is volt olyan jó ötlet, legalábbis azoknál, akiknek már amúgy is van valamilyen, fejlesztéstől függő bónusza... Mindenesetre szívesen látok bármiféle hozzászólást.

THOR MIKLÓS

TF-VARÁZSLATOK

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

FELEJTÉS (68. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatóidő: inaktív

TVP: 5

PP: 5

Használata: P 68 <kalandozó/faj/vallás/KT>

Inaktív képesség, ha a megadott kalandozóval stb-vel találkozol, akkor kattant be, és az illető elfelejti, hogy is nézel ki, no meg az összes feltételes parancsát.

A felejtés tipikus szívató képesség, elfelejtethetjük vele egy kalandozó összes feltételes parancsát. Igazándiból sokat ehhez nem lehet hozzátenni, talán annyit, hogy mostanában a felejtés nem divat, ezért nem kell tőle félni annyira.

KÍ KONCENTRÁCIÓ (69. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatóidő: 1 kör

TVP: 5

PP: 14

Használata: P 68 <kí képesség>

A kí koncentrációt csak azok kapják meg, akik birtokolják a harcművészet képességet. Ha a kí koncentráció aktív, a kí képesség használatának esélye megnő $10\% + (\text{pszi}/6) * 5\%$ -kal, de max. 25% -kal, és így sem haladhatja meg a 95% -kot. Ezenkívül a megadott képességet gyakrabban használod, vagyis ha nem a megadott képességet használnád, akkor van $10\% + \text{pszi szakértelem} * 2\%$ esély, hogy mégis csak ezt használod. Az azonos nevű tudati képességnél a pszi szakértelem helyettesített értéke 15.

FIGYELEM, a <kí képesség> csak páratlan szám lehet (a megfelelő sorszámú kí képesség, ld. a harcművészet szakértelem növelésekor kapott enciklopédiákat)!

AGYLETAPOGATÁS (70. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatóidő: 1 kör

TVP: 2

PP: 20

Használata: P 70

Az agyletapogatással szörnyek és tárgyak enciklopédiáját szípkázhatod el azon kalandozók agyából, akikkel találkozol. Hogy a képesség népszerűbb legyen, használati költségét a föntire csökkentettem az eredeti 5 TVP-ről.

SZÜRKEÁLLOMÁNY AKTIVIZÁLÁSA (71. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatóidő: 1 kör

TVP: 5

PP: 12

Használata: P 71

Ez egy különösen jól használható pszi képesség, ugyanis az agyletapogatással vagy a felejtéssel ellentétben, közvetlenül befolyásolja karaktered fejlődését, minden egyéb szakértelmed 15% -kal jobban fejlődik az adott fordulóban, beleértve persze a pszi képességet, no meg a taumaturgiát és teológiát. Javasolom mindenkinek, hogy ha más pszi képességet nem is, ezt mindenképp használja minden körében.

MÉG EGY MEGJEGYZÉS. A TF program egész számokkal dolgozik, ezért sokszor kerekít. Ha pl. valakinek 1% -ot fejlődik egy szakértelme, akkor a kerekítés szerint $1\% * 1.15$ is 1% lesz, azaz nem nyertünk semmit. Ennek kiküszöbölésére beraktam, hogyha a kerekítés miatt nem lenne plusz növekedés, akkor is van $15\% * [\text{alap növekedés}]$ esély arra, hogy plusz 1% -ot fejlődik a képesség.

Példa. 40-es teológiám van, kiadok egy V 21 8 parancsot. Ettől alapban a teológia 3% -ot fejlődik, de ha van érvényben szürkeállomány aktivizálásom, akkor van 45% esélyem, hogy 4% -ot fejlődik, nem 3% -ot.

MENTÁLIS PAJZS (72. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatóidő: következő kör elejéig

TVP: 5

PP: 9

Használata: P 72

Egy elég egyszerű pszi képesség, mentális mentődobásodat, azaz szerencsédet javítja 4-gyel. Néhány példa, hogy mi ellen számít a mentális mentődobás: búvólés, pszi támadások (ld. pszi elementál), illúziótámadás. Olimpiára mindenképp javasolom a használatát.

PSZI FEJLESZTÉS (73. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: azonnali

TVP: 20

PP: 20

Használata: P 73

A pszi fejlesztés semmi mást nem csinál, csak a pszi képességedet fejleszti, azt viszont nagyon hatékonyan teszi. Voltaképp ez egy speciális TF parancs, amellyel a pszi fejleszthető. Megéri-e használni? Szürkeállomány aktivizálása mellett, 10-es pszinél 13%-ot fejleszt a pszin, tehát effektív 150 TVP-ből tudunk a pszin egyet növelni. A tulajdonság TF-eléshez hasonlítva, ez mindenképp megéri, főként ha tényleg komolyan akarjuk a pszit használni. 20-as pszinél a fejlődés 9%, tehát valamivel több, mint 220 TVP kell az eggyel való megnöveléshez, talán még ez is befelé.

MOLEKULA ÁTRENDÉZÉS (74. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: azonnali

TVP: 5

PP: 20

Használata: P 74 <érc>

Ezzel a képességgel a 2. paraméterként megadott ércet állíthatod elő, ha előállítható, és van válad a transzformációhoz szükséges ércből. Félek, hogy a képességet főként rabszolgák használják, ezért is csökkentettem a költségét 10/30-ról a fenti értékekre. Tény, hogy sokan legalább egyszer használják a képességet, mert istenük ezt várja el tőlük küldetesként.

Bár ezeken az oldalakon sok titokra derül fény, most mégsem fogok táblázatot közölni arról, hogy melyik fémből mit lehet előállítani, mert nem akarom elvenni senkitől sem a felfedezés örömét.

MÁGIAFELOLDÁS (75. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: azonnali

TVP: 5

VP: 5

Használata: V 75 <varázslat>

Ez a varázslat annak idején külön a játékosok kérésére készült, pl. azért, hogy kör közben meg lehessen szabadulni a láthatatlanságtól. Én nagyon sok más alkalmazást nem is ismerek, amikor érdemes lenne a saját varázslatodat leszedni magadról, kivéve, amikor – sajnálatos módon – több játékos csalni próbált azzal, hogy felrakott egy varázslatot magára, leoldotta, majd újra felrakta stb.

LÁTHATATLANSÁG (76. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: következő kör elejéig

TVP: 5

VP: 15

Használata: V 76 <varázslat>

Egyike a legnépszerűbb nem-harci varázslatoknak, már ha az ember győzi manifesztátor nyúlvánnyal – ehhez azonban sajnos jelentős aranykészletnek kellene, tehát egy

kezdő karakter nem engedheti meg magának, bármennyire is szeretné. Tapasztalt tolvajoknak szinte kötelező, hiszen +5 lopást ad, de a tolvajoktól félők közül is sokan használják, hiszen a legtöbb tolvaj nem használ láthatatlanság észlelését (attól függetlenül, hogy ez nem kívánna tőlük túl nagy erőfeszítést).

A varázslat másik nagy haszna, hogy inkognitóban tudsz közlekedni. Ha lépten-nyomon találkozni veled a kalandozók, tudják, merre vagy, lesújthatnak rád tudati képességekkel meg hasonlókkal – ez fölöttébb kellemetlen. Igaz, hogy a pozitív KT képességek hatásaitól is megfosztod magad, de egy magányos farkasnak ez még így is megéri.

Talán kevesebben tudják, de a láthatatlanság +3 védettséget is ad a harcban, ezért ha máskor nem, olimpián mindenképp érdemes felrakni.

A fentiek mellett a láthatatlanság ideálisan fejleszti taumaturgiádat, még magasabb szinten is.

FÚZIÓ (77. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: azonnali

TVP: 5

VP: 25

Használata: V 77 <menyiség>

Ezzel a varázslattal lehet a kvazárt előállítani, komponense egy ramit kő, egy ilkin érc és egy pular kristály. A csatorna túloldalán található kvazár tárgyak messze jobbak, mint amit a nyugati oldalon találhatsz, mégis, a tápos varázstárgyak bevezetése óta kevésbé népszerűek. Ennek oka szerintem az, hogy a 200-300. fordulós karakterek nagy része már jelentős aranygyóonnal rendelkezik az átkeléskor, és megengedheti magának, hogy bevásároljon a mágikus felszerelésekből (vagy ha nem, akkor a kvazár-cucc is nehézséget fog jelenteni). És ha már megengedheti magának, miért ne a legjobb vegye?

A varázslat használati költségét 10/35-ről a fentiekre csökkentettem, hogy ne csak a rabszolgatartók vegyék hasznát. Ezenkívül beraktam a programba néhány tápos új kvazár tárgyat, amelyeket nem lehet átadni, tehát csak elkészítettője viselheti, nem lehet rabszolgákkal legyártatni.

LÁTHATATLAN ÉSZLELÉSE (78. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: következő kör elejéig

TVP: 5

VP: 7

Használata: V 78

A láthatatlan észlelését egyrészt a paranoiás tolvajgyűlölőknek javaslom, másrészt azoknak, akik maximalista módon akarnak „interaktivizálni” azokkal a kalandozókkal, akikkel potenciálisan találkozhatnak: azaz lopni akarnak mindenkítől, aki útjukba kerül, le akarják lesni a TU-ját, szkanderozni meg hasonló tudati mókákat szeretnének űzni. A varázslatnak nincs anyagi komponense, és használati költsége is igen csekély, úgyhogy, ha másra nem, olimpiára mindenképp javaslom, az ellenfél +3 védettségének semlegesítésére.

6. Ghallai Bárdverseny

Beküldési határidő: 2000. február 28.

AZ IDEI KATEGÓRIÁK:

I. kategória – Dalok a kar erejéről

Ide csaták, háborúk, hősi tettek elbeszéléseit várjuk rimekbe szedve. Bármít, ami a kar erejéről, dicsőítéséről szól, legyen az harc, építés, vagy csak a bicepszek méltatása.

II. kategória – Dalok a szív erejéről

Ide tartozik a szerelem, a nagy elhatározások, egy diadal, vagy éppen egy gyász méltatása. Minden, amihez nem fizikai erő, hanem eltökéltség kell.

III. kategória – Egyéb

A szokásos joker, ha a téma nem sorolható máshová.

IV. kategória – Próza

Mivel nem túl nagy a novellák, elbeszélések száma, nem bontjuk a kategóriát témák szerint, mint a versek esetében. Bármiről írsz, ha az nem rímel, ide tartozik.

Idén is kilenctagú zsűri fogja elbírálni a verseket háromfős láncokban. Mivel a verseny kezd től-női rajtam és az Összhangzat KT felvállalta a munka oroszlánrészét, ezúttal a bírák jórészt közülük kerülnek ki, valamint elsőbbséget élveznek a tavalyi helyezettek, amennyiben pontozni szeretnének nevezés helyett. (Legalább lesz esélyük az ifjú dálnokoknak.) Ennek ellenére van még szabad hely és bárki jelentkezhet, aki elég kitar-tást érez magában a sok-sok mű elolvasásához.

Szinte el sem hiszem, de már a hatodik dálnokvetélkedőt hirdethetem meg ünnepélyesen. Bevallom, sokat gondolkodtam azon, milyen kategóriák legyenek az idén, hogy a versek is egyenlően oszlojanak meg a témák között, és beküldött ötleteiteket is belefoglaljam valahogy. Nos, az eredményt itt láthatjátok, aztán vagy beválik, vagy nem.

A veterán kalandozóknak már nem újdonság a nevezés mikéntje, de a kezdő bárdok kedvéért ismét elmesélem. A nevezésnek nincsenek feltételei, hangszer, vagy zene szakértelem nem szükséges, mivel úgysem tudnám ellenőrizni meglétét. Bárki indulhat, aki erdaui n kalandozó. A pontozás meggyorsítása érdekében a pályaműveket 3 példányban kérem, külön A/4-es lapon, olvashatóan kézzel, vagy géppel írva, lehetőleg nem ajánlott, vagy portós küldeményként, mivel a postára nem járok gyakran. Ne felejtsetek el írni karakteretek nevét, karakterszámát és a kategóriát, amelyben nevezni kívánjátok a művet. A mellékelt levelekre valószínűleg nem fogok tudni válaszolni, ezért előre is elnézést kérek. Észrevételeiteket, javaslataitokat azonban szívesen fogadom és igyekszem beépíteni a kialakult hagyományba.

Pár tipp a nevezéshez: lehetőleg ne a III. Egyéb kategóriában indulj, mert ott sokkal nehezebb jó helyezést elérni a sok-sok pályamű között. Továbbá ne csejng másoktól műveket, általában kiszűrjük az ilyesmit, de ha nem, később a nagyközönség biztosan! S az sem mindig jó módszer, ha sok verssel indulsz, mert nem a mennyiség, hanem a minőség számít.

A díjak tekintetében tervezzük egy kis meglepetést, de ami már most is biztos, hogy a tavalyihoz hasonlóan az első helyezett mirtuszkoszorúval, szerencsetalizmánnal és 100 arannyal, a második helyezett smaragd védőgyűrűvel és 60 arannyal, a III. helyezett pedig Eldaran karkötővel és 40 arannyal lesz gazdagabb.

A pályázatok beküldésének határideje 2000. február 28. napja, utána már ne küldjétek, mert feloszlik a zsűri.

Nincs más hátra, jöjjenek hát a dálnokok! A bárdoknak tiszta hangokat, kalandozó társaimnak boldog, békés karácsonyt és sikerekben gazdag új évet kívánok!

YASMINA #3430

A cím, ahova műveidet küldheted:

Tóth Zsoltné – 3300 Eger, Hadnagy u. 15. tetőtér 7.

KT-TALLÓZÓ

Hosszú-hosszú szünet után ismét kaptam Közös Tudatokról szóló mentális üzeneteket. Az első egy nemrég alakult, fiatal tudat, A Fény hordozói bemutatkozása. A másik üzenet egy olyan tudattól érkezett, amely már bemutatkozott a Tallózó hasábjain. Ennek ellenére úgy éreztem, hogy a levélnek itt a helye, mivel a KT-t érintő és sokak számára érdekes dolgokról van benne szó. Továbbra is várom más tudatok bemutatkozásait, leveleit!

TREEM

Tisztelt kalandozók!

A Sziklaöklök Közös Tudatról eddig igen keveset olvashattok itt, mert alapelvünk, hogy nem hirdetések útján próbálunk új tagokat toborozni, hiszen „Jó bornak nem kell cégér!” Amiért most mégis kénytelen voltam tollat ragadni, az azért van, mert a közelmúltban a KT-t érintő több dolog is napvilágot látott a GN hasábjain.

Először is a KT és magam nevében elhatárolódom Vay Décker társunk hogy megnyilvánulásaitól, hozzátevé, hogy azóta megbeszéltük, hogy a jövőben a maga nevében ír hirdetéseket, amik tartalmának igazodniuk kell törvényeinkhez. A Sziklaöklök KT továbbra is tartja magát azon ősi törvényekhez, melyeket a kolostorokban tanultunk, így Vay fenyvegetéséért ezúton kérek elnézést. Továbbra is tilos Sziklaöklöknek a vezető (vagy a KT) engedélye nélkül másra támadni, agresszívan viselkedni. Ezután is kérem, hogy aki ennek ellenkezőjét tapasztalja, az jelezze nekem. Mi elsősorban továbbra is békés kobudera szerzetesek vagyunk, akik persze megvédik magukat, ha szükségük van rá.

Sokan kérdezik, hogy ha nem folyunk bele vallási ellentétbe, miért zárjuk ki Chara-din híveinek belépését a KT-ba. Nos, természetesen hallottunk mi is az ősi istenről, de jelenleg hét isten urálja Ghallát. Tapasztalataink szerint Chara-din Ghalla igába hajtására és az istenek hatalmának megszerzésére tör, ezért mi továbbra is küzdünk ellene és követői ellen. Leszögezem: ezen a nézetünkön nem kívánunk változtatni, ezért feleslegesnek tartanám itt most új hitvitát nyitni.

A Tudatunk iránt érdeklődőket tájékoztatom, hogy Közös Tudatunk gyakorlatilag megtelt. Természetesen várható némi üresedés, de a megüresedő helyekre csak elkötelezett, valóban közénk tartozni akaró kobuderkat keresünk.

A - hírek szerint - alakuló harmadik kobudera KT képviselőt pedig arra kérném, keressen meg mielőbb, szeretném nekik minden segítséget megadni, amennyiben elfogadják. Természetesen a hozzánk forduló fajtársainkat ezután is tőlünk telhetően segítjük. A levél cím, ahol elérhettek: Kiss Gyula, 2432 Szabad-ságháza, Kossuth u. 2. e-mail: kgyula@unanet.hu fax: 25-478-610. Köszönöm figyelmeteket, tisztelettel:

FBSTER

Üdvözetünk, Kalandozók!

Engedjétek meg, hogy Ghalla egyik legfiatalabb Közös Tudatának nevében köszöntselek benneteket, valamint, hogy ez úton mutatkozzunk be! A Világégés utáni hatodik évben, Raia havának Tisztulás Napján szabad akaratunkból tudati közösséget hoztunk létre. Mindannyiunknak volt egy előző élete. Előző, mert a tűzviharral mindnyájunk élete megváltozott...

Mert a tűzviharral eljött az éjszaka. A magány és a nélkülözés éjszakája. Mindenki - kit ismertünk - meghalt. Minden - mit szerettünk - elveszett. És nem értettük, mi magunk miért maradtunk meg...

De a sötétben együtt megleltük a FÉNYT, és egymást segítve elindultunk, hogy elvigyük azoknak, kik hozzánk hasonlóan egyedül bolyonganak a magány éjszakájában. Hogy segítsünk azokon, akiknek - bár nem várjuk - mégis szükségük van ránk. Hogy jobbá, elviselhetőbbé tegyük világunkat...

Ha te is egyedül jársz e vad világban, és a futó ismeretéseken kívül többre vágysz, ha aurád ragyogóan fehér, és ha - mert ez a legnagyobb ha - kész vagy áldozatokat is hozni másokért, akkor mi szeretettel várunk tudati közösségünkbe. Ha felkeltettük érdeklődésedet, akkor keress meg engem, vagy bármely „Sötét fellegeken áttörő dicsfényt körbeálló alakok” jelvényt viselő társunkat!

A FÉNY hordozói (#9157) KT. nevében:

WASSERMANN BOBÓ (#3158)

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetni a Ghalla Newsba.

Nos, a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdetéseket feladhatjátok a fordulókkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felirat.

A KITASZÍTOTT

– ELÁRULTÁL, ARHAN! – Xamal bömbölése kis híján letaszította lábáról az alacsonyabb rangú Thargodant, az még sem rezdült meg.

– Azt tettem uram, amire tanítottál. „Uralkodj a gyengéken, törj az egyenlőkre, keresd a hatalmasok kegyét!” Vagy már nem így gondolod, URAM?

Arhan jól tudta, hogyan fordítsa uralkodója ellen saját szavait. Nem tartott tőle jobban, mint saját fegyvertársaitól – még pár évtized, és letaszította volna trónjáról az öntelt Xamalt, ha... Ha nincsenek simulékony besúgók, akik mézbe mártják villás nyelvüket, hogy apró titkokat sugdoszanak velük az arra érzékeny fülekbe. Arhan nem hibáztatja őket, hiszen ő sem tett volna másképp. Ez a Sötét Föld Törvénye: taposs el mindenkit! Csak a leghatalmasabb pátriárkák dühöngtek: Chara-din már rég a világ ura lehetne, ha szolgálai csak feleannyira gyűlölnék ellenségeiket, mint ahogy egymást.

– MEGTANULTAD A LECKÉT. CSAK OTT HIBÁZTÁL, HOGY ROSSZ CÉLPONTON AKARTAD ALKALMAZNI.

– Nagyuram, én...

– HALGASS! – Xamal üvöltésébe beleremegett a boltozatos csarnok. Arhan érezte, hogy nem feszítheti tovább a húrt: a herceg vagy nyomban kivégezteti, vagy megbízza egy mitsélach-hal, a küldetéssel, amit lehetetlen véghezvinni.

– MIKOR BEAVATTALAK A FELSŐBB MISZTÉRIUNOKBA, TEREMTŐD NEVÉRE FOGADTÁL NEKEM HŰSÉGET. DE TE NEM ELÉGEDTÉL MEG A SAJÁT HATALMADDAL, HANEM LEPAKTÁLTÁL LEGÁTKOZTTABB ELLENSÉGEMEL, HOGY AZ ENYÉMET IS MEGSZEREZD.

„Képmutató ripók!” – fortygott magában a vádlott. „Vajon te hogyan kerülteél hatalomra?”

– ÉVEZREDEK ÓTA NEM SZEGTÉK MEG EZT AZ ESKÜT! HATALMAMBAN ÁLL, HOGY A LEGKEGYETLENEBB BÜNTETÉSSSEL SÚJTALAK – ÉS EZT MEG IS TESZEM. HALLJÁTOK HÁT SZAVAIM.

A talpnyalók és a testőrök izgatottan fészkelődtek. Ebből mitsélach lesz – a bűnös az örökkévalóságig vezekelhet, de a megbízást soha nem teljesítheti, mert nincs rá megoldás. Arhan sztoikus nyugalommal várakozott – ő megpróbálta,

amit lehetett, a többi már a herceg jó- vagy inkább rosszindulatán múlik. Xamal még egy perc hatásszünetet tartott, kiélezve a rá szegeződő tekinteteket.

– URUNK ÁLTAL RÁM RUHÁZOTT HATALMAMNÁL FOGVA ESKÜSZEGŐ ARHANT...

A teremben halotti csend támadt, még a máskor oly zajos dögbogarak sem dongtak az oltár körül.

– ...SZÁMÚZOM A SÖTÉT FÖLDRŐL, A SZEPLŐTLEN, A BŰNÖS ÉS A MEGNYITÓ VÉRÉNEK NEVÉBEN! LEGYEN ÖRÖKKÉ ÁTKOZOTT!

A trónterem egy démonként hördült fel: ilyen büntetést még soha nem mértek Thargodanra. Kitaszítani, számkivetettként, közönséges halandók között élni – ez rosszabb a halálnál. Arhan összecuklott volna, ha két oldalról nem markolják erősen a strázsák – mégsem számított rá, hogy Xamal ennyire aljas lehet. A Fürtelem Hercege kéjes örömmel hordozta körbe tekintetét rémült és hitetlenkedő alattvalóin.

– MOSTANTÓL LAKOZZÉK AZ ÁRNYÉKFÖLDEKEN AZ IDŐK VÉGEZETÉIG, VAGY MÍG AZ ÁTKOT LE NEM OLDJÁK RÓLA! ÍGY LEGYEN, ÉS NE MÁSKÉPP! – Xamal sugárzó képeről leolvasható volt: nem ő lesz az, aki valaha is megtöri az átkot.

Arhan összeszedte az erejét, és lerázta magáról az örök otromba mancsait. Egy pillanatilag úgy tűnt, az uralkodónak ugrik, de aztán győzött a jobbik esze – Xamal egyetlen szavával valami még pokolibb helyre úzhatja.

– Úgy lesz, ahogy kívánod, Hercegem – hajolt meg.

Még mindig kissé remegő léptekkel kifelé indult, de a kapuban megtorpant. Végignézett a gyülevész seregen, majd Xamal zsarátnokként izzó tekintetébe fúrta a saját-



ját. Megszólt, de olyan halkán, hogy csak a legközelebb állók halhatták, s mikor elmesélték a hercegnek, az majd lefordult a trónjáról széles jókedvében.

De tudjátok meg: még visszatérek!

– Visszatértem!

Három szempár nézett a közeledő alak irányába, de öröm vagy megkönnyebbülés egyikben sem csillant. Nem is csoda. Hétszínű Borisz rövid távon sem volt kellemes társaság, de ők már hetek óta voltak kénytelenek megosztani vele a kalandozóéletet. A Tharr pap erőszakos volt, nagyhangú, közönséges és kötekedő, de harci tudományához nem férhetett kétség. Öngyilkos módon szállt szembe nála jóval hatalmasabb fenevadakkal is, és többnyire győztesen került ki a küzdelemből, vagy ha nem, hát mindig kéznél volt egy deus ex machina.... Razul sehogy sem értette, hogy Borisz hogyan tett szert ilyen nagy mennyiségű machinára – ez a varázstárgy egyre értékesebb lett, mióta a nyugatról jött kalandozók előzönlötték a Yaurr királyságot. Alanorban már négy-ötszáz aranykoronát is elkértek darabjéért, míg a hozzá szükséges remákszívért ennek legfeljebb a tizedét fizették. Nem csoda hát, ha a varázstárgyat elkészíteni tudó kalandozók rövid idő alatt hatalmas vagyont szedtek össze, de Razul nem tartotta valószínűnek, hogy az otromba Borisz értene ehhez a mesterséghez.

A tetőtől talpig kvazárpáncélba öltözött óriás füttyörészve, könnyed léptekkel közeledett a rögtönzött táborhely felé, pedig felszerelésének súlya alatt egy spagulár is összerogyott volna. Jobb vállán Gruangdag fejszéje pihent, a másikon tömött hátizsák, nyakában félelmetes trófeák, övén pedig féltucatnyi skalp hirdette: vigyázz, halandó, fölötted állok! Igaz, már pusztá termete is tekintélyt parancsoló volt (persze a hét singet nem érte el, eme név egy szerfölött pikáns históriához tartozott) – számtalanszor hitték már trollnak, bár az emberek népéhez tartozott. Nem akadt épeszű kalandozó, aki belé mert volna kötni, a pokolszülőtte Ilinir Doaron kivételével.

Ledobta terhét a Névtelen mellé, majd nagyot szusszanva elheveredett. Egyáltalán nem látszott rajta, hogy egy órája az óriási sziklaféreg csaknem kettészakította, és csak a DEM teleportációs képessége mentette meg az életét. Társai a fenevad legyőzése után letelepedtek – tudták, hogy eszeveszett partnerük hamarosan megtalálja őket.

Natrix odalépett a holmiját rendezgető harcos mellé, hogy megvizsgálja sebeit, de az durván félrelökte a segítő kezét.

– Eredj innét öcsém! Nem szorulok rá a dögvészes varázsodra! – Az elf megvető ajakbiggyesztéssel kerekítette maga köré holfényköntösét, majd a Névtelenhez fordult.

– Tovább indulunk még ma, asszonyom?

A Névtelen a távolba révedt, maszolja mögül elövíllanó kék szemei a látóhatárt fűrészelték.

– Ahhoz már késő van. A part csak pármérföldnyire húzódik innen, de nem lenne biztonságos ott tölteni az



éjszakát. Ma éjjel pihenjete, mert holnap szükségetek lesz minden erőtökre.

Borisz mennydörgő horkolása felverte a kis völgy csendjét, de Razult nem emiatt kerülte az álom. Hátát egy sziklának vetette, kalapját a homlokába húzta, de pihenés helyett a szemé sarkából figyelte társait. Természetesen nem bízott bennük – ez egyrészt fajtájának öröksége, másrészt mesterségének velejárója volt. Az árnymanók természetüknél fogva gyanakvók voltak, a tolvajok pedig mindenkinél jobban ügyeltek az óvatosságra. És Razul árnymanó tolvaj volt, az egyik legjobb, aki csak Roxatnak, a tolvajok városának utcáit és árnyait járta. Talán csak a Hitelhagyott Bolik, vagy a Fekete Ungrim jöhetett a közelébe, de a saját „szakterületén” ő volt a legnagyobb mester. Halál csapdák, furfangos zárok volt ezek nyitott könyvek voltak a számára. Elveszettek érezte magát a vadonban, és alig várta, hogy ismét falak vegyék körül. Tekintete végigpászta Natrixot: az elf békésen aludt, még álmában is szorongatva szem szimbólumát. Razul kissé irigykedett volt – ő soha nem pihenhet ilyen nyugodtan, sőtét álmoktól nem zavartatva. Elenios püspöke bár szelíd és jóságos volt, mégis hatalmas erőknél parancsolt. Nem véletlenül választotta őt a Névtelen: Zangroz varázslói közül egy sem érhetet a nyomába. Rég nem volt már szüksége fegyverek-

re vagy pánccsra, mágiával intézte el mindazt, amit közönséges kalandozók csak nyers erővel tudtak.

Borisz... Rajta nem sok gondolkodnivaló volt. Ostoba, izomgágy vadállat, aki csak a harcnak él. Az illetet mivel lehet rávenni, hogy csatlakozzon a csapathoz? Pénzzel biztosan nem, ők hárman amúgy is megvehették volna Roxat tetemes hányadát. A „nemes küldetés” mese, amivel Natrixot sikerült elbolondítani, nála süket fülekre találna. Razul maga egy legendás varázstárgyért állt kötélnak, talán Borisszal is ez a helyzet.

És végül a Névtelen, a rejtélyes megbízójuk és vezetőjük. Különös egy nő, anyyi szent, ha ugyan nő egyáltalán. Tüvé tette a Yaurr királyságot, hogy találjon három kalandozót. Akadtak híresebbek és hatalmasabbak, de nem pontosan erre a háromra volt szüksége. Razul dobogott már jó néhány furcsa megbízaton, de a Névtelen célja volt a legkülönösebb. Át akar vágni a félsziget keresztlátását a senki földjén, hogy elérje az örök viharoktól dűlt keleti partokat. A birtokában levő ősrégi feljegyzések alapján fel akar kutatni egy misztikus eseményt, amit több ezer éve emeltek ismétlődő kezek. Hogy minek akar a végére járni, nem köthette az orrukra, de végül is nem számított. Ahol vannak halálra szánt szörnyetegek, felfedezésre vagy megszüntetésre váró mágiák, vagy kijátszandó csapdák és záruk, ott ők átvágják magukat, bármi is történjék. A tolvajt csak a titkolózás zavarta, hiszen ha hétköznapi feladat állna előtűk, a megbízó azon lenne, hogy minél több információt osszon meg velük a siker érdekében.

Bár alakját jórészt letakarják a fényes, selyemruhák, még így is látszott, hogy a Névtelen mennyire vékony, szinte törékeny nő. Nem volt, mint a Boriszhoz hasonló kalandozók, a szíve került, inkább bérenceire hagyatkozott. Talán talán a mágiában sem jeleskedett, ezért lehetett a legfontosabb szükségére Natrixra. Még Razulnál is ügyetlenebbül viselkedett a vadonban. Rejtély, miért akart mindenáron velük tartani. Mégis, volt benne valami nyugtalanító, ami azt sugallta, hogy a titokzatos dáma fölött áll az egyszerű halandóknak, olyan rejtelmek függőnye mögé tekintett, mint senki más ezen a földön. Már a maszkja is hátborzongató volt – folyton hullámzó, változó álarc, amely az egyik pillanatban egy ártatlan gyermek vonásaival ékeskedett, a másikban már egy lidércnyomásos démon képét mutatta. Átok, valamiféle rítus emléke, vagy csúf vonásait igyekszik palástolni? Razul tekintete a Névtelen arcára vándorolt – kissé meghökkent, mikor észrevette, hogy a nő éppen őt figyeli. A tolvaj képtelen volt elszakadni a híd

szemekről, az örvénylő maszk mintái szinte megbabonázták. Mély, zsongító suttogást hallott: „Engedd el magad... ne törődj semmivel... pihenj le... aludj...” Tudata hiába küzdött a felszínen maradásért, legyűrte a nálánál nagyságrendekkel hatalmasabb akarat. Teste elernyed, feje a mellére bukott – elaludt.

Itt vagy Őrző? Hallod a bangot? Persze, hogyan is ballbatnál? De tudom, hogy érzel valamit, amitől megremeg nyomorult tested börtöne, valamit, ami megzavarja ezeréves álmodat. Te voltál az egyetlen, aki elbitved utolsó szavaimat, és gondoskodtál róla, hogy soba ne tudjam valóra váltani. Miért bánykolódsz hát mégis? Talán sejtetted, hogy saját törvényeidet fordítom ellenetek? Hogy éppen az általatok megvetett balandók török szét száműzetésem béklyóit? Aludj csak, öreg! Aludj, amíg tebe- ted!

– Szóval ez lenne az?

– Alighanem.

– Hogy érted azt, hogy alighanem?

– Hát, a térkép szerint...

– Biztos, hogy jól olvastad?

– Talán ha abba hagynátok a civakodást és megkérdéznétek a vezetőnket...

A Névtelen összefont karral állt egy kisebb sziklahalom csúcán, szemét az előttük tornyosuló bizarr képződményre szegezte. Sárkányfő formázó álarcával és szárnyként lebegő köpenyével úgy festett, mint valami furcsa ősgyík az idők hajnalából. Az elf felhágott mellé a magaslatra, és búbajos hangon megszólította.

– Bocsáss meg, hölgyem, ha elmékedésedben megzavarlak, de társaim vitába keveredtek térképeid értelmezése felett. Megkérdhetnének, szállj le közénk, és oszd meg velünk tudásod!

A Névtelen elmosolyodott maszkja mögött. Az elf túlságosan mézesmázos volt ahhoz képest, hogy csak a megbízóját szólította meg. Régóta tudta, hogy a férfi kívánja,



még el is játszott a gondolattal, hogy ha ők ketten egyformák lennének, talán... De az ilyen gondolkodás alpári volt és halandókhöz illő. Mindazonáltal ez nem jelenti azt, hogy el sem játszadozhat vele. Átváltoztatta arcát, hogy jobban tessen a mágusnak: elf hölgyvé, finom fülecskéit szabadon hagyó szőke hajkoronával, hatalmas smaragdszín szemekkel, holdezüst fejpánttal. Csábos mosolyát a cinkos képű Natrixra vetette:

– Természetesen, barátom! Megkérhetnélek, hogy segíts le erről a nyaktörő kórákrásról?

Elenios papja és a Névtelen kart karba öltve sétáltak le a dombról. Az idillikus képet csak a nő nehéz, vasalt csizmáinak csattogása zavarta meg.

Borisz elfintorodott.

– Édes kis párocska, mi? A halál torkába készülünk, ezek meg ráréneek egylegni!

– Hmm...

– Mondom, ezek... te meg mit művelsz?

Razul letette szextánsát, és egy óndarabbal valamit fir-kált a térkép hátuljára. Összevetette eredményeit a rajzzal, és gondterhelten csóválta fejét.

– Nézd csak, Borisz! Már eddig is furcsának találtam a térképet, de most aztán végképp belezavarodtam. Ha tényleg ez a vakondtúrás a célunk, akkor a rajzoló rendesen elszúrta dolgot. Majd' harmincmérföldnyivel odébb jelöli a fellegvárat, mint ahol most állunk.

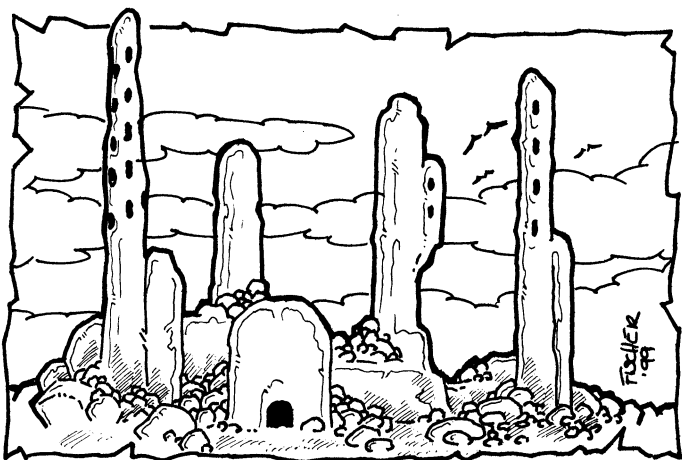
– Akkor rossz volt a szektánca. Vagy akkoriban másképp járt a nap. Vagy a fickó emlékezetből rajzolt, és elvé-tette. Vagy az álarcos át akart minket verni, és hamisított egy térképet, hogy behúzzon a csöbe. Muszáj neked foly-ton gyanakodni? Hamarosan úgyis megtudjuk mi az igaz-ság, addig meg nyughass!

Razul tovább csóválta a fejét. Az óriásnak tulajdonkép-pen igaza is lehet, az utolsó felvetést kivéve. A térkép nem lehetett hamisítvány. Már csak azért se, mert egy burnyá-kos nyehőce bőrére készült, ez az állat pedig már évszázadok óta csak a mesékben létezett. Kiirtották a finom pergamenre áhítózó bolondok. Mindenestre összegöng-yölte, és az iszákjába csúsztotta a tekerceset, biztos jó lesz még valamire.

Csendben üldögélve vártak, míg két társuk visszatért hozzájuk. A Névtelen elmosolyodott, és kimondta azt, mitől a legjobban tartottak:

– Megérkeztünk, barátaim!

Az építmény mindenre hasonlított, csak fellegvárra nem. Tulajdonképpen még építménynek sem lehetett nevezni. A szemlélődőnek az volt a benyomása, hogy nő-



vesztették, nem pedig építették. De az is lehet, hogy a megkínzott föld vetette ki magából, mint valami förtelmes salakot, az ősi sziklák rémséges csontvázát. Schol sem látszott olyan részlet, ami egy kicsit is emberi gondolkodásmódra vallott volna, még a gigászi tornyok is inkább amorf természetváraakra emlékeztettek. Több száz lábnyi magasba törő sár- és kőkolonc, amley makacsul ellenszegül az időnek és az entrópiának – ez volt az a bizonyos fellegvár, ahová a maroknyi kis csapat készült behatolni.

Lehet, hogy Ram partjai csakugyan veszedelmek, mint ahogy a Névtelen állította, de ennek a kalandozók nyomát sem látták. Csak néhány óriás partfutó rebbszét a közeledtükre, de ezek az ormótlan madarak nem jelentettek kihívást egy jól felleggyerzett társaságnak. Úgy tűnt, semmilyen más élet nem hajlandó megmaradni a fellegvár tőzomszédságában.

Nekivágtak a kanyargós sziklaösvénynek, amely az erődítmény kapujához vezetett. Minden lépéssel egyre nyomasztóbban nehezedett rájuk a hely kisugárzása, amitől egy átlagos halandó eszelős pánikban menekült volna, amerre lát, de ők összeszorított foggal és lesunytt fejjel meneteltek tovább. Nem csak a büszkeség tartotta őket vissza, hanem társaik példája is. A Névtelen ugyanolyan könnyen sétált, mint eddig, ráadásul láthatólag érdeklődve szemlélte az örületes tornyokat és falakat.

A rémes kaptató végre-valahára véget ért, és ők ott álltak a fellegvár kapuja előtt. Igazság szerint ez sem hasonlított kapura: csak ásító üreg volt a sziklában, amely határozottan egy kitátott, mohó szájra emlékeztetett. Razul beletúrt a zsákjába, és előhúzott pár darab fálykát.

– Nem lesz rájuk szükség – szolt a Névtelen.

– De hisz vaksötét van benn!

– Ha beljebb juttok, tökéletesen fogtok látni.

–Igazán? És ha szabad kérdezniem, ezt te honnan tudod? – kötekedett Borisz.

– Tulajdonképpen semmi közöd hozzá, de akár el is

mondhatom. Beszéltem valakivel, aki járt benn, és megosztotta velem a tapasztalatait. Tőle származnak a térképek is.

– Egy pillanat! – vágott közbe Razul. – Ha jól emlékszem, azt mondtad, hogy MI beljebb jutunk, és MI fogunk jól látni. Te addig hol leszel?

– Itt várok kint. Egy szóval sem állítottam, hogy veletek megyek.

– És mi honnan tudjuk, hogy mit kell keresnünk, he? – Csituljatok már! Nekem elmondta.

Két szempár vágott az elf felé. Kiolvasható volt belőlük a gúny, a gyanakvás, meg egy árnyalatnyi féltékenység is.

– Én ismerem a célt, Razulnál van a térkép – ő lesz a felderítő, Borisz pedig majd védelmez minket.

– Ejnye, de parancsolhatnéd van! – mordult fel Tharr papja.

– Ugyan, neked csak azt kell tenned, amit egyébként is szoktál. A dolog legnehezebb része amúgy is rám vár.

„Nem is sejtéd, milyen igazad van...” – gondolta a Névtelen.

– Na megállj, odabenn majd nem lesz olyan nagy a szád!” – ascargott magában Borisz.

„Hogyan beszélhetett ez a térképrajzolóval, ha egyszer a térképek többszáz évesek?” – tűnődött Razul. Mivel tudta: választ hiába is várna, rántott egyet hátzísákja szíján, és nagy levegőt véve belépett a kapun. Hátranézett, a másik kettő valamivel óvatosabban követte. A Névtelen egy útmenti oszlopconkra ülve nézett utánuk, maszkját ezúttal zárt sisakká formálva.

– Rajta, barátaim! Ne kívánjátok tőlem, hogy egész nap itt ücsörögjék! A három kalandozó nekivágott az alagútnak. Elnyelte őket a sötétség.

– *Ébredj, Őrző! Riadj fel örök álmodból!*
– *Ki szólít?*

– Nos, mit mond a térkép? – hajolt közelebb Natrix. Az árnymanó a hajába túrt.

– Ha jól értelmezem, a következő terembe két út vezet. Az egyik egy nagy kanyart vesz, és nyugatról torkollik be a csarnokba, a másik pedig egy rövid függőfolyosó –

de a mellé egy figyelmeztető jel van rajzolva. Valószínűleg időt nyernénk vele, de úgy tűnik, ez a veszélyesebb irány.

– Akkor inkább a bal oldalt javaslom. Nincs értelme fölöslegesen kockáztatni.

– Te mit mondasz, Borisz? Borisz? Hát ez meg hová tűnt?

– *Arban vagyok. Emlékszel még rám, öreg?*

– *Túlságosan is jól emlékszem: Arban, a kitaszított, Arban, az esküszegő, Arban, a becsstelen... Arban, az elátkozott!*

– *Ti taszítottatok ki magatok közül, ti, akik miatt megszegtem eskümet! Miattatok vesztettem el becsületemet,*

akik nem álltatok ki mellettem! Ti átkoztatok el, akik gyáván cserben hagytatok! Miattatok kellett balandóké között vezekelnem egy el sem követett bűnömért! De megfogadtam: egyszer még visszatérek. Most jött el az ideje.

Borisz fél kézzel lógott a mélység fölött, kétségbeesetten kapaszkodva a függőfolyosó maradványának peremébe. A szakadék félelmetesen mély lehetett: nem hallotta a mélybe zúduló sziklák robaját. Tudta, hogy deus ex machinái megmentik az életét, de ki tudja milyen pokoli

helyre röpitik. Mindegy, még ez a lehetőség is jobb, mint kivárni, amíg el nem fogy az ereje, és görcsöt nem kapnak az ujjai. Úgy döntött, elengedi a párkányt. Ebben a pillanatban két fej tűnt fel Borisz fölött: egy fekete és egy bronzbarna. Az árnymanó villámgyorsan hurkot vetett az óriás csuklójára, majd a kötél végét egy kiálló faragványhoz rögzítette.

– Mit művelsz te eszelős? Szétvájja a karom!

– Figyelj! Próbáld megvetni a lábad, mi ketten majd húzunk!

– Egy fenét! Elvágom a kötelet.

– Ne! – kiáltott Razul, mert rájött mire készül eszevesztett úttársa. – Még szükségünk van rád... illetve neked azokra a machinákra. Ráadásul minél előbb ki akarok jutni innen, gondolom te is így vagy vele. Gyerünk, Natrix!

Hiába feszültek neki ketten is, túl gyengék voltak a feladathoz. Borisz felordított – a vékony kötél fájdalmasan belevágott a karjába.

– Miért nem segítesz a másik kezdeddel? – szuszogta Razul.

– Hogy miért? Mert azt a nyomorult baltát szorongatja benne. Hajtsd már el azt a vacakot!

Gruangdag fejszéje a tünde lábától alig egy hüvelyknyire hasított a padlóba. Borisz fogcsikorgatva felhúzta magát a párkányra, majd bizonytalanul talpra állt. Fegyverét egy könnyed csuklómozdulattal kirántotta a sziklából, és meglegte Natrix felé.

– Még egy ilyen megjegyzés, és téged hajítalak le! Ez egy szent erekye, és ha nem akadályoztok meg benne, megszerzem a párját is. Istenemre esküszöm, kettéhasítom, aki az utamba áll!

Lerángatta a hurkot megdagadt csuklójáról, majd döngő léptekkel visszaballagott a nagyterembe.

– Ó, igazán nincs mit! – dűnnyögte az árnymanó, ahogy föltekerte a kötelet. – Legalább már azt tudom, őt mivel bolondította meg az a nő...

– *Hab! Csak azt biszed, bogy visszatérbetsz, Esküszegő? Elfledekztél az átokról? Hisz be sem tudsz jutni!*

– *Nem egyedül jöttem, ezúttal megtaláltam az alkalmas balandókat!*

– *Nocsak! Szóval a te bérenceid zavarták meg annyiszor nyugalmamat?*

– Készen vagy már?

– Ne süsség még te is, varázsló, mert azzal nem jutunk előbbre! De ha legalább egy percre csöndben tudnátok maradni, azt megköszöném.

Razul még egy hüvelykujjnyival beljebb tolt a fémrudat, miközben a drószórt fel-alá mozgatta a zárban. A halott halk koppanás felbátorította. Nekifeszült a rúdnak, és a díszes tárcsa felé nyúlt, hogy még egy rovátkával tovább fordítsa, de erre már nem volt szükség. A retesz hangos csattanással oldódott ki, az egyensúlyát veszített tolvaj pedig bezuhant a terembe. Valami recsegve-ropogva zúzódtott össze a súlya alatt, a törött darabok a hátába dőttek. Körülnézve egy halom emberi csontot látott maga körül. Ez magában még nem ijesztette volna meg, hiszen látott már máskor is ilyet, de a csontváz nem volt egyedül. Több tucatnyi humanoid maradványai hevertek szétszórva a teremben, némelyik egyáltalán nem emlékeztetett semmilyen Razul által ismert teremtményre. Még a rendíthetetlen Borisz is meghökkent, mikor belépett a csarnokba.

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

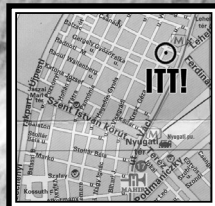
- ♦ találkozhat a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
 - ♦ nem hívják a zsurukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
 - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
 - ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
 - ♦ de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



ÁTADÓ

□ Átadó egy kb. 75. fordulós árnymanó Leah hívó, sok lemaradással. Érdeklődni lehet: tel. 257-0568 vagy (#2084).

Nagy Dániel

□ Átadó jó tulajdonságokkal rendelkező mutans karakter. Tartózkodási helye Wargpin környéke. Érdeklődni a 25-490-374-es telefonon, vagy e-mailben a charleat@freemail.c3.hu címen lehet.

Szírják Csaba

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Fehér aurások! Úgy tudom, hogy a ti istenitek is ugyanúgy élvezik az értelmetlen vérontást, mint az enyém. Nektek is feladatul adják, hogy végezzetek egy sötét aurájúval, vagy hogy legalább keményen megszorongassátok, de mindenképpen menjetek neki. Akárcsak Dornodon. Hát legyen meg az örömük! Wargpin környékén vagytok. Gyertek!

Menyét (#4711) (257-1685/Gergő)

□ Keresem azt a fekete, hosszú hajú, barna szemű árnymanó nőt, aki 1999. január 11-én alaposan elvert egy hosszú, szőke hajú, kék szemű elf nőt. Akkor Chara-dint talpalyója volt. Mondj el három miatyánkat Sheran nevében, és készülj! Wargpin környékén megtalálsz. Nem felejtetem!

Shile Rhiannon (#4226)

□ Leah csontmarka szaggassa szét szíveteket! Dornodon emésztzen benneteket pusztító tüzzel! Ez az átok sítóján minden gonoszt, aki az Inkvizícióra emelte a kezét! Hogy nem sül le a pofátokról a bőr! Még van merszetek magotokat Leah vagy Dornodon szolgáinak nevezni? Ezzel az állásponttal, amit tanúsítotok, csak szíjátok a Káosz és ez a vacak lémezmassza, aki a Káosz istene, csak röhög a nem létező markába. Elenios és Raia hívei csak a pillanatot várják, hogy a semleges örököt segítségül hívják, és lemossanak minket a porondról. Kedves undorító nevű kalandozótársam, Balfasz! Nem értem, hogy miért minket tudatszátol. Talán tele lete a gatydát a jó KT-k szemrevételezésekor, és ezért támadtál ránk? Te aztán tényleg rászolgáltál a nevedre. Meg kell említenem még egy alakváltó hölgyet is, aki személyesen engem támadott. Az ő neve Kis Vibi. Talán az piszkálta a csőrét, hogy nekem van sötét teker-csem, neki meg nincs. Ki tudja? A lényeg az, hogy csókoltatom az őrdögi karikákat, és tisztelettel megkérdem, hogy mi a fészkes fenét akarnak az Inkvizícióktól. Tudtommal még nem ártottunk a gonoszoknak. Sőt! Szóval nem ártana, ha végre nem egymást, hanem a jókat terrorizálnánk! Ha mégsem megy, akkor dobjátok el a denevért és a koponyát, és válasszátok a Kószot! Remélem sokak szemét félnyitottam! Bizom benne. Vigyázzatok! Az ereteknek pörölye hamarosan lesújt! Tisztelettel, a Sötét Inkvizíció Pater Maximusa, Leah legfőbb inkvizitora.

Acid el Sinsireh

HUMOR

□ Nem tudom, hogy ez az írás a vicc rovatra illik-e, de jó lenne, ha ott találnátok meg. Olyan jó viccelődni a női KT-val, nem? Ha jó a levélkís tudománybeli hozzáértésem a vicc keltezése így



szól: a viccek a félelmünk leküzdésére gyógyírt. (Ez volt a papíron, a szerk.) Ha nem szeretik a rendőröket (tudom, nem Ghallai téma), akkor szinte gyártjuk a rendőr-vicceket. Ha féltünk a rendszertől, kifigurázzuk azt. Fordítsuk le a mondanivalómat: féltünk a nőtől. Hogy igazam van-e? Veled nem történt meg, hogy láttál egy jó bőrben lévő egyedet (csak hogy Vay Déckert ne sértssem meg, így is szívtott tőlünk rendesen), mondod a havernak, hogy de meg... Ám nem mész tovább a viccelődésnél, mert félsz, hogy elutasít. Még közzönni is elfelejtesz, kivéve, ha ismered. Lefordítva a ghallai viszonyokra: én is joggal félnék tőlk. Nem egy női kézbe való a mandibulakassa, nem egy női erény az, hogy sisakot hord. Harcias szépségek ők, van okunk a félelemre. Meg, hogy a Sziklaöklők KT őket védi, az is egy ok. Lehet vitakozni a következő címen: 3200 Gyöngyös, Késmárki u. 1. A vita végeredményét a Sziklaöklők KT levelezési listája ki fogja vesézni, az összegzési tudatom mindenkiéval. A rókafarok kutató (kb. 8 db kell):

Chi Borg (#2628)

□ Vidám találos kérdések pihentagyuáknak: Mi a neve, a királyok által használt, vegykeztelt felszének?

Bar-Axe

Szimmedve

a vakációzó tuskés állatnak? Szímedve a magashegyek szórakozóhelyeinke?

Köszáli Diszko

a romboló járműveket irányító szörnynek?

Tankos Karmány

a háromágú függőnytartónak?

Trikarnis

a pogány élőhalottnak?

Totemember

a önfedelten mulatozó szörnynek? *Ibaj karbin*

Nekroftun

a vidám Leah-hívőnek?

Mirges

az izletes kutyafajta?

Drótszörű fínsi

vért ad az acélkolosszus?

Vasvért

Ymmor-Thal (#5738)

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Hellő! Krontel vagyok az alakváltó! Alakváltó, elf, esetleg ember csajjal szeretnék tartós kapcsolatot létrehozni. Magamról csak annyit, hogy copfos, ezüsthajú, csillogó szemű, alakváltó vagyok, a bőrfőm színe sötét, de ha úgy akard, normál. Nem rég lettem nyolcadiki szintű. Ha valaki szeretne egy kapcsolatot, írjon a (#4153)-as mentális számról! Írja meg, hogy néz ki! A legszebb hölgy jutalma 20 arany és egy FU parancs a karakter számára. Jelenleg Shaddar környékén kalandozok. Ha ez nem zavar, Fairlight híve vagyok. Kérlek írj, ha jellemed nem sötét! A nyertes neve benn lesz az AK-ban.

Krontel (#4153)

□ Lucifer, keress meg! Fontos! Címem: Boda Ferenc, Lajosmizse, Petőfi S. u. 36.

tel.: 76-356-084.

Ryu (#2936)

□ Üdv túlélők! Győri túlélőket keresek a (#4765)-ös számon! Nos, ha van valamilyen klub, vagy csak egymagad vagy éleveznél, akkor írj, vagy keress meg! Üdv!

Verona (#4765)

SEGÍTSÉG

□ Figyelem! Minden kobuderának és annak, akít érdekel néhány kobudera kolostor abszolút koordinátája: ha írtok, megírom a koordinátákat, és bármi más infót (ha én is ismerem). Üdv: 9. 29.

Druyn (#3689), Tharr követője

□ Kedves kalandozók! Szeretnék segítséget kérni istenekkel és tárgyakkal kapcsolatban. Címem: Rác Ádám, Budapest, Mexikói út 3. I/30. előre is köszönöm.

Bumusz-Lee (#4159)

□ Leendő Elenios hívők! Ha segítségre van szükségetek, ne habozzatok, keressetek meg, segítke, hogy ti is a Szerelem és Csabátis Istennőjének követői lehessetek. Várom leveleteket. Jelenleg Libertannál járok. Elenios eljövendő papja:

9. 28. Atlantszi Athali (#3815), Álomörző

□ Szükségem van a keleti, „változó” minoszküpo koordinátáira. Aki tud, és akar, segítsen! Előre is kösz!

Formlos Tačzij (#2240)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Elenios istennő igaz hívei! Sajnos a ti soraitok közé is beférkőztek olyan aljas humanoidok, akik aláassák gyönyörű Urnőötök csodolatos eszméjének tisztaságát. Ezen alávaló „személyek” csak hisznanlják azt a tudást, mit előbb-utóbb minden szembőlomos megkap a Széleben Kacagó Kacér Szerelem Istennőtől. Mostanság több ilyen alak bővült a Fekete Druidáktól (is) nem egy olyan értékes és ritkább tárgyat, amit beszerezni/elkészíteni túl nehéz és körülményes, semhogy könnyű legyen megválni tőle mosolygva és boldogsággal átitatva. A félreértések elkerülése végett: mit a tárgyakat fájfáljuk, ezek az aljas tolvajok tartásuk csak meg, mit alávaló módon kicsaltak testvéreinktől! Azért hallatjuk hangunkat, mert nekünk is fáj, hogy Ghalla egy igaz isten(nő)-jét olyan álkövetők szegényítik, akik a bővöléséget a megbecsülhető pajkos és édes kacérságot látják, hanem a rideg és környörtelen önfeljesztést (TÁP-olást!), ami igenis undorítóbb tett, mint a lopás. A bővölés csodás dolog, az „áldozat” részéről is, hiszen annál csodásabb érzés nincs, mint belenezni abba a gyönyörű kacér szemekbe, érezni, hogy élsz, mert egy csodás nő/ferfi rád mosolygott. Ezért a fantasztikus érzésért nem ár odaadni azt, amit kérnek tőled, viszont azért mindenek van határa. Hogy hol végződik a bővölés és honnan számítjuk a tetted lopásnak, nos, ezt egy jó jellemnek igazán tudni kellene. Sok sikert kívánunk nektek az erkölcsi (ön)tisztuláshoz, Elenios hívők! Határofljátok el magotokat az ál-jóktól! (Ezen cikket az a fanatikus druida írta, aki Sheran istennő mellett Elenios tisztelet a legjobban Ghalla igaz istenei közül.) Fekete Druidák (#9155)

□ Kedves Kalandozóársunk! Legújabb tudati képességünkkel lehetővé vált számunkra csodás hatásaink, a főnixek tollaiban rejtőző mágius erő felhasználása. Ezt szeretnénk megosztani Veled is, hisz bizonyára Te is szeretnél egy békésebb és boldogabb világban élni. A főnixtoll lát-szólag egy apró, színes pihe csupán, mégis rendkívüli hatalommal bír. Bizonyos sajátosságaiban hasonlóságot például az aranypikkelyekhez: időnként megduplázódik (az anyagot legfeljebb hatot birtokolhat), s néha új gazdát keres magának... Ez persze nem történik meg, ha szeretetelőd (KF 563 3 parancsal). Ha a H 563 parancsal elütetted, álmovírág sarjad belőle (ugye, őt már ismered?). Ezt csak azok tehetik meg, akik már tagjai valamelyik KT-nak, hiszen 10 TVP mellett 2 TU a költsége. De talán még hasznosabb, ha magadnál tartod: egyrészt esküdt ellensége a kapzsi kisebb zannak (mindkettő megsemmisül, ha találkoznak), és ha már sok-sok kalandozóval lesz főnixtoll, megakadályozhatja a tudati zaklatásokat. Terjeszd hát Te is! Ha Hozzád kerül egy ilyen színes pehely, ne enged, hogy elhagyjon, gondozd, szaporítsd, és ha már háromnál több van Nálad, adj azoknak a barátainak, akik maguk is szeretnének részt venni ebben a hétköznapi csodában! Esetleg ültess álmovírágot (ha lehet, ez forgalmas helyen tedd, hogy minél többen begyűjthessék gyógyító erejű virágporát). Hogy miképpen juthatsz hozzá a főnixtollhoz? Lehetőséges, hogy véletlenül Hozzád szegődik egy (ezzel is igazolva, hogy a szeretet mindennél erősebben gyökerezik a szívedben), esetleg valamelyik barátodhoz kerül - ebben az esetben kedd meg őt, hogy ha szaporodik, adjon belőle Neked is! Vagy fordulj bármelyikünkhez bizalommal, ha csak tudjuk, kielégítjük az igényeidet! Szép álmokat kívánunk!

Álmovírágok (#9101)

□ Elnézést kérek minden Sziklaöklőtől! Az én nézetem csak rám érvényesek, a KT véleménye eltérő lehet. Vallásom megkövetel dolgokat, neveltetésem sajátos nézőpontot szül. Célmaj, véleményem és annak kinyilvánítása nem egyezik a Sziklaöklők nézetével. (Nem mindig.) Ha bárki referálni akar, akkor az (#1182)-es számon megtalál, ha akar. A kí legyen veletek fajtéstvéreim! És ne feledjétek: Chara-din el akarja pusztítani Ghallát, ócsmányi léte veszély mindenkire egész Erdauinon! **Vay Décker (#1182)**, al Ojabun

□ Üdv mindenkinek! Fairright hívó kobudera KT-t keres. Elsősorban a Vértestvérek KT érdekelne. Irjátok! Hízz szörnyé vába derül ki... Címem: Kópataki Károly, 7500 Nagyatád, Mező u. 44. e-mail: denoir@freemail.c3.hu.

Long Silver deNoir (#1429), a kékvérű

□ KT-érett, Tharr hívó, troll férfi vagyok. Olyan KT-t keresek, amelyek szívesen fogadna során köze. Mire ez a hirdetés megjelenik, Wargpin és a Csatorna között leszek. A segítséget előre is köszönöm.

Yimor (#4177)

□ Kalandozók, Ghalla népe! A félszigeten hamarosan változások lesznek, ezért mi, a Káosz Lordok, megadjuk a lehetőséget a megtérésre. Itt az alkalom, hogy az Ősi Istent, az Igaz Hitet kövesd. Áldozd Chara-dinnak! Keresd a prédára leső drónkeselyű jelvényt rendelkező Chara-din-papokat, a Káosz Lordjait, illetve engem, a Lelke Elcsábítóját, a Káosz Szónokát!

Solkim Rohit (#1036)

□ Köszöntök minden kalandozó! Keresek olyan kalandozókat KT-alapítás céljából, akik ismerik a HM-et vagy rövid időn belül meg kívánják tanulni azt. Egy olyan KT-t szeretnék létrehozni, amelybe faji korlátozás nélkül beléphet bárki, ahol bajtársakat és becsületet találhat, tökélyre fejlesztheti belső energiáinak uralmát, akár csak az Acél- és Sziklaöklők KT-kban. Mivel az eltelt évek során sok nem kobudera is a HM útjára lépett, biztosan sokan vannak, akik a tápoláson kívül mást is látnak ebben. Szóval ha érdekel a dolog, akkor keress meg! Címem: Dénes János, 6723 Szeged, Budapesti krt. 15/b. Sharan híthú druidája: **Metam Orpheus (#1974)**

□ Ha érdekelne egy Bufa KT, jelentkezz a (#3052)-es mentális számon!

Lord Kis Se (#3052), Bufa igaz híve

□ Kedves hölgyek a Feminin Galeriban! Ha szüksegetek van egy erős kézre, vagy el kell kísérni valamelyikőtöket valahova, akkor csak szójlatok! Igaz, hogy csak egy kezdő, mindössze első forduló troll vagyok, mégis szeretnék nektek segíteni mindenben, amiben tudok. Hogy azért tudjatok valamit a külsőmről, íme: fekete, hosszú hajam, szürke szemem van, 252 cm-es, 456 kg-os, 17 éves vagyok. Üdv:

Öklével Péppéver (#1421), a segítőkéz troll

□ Kincsekben dúskáló „szomorú árnyanok"! Aki életet tudna lehelni a Közös Tudatunkba, az tegye. Vagy ha nem akarja, inkább árulja el nekem! Én megpróbálom.

Alattomos Pete (#4426)

□ Köszönet mindenkinek, aki csontpálca és pulargyűjtési akciómban mint tevékeny áldozat közreműködött. **Megváltó Junior (#1550)**

ÜZLET

□ Reális áron roxati zärfalót vennék. 9. 28.

Solkim Rohit (#1036)

□ Üdvözlét kalandozóársaim! Akát érdekelne egy „bérgyilkos”, „bértolvaj” és még tárgybeszerzéssel is foglalkozó, újonnan alakuló KT, az írjon nekem. Minden érdeklődő levelét várom (nála nincsenek előírtletek). Írhatok mentálisan, de levelben gyorsabb. Címem: Kovács Norbert, 1118 Budapest, Brassó u. 169-179. D/1.

Moloh (#1300)

□ Vennék Chara-din amulettjét, gyöngyöset és királyi koronát. Keresd Viktort az 56-441-900-on este!

Alattomos Pete (#4426)

□ Az alak nesztelenül osont fel a lépcsőn. Hihetetlen érzékkel kerülte ki a csapdákat. Villámgyorsan kinyitotta az ajtót, majd belépett. Érzékelte a mágia jelenlétét, de az nem érzékeltte őt. Kiemelte az ékkövet a tartójából, és egy hamissal helyettesítette. Kinyitotta az ablakot, és miközben az alvó gnóm a másik oldalára fordult, egy könnyed mozdulattal kiugrott. Lent az utcán felgyenesedett, és belevetett az éjszakába. Az acélkolluszus rendheltelenül állt a bank előtt, vizsgálva annak értékeit és a bent alvók biztonságát. **Chinta-Lan (#5833)**, egy Mester

□ Béke veletek! Elégé kezdő vagyok, de azért hozzászólnék néhány dologhoz. Először is Sziklaöklők KT: ha a női KT nem képes egyedül boldogulni, akkor töl főlőleges az egész. Senki sem tanul meg úszni, ha csak nézi a vizet. Sendiel Ger Tindal levelel teljes mértékben egyetérték. A lopás, a faji illetve vallási kérdések nem érdekelnek. Ökőrség. Ha valami nem tetszik, csak szólj! (Ügyis gyorsabban futok!)

Endion (#3168)

□ Cevattok kalandozóckáim! Hát itt van ez a jógonosz-selemes balhé. Hát mi lenne ezze' a világgá', hogyha csak jók lennének, mi? Nem lenne tolvaj-fenyegetés, jó-gonosz viták stb. És mi lenne, hogyha csak gonoszok lennének? Széjje-lőpnák még az affelinket is. És soha nem lennének jellemi csaták! Nos hát remélem értitek az ügyet! A jók kiegyensúlyozzák a rosszat, és fordítva. Na csövi, és jó DEM-ezést kíván:

Zelmor (#5600)

□ Chara-din imádó! Isteneckétek, ez a förtelmes izé most túlságosan messzire ment. Ez az idők előtti csúszág elvett valami olyat, amit nem lett volna szabad, hiszen nem ő adta (ld. 100 VP). Azt hiszi, hogy ezzel megfélemlíthet, ill. elijeszthet minket azon szent célnokt, hogy megrendítsük gonosz hitét, ami tulajdonképpen a Káosz? Hát tévedett az uratok, Megtévedtek! Mi soha nem adjuk fel, sőt! Van(nak) a Szövetségünknek fanatikusai, akik még tovább fokozzák a harcot ez ellen a „földreszállt borzalom” ellen. Nem tudtok még ti sem megállítani bennünket, bármennyire is hiszitek ezt... Oly önhiten. Atól, mert maga a Káosz „védi” az undorító monolitaitokat, még továbbra is pusztulni fognak, hiszen bűn a létezésük és szent feladat a ledöntésük. Eljön még az az idő, amikor istenek csak azért „létezhet” meg, mert az istenek felteti entitás: T'hor főisten kegyence, akárcsak a másik pribékje, a gonosz Nord a halhatatlanná lett/tett ez-ezüstmágus, a Kítaszított. Féljétek haragunkat, Megtévedtek!

Fekete Druidák (#9155)

□ Még mindig Elenios templom építéséhez keresünk társakat. 9. 28. **Atlantiszi Athali (#3815)** és McForth

□ Gondolatok a Sörfeszítvőrlől: sajnos semmit sem tudok e neves eseményről mondani, mert olyan rések voltam, hogy nem emlékszem sem mire.

Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Nem szándékozom a helyet rabolni a föl-
tebb értelmes hirdetések elől, de van egy olyan
érzésem, hogy nem csak rólam van szó. Az a
nagy büdös helyzet, hogy rohadul unom már,
hogy a vérvörös légző (állítólag Tharr vallási KT)
egykes tagjai még a Fény Szentélyében sem tud-
nak megnyugodni, sőt inkább itt szeretik kiélni
kötözöködő hajlamaikat. Fene nagy harciaságuk-
ban terhes nőket támadnak meg, randalíroznak
stb. Ezek ám a kemény fiúk, at...s gyerekek! Hát
lehet ilyen atrocitások után csodálkozni azon,
hogy pocsék híre van a KT-nak? Engem a gonosz
Dornodon és Leah KT-k részéről összesen nem
támadtak meg ennyien. Nem vagyok bosszúálló
típus, de ezek után meggondolom, hogy mikor
megegyek be Huertolba a Szentélybe (2 üres IM
után, vagyis max. ÉP-n). Úgy legalább nem biz-
tos, hogy nekem kell futnom. Végeztél ajánlom
mindenkinek a légjót, aki Tharr híve, de valójá-
ban gonosz jellemű, a velejéig romlott. Elnézést
kérek a KT azon tagjaitól, akikre nem vonatkozik
(bár már sokan kiléptek Tharr igaz hívei közül)!
Raia felszentelt papnöje: **Chlovia (#4371)**
□ Tisztelet mindenkinek! Köszönöm Xanthip
a csodálatos dal (9. 21-én), biztos nem felejt-
em el! Bon Saikaire! A ki-t elsajátító, használó igazi
harcművész, aki „belső nyugalomát” szeretné
megtalálni, nem fogadhatja el a Kóosz jobbát.
Ezt ajánlom minden hagyomány és ki tisztelő
kobudera, illetve harcművész figyelmébe. A Szik-
laölkők KT tudtommal még senkit nem támadott
meg azért, mert hangzatosn merté véleményét.
Ha T-i adnánk ki rád, az nem a te igazadat, ha-
nem a mi primitívségünket (KT-szinten) támasz-
taná alá. A „gyüölet”, amit szermetek mi Szikla-
ölkők érzünk Chara-din irányában, nem más,
mint „nem szeretet”. Azt hiszem egy kobudera-
tól távol kellene állnia minden heves magabur-
tásnak. Ezt pedig egyéne válogatja, sajnos Vay né-
ha kissé elragadtatta magát, de ő is közülünk
való, és sokszor csak a harcias kijelentést értik
meg az emberek (humanoidok). Még egyszer
szeretném mindenki figyelmébe ajánlani: a Har-
mónia (k) és a Diszharmónia (káosz) soha
nem férhet össze. Tisztelet kalandozóársaim-
nak, a Sziklaölkőknek szívből kívánom, hogy
lehetőségükhöz képest mindenki a legjobbba
hozza ki önmagából. Engedjétek meg, hogy egy ősi
bölcsessel búcsúzzam, aminek a vége így hang-
zik: ... kell rá szó ezernyi, jobb néman figyelni.

Vörös Lao (#5802), az egyik Sziklaölkő
□ Hatalmas Földanya, aki folyvást látod démon-
hitűk beteljesülésétől eltelt fanyark torz mosolyát
nekrófújaid megépített csónkján taposva! Tu-
dom, hogy annak minden földre hulló levélét
megkőnyezed, melynek minden cseppje az Élet
érteleme és reménye maga. Kérlek, fordítsd fe-
lélem, érdemtelen halandó irányába tekinteted,
és kívánod minden hálóed cselekedetétől ugyanezt,
amit itt láthatás, hisz néha nekedi is jár egy kis
öröm. Halandó lelkem pedig nem tud elképzelni
murisabb élményt, mint az a bokáig érő moni-
lit itt előttem, ni! Amen.

Tápmentes Megabye (#4336), Fekete Druida

□ Üdv mindenkinek! A nevem Trollminátor. Egy
éve jöttem a Kiegyt Földre. Mielőtt elkezdtem ezt
a játékot, kézhez kaptam néhány régebbi AK-t.
Olvastam az Apróknak az általam nagyra becsült
játékokos (Graham, U.M.A., Nardaal, Kikópót
Übifej stb.) írásait. Szerintem nem arról szóltak,
amiről most. Nem értem a kezdő kalandozók
honnan veszik a bátorságot, hogy kioktassanak,
tanácsot adjanak, mikor a referenciájuk fél ol-
dal. Ehelyett inkább olvassák az aprót és tanuljanak
a tapasztaltabbaktól, már ha visszajönnek.
Nem véletlenül nem írnak már nekünk. Remé-
lem még megváltoztatják a döntésüket. Bárkit
megbántottak soraim, elnézést kérek tőle, de ne-
kem ez a véleményem. Tanulni szeretnék, és tö-
letek nem tudok. Adjátok át a helyzet azoknak,
akik megérdemlik. Legközelebb akkor írok, ha
már van mit átadnom a kezdőknek. Üdvözlettel:

Trollminátor (#2432), a kezdő

□ Valaki kérdezte, lesz-e vagy nem lesz quwar-
g invázió. Nos, lesz. Csak az a bibi, hogy itt a Csato-
na környékén a kalandozók rutintól elta-
posák az élőholt quwarqing bezárolag a teljes famili-
át (már ha jön valamelyik nagy ritkán), a túlóralom
meg néhányan szétrétek Xsxsstb
bolylabirintusában, minek következtében kicsit
kipusztult a quwarq állomány, és per pillanat
nincs, aki inváziózzon. Majd talán ha elsza-
porodnak kicsit...

„puhatestű” Luke

□ Há-pszí vagyok. Üzenetem mindazokhoz szól,
akik általam készített ékköveket kaptak, vagy fog-
nak kapni. Nem szeretem, sőt ki nem álom a
szavukat be nem tartó, hazug, alattomos, semmi-
re és senkinek nem jó, pofátlan személyeket.
Nos, szerencsétlenségemre sok ilyenek akadtam
össze. Ők azok, akik nem fizették meg az ékkö-
vüket, no és még annyit sem üzentek vissza, hogy
Chara-din legyen veled testvér. Ezúton üzenem
nekik, hogy tartsák be az ígéretüket és mielőbb
üzenjenek, mert hiába lóg káosz szimbólum a
nyakukban, én megkeserítem az életüket. Egyéb-
íránt én egy nagyon segítőkész kobudera lennék,
úgy hogy várom az igaz hívek jelentkezését. Cha-
ra-din dicőségéért:

Há-pszí (#1506)

□ Összegzés Elindernek, Tyronnak, Bocsynak,
Ymmor-Thalnak és sok más halandónak: „Ked-
vetben csak az egymással viaskodó Semmi (a
Halál) és a Káosz (Chara-din) létezett. Az örökké
rendezett Halál a renndel támadta a Káoszt, vé-
gül azonban Chara-din győzedelmeskedett, a Ha-
lál testén fekélyes sebet ejtett: az életet. Telt-múlt
az idő és az Ezerarcú Halál megszokta testén a
fejlődő életet, irányította azt, és az életből iste-
nescékké emelkedtek ki. AM Leah, az egyik ki-
használta a legyengült Halált, és elkezdte a saját
szolgáltatása állítani. Azt kérdekte hová tűnt a di-
cső vagy a természetes elmúlás. Láthatjátok,
hogy Ghallán Leah istenné válása óta szinte
nincs más, mint erőszakos elkárhozás. De néha
a Halál kiűz Leah hatalmából, s többi orcáját is
sikerül megmutatnia. Sajnos nem sikerül mind-
den halandónak ezen dolgokat meglátnia...”
Részlet Sírí Shi'laka A Halál antológiája c. művé-
ből.

Sírí Shi'laka

□ Iván Nitra (#3804), Vitéz Paprika Jani
(#4860) és akik a jövőben kunyerálnak aranyat
a kalandozóvárosok építéséhez! Semmi bajom
a műszereitekkel és a pénz nem sajnálom, csak
a céllal nem értek egyet. Akárhányszor adakozok
így, utána még én érzem magam büdösnek az Is-
tenném előtt. Nem hiszem, hogy nem tudnátok
ebből kihagyni a druidákat, és ha legalább nem
hallgattok ránk, ne kényszerítetek olyan tettek-
re, amik ellentétben állnak hitünkkel. Más! Ör-
vendjétek druidák! Yoro Okiyi (#2826) hóna-
pok óta nem hallat magáról. Kíváncsi vagyok
maga mit tőri a fejt, vagy ki lesz a következő ál-
dozat, akit szapulni fog! Ha valaki Xantrox körül
jár, revitalizálja már a (96,19)-en levő ovimon-
bokro! Sajnos én még csak most indulok a ten-
gerhez fűrődni. Érdekelne, hogy hol található
mosolygó rettenettel (köv. küldetés), és mik a
harci adatai. Valamint vennék papi karkötőt
(amilyen van), reális áron, illetve eladó egy kol-
poszanyiszimbólum. Tudja valaki hogyan kell elkö-
szíteni a tünde íjat? Úgy hallottam hosszú
íj+spirítusz, de nem tudom biztosan. Ha valaki
tud konkrét dolgot, az írja már meg! A Földanya
lánya: **Shadow Killer (#3745)**

□ Keresek – lehetőleg 0. forduló – Ghallán
született törpe, troll, gnom karaktert, illetve
valamely női karaktert, aki hajlandó lenne világra
hozni egy gyermeket. Esetleg csere is szóba jöhet
(alakváltó, ember, kobudera fajokból). Cím-
mel: 125 Iharosberényi, Rákóczi u. 12/a.
tel.: 82-494-454.

Novák Tamás

□ Tisztelt kalandozók! A következőkben egy érde-
kes újítást javasolnék. Talán ti is felfigyeltetek
arra, hogy kicsit irreális – még a TF keretein be-
lül is –, hogy a magas védelem esetén nem kive-
dés a támadásokat, hanem félreugrás előlük.
Talán logikusabb és érdekesebb lenne, ha a tá-
madások lecúsznának a vértről, nagyot csattan-
nának pajzsokon, vagy konganának a sisakokon.
Ha jó ötletnek tartjátok, kérlek írjátok ezt meg
T'hor főistennek. Kösz: **Shile (#4226)**

□ Üdv kalandozók! Olvastátok T. Kova íromá-
nyát a GN 69-ben? Ha nem, ajánlom, hogy olvas-
sátok el, mert nagyon jóra sikerült. Ez volt a leg-
jobb cikk, amit eddig olvastam. Gratulálók neki.
Továbbra is várok segélykérő leveleket. Más. De-
nisa, Kazimir, Tárnokok, miért nem választottok?
Tudja valaki, hogy lehet törpe csatábrándó szeren-
y? Nem tud valaki valamit Gatinnan levő farsang-
y tábláról? Üdv: **Druyn (#3689)**

□ Üdvözlétem mindenkinek! Többben panasz-
kodnak, hogy a GN színvonalá nemnyire gyenge,
és sajnos kénytelen vagyok egyetérteni. De a
szeptemberi AK-ban olvastam két nagyszerű re-
mekművet. Tűzkovács Kova (#2005) novelláját
a Negatív/Poszív cselekedetek egymásra gyako-
rolt hatásait, és Pelegrin (#1531) Mindhalálig
című versét. SrácoK, ez fantasztikus volt! Csak
így tovább, és köszönöm nektek! A többiek is in-
kább megerőltethetnek magukat, és írhatnának
valami értelemesebbet is! Fortamin! Te miért
nem írsz? Nagyon hiányozna a novelláid.
(#5194)