

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Újra lezárult egy év, és azt hiszem bátran kijelenthetem, hogy sikeres időszak volt. Az idén meglepő változások zajlottak le a hazai szerepjáték piacon, mind a könyvek, mind az újságok terén. Annak azért örülök, hogy a Beholder Kft. továbbra is rendületlenül áll a hazai fantasy és sci-fi rajongók rendelkezésére, és az Alanori Krónika megbízhatóan jelenik meg minden hónapban. Reméljük ez jövőre is így lesz. 2000-ben talán nem lesz annyi újdonság cégünk háza táján, mint az idén – gondolok itt elsősorban a Káosz Galaktika kártyára és az Ősök Városára –, de minden tőlünk telhetőt megteszünk, hogy mindenki megtalálja nálunk a szórakozását.

Sajnos hely hiány miatt a decemberi számunkban kevés hely jutott a TF-es apróhirdetéseknél, de a következő Krónikában már ismét a régi oldal-számban jelennek meg. Sőt ezentúl az összes apróhirdetés (KG, ŐV, TF) az újság végére kerül, természetesen különválasztva.

Címlapunkon ezúttal Vida László festménye, A démonkirály dühe I. – Raymond E. Feist Kígyóháború legendája sorozatának harmadik része – borítóképe látható.

A Beholder Kft. összes munkatársa nevében mindenkinek kellemes ünnepeket és boldog új évet kívánok!

Dani Doltán

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 12. (48.) szám (1999. december) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

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

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

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

Lapzárta: november 19. **A januári szám lapzárta:** december 17.

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 őrizzük meg és nem küldünk vissza.

A Türléők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

A Fields of Fire-ből

2

MANÓVEREK

Változások a KG-n

6

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, aprók, hajó

8

ÖRÖKSÉG

KGK novella

10

LAPTERVEZŐI PÁLYÁZAT

Értékelés

16

BÍRÓI TESZT

Előteszt otthonra

20

VÁRJÁTÉKOK

Táblás HKK

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK egyetem

30

VERSENYBESZÁMOLÓK

Isteni szövetség

31

ÚJ VERSENYEK

Januárban

32

KIADÓI TERVEK

2000. tavaszára

34

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki panasza

38

AZ ISZONYAT KÖREI

Az ŐV novella befejezése

40

ŐSÖK VÁROSA

Stratégia

46

GHALLA NEWS

A TF hírei

49

ÁTLAGSTATISZTIKA

A KITASZÍTOTT

I. SZENZÁCIÓ VERSENY

APRÓK

49

50

54

55

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Ezen kiegészítő szabályok első sorban izomfiúknak/izomlányoknak készültek. De akiknek nem elsősorban a tüzereő a legfontosabb egy-egy vadászat alkalmával, azok is nyugodtan elolvashatják.

>>>>>[Az alábbi cucc ismertetőjét egy zsoldosoknak szóló szerverről kaptam le. Bár nem friss az anyag, de szerintem itt Magyarországon elég újnak számít. A gazdagabb szakimnak előre lépés, a csőröbbacknak meg kellemes nyálcsgorgatást kívánok.]<<<<<<

-Suhanó <14:38:20 / 04-21-56>

II. SZINTŰ FEGYVERCSATLÓ

Most először kapható az új II. szintű fegyvercsatoló, ez egy tökéletesített változata a jelenlegi fegyvercsatoló technológiának. A jobb parancsátvitellel, gyorsabb céljelzés, tisztább kapcsolat és az új ADVAT.328 szabvány fegyvercsatoló szerelvényel most gyorsabb és jobb, mint előtte! A második generációs fegyvercsatoló tartozékai teljesen kompatibilisek az első generációs rendszerével!

A további szabályokat lásd alább. A felszerelés és ki-berver szintje mindkét esetben II.

>>>>>[Őszintén csodálkozom, mert az árát is szépen feljavították. De megéri a legtöbb drótféjűnek ez a fejlesztés. A fegyver érzékeli a legtöbb beérkező jelet, ami célpont lehet (és ezt félelmetesen gyorsan csinálja), valamint a távolság váltásokat ügyesen oldja meg. En már csak tudom.]<<<<<<

-Fitzburg <03:29:16 / 11-12-54>

>>>>>[Fitz, öregfiú, bennünk azért maradtak kétségek a gyártmányról.]<<<<<<

-Csoportosan <20:18:16 / 11-13-54>

>>>>>[Különleges az biztos. Kaptam ajándékba egyet rigó irányító interfesszel együtt a járgányomhoz. Bekapcsolt állapotában a fegyver „kapcsol” a célpontra és összeveti a jármű érzékelőinek szabvány adataival. Annyi biz-

tos, hogy fegyvereimmel pontosabban lövök. Mindezt azért mondtam el, mert egy KnyGPu-kát kellene „kapcsolnom” az agyamhoz.]<<<<<<

-Georgi <23:29:41 / 11-15-54>

>>>>>[Hé! Mit akarsz csinálni...]<<<<<<

-Radar Szerető <14:31:23 / 11-17-54>

SZABÁLYOK

Egy második szintű fegyvercsatoló hardvere és szoftvere megmutatja a fejlődést a fegyvercsatolási technológiában. Legtöbbször a csere hatással lesz a játékra, és a fegyvercsatolónál is érezni lehet majd, hogy jobban, nagyobb hatékonysággal dolgozik. A II. szintű fegyvercsatoló a következő előnyöket biztosítja:

A fegyvercsatoló szoftvere kiegészített távolságmérővel van ellátva, ezért hosszú lőtávra további -1, messzi lőtávnaál további -2 járul a célszámhoz az alap módosításon kívül.

A célzott lövéseknél (lásd **Szabálykönyv** 91. oldal) könnyebb a fegyvert használni és ezért csak +2 módosító jár a célzott lövésre.

A fegyvercsatoló kiszámítja a közvetlen tűzivet és -1 módosítást kap minden olyan fegyver, amely az alábbi kategóriába tartozik: csőalatti gránátvetők, gránátfegyverek stb. Ez az előny még a rakétavetőknél is használható, de az irányított rakétáknál és más Intelligencia Szinttel rendelkező rendszereknél nem.

EGYEDI FEGYVER

Az egyedi fegyvert a fogása és a súlyeloszlása teszi egyedivé. A fegyver eredeti árának 100 százalékát kell megfizetni, míg a fegyverkovács körülbelül három nap alatt készíti el. Egy ilyen fegyverrel – az egyedi konstrukció miatt –

	FELSZERELÉS	ELREJTHETŐSÉG	SÚLY	ELÉRHETŐSÉG	ÁR	UTCAI INDEX
Külső	Felülre/Alulra	-2	0,75	6/48 óra	800Y	2
Belső	-	0,25	mint a fegyver	+250%	mint a fegyver	
Célpótcíműveg	-	0	0,1	4/36 óra	3.500Y	2
	ESSZENCIA VESZTESÉG			ELÉRHETŐSÉG	ÁR	UTCAI INDEX
Fegyvercsatoló		0,5		6/48 óra	3.200Y	2

a készített karakter egy kockával többel dobhat a szakértelem használatakor. Aki ilyen készítésű fegyvert használ, de nem neki tervezték, a szakértelméből egyet le kell vonni, mikor ilyen fegyvert használ.

MAXIMÁLIS TŰZGYORSASÁG

Az alábbi rész tartalmazza a **Shadowrunban** használatos fegyverek lövés szabályait.

Hagyományos sorozatlövésre képes fegyverrel (lásd **Szabálykönyv** 92. oldal) háromtöltényes sorozatot lehet kilőni egy rövid sorozatban. Kétszer lehet löni harci fázisoként a rövid sorozatot (lásd **Szabálykönyv** 92. oldal, **Tűzfegyverek**). Képesek automata tűzmódban is löni, (**Szabálykönyv** 92-93. oldal) ami 10 löszert jelent harci fázisoként. A lövész ezt a 10 löszert egy teljes sorozatnál 3-10 löszerig maga választja meg, mennyit lő ki egyszerre egy adott harci fázisban.

Géppisztoly osztályú fegyvereknél egy lövés 15 löszerrig mehet egy harci fázisban, ha a hosszú sorozat szabályt alkalmazza (**Szabálykönyv** 92-93. oldal).

Szuper-géppuska osztályú fegyvereknél (lásd **Fields of Fire** kiegészítő) a maximális tűzgyorsaság 15 löszer egy harci fordulóban. Ezeket hat löszeres sorozatokban tudja a fegyver kilőni, vagyis legalább 6 löszert kell kilőni egy harci fázisban.

A **Shadowrun** harci fázisaiban ennyire van korlátozva az ellőhető löszerek száma. Tárnál vagy fogótárnál változó lehet ez az érték. Egy mostanában divatos géppisztolynál a tárba 600 löszert kellene tenni, hogy egy percig folyamatosan tudjon tüzelni, ami másodpercenként 10 löszert jelent. **Shadowrun** fegyverei kevesebbet tudnak, hogy ne boruljon fel örült módon a játék egyensúlya.

KÖZVETLEN EDZÉS

A közvetlen edzés megmutatja, a karakter abbéli természetes ügyességét, amihez a kétkezesség különleges szakértelem tartozik. A karakter kigenerálásakor lehet csak ezzel a szakértelem felvételével élni, a későbbiekben a karakter már nem tanulhatja meg. Generáláskor minimum 2 szakértelem pontot kell ráköltetni, hogy élni lehessen ezzel az előnnyel. A szakértelem szintet a későbbiekben lehet növelni az általános szakértelmeknél leírtak szerint (lásd **Szabálykönyv** 197. oldal).

Ez az egyetlen olyan lehetőség, amelynél a karakter nem az elsődlegesen használt kezét is tudja minden további korlátozás nélkül használni. Ez úgy csökkenti a célszám negatív módosítóját, hogy a szakértelem szintből ki kell vonni a különleges szakértelem szintjét. Például, ha egy karakter tűzfegyverek szakértelme 5, és a kétkezessége 3, csak a balkezével akar löni akkor a célszám módosítója +2 (5-3) lesz. Ha kétkezesség szakértelme a maga-



sabb akkor csak annyi előnye lesz, hogy semmiféle büntetést nem kap a célszámra.

Mikor egyszerre két tűzfegyvert használ a harcban a karakter, figyelembe kell venni a **Második Tűzfegyver Használatának** módosításait is (lásd **Szabálykönyv** 90. oldal).

Második fegyver használata közelharcban

A karakter képes megtanulni egy közelharc stílusban egy második fegyver használatát. Az alábbi szabályok ezt a esetet taglalják.

A második fegyvernek kisebbnek kell lennie, mint az elsődleges kézben forgatott fegyvernek, kivéve, ha egyforma könnyű kézi fegyvernek minősül mindkettő (kések vagy török).

A karakternek tudnia kell mindkét fegyvert forgatnia külön-külön is. (Igen, ez csökkenti az általános fegyveres harc szakértelmet.)

Meg kell tanulnia hozzá egy harcművészeti stílust, mint különleges szakértelmet. (penge és tör vagy ilyesmi.)

A karakter tudja használni a második fegyvert a harcban és a támadási próbáját annyi kockával dobja amennyi a szakértelmei összesen a két fegyverre. A karakter adhat további kockákat a próbához a harci tartalékából. Ez maximum annyi lehet, mint amennyi a különleges szakértelm szintje.

Sebzésnél a két fegyver átlagát kell venni. A két fegyver energiájának átlagát lefelé kell kerekíteni. Ha a két fegyver sebzés szintjei eltérnek akkor a nagyobbikból 1 szintet le kell vonni. Például, ha egy karakter az egyik kezében kardot forgat, aminek a sebzés szintje „K”, a másikban egy kést aminek „E” a sebzése, akkor „E” lesz a sebzése mindkettőnek. Két fegyvernél egyszeri próbát kell dobni és ki kell számolni a sebzés energiáját.

Emlékeztetőül, a **Shadowrunban** nem egyszerű ütés-váltás a fegyveres harc. Mikor támadási próbát dobsz, egy





Ha a csapattagok között BattleTac (TM) rendszerkapcsolat van (lásd *Fields Of Fire* forráskönyv 59. oldal) vagy más ehhez hasonló, -2-öt kap a célszámra.

Használj minden sebesülésbeli módosítót.

A csapattagok, akik tudnak kommunikálni megkapják a következő fordulóra azt a kezdeményezés bónusz amit a taktikai szakértelmére dobott a karakter, még pedig minden 2 siker után +1-et. A próbát dobó a karma tartalékából további kockákat adhat a szakértelem dobásához.

Ez a bónusz alkalmazható a meglepetésre és a lesből való támadásokra is. Lásd *Szabálykönyv* 86. oldalát.

ZSOLDOS KAPCSOLATOK

A zsoldosnak a közvetítő ugyanolyan kapcsolata, mint bármelyik másik karakternek (ugyanazok a statisztikái, de a „viszonyokhoz” igazítva), szolgálataival a zsoldost elsősorban fegyverrel és kiegészítő felszereléssel látja el. A legtöbb közvetítő több csatornán keresztül dolgozik, így az adás-vétel könnyebb, viszont hosszabb ideig tart.

Ez ugyan csökkenti a célszámokat, ha a közvetítőt keresztül szerzi be a felszerelést (-1-el), viszont a beszerzési időt 25 százalékkal (lefelé kerekítve) növeli. A közvetítő az egyetlen olyan kapcsolata a zsoldosnak, aki hivatalosan szerzi be az árut. A Játékemsterek azért korlátozzák ezt a játék egyensúlya érdekében, mert a közvetítőkkal való munka meghatározza a szövetségben dolgozók helyzetét. {Lásd *Fields of Fire* kiegészítőt. a ford. megjegyz.}

AZONNALI HALÁL ÉS TÚLSEBZÉS

A *Szabálykönyvben* leírtak szerint képtelenség megölni egy sértetlen karaktert egyetlen támadással. Tény, hogy egy sértetlen személy túlélheti a nukleáris robbanás zéró-pontját is, mert a nukleáris sebzés is csak H és nincs neki sebzés túlsordulása. Ez természetesen elképzelhetetlen, és más választásra ösztönöz az, ha akár egyetlen támadástól a karakter a földre kerülhet, ha ténylegesen balszerencséje van a karakternek. Akár egy váratlan, akár egy számúra védhetetlen támadástól. Ehhez alkalmazható az alábbi szabály.

Ha a fegyver sebzés szintje eléri a H-t, a további sikereket mellőzzük. Viszont, ha a támadás Energiája nagyobb, mint a célpont Test Szintjének kétszerese (x2), a játékos használja a túlsebzés szabályt. Ez úgy szól, hogy minden további 2 siker H sebzés felett, 1 sebként átmege a kábulási sebzés túlsordulásba (ha halálos kábu-

ennél bonyolultabb támadást viszel végbe, amiben benne van a sorozatos mozgás, ütés, cselezés, háritás és ehhez hasonlók. Minden mást a közelharc szabályai szerint kell használni.

A táblázatban szereplő értékek tipikus fegyverekre vonatkoznak és csak általánosságban írjuk le a őket.

FIZIKAI ÉS KÁBULÁS SEBESÜLÉS

Ha a karakter olyan fegyvert használ, aminek a leírásában az szerepel, hogy kábulás sebzés, képes vele fizikai sebzést is okozni, akár meg is ölheti vele az ellenfelét. Ilyenek például a bunkók, széklábak, ökök. Ha egy ilyen támadást akar végre hajtani +4-es célszám módosítót kap a támadó. A fizikai sebzést szenvedő karakter – a sikeres támadás után – ugyanazzal az energiával kapja meg a sebzés szintet csak nem kábulásba, hanem fizikaiba.

KIS TAKTIKAI EGYSÉGEK

Az a karakter, akinek van hadvezetés szakértelme (ötletnek nem rossz specializálódni kis taktikai egységekre), a helyzettől függően képes módosítani a csapattagjainak kezdeményezését. A szakértelem használatának az utolsó tevékenységének kell lennie az adott harci fordulóban, hogy tudja koordinálni az embereit, és ez egy összetett tevékenységet igényel. Egy szakértelem próbát kell dobnia 4-es alap célszám ellen és figyelembe kell venni az alábbi helyzeteket és módosítókat.

A karakter csak azoknak tudja a kezdeményezését befolyásolni, akivel rádió (vagy ehhez hasonló) kommunikációs kapcsolatban van.

Ha ilyen nincs vagy másféle módon tudnak csak kommunikálni +2 járul a célszámhoz.

FEGYVER	ELREJTHETŐSÉG	ELÉRÉS	SEBZÉS	SÚLY	ÁR
Könnyű kard	4	1	(Erő+1) K	0,75	700Y
Hosszú kés/Tőr	6	0	(Erő+2) E	0,5	150Y

lásról van szó), vagy a fizikai sebzés túlcso-
dulásba (ha halálos fizikai sebet kapott). Pé-
ldaként lehet megemlíteni a következőt a
túlsebzés szabályára: tételezzük fel, hogy egy
karakter test szintje 3, érte egy 7K-s támadás.
A támadó „feljavította” a végső sebzés szintet
halálusra, és plusz 4 sikert még hozzá dobott
a jóindulatából adódóan. A karakter kap egy
halálos sebet és 2 pontnyi fizikai sebzés túl-
csordulást. Ha tíz percet meghaladja a hal-
doklása, elvérzik és végérvényesen meghal.
Ha a fenti példában a támadó még további 2
sikert dobott volna szegény karakternél be-
következik az azonnali halál.

Ezt a szabályt óvatosan kezeld, mert a túl-
ságosan erős rossz fiúk kényelmesen ki tud-
ják nyírni a kedvenc játékos karakteredet, és
amúgy sem könnyű egyik napról a másikra
élni az árnyakban.

PÁNCÉLSÖKKENÉS

Az egyszerűség kedvéért a Szabálykönyvből
mellőztük a páncélsökkenés szabályait,
ezért az alábbi szabállyal igyekszünk ezt a
csorbát kijavítani: egy karakter aki közepes
vagy annál nagyobb nem kábulás sebesülést
szenvedett el, csökken a páncélja. A páncél
annyi pontot veszít az értékéből, amennyi a
sebesülés függvénye (enyhénel 1-gyel, közepesenél 2-vel
stb.). Például, egy karakteren egy páncéldzseki van és kap
egy sorozatot egy géppisztolyból, aminek a sebzése 10S.
A dzseki ballisztikus szintje 5, ha a karakter ebből a táma-
dásból kifolyólag egy közepes sebet kap a páncél védelmi
szintje végleg lecsökken 2 ponttal. Ez a szabály szinten ér-
vényes az üti szintre is. Szívósabb testű karakternél,
vagy járművek páncélzatánál is, de a varázspáncélnál nem
érvényesül a hatás.

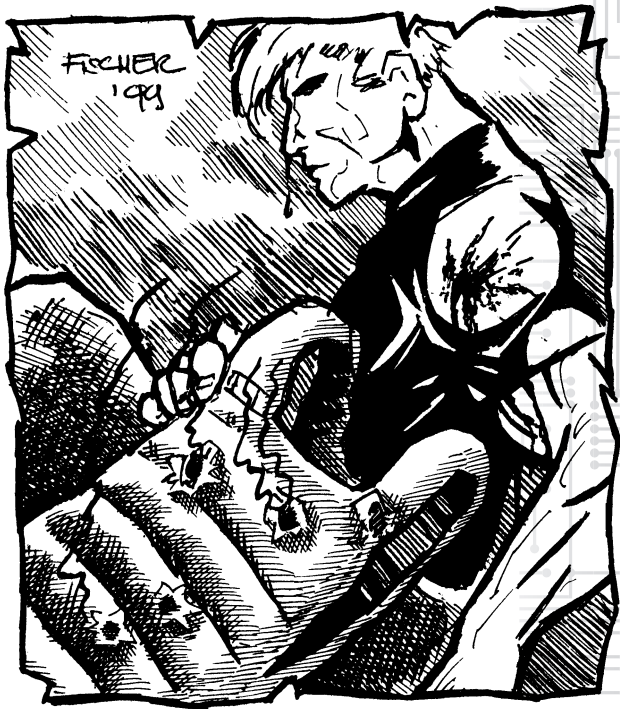
FORRADÁS

A játékosnak pontosan tudnia kell, hol kapta a sebet és az
mitől keletkezett. Ehhez az alábbi irányelveket használd:
mikor egy karakter súlyos vagy halálos sebet kap dobj is-
mét egy test próbát – a sérülés ellenállás után – a célszám
egyenlő az állapotjelzőben bejelölt rubrikák számával. A
célszámot módosíthatja az alábbi táblázat.

A próba után nézd meg a sikerek számát a forradási
táblázatról.

FORRADÁSI TÁBLÁZAT

SIKEREK SZÁMA	SEBHELY
0	Borzalmas
1-2	Nagyobb
3-4	Észrevehető
5+	Kisebb



A borzaszó seb nagy, ronda és messziről látszik. Egy na-
gyobb seb jól látható torzulás vagy elszíneződés a testen.
Az észrevehető látható, de csak ha valaki figyel ekkor ve-
szí észre. Egy kisebb seb pedig alig észlelhető. A borzal-
masnál enyhébb sebeket kozmetikai műtéttel teljesen el
lehet tüntetni. Persze csak abban az esetben, ha a játékos
ezért külön akar fizetni. A borzalmas sebeket csak kisebb-
re lehet csökkenteni. (Lásd az **Önkéntes Műtét** leírásánál
a Szabálykönyv 114. oldalán.)

FORRADÁSI MÓDOSÍTÓ TÁBLÁZAT

KEZELÉSI HELYZET	MÓDOSÍTÓ
Intenzív ellátás (csak kórházban)	-4
Kórház vagy klinika nélkül	-2
Rossz körülmények között (pusztulat, nyomornegyed, stb.)	+2
Borzaszó körülmények (vízfolyó, csatorna stb.)	+4
Mágikusan gyógyították meg a sérülések felét, vagy nagyobb részét	-4
A karaktert mágikusan gyógyították	-2
Bőrpáncélzata van	+3
Bőrkeményítése vagy ehhez hasonló mesterséges bőre van	+2
Kioperálták belőle a bőrbeültetést	-2

MANŐVEREK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

A fegyverek lőtávjának október 26-i megváltoztatása alaposan feltűzelte a játékosok hangulatát. Nem kevesen megkérdőjelezték a változtatások szükségességét és átgondoltságát. Idővel kiderült, hogy nem a fegyverek lőtávja a baj forrása, hanem a rendkívül ésszerűtlen manőverválasztás. E cikkben igyekszem összefoglalni, hogy az új manőverkezelő program milyen megfontolások alapján működik.

A lőtávok megváltozása után röviddel kiderült, hogy a program gyakorlatilag minden esetben a légi harc során elsőként a „nekirontás” közelítő manővert választotta. Azok a játékosok, akik jártak már akadémián, tudják, hogy a számos közelítő manőver közül ez a legrosszabb, egyetlen előnye, hogy ez hajtható végre a legkönnyebben. Azok számára, akik pilótájuk képességeit már alaposan felturbózták ez már csak hátrány, ők sokkal szívesebben választanák a nehezebb, de sokkal több előnnyel járó manővereket. A légiharc kezdeti pozíciójának megváltoztatása is szálla volt sokak szemében, szerintük ez is az új rendszer egyik hibája. Alapos mérlegelés után, megváltoztattam a választási rendszert, a program november 23-a óta a következő manőverválasztási elv szerint működik:

Légiharc során az ellenfelek amikor felállnak egymással szemben, a kezdeti távolságot a harcolók legnagyobb hatótávolságú fegyvere határozza meg. (Ez értelemszerű, ugyanis logikusan az kezd lőni hamarabb, akinek messzebb hord a fegyvere.) A kezdeti pozíció egy kicsit csökkent, hogy ne kelljen köröskön át rohanni egymás felé.

Az eddigi gyakorlattal ellentétben nem ész nélkül közelítenek egymáshoz az ellenfelek, hanem harc közben mindenképp olyan pozíciót próbál elfoglalni, hogy a lehető legtávolabb maradjon az ellenfelétől, de mégis minden fegyverének lőtávján belül maradjon. Ha tehát 14, 13 és 11 hatótávolságú fegyverek vannak egy hajó paneljén, a kezdeti távolság semmiképp sem lesz 14-nél kevesebb és harc közben 11-es távolságot igyekszik tartani a pi-

lóta. (Az ellenfél persze a saját fegyverzetével és pilótájával nyilvánvalóan más értékek szerint cselekszik.) A távolságtartás oly módon történik, hogy a manőverválasztás során csak azokat a lehetőségeket – manővereket – veszi figyelembe a program, amelyeknél a kívánt távolságmódosítás előjele megegyezik a kívánt iránnyal. (Például ha távolodni kell, akkor a pozitív előjelű távolságmódosítók a szükségesek, míg megfelelő pozíció esetén a hét távolságtartó manőver egyike választódik ki.) Mindezek mellett a kiválasztható manővereket nehézségük arányában súlyozottan számítanak, ezért az említett „nekirontás” ezentúl sokkal kisebb eséllyel szerepelhet, mint például egy „villám”. Az elv szükségessé tette néhány új manőver bevezetését is, mert a távolságtartó és távolodó helymódosítók erős hátrányban voltak a közelítőkhöz képest. Hét új manőver került be a játékba; a bukfcenc, leborítás, Immelmann, negatív Immelmann, harang, kobra és felvezetés. Ezekkel együtt már megfelelő számú távolodó és pozíciótartó manőver van a játékban. Azoknak, akik már jártak a Katonai Akadémián és ismerik a stratégia súlyozása – ST – parancsot, csak azt tudom javasolni, hogy csínján bánjanak vele, mert könnyen nagyon egysíkú harcrendszert állíthatnak be a segítségével. Mivel megszűnt a harc közbeni véletlen kiválasztás esélye, ezért megnőtt a kedvenc manőverek esélye. Ügyesen kiválasztva őket, sokkal hatékonyabbá válhat az egész hajó.

Eddig a harc során a fegyverek találati esélyét csak pontosságuk és távolságuk módosította, ható-

távolságuk nem. Az új rendszerben minden fegyvertípus esetén külön számolódik ki az esély, tehát sokkal inkább megtervezhető egy fegyverrendszer.

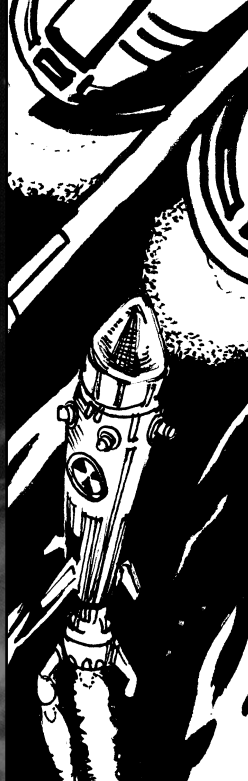
Mitől függ tehát egy fegyver találati esélye? A nehézfegyver szakértelemtől, a végrehajtott manőver támadás pluszától, a fegyver pontosságától, a célzott hajó méretétől és manőverbónuszától és végül a távolságtól. Ez utóbbi sokkal dominánsabb mint a többi, így elmondható, hogy egy fegyvernél a hatótáv jelentősége megelőzi a pontosságot! Mindezek alapján leszűrhető a konzekvencia: pillanatnyilag a leghatékonyabb fegyver a rakéta (legnagyobb pontosság, legnagyobb távolság) – volna, ha nem lennének a rakétaelhárítók...

A manőverek újraelosztásánál történt még egy apró, de fontos módosítás: a mindenki által ismert menekülés manőver az 1. helyre került a listában, ezáltal a kedvenc manőverek közé felvehető a „rárepülés” és „nekirontás” is. A

menekülés az egyetlen olyan lehetőség amit a program nem enged kiválasztani, az csak a csata során, mint végső menedék kerülhet elő.

Mint minden változtatásnak, ennek is vannak buktatói és csapdái, de remélem, hogy a több napos tesztelés után már csak apró finomításokra lesz szükség. Az általam felfedezett és bennhagyott „hátrányok” a következők: a súlyozott számítás nem jelenti azt, hogy optimális manővereket választ a program. Egy csatában akár többször is megeshet, hogy a lehetséges legjobb helyett valami egyszerűbb manőver kerül sorra. Ilyen a véletlen. Mivel az ellenfelekre is vonatkoznak az új szabályok, természetesen ezért egyes hajók sokkal hatékonyabban lőnek – és találnak. Szerecséltlen esetben akár menekülés közben is bekövetkezhet egy nagyobb találat, így javaslom a menekülésszázalékok újraértékelését!

RADECZKI CSONGOR



ÉLS KÉZB L FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- ❖ Egyes játékosok 30 ezer fontot meghaladó fizetést próbáltak adni a legénység egyes tagjainak, de ezt a program eddig nem kezelte. Egy legénységi tag fizetésének felső korlátja ezentúl 60 ezer Intergalaktikus font. Ez az érték jelenleg sokszorosan meghaladja a képességekhez szükséges fizetések mértékét.
- ❖ A játékosok időnként fel-felvetették azt, hogy a légi harc során miért nem sérülnek a hajó külső burkolatán elhelyezkedő tárgyak. Nos, ez a romboló lézerágyúk megjelenése óta már nem így van, de jelentőségük csak kismértékű volt a játékban. November eleje óta (egy sajnálatos félreértés folyán egy hónappal korábban történt a dolog), azonban fordult a kocka: jó pár nagyobb sebészi lézerágyú ezentúl tud rombolni! (A rombolás esélye ezrelékben mérhető ugyan, de idővel majd fel-felmerül a harc során.)
- ❖ Egy jó hónappal ezelőtt mindenki fordulójának az elején megjelent egy rövid ismertető a Birodalom pénzügyi rendszerének megingásáról. Ez az apró momentum vezette fel a mostanra kialakuló pénzelosztási rendszer alapjait. Ennek a lényege az, hogy a vadászattal foglalkozó kapitányok pénzszerzési lehetőségei be-

szűkülnek, magyarán: a véletlen találkozáskor lelőtt ellenfelekért csak jeképes összeg jár. A küldetésekért – kalózfizetések, blokádtartás stb. – azért továbbra is jól fizetnek. A faji szektorok kapitányait kisebb mértékben érinti a változás, ők minden esetben a kétszeresét kapják a beljebb lévőkének. A vadászokkal szemben a kereskedők pénzszerzése megmarad, így ők elvileg gazdaszre kereshetik magukat. A harcosok kevesebb pénzt igen értékes és másol csak nagy áldozatok árán beszerezhető ajándéktárgyak ellensúlyozzák. Ezzel szemben egy kereskedő csak a bolti felszerelésekhez juthat hozzá. Természetesen a harcosok számára is szükséges a pénz, ezért remélhetőleg idővel sikerül kombinált (kereskedő + kísérő vadász) küldetéseket elhelyezni a játékban. Itt olyan kalandra gondolok, amit a kereskedő szerez meg, de csak szerződötetett vadász segítségével tud megcsinálni.

- ❖ A „hozz valamit” típusú kereskedői küldetésekkel egy kicsit elszaladt a ló: akár 800 000(!) fontot is lehetett keresni egy fuvaron. Módosult a program, és azóta ez az összeg alaposan megcsappant.

RADECZKI CSONGOR

A BIRODALMI ANYAGELLÁTÓ BIZOTTSÁG (BAB) KÖZLEMÉNYE

Az egyre inkább elszaporodó zarg blokádok súlyos döntés meghozatalára készítették a Birodalom Hadianyag-ellátó Vezetőségét. Mivel az idegenek jelenléte már egyes csillagrendszerek létét fenyegeti, ezért a Katonai Parancsnokság az egyszer már bevált fegyverhez nyúl – a szabad kapitányok segítségét kéri! Hírnevüket már megalapozták a zarg bázisok megsemmisítésekor, de most újabb lehetőségek előtt állnak. Számos csillagrendszer szenved a mindent elpusztító idegen elnyomás rabigáját, de itt az idő a visszavágásra! Ezekben a vészterhes időkben – gondoljunk csak a pénzügyi rendszer legutóbbi megingására – a Birodalom anyagi erőforrásai is korlátozottak, de a logisztikai kutatók által kidolgozott új rendszer felülemelkedve a korlátokon, produktívan elősegíti a kapitányok munkáját.

Az eddigi ellátmányozással ellentétben a kapitányok a megfelelő számú idegen hajó megsemmisítésekor nem jutalmat, hanem Birodalmi Pontokat kapnak. Ezek a pontok szabadon beválthatók egyes – e felhívás végén felsorolt – jutalomtárgyakra, azaz gyakorlatilag hitelkeretként működnek. A kapott jutalompontok száma megegyezik az eddig kapott tárgyak értékével, így nem ér senkit veszteség. Mindezeket túl, a Birodalom gondol a fejlesztésekre is, tehát minden jutalomtárgyat birtokló kapitány számára lehetővé teszi, hogy az általa használt tárgyakat – féláron – a Birodalomnak visszaszolgáltassa. A jutalmak kezelését a Katonai Elosztók végzik, a pontok beváltását és tárgyak leadását csak olyan bolygókon lehet elvégezni, ahol van ilyen épület. A zarg blokádok mellett a mezon csillagbázis is fenyegető veszélyt jelent a galaxis civilizációjára, ezért a jutalmazási rendszert erre is kiterjesztették.

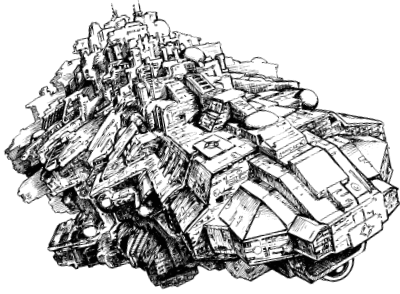
A Birodalomnak tudomása van arról, hogy egyesek érdemtelenül jutottak egyes jutalomtárgyakhoz, de a cél érdekében csak bizonyos türelmi idő után tiltják ki ezeket a tárgyakat a jutalmazásból. (A W+S Giga ágyúk és érdemérmek csak 2000. január 15-ig beválthatók, utána kikerülnek a rendszerből. A visszaélések elkerülése érdekében a Birodalom a többi tárgy esetén továbbra is él előválsárlási jogával!)

Mindezek a jutalmak remélhetőleg megfelelően kompenzálják a harcosabb lelkületű kapitányokat ért anyagi veszteségeket, és kívánatosabbá teszik az idegenek kiűzését.

A BAB JUTALOMTÁRGYAINAK PONTÉRTÉKE:

W+S Giga Beam lézérágyú	10 pont
MIB Harcade lézérágyú	10 pont
Galaxis Hőse érdemérmek	10 pont
Delaware pajzs	10 pont
W+S Giga Pho Beam fotonágyú	20 pont
MIB Harcade Pho fotonágyú	20 pont
Fortress Antimissz pajzs	20 pont
Trox 4.2 Full pajzs	30 pont
Trox 5.1 Full pajzs	30 pont
Trox 5.2 Full pajzs	30 pont
Trox 5.3 Full pajzs	30 pont
Trox 5.4 Plaz pajzs	30 pont
Fulmour pajzs	30 pont
Power I. energiatároló	10 pont
Power II. energiatároló	20 pont
Power III. energiatároló	30 pont
MIB Ares ionbénító ágyú	28 pont
Vámpír fotonágyú	40 pont
Hiplar plazmaágyú	50 pont

R. OGNOS CIKZCEDAR
Birodalmi Főelőd



Alaptípus:	Csillagközi Cirkáló I.
Páncéltaz:	8000
Alapenergia:	5000 + 240/kör
Panel:	160
Veszélyességi besorolás:	9
Manőverezőképesség:	20 + 25
Méret:	20
Átlagos tüzerő:	544

A Purple Darkness hírneve alaposan megcsappant, amikor a közelmúltban két – a szabad kapitányokból álló – flotta elől harc nélkül elmenekült. Az úrcápák szerint ez olyan, mintha ők egy kisebb pilótahajra el futnának el gyáván. Alighanem ez a vélemény a PD kapitányának a fülebe is eljutott, mert rövid szünet után a Darkness visszatért és halálosabb mint valaha! A

legénység elszántságát mi sem bizonyítja jobban, hogy a legutóbbi híradások szerint a hajó nem rettent meg egy több mint 3000-es tüzerejű flottától sem, sőt még alaposan el is látta a bajukat.

Az új felszerelés veszélyesebb, és elrettentőbb mint bármely eddig látott civil hajóé. Katonai berkekben természetesen léteztek ezt meghaladó tüzerejű hajók, de végül is a PD is egy Csillagközi Cirkálóra épült. A felszerelés alapját képező bombák megmaradtak, a kapitány továbbra is így képzeli el a kenyérkeresetet. A hajó védelmét 12 pajzs biztosítja, ezek megosztása a következő: 6 Troxx 5.2 Full pajzs, 1 Troxx 5.4 Plaz pajzs, 1 Lazurít I. ionpajzs, 3 Mistral II. rakétaelhárító és végül az elmaradhatatlan Nukleon energiahéj. Egy cirkáló szinte kiapadhatatlan energiával rendelkezik, de a biztonság kedvéért még 20 Ural T74 reaktor biztosítja a harc közbeni utánpótlást.

A megváltozott fegyverzet jól tükrözi a kapitány gondolkodását: mindenből jó sok legyen és nagyot durranjon! Négy Mandra VI. állvány jelzi, hogy az Antimissz pajzsok nélkülözhetetlenek a játékban – legalábbis a Darknessel harcolók számára. Szemtanúk szerint az állványokról induló rakéták kisebb atomvillanások kíséretében semmisültek meg, ez arra enged következtetni, hogy valószínűleg a közkedvelt AWRD Atomrakétát küldik át a hivatalon látogatóknak. Az ágyúkból 24 fért fel a a hajóra, ezek között megtalálható 8 Sunjet foton-, 8 Vepira ion- és 4 Chasma plazmaágyú. A 4 LG Mastodon lézerágyú csak valami perverz ötlet eredménye lehet, hiszen ki az aki ezzel a fegyverrel mászkálna? Felvetődhet még a kérdés, hogy honnan sikerült egyszerre 8 speciális klántárgyra és 4 birodalmi Chasmára szert tennie a tulajdonosnak, de ez annak, aki egy cirkálót már megszerezett, igazán nem lehetett probléma...

Purple Darkness

HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

▼Az Urat h□en szolgálni kemény megpróbáltatás a léleknek. Ám a Pénz, a Hatalom, A Befolyás, egyszóval Vágyaink szolgálata könny□ feladat: mindössze szabadjára kell engednünk gyarló természetünket. ledöntve akaratumk és lelkünk utolsó védm□veit. A világi élet ezen bilincsei korlátozzák lelkünk, hogy az tovább lépjen az Igaz Hit, s általa az Údvösség felé. S ki nekellene mindezt legjobban tudnia, ha nem a Napkereszt Egyházának? Hiszen □ az, kinek az Utat világítani kellene, hogy Bárányai meg ne botoljanak. Ehelyett azonban a Sötétség letéteményese □, kit hatalomvágya a földhöz szegez, befolyásának minden növekedésével csak az □t lehéző kolonc súlya gyarapszik. Olyasvalakit követnétek, ki saját b□lneinek börtönében verg□dik? Ha igen, csak könyörögni tudunk elveszett lelketekért... **NecroTech Inc. (#9111), Uther von Mantis (#1564)**

▼Kapitányok a Gollamban! Szeretném gyarapítani gy□jteményemet, ezért kérem, hogy akiknek múzeumi tárgya van, és megválna □le, az írjon! (Pl.: cerebrita fejdísz, hármaskönyv stb.) A

normál ár kétszereséért megvenném □ket. (Ez több mint amit a múzeum fizet...)

Címem: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes u. 21.

SyZyGy (#1080)

▼Meghívottak! 25-en vagyunk, s a szervez□kön kívül mi alkotjuk a Formato II. elítjét, függetlenül a foglalkozásunktól. Sokan ismerhettek, mert éppen elég kellemetlenséget okoztam nektek az utóbbi id□kben. (Igaz Roy Mudgees?) Most egy cél vezérel minket, s ezután nyújtom felétek baráti jobbjomat, s remélem a zargok fenséges lakomat jelentenek majd nekünk, mikor szétcsapunk közöttük. Remélem, ott lesztek, addig is: „H□Iség mindenek felett!” Még találkozunk.

Lord Judge (#2670) és a Császári Öklök

▼Tisztelt Kapitánytársaim! Mint azt már korábban megtudhattátok, flottát (flottákat) szervezek az Albionban lev□ 144-es csillag körüli mezon gy□□ ellen. Üzenetem azonban kicsit megkésve olvashattatok. Gondolom nem is túl aktuális a VI. LP miatt. Azonban miután lebonyolításra kerül a dolog, várom minden tenni akaró kapitány jelentkezését. Bárki eljöhét, aki ismeri az „egység-

ben az er□” fogalmat. Vagy már oly régen tanultuk ezt a kadétskólában, hogy feledésbe merült? Kérdéseitekkel forduljatok a (#4475)-ös lajstromszámhoz, vagy közvetlenül a 30-226-1885-höz! Tisztelt XC vezet□ség! Alsizotok, vagy nem tudtok belépési kérelmet olvasni? Üdvözlettel:

Captain Balu a Peacemaker□

▼Sarakk Bavdell! Még az Akadémián töltött éveimb□ eszembe jutnak történelmi hagyományaim, azokból is az az epizód, amikor a korai el□id□ben, sokkal azel□tt, hogy csatlakoztatok volna Galaktikus Birodalomhoz, egy Adolf Hitler nev□ ember, hasonló nézeteket vallva hatalmas tömegeket mészárolt el. A nevét utána még több száz évig a Gonosz egyik szinonimájaként emlegették. Hát ti semmib□ sem tanultok?

Zoria (#3007), az antirasszista triplicita

▼Atadó egy Cyclon Unario hajó, ember legénységgel. 9 fordulós, nagy lemaradással (már másfél éve nem léptem vele). Ha érdekel, hívj fel vagy írj egy levelet a címre: Heged□s Máté, 6400 Kiskunhalas, Alsóöregsz□ 40700/4. Tel.: 77-428-507. **Heged□s Máté**

ÖRÖKSÉG

A belső viszályok szabdalta császári tartományokban hatalmi intrikák és polgárbáborúk dúlnak. A Birodalom lombra és tehetetlen, a gigantikus korporációk egymással háborúznak a profitért. Senki sem törődik a peremszektorok autonóm, elszigetelt világaival, és a galaktika peremén túl elterülő, kisebb, de stratégiailag jelentőssé váló civilizációkkal. Ebbe a kaotikus világba érkeznek a zargok, az idegen galaxis hódító agresszorai, és kíméletlenül átgázolnak a külső világok meggyengült immunrendszerén. A fejlett technológiával felszerelt idegen űrhajók lerombolják a peremszektorok és a Birodalom külső héján elhelyezkedő civilizációk ezreit. A reményvesztetten menekülő világok az általuk evakuált milliókkal kétségbeesetten próbálnak új, lakható planétákat keresni, hogy ott letelepedve, kolóniákat kiépítve megpróbálhassák az újrakezdet. Azonban kevés szűzföldet találnak a céljaikhoz, a nyersanyagok szűkösek, így a kolóniák vezetői ádáz harcba kezdenek a szabad bolygók megszerzéséért. Eközben lassan a mezonok előőrsei is megérkeznek, hogy még jobban megnehezítsék a kolóniák feladatát: egy új, erős és biztonságos civilizáció felépítését...

Vérvadász gépe megpördült a találattól. A koncentrált lézernyalábok jókora lyukat égettek vadászgépe nyúlánk testébe, az őket követő plazmalövedékek pedig oldalba taszítva alaposan letéritették a támadópályáról. A hajótestről páncéltörmelékek sorjáztak az űrbe, a kormos sebből kitóduló víz néhány méterrel az űrhajó teste mellett szilánkokra fagyva lebegett. Az űrcápa gép hermetikusan lezárt szelvényei szerencsére nem hagyták elveszni a többi részlegben az értékes közeget, azonban a javító robotpolipok többsége így is kirepült az űrbe. Vérvadász tudta, hogy ezzel elszállt a lehetősége a PKR – egy új instant javító technológia – használatára. Megpróbálta egyenesbe hozni a második generációs Typhoon Soldier-ét, és abban reménykedett, hogy a többieknek sikerül majd elterelniük róla a zarg cirkálóik figelmét.

Tűzagyar és Aranyszem gépe félkörívet írt le, majd a nyíl-alakzat közepéről sebesült társuk fedezésére siettek. Ezzel egy időben három zarg Hydra zárkózott fel a Magonok mellé, és újult erővel lőni kezdték Vérvadász gépét. Skarlátszín lobbanás adta tudtukra, hogy a cápa vadászgépeinek baloldali hajtóműblokkja megsemmisült. Mintha ez még nem lett volna elég, a lézerektől megolvadt páncélzat ráfolyt a stabilizátorokra, hogy aztán rájuk keményedve irányíthatatlanná tegye a megtépázott vadászt. A megsemmisítő támadástól csak az mentette meg

Vérvadász gépét, hogy egy szerencsétlenül járt Naphajcsár roncsának a takarásába került, így a lövések többsége az egyházi hajó amúgy is hézagos páncéllemezeit rombolta tovább. A fiatal cápa komoly dilemma elé került, amit a másodperc tört része alatt kellett megoldania. Ha katapultált, akkor biztos célponttá válik, viszont a beépített hajtóművekkel irányítani tudja magát. Ellenben ha marad, csak a megfogyatkozott páncélzatában, egyetlen működőképes foton pajzsában és társai gyorsaságában bízhat.

Aranyszem látta maga alatt a sodródó vadászgépet, és tudta sem neki, sem társának már nincs esélye odaérni. Világossá vált: nincs más lehetősége, hogy megmentse a fiatal herceget a pusztulástól, mint beélesíteni az ellenséges vezérhajóra tartogatott, archeodron technológiával készült rakétákat. A jammum-tiazol fejes robbanó lövedékek rács alakzatban hagyták el az ormótlan állványokat, és egyenesen a Naphajcsáron robbantak Aranyszem ötlete bevált. Nem közvetlenül az ellenséges gépekre célzott, mert sejtette, hogy nem lenne ideje a rakétának a zarg ék elérésére mielőtt a herceg gépe feltűnik a roncs túoldalán, így viszont az irtózatosszerű detonáció hullámai szétszórták a küzdő feleket, időt hagyva Aranyszem és Tűzagyar felzárkózására. A lökéshullámok hatalmasat taszítottak Vérvadász gépén, aki pánikszerűen nyomta meg a katapult gombját. A tehetetlenül rázkódó Typhoon Soldier-

nek levált a feje, majd nem sokkal később a kabin végébe rejtett mini hajtóművek bekapcsoltak.

Tűzagyart alulról kapta el a detonáció, megpörgette a hajóját, és egyenesen az egyik Hydra irányába lökte. Miközben azon fáradozott, hogy stabilizálja a helyzetét, a kékHzászlósok főcsapatából több hajó vált ki, hogy a segítségükre siessen...

– Gondolom, most megint jön a kioktatás, hogy forrófejű vagyok és fejelemzetlen... – Vérvadász az infúzió mellényét igazgatta, de a sebeit regeneráló öltözetnél sokkal jobban zavarta társainak lesújtó pillantása.

– Az az igazság öcskös, hogy végre megtanulhatsz, nem játszhatjuk mindig a dadus szerepét, ha valami hülyeséget csinálsz. – Arany szem az orvosi műszerek monitorját figyelte, miközben barátjához beszélt. – Nem értem, hogy miért kell mindig magánakciókba kezdened, mikor világos volt a parancs, hogy maradjál a rajunkban...

Tűzagar és a többi kékHzászlós a medigömb előtt úszkáltak, és várták, hogy rajparancsnokuk milyen büntetést szab ki a fiatal hercegre. Arany szem már lassan két éve volt a csapat vezetője, de még sohasem látták annyit bosszankodni, mint a „nemes poronty” miatt. Ez volt a harmadik olyan affér, mikor Vérvadász miatt rajuk konfrontációba került a parancsnoksággal. Nyilvánvaló volt, hogy miért nem éri mégis hátrány a rajt, ám azt is mindenki tudta, hogy Arany szem emiatt komoly lelki tusákat vívott saját magával. Gyűlölt minden megkülönböztetést, ami nem a valós teljesítményükkel állt kapcsolatban.

– Csak, hogy tudd: az apád neve és a rangod nem fog állandóan megvédeni, ha zúrt csinálsz. Jó pilóta vagy és tehetséges harcos, de egyszerűen nem érzed magadra kötelezőnek az utasításokat. Ha állandóan kivonod magad a parancsaim alól, javasolni fogom, hogy helyezzenek át másik rajhoz.

– A zarg Magonok az érsek hajóját szúrták ki maguknak – védekezett Vérvadász –, ez az egész szent kompánia csupán kísérlet volt, egyedül az érsek épsége számított.

Vérvadász nem járt messze az igazságtól. A napkereszt hajók kísérése mindig nehéz feladatnak bizonyult, és most ráadásul egy blokád alá kellett volna vinniük a bolygóközösség kolonizálással megbízott érsekét. Bár az egyházi méltóságot tucatnyi Naphajcsárból álló kísérete védte, valószínűleg biztosra akartak menni azzal, hogy az anyakolónia vadász-

raját kérték meg az akció támogatására. Sajnos, a sűrűt idő miatt és előzetes tervek híján nem valami jól prosperált a két csapat, az egyesült sereg mindkét fele más harci manőverekkel és alakzatban indult áttörni a blokádon. Ennek eredményeként hiába tartotta meg a csapat a szokásos formációt, a Naphajcsárok kaotikus összevisszaságban, a szélrózsa irányában érték el a légkört.

Vérvadász erőltlenül új érvek után nézett:

– Arra gondoltam...

– Mire gondoltál? Mert, hogy nem a parancsomra, az biztos. Világos volt az utasítás: a napkereszt hajókat a zöldzászlósok kísérik. Nekünk a blokád feltörése volt a feladatunk. Nem hiszem, hogy elfogadható választ tudnál adni arra, amit tétél. Arról nem is beszélve, hogy csupán pár másodpercen múltott az életed. Ha nem emlékeznél, apád rám bízott. Ismerve őt, én lennék az utolsó, aki egy esetleges rossz hírel beállítana hozzá.

Vérvadász komor tekintettel bámult maga elé. Nem szerette, ha az apja került szóba. Mindenki hozzá hasonlított, mindenki elvárásokkal kezelte miatta. Az összes kudarcélményének gyökere ehhez az egyetlen cápához fűződött. Szánalmasnak érezte minden tettetét, mert mindig apja volt az etalon. Sem nemesként, sem uralkodóként, sem harcosként nem vehette vele fel a versenyt. Hogyan is kaphatná meg azt a lehetőséget örökösként és az új kolónia hercegként, hogy bizonyítson, hogyan is vihette véghez azt, amit apja véghezvitt, mikor egyszerű Uszony-rassh nagiból civilizáció uralkodójává és híres harcosává vált. Mikor a zargok lerombolták a szülőrendszerét, apja négy bolygó életben maradt menekültjeinek épített új világot ezen a világvégi vulkánbolygón. Úgy érezte, hogy a kolónia minden egyes négyzet-



centiméterébe beleivódott az a tökéletesség és koherencia, amit ő képtelen volt a személyiségéhez asszimilálni. Bárki bármit mond, ő már nem képes megállni a helyét egy olyan világban, ahol apja nevét viseli, és ahol semmiért sem kell foggal-körömmel harcolnia, mert mindenki meghátrál a rangja előtt és megbocsátja a hibáit. Ezt nem érthetik meg mások, mint ahogy azt sem, hogy ezért vállalja a rengeteg felesleges kockázatot, és ezért megy bele a legképtelenebb és leghajmeresztőbb örütségekbe is, csak hogy bizonyíthasson.

– Az apám... Mindenki azt szajkózza, hogy mi csoda pilóta volt. Azt hiszi, hogy azért mert ő is egy utánpótlásrajban kezdte, nekem is az ő útját kell követnem. Ájtatos papokat kell kísérgetnem, és kereskedelmi konvojokat kell felügyelnem. Sokkal szívesebben harcolnék az első vonalban, a bábse-regetekben csak lerágott konc jut.

– Nem fogok veled tovább vitatkozni. Ha felgyógyultál, jelentkezz a parancsnokságon – nem akarok még több zúrt a rajomban. Majd ha lehiggadtál, és felfogtad azt, amiről beszéltem, találkozzunk. Akkor visszatérhünk a rajban váró feladataidra is.

– Aranyszem!

Vérvadász megenyhült arcki-fejezéssel nézett parancsnokára.

Aranyszem hátra sem fordult.

– Nincs túl sok ráérő időm...

– Köszönöm, hogy kiráncigáltál a koporsóból. Tényleg nem sokon múltott, hogy otthagynom a fogam...

A rajparancsnok elgondolkodva nézett a hercegre.

– Ne érezd, hogy ez privilégium volt. Bárkiért megtettem volna a rajomból.

– Azért kösz. És ne reméld, hogy ilyen könnyen le tudsz rázni...

Vérvadász lecsukta a szemét és ravaszul elmosolyodott.

Az eligazításra váró veterán pilóták gyűrűje mellett triciplita technikusok hada készítette fel a hajó-

kat. A legújabb fejlesztésű Notrox mélyúrvadászokra szerelték fel a polimorf páncélzat kútjait, és az összcsepásokat koordináló Meglon stratégiai agyukat töltötték fel a hatékonyabb navigáláshoz szükséges információkkal. A hangárt körülölelő spirális balkon egyik vezérlőterméből idős cápa szemlélte az eseményeket.

Sharrig Oprax, vagy ahogy az Erődben a háta mögött hívták: a „Hímárfaló”, sohasem vált igazi harcossá. Öreg cápa volt, a bőre szikkadt-szürkére sötétedett az idő folyamán, és elmondhatta magáról, hogy számtalan Császári Háznak szolgált már. Tanácsadóként, bizalmasként, és sokak szerint minden idők egyik legnagyobb cápa mérnökeként. Nem csak a hajótervezéshez értett, hanem ismerte a harcászat minden csínját-bínját, bevetésen azonban egyetlen egyszer sem vett részt. Állítólag fiatal éveit a Grendorai-on, egy triciplita gyárvilágon töltötte, ahol sikeresen megtanult minden technikai bravúrt a háromfejűek mérnökszenijeitől. Beszéli azt is, hogy bejáratos volt a Kelbrai Túfokra, a szektor egyetlen ismert archeodromjába, amit rajta kívül senki sem látogathatott. Már életében legendák szőtték körül alakját, ezért hát mindenki furesszállotta, mikor a kolónia fővárosában az uralkodó bejelentette a katonai parádén, hogy maga Oprax érkezett felújítani, és hadrendbe állítani a kolónia hadihajóit a nagy összcsepásra.

Az uralkodó minden teátrális formalitástól mentesen viselkedett, mikor Oprax elé vezette a harcost.

– Nohgarr, a Vihar Armada arkkonja.

Oprax egyáltalán nem látszott megilletődöttnek. Tudta, hogy a cápa, akit az imént bemutatott az uralkodó, egy klón-nemesített harcos volt. A kötelező udvariassági szabályokon kívül nem mutatott alázatot semmilyen rang, vagy cím miatt. Egyetlen körülmény miatt érzett némi tiszteletet, mégpedig, hogy a Nohgarr néven bemutatott cápa valójában az évszázadokkal ezelőtt elpusztult, Szőkőár csillaghajó legendás parancsnokának tökéletes mása volt. Egy ősrégi klónminta DNS-éből nemesített teremtmény, a dicsőséges Vihar Armada egyik legjobb harcosának minden erényével. Sejtette, hogy valami hasonló fog következni azok után, hogy az uralko-



dó felfedte a lapjait. A meghódításra váró kisbolygó nem csak felbecsülhetetlen érceket rejtett, hanem egy föld alá temetett inváziós drómot is, mely egyidős lehetett a cápaháborúkkal. Tudta, hogy Tűfok, vagy bármely más archeodrom technosámánjai ezért az információért minden létezőt megadtak volna, azonban sikerült egy számára sokkal kedvezőbb megállapodást kötnie az uralkodóval...

– Gondolom ő lesz a pilóta. – nézett Oprax az arkkonra.

– Hihetetlen, nemdebár? – az uralkodó körbelebegte a szoborként feszítő klónharcost – tucatszámú kémnek és xeno harcosnak kellett meghalnia ahhoz, hogy bejuttathassunk két „gyantát” az inszektoidok dominálta kolónia területére. Annak is a legmélyére, ahol ennek az őskövelemek a génmintáit rejtették el a drómban az őseink. A bányáig bogarak még csak nem is sejtik, hogy milyen kincs rejtőzik a területükön. Azt hiszem ez kategóriákkal nagyobb érv a kolónia elfoglalására, mint a ritka ásványokat rejtő felszín.

– A fémkorszulát is áthozták? – Oprax tett egy kört az arkkon körül.

– Megtaláltuk azt is. A benne lévő két plazmakorong közül az egyik a magáé, mint ahogy abban megállapodtunk. Bár nem látom értelmét, hogy egy ekkora pusztító erejű fegyvert maga miért akar darabokra szedni. Inkább tanulmányozza akkor a hatását, mikor az arkkon beveti majd az inszektoid kolónia elleni összecsapásánál.

– Ez legyen az én gondom. – Oprax megfordult. – Engedelmevel fenség, ott akarok lenni, mikor az eligazítást tartják.

Az eligazítást tartó tiszt egy pillanatra megszakította az hologómbön tartott elemzést, mikor Oprax belépett. A vén cápa végigpásztázott tekintetével a teremben összezsúfolódott harcosokon, majd elégedetten elfoglalt egy helyet a VIP szekcióban.

– Tehát minden hajó visz magával egy tűznavigátort – folytatta a tiszt – ez garantálja, hogy a stratégiailag fontos épületek és támaszpontok ellen hatékonyan léphessünk fel. A kilences referenciaponttól 3 óra irányban több épület is szorosan egymás mellett helyezkedik el, viszont nehéztűzérségi ionágyúkkal védik őket. Itt a bombázást Carel-M leszorító mezővel támogatjuk, ami horizontálisan szétteríti majd a detonációt. Remélhetőleg ez több épületet is letarol majd. A kolónia központi része fölött várhatóan úrburok lesz, amit nagyhatékonyságú vákuum generátorokkal gerjesztenek, így a légköri vadászokat nem

tudjuk bevetni, hiszen a légüres térben sajnos a hajtóműveik használhatatlanok. Ide hibrid gépeket küldünk, melyek fűzősi reaktorai nem kötődtek égési folyamatokhoz. Elsődleges célpontok a pajzserődöket tápláló generátorok, és a légvédelmi ütegek. A védelmi rendszer kiiktatásával könnyű prédává válnak az önmagukat megvédeni képtelen épületek.

– És mi lesz a civilekkel? – szólalt meg az első sorokban egy kissé ideges inszektoid.

– A múlt hónapban hozzájuk látogató karnoplantusz kereskedelmi konvojnál néhány beépített ügynökünk volt, akik vittek magukkal nagy hatásfokú talajkorrodáló vegyszert. A délnyugati átjárónál temérdek stratégiai bázisuk összedőlt, a civilek több mint háromnegyede most azon fáradozik, hogy kija-



vítsa a hibákat, számos lokális inszektoid munkaprojekt alakult a restaurációra. Ez a zóna kívül esik a harci területeken.

– Mi lesz a mélyűrvadászok feladata? – kérdezte a fekete egyenruhát viselő vadászok parancsnoka.

– Legfontosabb teendő a belépési pontoknál lévő térszűkítő állomások megsemmisítése és a légköri dobóhajók biztonságos célba juttatása. Helyet kell csinálni a felszíni csapatok és vadászgépek bevetéséhez. A legnagyobb akadály, hogy a stratégiai területeket az orbitális pályán koncentrált aknamező védi, és a katonai űrállomások energia deflektorokkal vannak felszerelve. Lehetőleg kis energiájú fegyverekkel, vagy Krapton célkövető rakétákkal kell támadni őket.

– Még valami. A hátvédcsapatot egy óriásromboló vezeti. A napkereszt egyháztól kapott Hexenhammer csillagcirkulót úgy alakítottuk ki, hogy az esetleges meglepetéseket is felkészülten fogadhassuk. – Itt a tiszt az Aranysem körül csoportosuló pilót-



tákra nézett. – A Hexenhammer-t a kézzászlósok raja fogja a bevetésen kísérni.

Nohgarr, a klónharcos merengve nézte a kivetítőn dúló csatát. A Hexenhammer parancsnoki hídja akkora volt, mint egy székesegyház templomhajója, neki mégis szűknek tűnt. A cápa háborúk gigantikus vezérhajóinak emléke keveredett benne a befogadó gén-anatyezt kusza emléktörödékeivel. Ürességet érzett. Gyermeteg háború dúlt a szeme előtt, két vándorkolónia neveléses kis játéka a nyersanyagokért, ami számára dicstelenné tűnt az egykor tündöklő cápabirodalom hódító hadjárataihoz képest. Visszasüllyedt a galaktika a barbár korszakba, ahol még a Hexenhammer paneljára szerelt plazmakorong is bioszorkányságnak számított. Úgy érezte magát, mint aki eltévedt. Mintha egy tökéletesen idegen világból érkezett volna ide...

A fekete vezér megégett testtel küzdött az ájulás ellen. Légköri vadászának kigyulladt pilótafülkéje bekormozta a romokban álló kolónia felett szemlélődő felhőket. A parancsnoki hajó egy gyors, és drasztikus kényszerleszállást követően belefűrődött a felszín borította tőzegbe. A xeno pilóta az ép karjával az adóvetőt kereste.

– Itt a feketezászlósok parancsnoka – szólta a készülékbe. – Ne küldjétek a második vonalat. Ezek a bogarak jóval okosabbak, mint hittük. Nem voltak vákuum terek, egészen mással vártak ránk... Vonuljatok vissza! A rajom...

A pilótafülke lángjai elérték a vadászgép katalizátor-magját, és továbbterjedtek annak „véredényein”. A fúziós reaktor védőburka megrepedt. Narancsszínű lobbánás dobtá meg a második vonal légkörbe

érkező gépeit, ahogy a fekete vezér hibrid hajója atomjaira robbant. A felszíni vadászok érkező hulláma pedig egyenesen szembeállta magát az inszektoidok egészített földi haderejével: óriási, folyékony fém borította rovargépek seregével. És ezek a lebegő, alakváltoztató monstroomok izzó magmát és mágnes-gyorsított fémtömböket köpödték az érkezőkre...

– Nyolc óra irányában rombolók közelednek! – halotta Vervadász az egyik kézzászlós hangját. A Hexenhammer kísérő raj megpróbált új alakzatot felvenni. A közeledő monstroomok láthatóan kitérőpályára álltak, majd megnyitották az oldalukban elhelyezkedő dokkszilipeket. A rombolók várt offenzív manővere azonban elmaradt. Több oldalról is megkönnyebbült morgást lehetett hallani a rádióon keresztül. Akik arra számítottak, hogy a zsilipdokkokból kirajzó vadászgépekkel találják szemben magukat, azok most meglepődve konstatálhatták, hogy a rombolók „csupán” újabb aknákat szórnak szét a belépési pont körül.

– A felszíni és légköri csapatokat már korábban elvesztettük. – szólta a rádióon át Aranyszem. – Hatalmas harcot vívtak a bogarak gépesített erőivel, és jóformán minden elpusztult körülöttük. Beleértve a rovargépeket is... Sajnos a zöldzászlósoknak végük, és a fehérezászlósok is kivonták magukat a harcból. Csupán néhány ellátó teherhajó maradt meg a rajukból, így vissza kellett térniük a kiindulási pontra. Mi maradtunk utoljára fiúk, szedjétek össze magatokat! Ha nem sikerül átvinni a zárógyűrűn a Hexenhammeret, akár fordulhatunk is vissza.

– Tűzgyar! Szedjétek össze az utóvéd egységeket. Előlről az aknamezőt rugalmas pajzsok védik. Ha alacsony sebességen közelítjük meg, akkor átmanőverezhetünk rajtuk, és hátulról leszedhetjük őket.

Vervadász a raj hátsó szárnyán haladt. Már kezdetől fogva rossz érzés motoszkált benne, és ez egyre csak fokozódott, mikor megközelítették az aknamezőt. A leginkább tüskés csillaga emlékeztető gömbök mozdulatlanul lebegtek, eltakarva a belépési pontot a vadászok előtt. A rombolók a fekete-vörös pontok halmazán kívül készülődtek támadóállást felvenni. Az ifjú herceg mély levegőt vett, majd megfordította a gépét, és visszaindult a gigászi csillagcirkáló felé. Épp, hogy a Hexenhammer takarásába ért, mikor elszabadult a pokol. Az aknák szinte parancsszóra kezdtek átalakulni. Az eléjük feszített pajzsháló ezernyi részre szakadt, minden egyes kis gömb körül oktaéder burkolatot vonva. A csillag tüskéi visszahúzódtak a miniatűr testbe, átad-

va a helyüket három trapéz alakú szárnynak. A gömbök elülső és hátulsó oldala fókuszszerűen kinyílt, majd ezt követően a fémes burkolatba ágyazódva egy kis méretű hajtómű, és egy frontális ágyú jelent meg. Az aknából lett apró vadászok azonnal támadásba lendültek. Tűzgyagyr gépét az első pillanatban tucatnyi lézersugár fúrta át. Szerencsétlenül járt társa szétszóródó hajtótermelői közül Aranszem bukkant elő, de a kiterő manőverrel egyenesen a rombolók keresztútjébe került... Alig másfél perc múltán több mint negyven akna-vadászgép dongta körül a Hexenhammer testét.

Nohgarr már a felszíni harcnál sejtette, mi történik. Az inszektoid páncélozott egységek ismerősnek tűntek. Valamikor a Wang Lu flotta, a Fekete Légio bevetésének idején használtak ilyeneket először a rovarok a Vihar Armada által irányított xeno rohamosztagosok ellen. És ez az aknás trükk... A Nagy Összecsapáson a vadászokat terelgető ember rombolóhajók stratégiája volt ez. Agyafúrt csapda, mely Wang Lu manőverként hírsült el. Csak akkor az aknák helyén aszteroidákról startoló vadászgépek, és roncsnak, vagy űrszemétnak álcázott morf hajók alkották a csalit. Minden kétséget kizáróan az inszektoidok is megtalálták az inváziós drómot...

A klónharcosnak már nem maradt ideje cselekedni. Lázasan igyekezett a vezérlő konzolon lévő indítókapcsolót elérni, de mielőtt elindíthatna volna a plazmakorongot, egy akna-vadász átrobbantotta a hajó hídjának elvileg törhetetlen frontális panoráma ablakát. A detonáció azonnal mindenkit megölt, a légnyomás a falakra szórta vagy átpasszírozta a berendezési tárgyakon a holttesteket, majd kilökte őket az űrbe. Rémisztő látványt nyújtottak a triciplita technikusok, cerebrita mérnökök és cápa tűznavigátorok kővé fagyott, kifelé sodródó holttesteit.

Vérvadász csak fél szemmel figyelte a kézkészlősek egyre fogyatkozó kusza alakzatát. Egyenesen a Hexenhammer meglékelte fejébe tartott.

– Aranszem! Azonnal vonuljatok vissza!

– Te gyáva féreg! – Aranszem tombolt a dühtől. – Itt hagytl minket a szarban, itt dögünk meg apád dicsőségére, de legalább bátran, nem úgy mint a heringvérű fia... Nem tartozol többé közénk. Ne merd magad nemeshalnak nevezni ezek után!

– Aranszem erre nincs idő. Most dokkoltam a Hexenhammer vezérhídján. Elindítom a plazmakorongot.

Aranszem akart valamit válaszolni, de aztán meggondolta magát. Széles ívben megfordította a raját, majd teljes sebességgel távolodni kezdett. Vérvadász kiszilipelt a

vadászából és odalebegett a megkormosodott irányítópanelhez...

Négyen álltak a korallteknő előtt. Az átlászó üvegfalakon keresztül a feldúsított koporsóban egy fiatal cápa teste látszott. Arca halálában is nyugtalan volt.

Az uralkodó rezzenéstelen arccal nézte a fiát. A fiatal hercegből nagyobb vezető válhatott volna, mint belőle, vagy mint bárkiből, akit ismert. Túl fiatal volt és vakmerő. Égett benne a bizonyítási vágy, de nem kapott a sorstól csak egyetlen lehetőséget.

Egy értelmetlen háború halottja volt, mint sok ezer társa. Egy olyan háborúé, amibe a zarg agresszorok kényszerítették őket azzal, hogy lerombolták a világaikat. Menekülniük kellett, és egymással harcolniuk a szabad forrásokért. A kolóniák háborúja pedig káoszba döntötte a galaktikát...

Egyetlen hosszú pillanat volt. A lilásan pulzáló, önzérelő korong elhagyta a rejtkehelyét. Nem voltak falak, nem voltak akadályok, melyek megvédték volna a Hexenhammer belsejében lebegve a plazmakorongot körülölelő archeo pajzs gyilkos sugárzásától. Akár egy földöntúli glória, a sugarak körbelengték a testét. Már halott volt, de még valami spirituális erő a lelket a testéhez kapcsolta.

Nem gondolkodott és nem érzett: tudta, hogy ez a pillanat lett az öröksége. Vékony ezüstszálon lebegve nézte, ahogy a korong az egyik vadásztól a másikig pörögve halálos sebet éget mindegyikbe, majd önmagát is felemésztye egy szemet vakító lobbanással kettévágja az űrt...



HKK LAPTERVEZŐI PÁLYÁZAT



A NYERTESEK

A LÉNY KATEGÓRIÁBAN:

1. **HELYEZETT: Lipták Mátyás**, békéscsabai játékosunk *Lélekszellem* nevű lapja.
2. **HELYEZETT: Juhász Attila**, bikali játékosunk *Ysmon* nevű kalandozója.
3. **HELYEZETT: Mező István**, gyöngyösi játékosunk *Ormányos sirály* nevű lénye.

A VARÁZSLAT KATEGÓRIÁBAN:

1. **HELYEZETT: Jancsár János**, nagykovácsi játékosunk *Véreső* varázslata.
2. **HELYEZETT: Lipták Mátyás**, békéscsabai játékosunk *Majd legközelebb* nevű reakció varázslata.
3. **HELYEZETT: Tarkovács Barnabás**, budaörsi játékosunk *Páros gyógyulás* varázslata.

AZ EGYÉB KATEGÓRIÁBAN:

1. **HELYEZETT: Paljak Gergely**, szolnoki játékosunk *Büdös zokni* nevű tárgya.
2. **HELYEZETT: Szabó András**, zalaegerszegi játékosunk *Csontfal* nevű épülete.
3. **HELYEZETT: Tuska Miklós**, budapesti játékosunk *Időzített gomba* nevű tárgya.

*A laptervezői pályázat minden vá-
rako-
zásunkat felülmúlta, több
mint kétezer pályázat érkezett (kb.
20 kg-nyi papír!), így a kiértékelés
is több hónapot vett igénybe. De
végre megszületett a végeredmény!*

Őszintén szólva, nagyon meghatódtunk, hogy ilyen sokan írtatok, és ennyi lelkes laptervező-játékosunk van. Ezért úgy döntöttünk, hogy nemcsak a kategóriák első három helyezettjeit díjazzuk. Az összes használható lap-ötletet félrerakjuk, és akinek az ötletéből HKK kártya születik, annak a nevét az adott lapon feltüntetjük, és a kártyából postán kap egy tiszteletpéldányt.

Mivel nagyon sok lapötlet volt, elsőre nem lehetett átlátni, hogy melyik a legjobb, így 3 fordulóból állt a kiértékelés. Az első fordulóban, a selejtezőben kiesett a pályázatoknak kb. a fele. Ezek voltak azok a lapok, amelyekből még változtatással sem lehetett volna értelmes HKK lapot csinálni, amely nevében, hangulatában nem illett a HKK-hoz (pl. Birodalmi csillagromboló), illetve amelyhez nagyon hasonló lap már van a HKK-ban. Nyilván kár volt valakinek beküldeni 10 db 2/3-as, 2-es lehetlennel rendelkező lényt, mindegyiket más névvel és más nevű lehetlennel, a pályázaton ennél fantáziadúsabb lapokra számítottuk. Persze azok a lapok sem voltak jók, amelyek szövegét egyoldalú kisregény írta le.

A második fordulóba bejutott lapok azok, amelyekből több-kevesebb változtatással akár lehetne is igazi HKK lap, illetve azok, amelyekből ugyan nem, de annyira zseniális volt a nevük, flavorjuk vagy grafikájuk, hogy esetleg egy egyéb díjra érdemesek lehetnek. A második fordulóba bejutott lapokat már pontoztuk. Az alábbiak voltak a legfontosabb szempontok:

1. A lap eredeti legyen, tehát ne legyen a HKK-ban hozzá hasonló lap. (Sokan küldtek be a HKK-ban még nem megjelent, de a Magic-ben már egy az egyben szereplő lapot, az ilyen lap persze nem igazán eredeti). Egy képesség nélküli lény, bármennyire is jól el van találva az idézési költsége, nem juthat döntőbe, ugyanígy nem juthat be egy olyan lény, amelynek hat képessége van.

2. Olyan kártya legyen, amivel játszani is lehet, az embernek kedve legyen berakni valamilyen pakliba. Bármilyen eredeti is legyen egy lap, amelynek kijátszási

feltétele, hogy legyen avatár a játékban, és csakis őshangyára rakható, túl korlátozott ahhoz, hogy bárki használja.

3. A lapnak legyen jó neve, és az idézési költsége feleljen meg a kártya képességeinek. Ez kevésbé fontos szempont volt, mint az 1-2, tehát egy nagyon jó lap még kaphatott sok pontot, ha nem volt jó a neve, de két ugyanolyan jól kitallalt lap összehasonlításánál a név számított. Ha az idézési költség 1-2-vel el volt löve, az nem volt nagy baj, de egy 3-ért jövő 10/10-es lény sokszor már az első fordulóban kiesett.

A harmadik fordulóba azok a lapok jutottak be, amelyek az 1-10-es skálán legalább 7 pontot kaptak. Ekor a pályázatokat szétválasztottuk lény, varázslat és egyéb kategóriákra, és a 3 fős zsűri (Dani Zoltán, Makó Balázs, Tihor Miklós) a lapokat külön-külön pontozta, a fenti szempontok figyelembe vételével. A kategóriák első helyezettje a legtöbb pontot kapott lap lett, a második és harmadik a második és harmadik legtöbb pontos. Kicsit megdöbbentünk, amikor a lények kategóriában az első helyezteként kiemelkedő pályázatról (Alías Kurd nevű kalandozó) kiderült, hogy a lapon sem a pályázó neve, sem a címe nem szerepel! Próbáltuk kideríteni, hogy ki lehetett az illető, de sajnos sikertelenül.

A hivatalos kategóriákon kívül még úgy döntöttünk, díjazzuk a legjobb grafikát, és a legpoénosabb színesítő szöveget is.

A legjobb flavort Balogh Artilla, mártoni játékosunk küldte be. A Quwarg tudós nevű lapjának flavorja:

– *Meg kell törnünk a pentagrammákat!* – mondta a tudós.
– *Miii?* – kérdezte a troll.

– *Semmi, menj fel a szobába, fíjrd el a gyertyákat és mosd fel a padló!*

Persze sok más ötletes flavort is kaptunk. Egy kis ízelítő:

Négyesi Áron Idegösszeomlás nevű azonnali varázslatának flavorja: *Zurblug csaknem a teljes berendezést szétverte, mire sikerült agyoncsapnia a szunyogot. – Rossz alvók kézikönyve.*

Mező István Rőfögő viperáján a következőt olvashattuk: *Amikor először adtam a malacoknak mérges pököt ebédre, még nem sejtettem, hogy a genetika új fejezetét nyitom meg...* – Drawin, törp tudós.

A legjobb rajtot Fischer Ferenc küldte Árokmanó nevű Tuska Miklós lapötletével. Sajnos a grafikák általában ceruzával készültek, esetleg színesek így az Alanori Krónikában nem tudjuk leközzölni őket.

Itt szeretném még megjegyezni, hogy szerintem (Miklós) az egyik legeredetibb kártyaötlet (beküldője: Horváth Zoltán) egy szabálylap volt, ami annyit csinál, hogy mindig a használója kezd! Sajnos, a harmadik fordulóban a lap nem jutott be az első háromba.

Nekem (Zoli) pedig az egyik kedvencem Bíró Edit Lord Kovács Józsikája volt. A 2/2-es kalandozó képessége: minden sikeresen kijátszott varázslat kijátszója sebződik 1 ÉP-t, plussz annyit, ahányadik szintű Józsika. A flavorja: *„Képzelfétele, ezt a nagyapámtól tanultam! Mert ő ám nagyon utálja a mágiáját!”* Tetszett még Mittó Ferenc Casanovája is, aki a női kalandozókat büvölte. Jancsár János Átkozott Testszag nevű bűbája: Célpont lény három helyet foglal az örposztban. Flavorja: *„A troll harcoss büdös volt. Nem csoda, ha senki nem ment vele őráratba.”* Négyesi Áron pedig egy komplett Tejesüzemet készített el, melyhez még Tejesüveg is tartozott.



Véreső

5

általános Dornodon

A játékosok abban a sorrendben, ahogy a játékok következnek feladónak 1 ÉP-t. (Te kezded a sort.) Ha a sor végé ért, újabb sor kezdődik, ebben 2 ÉP-t kell áldoznia mindenkinek, aztán hármat és így tovább. Bármelyik játékos bármikor kiszállhat a sorból. Ha egy játékos egyedül marad, azonnal húzhat max. 3 lapot, és rajta kívül minden játékos sebződik 3 ÉP-t.

1999 © Beholder Kft.

Majd legelőzelebb

0

azonnali reakció Bufa

Közvetlenül azután játszhatod ki, hogy valaki megpróbált kijátszani egy lapot. A lap, illetve hatása nem jön létre, hanem a lap visszakérül tulajdonosa kezébe. Az idézési költséget (VP, SZK, feloldozott lapok) visszakapja a lap kijátszója, az esetleges építkező lények aktíválódnak. Ilyen lapot ebben a körben már nem lehet kijátszani, se egy újabb Majd legelőzelebbet.

1999 © Beholder Kft.

Páros gyógyulás

2

általános Sheran

Annyiszor 3 ÉP-t gyógyulsz, ahány VP-t elköltesz a kijátszáskor. Célpont játékos (ez már nem lehetsz te), ha akar elkölthet ugyanennyi VP-t, ebben az esetben ő is annyit gyógyul mint te.

1999 © Beholder Kft.

Az első helyezettek 10 csomag HKK kiegészítőt, a másodikak 5 csomagot, a harmadikak 3-at kapnak. A legjobb grafika és flavor beklüdfői három csomag HKK kiegészítőt nyertek. Ezeken a díjakon kívül, mint írtam, ha valakinek megjelenik egy lapja, feltüntetjük a nevét, és küldünk neki egy tiszteletpéldányt a megjelenés után (persze csak ha a címe szerepelt a lapterven). Azt még hozzátenném, hogy a legtöbb lapon, még a nyerteseken is lesznek kisebb-nagyobb változtatások, a teszteléstől függően. Ezért valószínűleg nem teljesen az eredeti, beklüdfött lapokat látjátok majd viszont a megjelenéskor. A beklüdfők neveit azokon a lapokon tüntetjük majd fel, amik legalább egy bizonyos mértékben emlékeztetnek a beklüdfött ötletre. A lapok közül néhány már bekerül majd a tavasszal megjelenő Ősök Városa paklikba, de a nagy részére főként csak a következő kiegészítőkből lehet számítani, hiszen az ŐV tervezése már a végéhez közeledett a pályázat kiértékelésekor.

Érdekesképp még megemlíteném, hogy a legtöbb pályázatot Matula András küldte be, több mint 100-at, és ennek a fele bejutott a második fordulóba. De Paljak Gergely eredménye talán még jobb volt, hiszen neki 50 pályázata jutott be a második fordulóba, de nem is küldött sokkal többet, úgyhogy biztosan számíthat majd néhány saját kártyára. Jancsár János is rengeteg lapot küldött be, de ezek nem a pályázatnak megfelelő formában készültek. Mindenesetre mindhárom ötletgyárost 3-3 csomag HKK kiegészítővel jutalmazzuk.

A túlóldalon felsoroljuk azokat, akiktől értékelhető lapötletet kaptunk. Még egyszer gratulálunk a nyerteseknek, és mindenkinek megköszönjük a rengeteg lapötletet. További jó HKK-zást kíván mindenkinek

DANI ZOLTÁN és TIHOR MIKLÓS

Büdös zokni

♁

tárgy Tharr

Csak kalandozóra rakható, ha ez a kalandozó aktív, minden űröszt mérete 1 lesz. Ellenfeled bármikor a gyűjtőbe küldheti 7 VP árában.
„Nem igaz! Olyan büz van itt, inkább kicsit hátrébb megyek.”

1999 © Beholder Kft.

Csontfal

X

építmény Deah

Bármennyi lény építheti, de legalább egy. Sikeres kijátszása után átkozd fel az építő lényeket és rajk a Csontfalra anyvi jelzőt, ahány lény építette. Strukturális pontja anyvi, amennyi az őt építő lények alap EP-jeinek összege volt. Ha az ellenfél lényei átútnak az űrösztől, nem támadhatnak teged addig, amíg a Csontfalra nem támadja anyvi lényvel, amennyi jelző van rajta.

1999 © Beholder Kft.

Időzített gomba

♁

tárgy Chara-din

késletett hatás, 3: Ha valaki kijátszik egy lapot, a gomba annak idézési költségének megfelelő érekkel mozdi el, mindig egy másik játékoshoz kerülve. Ha ez a lap lény, balra, ha egyéb lap, jobbra indul. Amikor a jelzők lefogynak, az Időzített gomba felrobban és 6 ÉP-t sebez aktuális gazdáján.

1999 © Beholder Kft.

AKIK ÉRTÉKELHETŐ, JÓ ÖTLETEKET KÜLDTEK BE

- Ács János, Tatabánya
Ambrus Szabolcs, Budapest
Angyal Balázs, Szeged
Aouka Karim, Hódmezővásárhely
Arros Attila, Dunaújváros
Balázs Bence, Cegléd
Balázs Gergely, Cegléd
Balla Gábor, Gyöngyös
Balogh Attila Márton, Sz.fehérvár
Balogh Zoltán, Budapest
Banka Milán, Szolnok
Barna Benő János, Nagykőrös
Barta Ferenc, Nyíregyháza
Bicskey Barnabás, Pécs
Bíró Edit, Békésszentandrás
Bíró Máté, Mosonmagyaróvár
Bobály Gábor, Szeged
Bodonovics Gábor, Tiszaszőlős
Borbély György, Győr
Böszörményi Antal és Ákos, Diósd
Csekő Gábor, Gyöngyös
Csík János, Budapest
Csillag Zsolt, Budapest
Csonka Tibor, Kiskunhalas
Csúri Tibor, Szeged
Dárday Gergely, Budapest
Deme Albán, Szolnok
Dinnyés László, Kiskunhalas
Dönczi Krisztián, Szeged
Drobina Zsolt, Budapest
Egyed Attila,
Erdős Árpád, Budapest
Felvidéki Miklós, Budapest
Fenyvesi Krisztián, Pécs
Filcsik László, Pécel
Fischl Jenő Csaba, Szepetnek
Flaskó Norbert, Miskolc
Frank Balázs, Budapest
Galó János, Mezőberény
Gazdag Ádám, Budapest
Geiger Csaba, Sarkad
Geisler Péter, Szigetszentmárton
Hamburger Ákos, Budapest
Hargitai Dávid, Hódmezővásárhely
Havas Ferenc, Budapest
Hegedus György, Szerencs
Horváth Balázs, Kaposvár
Horváth Zoltán, Veszprém
Hory Dávid, Nyíregyháza
Hory Gergely, Nyíregyháza
Hrabovszki Zoltán, Békéscsaba
Illés Jácint, Siófok
Jagicsa Dániel, Tatabánya
Jancsár János, Nagykőrös
Janics Kornél, Budapest
Józsa István, Budapest
Juhász Attila, Bikal
Juhász János, Bácsalmás
Kajtár Tamás, Budapest
Kardos György, Nyíregyháza
Kevi Attila, Budapest
Kiss Csaba, Szigetszentmiklós
Kiss Richárd, Kaposvár
Kiss Zoltán, Budapest
Kiss Zsolt, Újfehértó
Kohán László, Siófok
Koncz Gergely, Vác
Kosdi Péter, Vác
Kótum Viktor, Budapest
Kovács András, Budapest
Kovács András, Szigetszentmárton
Kovács Attila, Budapest
Kovács Dávid, Pécel
Kovács Katalin, Pécs
Kovács Piroska, Szigetszentmárton
Kovács Zoltán, Szigetszentmárton
Körös Gábor, Budapest
Kripner Gábor, Pécel
Lajkó István, Budapest
Lapusnyik Dávid, Szolnok
Lévai Sándor, Budapest
Lipták Mátyás, Békéscsaba
Lővei Szabolcs, Miskolc
Mácsai Gergely, Szolnok
Magyar Balázs, Budapest
Majnik Szabolcs, Kaposvár
Marofka Mátyás, Abony
Matula András, Budapest
Meszlényi Márk, Békéscsaba
Mézes Zsolt, Csemo
Mező István, Gyöngyös
Miklós Balázs, Szarvas
Misi Tamás, Gyöngyös
Mittó Ferenc, Budapest
Molnár Csaba, Szolnok
Monger József Dániel, Vecsés
Munkácsi Máté, Gyöngyös
Nagy Balázs, Mosonmagyaróvár
Nagy Dániel, Budapest
Nagy Gábor, Gyöngyös
Nagy Tamás, Szolnok
Négyesi Áron, Szolnok
Németh Gergely, Kaposvár
Ohács Balázs, Budapest
Oláh Ferenc, Sarkad
Opra Szabó Csaba, Budapest
Oroszi András, Cegléd
Paljak Gergely, Szolnok
Perjési Viktor, Rákóczi falva
Poroszlai Gergő, Orosháza
Pusztai Dániel, Szeged
Rékási László, Kiskunhalas
Rékasi Zoltán, Kiskunhalas
Simon Norbert, Budapest
Sipos Ádám, Budapest
Sivadó Ákos, Nyíregyháza
Soltész Jenő, Diósd
Szabó András, Zalaegerszeg
Szabó István, Budapest
Szabó Levente, Tököl
Szabó Szilárd, Veszprém
Szaniszló András, Gyomaendrőd
Szelvényi Zoltán, Budapest
Szily László és Varga Katalin, Szany
Szin Bence, Szarvas
Szolcsánszki Balázs, Budapest
Szüts László, Budapest
Talabér Dániel, Nagykanizsa
Tarkovác Barnabás, Budaörs
Telekes L. Zsolt, Budapest
Tihanyi Tamás, Bácsalmás
Tóth István, Dunaharaszti
Tóth János, Békéscsaba
Tömörly Áron, Budapest
Török Veronika, Sopron
Tuska Miklós, Budapest
Varga Róbert, Törökszentmiklós
Vaszko Viktor, Budapest
Végh Mihály, Sopron
Vékony Zsolt, Debrecen
Zámbó Róbert, Debrecen

BÍRÓI TESZT

Végre itt a lehetőség, hogy otthon, a kényelmes fotelben ülve meggyőződhess róla, hogy a HKK játéktudásod elegendő lenne-e a sikeres bírói vizsgához, azaz lehetnél-e te is játékmester?



2 Olvasztókemence

építmény Tharr

Minden tárgy elkészítési költsége eggyel kevesebb (de nulla alá nem mehet).

.....Minden bizomnyal az olvasztókemence az első építmény, amelyet a páncélatrua végyő kalandozó először felépít járnaság munkával.....

1999 © Becholder, Inc. **4**

Olvasd el az alábbi kérdéseket figyelmesen, majd válaszd ki a három lehetséges válasz közül a szerinted leghelyesebbet. A vizsga természetesen csak úgy érvényes, ha a szabálykönyvet, és az AK régebbi számaiban közölt Kérdezz-felelek rovatokat nem bívod segítségül, mert az igazi bírói vizsgán sem lenne lehetőséged erre. Persze a lapokat nézd meg alaposan, minden lapot megtalálsz itt a kérdések mellett! Jó szórakozást, és a vizsgához kéz- és lábtörést!

1 Csökkenti-e az aktív *Olvasztókemence* a *Törpe kovács* képességével játékba hozott tárgy költségét?

A Igen, mert mindkét lap szövegében a tárgy elkészítéséről van szó.

B Nem, mert az *Olvasztókemence* csak a tárgyak idézési költségét csökkenti, a *Törpe kovács* speciális képességére nincs hatással.

C Igen, előbb ki kell számolni a másolni kívánt tárgy idézési költségének kétszeresét, majd ebből le kell vonni egyet.



Törpe kovács

kalandozó törpe Tharr

Senmilyen módon nem kaphat szántlépést.
P: Elkészítheted egy játékban levő fémtárgy másolatát. El kell költened a tárgy idézési költségének kétszeresét (szórnymozgásban). Kezeld úgy, mintha a tárgyat most juttatnád volna ki. (A továbbhatáson a másolat idézési költségét ugyanannyiért kell tekinteni, mint amennyi az eredeti tárgyé volt.) Használd jelzőt az új tárgy jelölésére!

1999 © Becholder, Inc. **2**

2 Ellenfeled kijátszott egy *Dornodon* varázslatot. A kezdedben van egy *Dornodon visszavág* és egy *Jellemtükör*. Rendelkezésedre áll a szükséges varázspont. Ezzel a két lappal meg tudod-e akadályozni az ellenfél varázslatát?

A Igen, mert a *Dornodon visszavágra* kijátszom azonnali reakcióként a *Jellemtükört*, és így már működni fog az ellenfél varázslatára is.

B Igen, mert az ellenfél varázslatát a *Jellemtükörrel* átszínezem mondjuk Elenios lappá, ezért már kijátszhatom rá a *Dornodon visszavágot* is.

C Nem mert a *Dornodon visszavágnak* kijátszási feltétele, hogy Raia, vagy Elenios lapjára reagálhatok vele, ezért ki sem játszhatom. Így nem lehet reagálni rá a *Jellemtükörrel*.



2 Jellemtükör

azonnali reakció Fairlight

Akkor játszhatod ki, ha valaki éppen kirak egy lapot, amelynek a szöveges leírásában szerepel valamelyik isten neve. A szövegben ezt mindenhol kicserelelheted egy másik isten nevére, és ez a kártya ezután így, a megváltozott szöveg szerint fogja kifejteni a hatását.

1997 © Becholder, Inc.

3

Aktiválást kívánó speciális képesség, vagy direkt sebző speciális képesség a Rubingólem harmadik képessége?

A Aktiválást kívánó speciális képesség, mert működtetését be kell jelenteni, és nem direkt sebző képesség, mert nem sebzést okoz, hanem a gölem sebzését növeli.

B Nem aktiválást kívánó speciális képesség, mert használatához nem kell a lényt passzíválni, és varázspontot sem kell elkölteni. Direkt sebző speciális képesség, mert a harc bármelyik fázisában el lehet költeni az komponenseket.



C Aktiválást kívánó képesség, mert nem működik állandóan, és nem direkt sebző képesség, mert ha a gölem a tartalékban van, nem tud sebzést okozni vele.

**4**

Az előkészítő fázisodban egy bűbájon levő Poszogo mőszék lapodon van egy másik Poszogo mőszék. Átrakhatod-e az alsó mőszéket a felső mőszékre? Ha igen, mi történik?

A Átrakható. Az alsó mőszék célpontja és az alsó mőszék is a gyűjtőbe kerül.

B Nem rakhatod át, mert akkor a felső mőszék célpont nélkül marad, és ezért, a gyűjtőbe kerülne.

C Átrakható, de ha a három bűbájon kívül nincs több bűbáj a játékban, akkor az alsó mőszék eredeti célpontjával együtt mind a három lap a gyűjtőbe kerül.

**5**

Mi történik akkor, ha a játékban lévő Gépezettel egy olyan lapot akarsz visszavenni a kezvedbe, amelynek csak a gazdája, de nem a tulajdonosa vagy?

A Semmi, ezt a lapot nem veheted vissza a kezvedbe, ezért a Gépezet sem használható így.

B A lap az eredeti tulajdonosa kezébe kerül vissza, és a Gépezet működik.

C Mivel a lapnak te vagy a gazdája, visszaveheted a kezvedbe, de a köröd végén a gyűjtőbe kell dobnod.

**6**

Mi történik, ha egy Szörnybűvöléssel ellopott Szörnyre Tapasztalatszerét játszanak ki?

A Nem lehet rá kijátszani Tapasztalatszerét, mert a Szörnybűvölés csak az ellenfél lényére kerülhet, saját lényre nem.

B A Szörnybűvölés új célpontja passzívan a régebbi célpont tulajdonosának tartalékjába kerül, a régebbi célponttal együtt.

C A Szörnybűvölés eredeti célpontja visszakerül a tulajdonosához, az új célpont a gazdájánál marad.



7 Mi történik, ha egy *Vámpírtört* adsz a *Varkaudar íjász* kezébe, és a képességét használod?

A A célpont és én sebződünk egyet-egyet. A *Vámpírtör* csak a harc ütés fázisban bevitt sebzés után gyógyít rajtam.

B A célpont sebződik egyet, én pedig nem sebződök.

C A célpont, és én sebződök egyet, aztán a *Vámpírtör* gyógyít rajtam 2 ÉP-t.

8 Három aktív *Morgan kristálya* van játékban. Kijátszod egy *Leab hatalmát* az ellenfeledre. A paklija tetejétől számítva hányadik lapokat fogja az ellenfél felhúzni? Hány lap kerül a gyűjtőjébe?

A Felhúzza az első lapot és a másodikat, és 17 lap kerül a gyűjtőbe.

B Az első és a nyolcadik lapot húzza fel, és 18 lap kerül a gyűjtőbe.

C Felhúzza a hatodik és a tizenharmadik lapját, és 17 lap kerül a gyűjtőbe.

9 Van egy aktív *Áldozómestered*, rajta egy *Védőrúna*, a *Védőrúna*n pedig egy *Bűbájtétel*. Kijátszhatod-e a *boltag szellemét*, ha nincs más lapod, vagy jelződ játékban?

A Nem, mert a *Védőrúna*t nem áldozhatom fel a *Bűbájtétel* miatt.

B Igen, de sebződök 8 ÉP-t a *Védőrúna* büntetése miatt.

C Igen, mind a három lapot fel kell áldoznom.

10 Aktív *Jerikó* figyel a tartalékodban. Ellenfeled nem tud már semmilyen módon sebzést okozni neked, a paklija is elfogyott, 3 ÉP-n áll, neked 1 ÉP-d van. Felhúzod az utolsó lapod, egy *Energiakoncentrációt*. Felneveztsz, és kijátszod. Mi lett a játék végeredménye?

A Nyertél.

B Vesztettél.

C Döntetlen lett.

Ha sikeresen kitalálsz mind a tíz kérdésre a helyes választ, akkor bízzászt elmehetsz vizsgázni, de ne felejtse el, hogy a vizsga jelentős része nem gyakorlati példák, hanem elméleti szabályszeretből áll.



MEGFEJTÉSEK

c 10
 c 9
 c 8
 c 7
 a 6
 b 5
 c 4
 a 3
 c 2
 b 1

HATALOM LIGÁJA

Lassan véget ér a Hatalom Ligájában a november 1-től december 31-ig tartó Hatalom korlátozása. Eredményt most nem hirdetünk, majd a februári Alanori Krónikában lezárjuk az előző díjazás óta eltelt félét. Januártól természetesen folytatódik a Liga, ezúttal ismét a hagyományos versenyek szabályai szerint.

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

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

Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját.

Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékbolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázssoron
7. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvíhar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátéklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.



VÁRJÁTÉKOK

Bizonyára, veletek is előfordult már, hogy unjátok a megszokott HKK verseny paklikat, és valami újat akartatok csinálni. Velem is ez történt, amikor is eszembe jutott a HKK táblás játékra való átvitele. Valamikor 1998 elején gondolkodtam el először az ötleten, kidolgoztam a szabályokat, de sajnos akkoriban nagyon kevés HKK-s volt Győrben és ezért szüneteltetnem kellett a tervezést. 1999 közepe táján, szerencsére visszatért a HKK-s élet, és végre befejezhettem a játékot. Így utólag elmondhatom, hogy megérte a szenvedés, mert egy egészen új stílusú játékot sikerült összehozni.

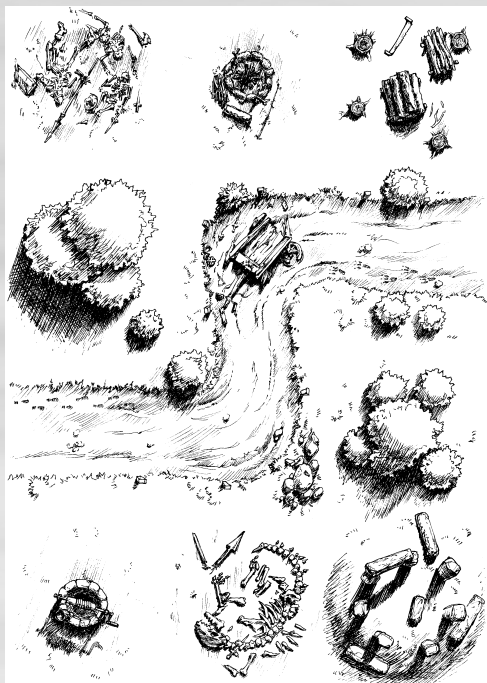
A TÁBLA

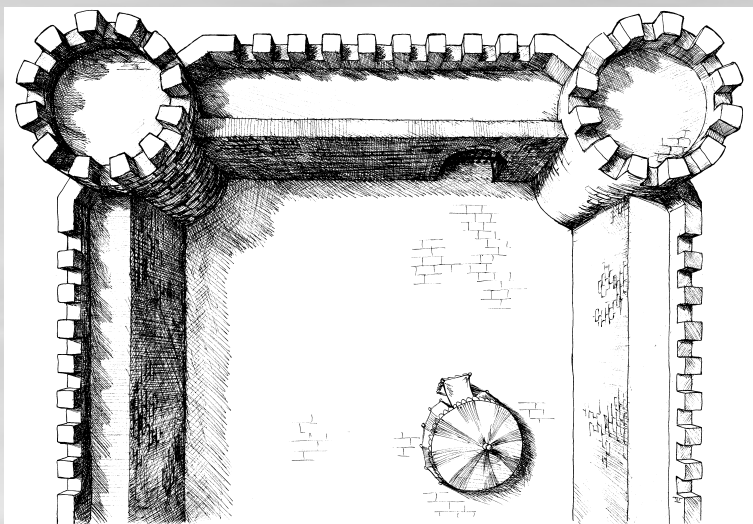
Mielőtt a játékot elkezdenétek, először is rakjátok fel a táblát. Ez kétszemélyes játéknál úgy néz ki, hogy mindketten magatok elé rakjátok a saját várakat (úgy hogy a várfal, az ellenfél felé nézzen.), és utána a két vár közé berakjátok, az ún. semleges területet. Többszemélyes játéknál, úgy variáljátok a vár, és a semleges területek elrendezését, ahogy akarjátok. Az egyetlen kikötés, hogy a várakba csak a várfal felől lehessen bejutni. Most, hogy a tábla a helyén van, néz-

zük meg mit is jelent táblán játszani. Ez tulajdonképpen egy terepasztal, ahol a vár és a semleges terület is 4x3 mezőből áll. A semleges területnek semmi képessége nincs, a vár viszont védelmet ad a lényeiteknek. A várfalatok egyben az őrszototok is (a vár felső 4 mezője), a várfalatokban lévő lények nem lehetnek célpontjai varázslatnak vagy hatásnak, ha a varázslat illetve hatás kijátszója nincs sem a váratokban, sem pedig a váratok előtt húzódo 4 semleges területen. Tehát egy *Tűzesőt*, az ellenfeletek csak akkor tud az őrszototokra varázsolni, ha az ellenfél hadvezéri vagy a váratokban van, vagy pedig a váratok előtti 4 semleges területen. A tartalékokot (a vár alsó 8 mezője), és a tartalékokban lévő lények, nem lehetnek célpontjai varázslatnak vagy hatásnak, ha a varázslat illetve hatás kijátszója nincs bent a váratokban. *Savburrikánt* pl. csak a váratokból tudnak a tartalékokra varázsolni. Ezeken kívül maguknak a mezőknek is lehetnek speciális képességeik, amik mindig fel vannak tüntetve az adott mezőn. Ha egy lény az adott mezőn áll, megkapja a mezőre írt bónuszokat. A terepasztról még annyit, hogy egy mezőn csak egy lény állhat (kivéve ha összefogtak), őrszotba épület nem kerülhet, és az őrszot méretét nem lehet növelni, vagy csökkenteni.

A HADVEZÉR

A következő lépésként, rakjátok le a hadvezéreteket aktívan a saját tartalékokotokba a sátorral díszített mezőre. A hadvezér egy új lénytípus, ami tulajdonképpen a játékoszt személyesíti meg, azaz gyakorlatilag minden, ami a normál HKK-ban a játékos, az itt a hadvezérnek felel meg. Ha például, valaki kijátszik egy varázslatot, vagy hatást, ami egy vagy több játékosra hatna, akkor az egy vagy több hadvezérré fog hatni, ha bent van a hatókörzetében. Maga a hadvezér lénytípus annyit tesz, hogy csak úgy kerülhet ki a játékból, ha a harc ütési fázisában az ÉP-je 0-ra vagy az alá csök-





MINTAPAKLIK

- 3 Élettornya
 - 3 A halál tornya
 - 2 A teljesség tornya
 - 2 Ködkapu
 - 3 Bölcs tanító
 - 3 Chara-din macskája
 - 3 Maigner Lopotomos
 - 3 Fattylord
 - 3 Gonyolék
 - 3 Kavadu
 - 3 Előzönlés
 - 3 Szekértábor
 - 3 A falak ereje
 - 3 Chara-din fattya
 - 3 Védőmágia
 - 3 A hatalom szava
- szabálylap: A Bőség zavara

A pakli lényege, hogy ontjuk a kis lényeket és építkezünk.

- 3 Troll lady
 - 3 Lusta Gurbag
 - 3 Leah halállavogja
 - 3 Ordítás
 - 3 Östroll agyaló
 - 3 Glória
 - 3 Vashegyek Nemzete
 - 3 A hatalom szava
 - 3 Védőmágia
 - 3 Jégcsapás
 - 3 Armageddon
 - 3 Troll csatakiáltás
 - 3 Az istenek könnye
 - 3 Az istenek sóhaja
 - 2 Igor
 - 2 Földharc
- szabálylap: A Bőség zavara

A pakli lényege, hogy az elején egyből induljunk el az ellenfél vára felé, útközben rakjunk le egy-két kalandozót és tápoljuk fel.

ken. Az ÉP-je más módon nem mehet 1 alá, bármennyit is sebeznek bele, és ÉP áldozásnál is csak annyit áldozhattok, hogy legalább 1 maradjon. Viszont, ha a hadvezérek meghal, azonnal elveszítitek a játékot és semmilyen más módon, nem lehet megnyerni vagy elveszíteni. A hadvezéredet bármikor azonnali hatás-ként aktivizálhatod, ha egy közvetlen mellette álló (a körülötte levő nyolc mező valamelyikén álló) aktív lényeket bepasszivizáljátok. A sima HKK-ban természetesen ez a képesség nem használható, a hadvezér nem számít játékosnak, és nem veszítitek el a játékot, ha meghal. Ott csak egy egyszerű lény.

A SZABÁLYOK

Most, hogy megismerkedtetek a várral, és a hadvezérrel, térjünk át a szabályokra. A várjátékok szabályai, a fentebb leírtakon kívül, megegyezik a HKK szabályaival, tehát a valamiről itt nem esik szó, akkor ott a HKK szabálykönyv a mérvadó.

LAPKIJÁTSZÁS

A legfontosabb szabály, hogy itt a lényeket mindenhol tudjátok passzivizálni (akár az örposztban is). Erre azért van szükség, mert a hadvezéreteket mindig passzivizálni kell, ha egy lapot játszki ki (kivéve a 3 VP alatti azonnali varázslato-

kat, amik mindenféle kötöttség nélkül kijátszhatók, akkor is, ha a hadvezér passzív), vagy ha egy lényed harcolni akar egy másik lényvel. Az asztalon maradó lapok kijátszása a következőképpen történik: Lényt úgy tudtok játékba hozni, hogy a hadvezéreteket passzivizáljátok, és valamelyik mellette levő mezőre lerakjátok a kijátszott lényt. (Persze, csak ha van szabad hely.) Az építményeket úgy lehet játékba hozni, hogy a hadvezéreteken kívül passzivizáljátok az építéshez szükséges lényeket és az egyik építő lény alá berakjátok az építményt. Az egyetlen megkötés az, hogy az építők mindegyike, ugyanazon a táblán (valamelyik várban, vagy a semleges területen) legyen. A sima bűbájnak, tárgynak és szakértelemnek az a különlegessége, hogy azokat nem a táblára hanem a tábla mellé kell rakni, abba a sorba ahová kijátszottad. Hogy ez miért fontos? Nézzünk egy példát! Ha ti leraktok egy *Villám szimbólumot* az örposztotokba (ez az örposztotok sora mellé az asztalra kerül), akkor nem tudjátok vele megsebezni az ellenfél várában lévő lényeket. Ha viszont az ellenfeletek örposztjába rakjátok, akkor már igen. Bár akkor meg a saját váratokba lévő lényekre nem tudjátok használni. Ezek alól egyedül a szakértelem kivétel. Igaz, hogy a szakértelem is a tábla mellé kell

rakni, de annál nem számít, hogy melyik sorba raktad le, mert azt a hadvezéred mindig magával viszi.

A másik lapra kerülő bűbájt, szintlépést, tárgyat a legális célpontra a melléte lévő nyolc mező egyikéről lehet kijátszani. A táblán kívüli lapokra bárhonnán rakhattok olyan lapokat, amiknek ők a célpontjuk.

MOZGÁS

A HKK-ban megszokott cserefázist itt mozgás fázisnak is hívhatjátok.

A lényege az, hogy minden lényetek mozoghat egyet bármely irányba, egy szabad mezőre, kivéve a hadvezért, aki kettőt mozoghat.

HARC

Harcot akkor kezdeményezhettek, ha egy vagy több lényetek közvetlenül melléte áll egy lénynek vagy építménynek. A csata fázisai ugyanazok mint a hagyományos HKK harci fázisának, csak itt a támadásra kijelölt lényeid elfordulnak (passzivizálódnak) a harci fázis végén, és a passzív lények nem tudnak sebést okozni.

Nézzünk egy példát: Ádám kijelenti, hogy az *Ongóliantjával* és az *Ongóliant badurával* megtámadja, Szabolcs hadvezérért. Szabolcs erre reagálva kijátszik egy fordulatot az *Ongólianttra*. Ezek után az *Ongóliant badúr* – immár egyedül – belesebez hatot Szabolcs hadvezérébe, majd elfordul. A hadvezér életben maradt, mivel az *Ongóliant* passzívan nem tudta megsebezni.

EGYEBEK

Ezek után már csak az egyéb szabályok maradtak mint pl. a láthatatlanság. Érthető okokból ebben a játékban ennek semmi értelme nem lenne, ezért itt a következőképpen működik: ha egy láthatatlan lényed megtámad egy olyan lényt, aki nem látja a láthatatlant, a védekező lény nem tud visszaütni, még aktívan sem.

TIPPEK

Így a végére érve, már csak az maradt hogy tanácsot adjak a játékhöz.

A legjobb paklik a Várjátékokban természetesen a masszív, lényes etnikum-paklik lesznek, telepumpálva pár ebben a környezetben erős lappal. Ilyenek pl.: *Illúziósárkány*, a *Fantomsárkányok*, az *Istenek könnye*, a *Fordulat*. És persze van pár lap ami a tesztelésen annyira erős volt, hogy ezek a lapok a Várjátékokban tiltottak: *Jerikó*, *Az alvó szörny*, *Megtestesülés*, *Életenergia*, *A Szabadság ára*, *A bajnok manifesztációja*, *Morgan pálcája*. Találtok még itt cikk mellett két előre összeállított, ütőképes várjáték-paklit is. Először ezekkel próbáljátok ki a játékot! Remélem, hogy a játék elnyeri majd a tetszésedet. Jó játékot, és köszönöm, hogy végigolvastátok.

REINHOLZ ÁDÁM

Versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2000-ben

Az itt közölt versenyformátumok nem véglegesek, előfordulhat, hogy változnak. A végleges versenyformátumot mindig az előző havi Krónikában közöljük.

FIGYELEM – IV. HKK Nemzeti Bajnokság! Augusztusban kerül megrendezésre a IV. HKK Nemzeti Bajnokság, így ismét lehet kvalifikációs versenyeket rendezni 2000. január 1-től június 15-ig. Várjuk a szervezők jelentkezését.

január 22. – Sokszínűség jutalma
február 19. – Istenek háborúja
március 18. – A mágia méltósága
április 2. (vasárnap)
– az Ősök Városa bemutató versenye
április 22. – Ősök Városa verseny
május 20. – hagyományos verseny
június 17.
– Frissen bontott paklik versenye (ÖV)

július 22. – Ősök Városa verseny
augusztus 18-20.
– IV. HKK Nemzeti Bajnokság
szeptember 13.
október 21.
november 18.
november 25.
december 16.

Mindenkit szeretettel várunk!

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. január 17.



Az októberi feladvány elég egyszerű volt, íme a helyes megoldás:

- Még az ellenfél körében a paklim aljára rakom a *Sziklarepeszt*, egyet sebezve az ellenfélbe. (-2 = 15 VP, -1 = 10 ÉP)
- A *Manók földjét* használva visszaveszem a kezembe az *Alattomos* és *Harcias manót*. (-4 = 11 VP)
- Jön az én köröm. Kapok VP-t, aktívizálódnak a lapjaim, és mivel a paklim már korábban elfogyott, felhúzom a *Sziklarepeszt*. (+6 = 17 VP)
- A *Manók földjének* képességével ledobom az ellen *Proteinfejskéjét* a három aktív manóm segítségével. Majd visszaveszem mindhármat a kezembe. (-6 = 11 VP)
- Kijátszom a *Taposást*, és hogy ne sebződjek az *Áldozat a holnapért* bűbájtól, eldobom hozzá a *Sziklarepeszt*. Az ellenfél undorító *Kronobogara* a gyűjtőbe kerül. (-4 = 7 VP)
- Kirakom a manóimat, mindet 2 VP-vel olcsóbban a *Sötét erők idézése* miatt, és mindhez dobok egy lapot az *Áldozat a holnapért* miatt. A királynőhöz dobom az árnyékosat, a harciashoz az erdeit. Majd visszaveszem az erdeit, és ismét eldobom az alattomoshoz. (-3 - 2 = 2 VP)
- Kedves kis manóim mennek, és mivel a királynő tápolja őket, ütnek az ellenbe kilencet. (-9 = 1 ÉP)
- Kegyelemdöfésként a gyűjtőből az ellenbe lövöm a *Sziklarepeszt*. Nyertem! (-1 = 0 VP, -1 = 0 ÉP)

A megfejtések nagy része hibátlan volt, de azért páran elfeledkeztek a *Sötét erők idézéséről*, vagy a *Kronobogárról*. A *Kronobogár* mellett a re-

pülő manóim passzívan kerülnek játékbá. Kaptam egy olyan kérdést is, hogy mire kellett a *Palotaőr*. Sajnos a melette levő őrdémon éppen letakarta róla az őrző ikont, pedig az volt a lényege. Így – őrző mellett – kézből nem lehetett az ellenfélre használni a *Sziklarepeszt*, de a gyűjtőből igen.

Szerencsés nyerteseink: *Horváth Zoltán* Veszprémből, *Munkácsi Máté* Gyöngyösről és *Kovács Zolt* Győről. Nyereményük két-két csomag Aranyforrás. Gratulálók!

Az új feladat: Az ellenfeled gyógyulási fázisánál tartotok. Ellenfelednek nem maradt varázspontja, de mégis vigyorog, mivel te -3 ÉP-ben vagy. Te azonban tudod, hogy nem csak túléled ezt a kört, de a te körödben meg is nyered a játékot. Van -3 ÉP-d, 20 VP-d és 3 SZK-d, az ellenfelednek 1 ÉP-je van, nincs VP-je és kompenense. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:
1999. január 17.

MEGJEGYZÉSEK A REJTVÉNYHEZ:

A gyűjtő üres. *Uwalla* és az *Áerátikus basnyák* a tartalékodban van passzívan, a többi lapod aktív. A *Hadzsákmány Uwallán* van. A *Vér folyam* 5 ÉP-vel lett kijátszva. A paklija és a gyűjtője üres. A lélek-bűvár passzívan a tartalékban van, a többi lény az örposztban. Az épületei aktívak, és a *Rúnakő* Raiára van kirakva. A szablya és az *Asztrális kapocs* az inkvizítoron van.

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Manna (R)
- Varázskő (F)
- Fordulat (F)
- Hadzsákmány (T)
- Olimpiai játékok (R)

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Vérmező (T)
- Vérfolyam (D)
- Uwalla (C)
- Hadzsákmány (T)
- Áerátikus hasnyák (L)

PAKLID:

- Halálmadár (L)
- A kockázat ára (R)
- Földanya kegyelme (S)
- Kristályfolyadék (E)
- Gömbvillám (R)

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Pozitív létsík (-)
- A fény szentélye (R)
- Rúnakő (-)
- Őshangya lélek-bűvár (S)
- Hős (R)
- Sir Tobias (R)
- Szent inkvizitor (R)
- Asztrális kapocs (F)
- Raptor szablya (C)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Haarkon dühe (L)

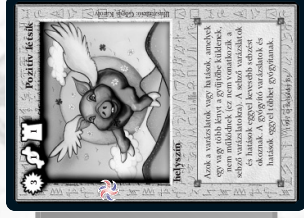
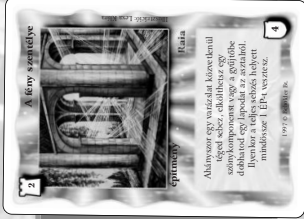
Ellenfeled
kézben levő
lapja



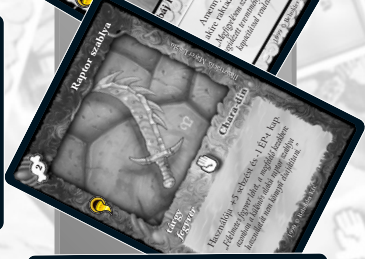
ELLENFÉL ÁLLÁSA: 1 ÉP, 0 VP, 0 SZK



Ellenfeled
kijátszott
lapjai



Ellenfeled
örösztyja



A TE ÁLLÁSOD: -3 ÉP, 20 VP, 3 SZK

Kijátszott lapjaid

Uwala
 Charzad-din
 feladandó elf
 Személyes minden terméket csak egyszer lehet használni, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Acetikus hangyák
 szörny
 A hangyák sikeres laboroktól ill. akadémiai feladatokról, az akadémiai feladatoktól. A hangyák sikeres laboroktól ill. akadémiai feladatoktól, az akadémiai feladatoktól. A hangyák sikeres laboroktól ill. akadémiai feladatoktól, az akadémiai feladatoktól.

Verfollam
 Dzsinn
 Kétszáz fekete, bonyolult feladattal X EP-t (de max. 5-4). Ha mindegyik sikeresen megoldod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Yermozh
 Dzsinn
 Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Paklid

Gömbvilág
 itáliai
 Csopont lény vagy játékos, szörny 4 EP-t. Kíváncsi minden tárgyra, amelyet a játékos a kezében tart, és minden tárgyat, amelyet a játékos a kezében tart, és minden tárgyat, amelyet a játékos a kezében tart.

Kristályfalaték
 itáliai
 10 Csopont lapot vesz, amelyeket azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Folyányi kőszobor
 itáliai
 Kétszáz fekete, bonyolult feladattal X EP-t (de max. 5-4). Ha mindegyik sikeresen megoldod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

A Kőszobor
 itáliai
 Csopont játékos, bármely maximum három tárgyat, amelyet a játékos a kezében tart, és minden tárgyat, amelyet a játékos a kezében tart, és minden tárgyat, amelyet a játékos a kezében tart.

Háldalméret
 szörny
 Kíváncsi feladatok, bonyolult feladatok, bonyolult feladatok. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Kezedben lévő lapok

Hádzsahamny
 itáliai
 Ha a lény, a lény a Hádzsahamny van, vagy azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Olimpiai játékok
 itáliai
 Minden játékos azonnal a játékos, aki a terméket nem használja, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Fordulat
 itáliai
 Egy játékos a lény, aki a terméket nem használja, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Vardakag
 itáliai
 Bármely játékos azonnal a játékos, aki a terméket nem használja, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

Manna
 itáliai
 Minden játékos azonnal a játékos, aki a terméket nem használja, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges. Ha a terméket nem használod, azonnal visszajuttatás szükséges.

A Quwarg anyakirálynővel húzott lapot meg kell-e mutatnom az ellenfelemnek?

Természetesen igen, mivel csak így lehet eldönteni, hogy megtarthatod-e a lapot, vagy nem. Minden olyan húzó és kikereső lap esetében, amiknél csak bizonyos fajta lapot kereshetsz, vagy húzhatsz fel, meg kell mutatnod azt az ellenfelednek.

Mennyit sebez egy Haarkon dübe, ha nálam játékban van egy Pozitív sík, és ellenfelemlnél pedig egy Fény szentélye, sőt még használja is a szentélyt?

Fogas kérdés, mert ha előbb jön a sík (a négyből lesz három) és azután a szentély (ami az egészből egyet csinál) akkor egyet. Ha fordított a sorrend, akkor először a négy sebzésből egyet csinál a szentély, majd ezt az egyet 0-ra csökkenti a sík. Egy biztos: én mindkét esetben kettőt sebződök. Végül a HKK-ban már bevált döntésnél maradtunk: mindig a lap, jelen esetben a *Haarkon dübének* kijátászoja dönti el, hogy kinek a hatásai



érvényesülnek előbb. Más az eset azonban, ha a sík és a szentély is egy játékos irányítása alatt van. Ebben az esetben a játékos határozza meg a sorrendet, akié a szentély és a sík.

Ha Toxikus csatátér mellett egy Mérgező pók üt egy Zombit, meghal-e a Zombi még a sebzés kiosztás előtt?

A mérgezés mindig az ütéssel együtt történik, tehát az ütési fázisban a pók és a Zombi megütik egymást, majd a pók meghal, mivel nem gyógyítottam rajta, és vele egyidejűleg a Zombi is, a csatátér miatt.

A Földanya ligetén az szerepel, hogy ha passzív, akkor a lényeim +2 ÉP-t kapnak. Ezek szerint én bármikor passzíválhatom a ligetet?

Sok kevésbé rutinos HKK-s tesz fel nekünk ehhez hasonló kérdést levélben. Nos, a ligetet így nem lehet passzíválni. Egy lapot csak a következő esetekben passzíválhatsz:

1. A lapnak egy olyan képességét hasz-

nálod, ami előtt szerepel a **P** ikon.

2. Építkezel a lényekkel.

3. Valamilyen játékban levő lap (pl. *Gyógyítás szakértelem*), vagy most kijátszott varázslat (pl. *Fordulat*) (akár a tied, akár az ellenfeledé) lehetőséget ad erre, netán kötelezővé teszi. Az ilyen lapok szövegében mindig szerepel az, hogy passzíválod (hatod) X lapodat.

Gyűjtőbe kerül-e Mantrion, ha kijátszom egy Patakvert, majd Mantrion átvállalja egy varkaudarom sebződését, amire Tiszttőtűzet játszottak ki?

Igen. A *Patakvert* szövege szerint minden olyan lény a gyűjtőbe kerül, akit egy másik lény megebzett. Ez alapján a *Patakvert* nem csak a lények ütésére vonatkozik, hanem bármilyen lény által okozott sebzésre, pl. *Varkaudar ifjász* képessége stb. A fenn említett esetben *Mantrion* saját magát sebezte meg, így a gyűjtőbe kerül. Viszont, ha a varkaudaromat lény sebezte meg, és *Mantrion* a teljes sebzést átvállalja, akkor az eredetileg megebzett varkaudarom életben marad, mivel ő végül is nem sebződött. Hasonló a helyzet a *Sziklozug* és a *Kőóriás* esetében is. Ha valamelyik lényem átvállalja a *Sziklozug* sebzését, akkor őt a *Sziklozug* sebezte meg, tehát a gyűjtőbe kerül.

Mi történik akkor, ha játékban van egy Fegyverszünet, és a harci fázisban kilövik az Átokmurgattyúimat?

Mivel a *Fegyverszünet* miatt a harci fázisban egy játékos sem sebzódhat lényektől, így a murgattyú képessége sem sebez. A *Fegyverszünet* nem tesz különbséget aközött, hogy a lény ütéssel vagy valamilyen speciális képességgel sebez.



VERSENYBESZÁMOLÓK

ISTENI SZÖVETSÉG – 1999. NOVEMBER 20.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét november 20-án rendezték. A versenyen kétszínű paklikat lehetett használni, engedélyeztük az ultra-ritka lapokat is. Mindössze 27 profi és 24 amatőr indult, ebben közrejátszhatott az előző nap leesett nagymennyiségű hó is. A paklik változatossága szokás szerint minden igényt kielégítő volt: a profiknál láttam őshangya, mentor, Fairlight kalandozós, óriás paklit, thargodan paklit, többféle hordát, kontroll paklikat, horda + Mester büntetése összeállítását is.

A profi kategóriát pontvesztés nélkül Hucker Szabolcs nyerte (Leah-Elenios mentorpakliját és kiegészítőjét oldalt láthatjátok), csattanós választ adva azoknak, akik kétségbe vonták, hogy jogosan nyerte-e meg az előző félévi Hatalom Szövetsége pontversenyt. Érdekes, hogy a profik között egyedül ő indította sétára a mentort, valamint, hogy az erős kiegészítő lapok közül a *Fekete lyukkal* elég jól elbírt. Az *Ősök bilincselve* illetve *Toxikus csatatérrel* pedig az ellenfelek nemigen készültek, pedig sokan játszottak Sherannal vagy Fairlighttal. Az *Idő kereke* – *Kronotapír* – *Kronoelementál* – *Lord Fezmin* – *Időutazás* részleg segítségével több meccsen is 3-4-szer jöhetett egymás után, ily módon még a jó ütemben elhelyezett (Leahra kijátszott) *Béke szigetét* is átvészelve.

A második helyen Kovács András végzett, Chara-din-Leah kontrollpaklival. Leah mostanában kezd a kontrollpaklikba befurakodni András *Morgan átkozott ajándékát*, *Az élet ízét*, *Visszatérés a túlvilágról*, *A holtak bosszúját*, *Jégcsapást*, *Haarkon öregkorát*,

Haarkon dübét, *Átkos kötődést* használt ebből a színből. Ebben a pakliban is, mint mostanában a legtöbb kontrollban, jelentős kézből dobható szekciót láthattunk.

A harmadik helyezett Jánvári András lett, a mindig erős őshangya paklit Chara-dinnal (*Hatalom szava*, *Jövő felejtése*, *Az agy kifacsarása*), valamint *Sheran védőárkányával* és *A béke szigetével* egészítette ki.

A negyedik helyre Szeitz Gábor futott be, majdnem egyszínű Fairlight kalandozós paklijába Sherantól *A béke szigetét* rakta be, és érdekességként egy lényre tett lapot, az Üzletembert is megemlíteném.

Az amatőrök között szintén pontvesztés nélkül, Csonka Gergely diadalmaskodott, Fairlight-Dornodon varkaudar paklijával, amelyben a legnépszerűbb varkaudarokon kívül *A gyenge erejét*, *Agybénítást*, *Ellenvarázslatot*, *Khór földjét* és *Helvirt* használt. A második helyen Szili Béla végzett Chara-din-Sheran kontrollpaklival, amely egy *Új reménnyel* és két *Fekete lyukkal* paklielfogyásra játszott, mindössze *Chara-din káoszlovagjával*, *Troglodita törzsfőnökkel* és egy *Energiakonzentrációval* tudta megsebezni ellenfelét, dobott, és leszedett mindent, amit csak lehetett. *Ősi rúna* szabálylappal játszott. A harmadik Gellért Ákos lett, szintén Chara-din-Sheran paklival, amely azonban mérgező összeállítás volt, szinte a teljes Földanya paradicsoma invázióval, plusz *Óriásölovel* és *Káoszcsapással*. A negyedik helyet Wéber Tamás szerezte meg, hagyományos Chara-din-Leah hordával, *Poszitiv sikkal* védve lényeit, ha kellett.

MAKÓ BALÁZS

A győztes pakli

Szabálylap:
A bőség zavara

- 3 Szerencsejáték
- 3 Ködmangó
- 5 Destabilizátor
- 3 Óriás patkány
- 3 Lidércúr
- 3 Holtak szelleme
- 3 Molgan
- 3 Leah hatalma
- 3 Ördögi mentor
- 3 Időutazás
- 2 Kronotapír
- 2 Szuperpszi
- 2 Diuretikus kráken
- 2 Haarkon
- 1 Kronoelementál
- 1 T. Vlagyimir
- 1 Lord Fezmin
- 2 Idő kereke

Kiegészítő pakli:

- 3 Fekete lyuk
- 3 Az időrabló érintése
- 3 Mágiafaló
- 3 Kronobogár
- 2 Átkos kötődés
- 3 Mösze uralkodó
- 1 Lord Fezmin
- 1 Bűbájdítás
- 1 Borúra derű

- Szeitz Gábor az első 3 körben 3 *Kémhálózatot* pakolt ki az asztalra.
- Sass Tamás a 10 VP-s körben nyert. Az Agy kifacsarásával kidobátva ellenfele kezéből *A bajnok manifesztációját*.
- Jánvári András és Szegedi Gábor „hangyás” meccsén a két oldalon 17 őshangya volt kint + a szokásos bolyok és quwargok.

MINDEN AMATÓRT ÉS PROFIT VÁRUNK A BEHOLDER KFT. VERSENYEIN, CSEKÉLY NEVEZÉSI DÍJJAL, JÓ HANGULATTAL, ÉS ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKKEL!

ÉRDEKESÉG
A
VERSENYRŐL



ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN



ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 30. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díj: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet: a Dungeonban, Torzsa Sándornál 204-9863, Fábíán Péternél 333-3143 (este 8 után).

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 16. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 666 Ft.

Díj: Ultraritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: január 8. szombat 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny. Lehet használni a HKK társasjáték lapjait is.

Nevezési díj:

500 Ft (Hölgyeknek ingyenes).

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: január 9. vasárnap 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 350 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

a Valhalla Páholly Könyvesboltban.

MÁGIA NÉLKÜL

Időpont: január 8. szombat 10 óra (nevezés 8.30-tól).

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Tiltott lap minden varázslat és ultraritka lap.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás tel.: 37-314-447.

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

december 25. szombat: Star Trek

december 26. vas.: Pénzdíjas HKK

december 29. szerda: Dungeon HKK

január 8. szombat: Dungeon HKK

január 9. vasárnap: Star Wars

január 16. vasárnap: HKK

január 23. vasárnap: Star Wars

január 29. szombat: Star Trek

január 30. vasárnap: HKK

február 5. szombat: Dungeon HKK

február 6. vasárnap: Star Wars

február 13. vasárnap: HKK

február 20. vasárnap: Star Wars

február 26. szombat: Star Trek

február 27. vasárnap: HKK

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



VERSENYHELYSZÍNEK

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

CEGLÉD – Ceglédi

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

DUNGEON – Budapest,

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

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől),

☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.

GÖDÖLLŐ – Next-Door

Szerepjáték Klub, Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

GYÖNGYÖS – Kolping

Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.

GYŐR – Petőfi Sándor Városi

Művelődési Központ, Árpád u. 44.

HATVAN – Next-Door

Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ

KÖRMEND – Művelődési Központ

(a városház mögötti utca)

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

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

PÉCS – Esztergár L. út 19.

III. emelet 302.

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.

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

NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály Művelődési Ház, Ifjúsági Centrum.

VALHALLA PÁHOLY

KÖNYVESBOLT –

Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

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.



Figyelem! Minden a Krónikában meghirdetett és a Beholder Kft. által támogatott HKK versenyt vizsgázott bírónak kell levezetnie. A bíró értelemszerűen nem játszhat az általa vezetett versenyen. Minden versenybeszámolóban kérjük feltüntetni a versenyt vezető bíró nevét.

SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

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

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

Szabályok: Minden fajta lapból csak egy lehet a pakliban és a kiegészítőben. Ezúttal egyedül A mágia létsíkja tiltott lap, ultraritkákat is lehet használni.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1999-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 Aranyforrás.

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

KIADÓI TERVEK

Több olvasónk érdeklődött a jövő évi könyvterveinkről, így ismét egy rövid ízelítőt adunk a tervezett regényeinkről. Azt már most nyugodt szívvel ígérhetem, hogy a 2000. évben növekvő lendülettel folytatjuk kiadói tevékenységünket. A már megszokott sorozataink mellett több meglepetést is tartogatunk olvasóink számára. Az alább közölt megjelenési dátumok csak hozzávetőlegesek, még változhatnak.

Az évet egyik nagy mesélőnk, Raymond E. Feist könyvével kezdjük. A kigyóháború legendájának harmadik része, a Démonkirály dühe két részben jelenik meg január végén és március elején, míg a sorozat befejező, negyedik része Törött korona címmel, a nyáron lát napvilágot. Íme egy kis összefoglaló a Démonkirály dühéről:

Midkemiára ismét ráborult a Smaragd királynő baljós árnyéka. A sötét fényegyetlen hadai készen állnak arra, hogy pusztító támadást intézenek a Szigetkirályság ellen. A végső küzdelem küszöbén Pug, a mágus és gyermekkori jó barátja Tomas, a bíres harcos felfedezi, hogy sokkal gonoszabb dolog fenyegeti világukat, mint a királynő varázslata. Elemi erejű, rosszindulatú hatalmak készülnek a támadásra...

Olyan hatalmak, amelyek darabokra szaggatbatják Midkemiát, hacsak Pug és küzdőtársai nem lesznek képesek megkeresni Fekete Macrost, a rég eltűnt varázslót, hogy a legendás mágus hatalmas ereje is méltó szerepet kapjasson a véres küzdelemben.

Shadowrunból két könyvet tervezzük az év elejére, Jak Koke Sárkányszív trilógiájának befejező részét, Minden határon túl címmel, május környéki megjelenéssel, és a trilógiához kapcsolódó Fejvadászokat Mel Odomtól február elejére:

Valaki meggyilkolta Dunkelzabnt, a sárkányt, és a merénylet bánterének egyik titokzatos ismerője a hullabázban fekszik éppen: egy kettős ügynök, két személyazonossággal, melyek egyike sem védte meg az életét. Per pillanat ő a legkeresettebb ember egész Tacomában. Jack Skater feladata? Átjutni a hullabáz high-tech biztonsági rendszerén, átverni a Knight Errant örö-

ket, megszerezni a bullát és megtartani egészen addig, amíg megszületik a válasz az árnyvadászok élet-balál kérdésére: mitől annyira fontos egy jégbideg bulla?

És ha ez még nem lenne elég Skaternek és társainak: az UCAS titkosszolgálatá is a balott ember titka után kutat, és az állami ügymökök készen állnak, hogy mindent és mindenkit megsemmisítsenek, aki az útjukba áll, csak hogy megkaparintbassák a balottat...

Az Earthdawn világából befejezzük a Kubasik tirlógiát. Az utolsó rész címe Keserű emlékek, várható megjelenése február vége:



Elmenekült emlékei és mágiája elől – képes lesz-e megfelelni a halál végső kiválásának? A HALÁL TENGERE nem szerepelt J'role terveiben, mikor életét kockáztatva megpróbált kimenteni egy gyermeket az öt üldöző horrorok elől. Tolvaj-mágiája és hosszú évek alatt szerzett tapasztalatai ellenére J'role csak ideiglenes biztonságot tudott nyújtani Nedennek, a törp fiúnak, aki Varulus király fia és a trón örököse. Neden valódi üldözője ugyanis nem valami névtelen rém – amely ugyan elmét és lelket is képes megszállni –, hanem Mordom, akit J'role ölt meg évekkel ezelőtt. Mordom számára J'role foglyul ejtése mindössze váratlan ajándék: egy régi ellenség,

akit halálra kínozhat szórakozásból, vagy bármilyen információért, ami a rendelkezésére áll. Azonban J'role szabadságigénye nagyobb volt, mint a hatalom, mely foglyul ejtette. Ez a vágy választásra kényszerítette a Halál tengerében lelt biztos halál és a Mordom légibajóján való bebörtönzés között. J'role-

nak rá kellett döbennie, hogy a balál birodalma rengeteg meglepetést rejtget – és arra is, hogy néha, ha egy balandó eléggé elszánt, és indítékai komolyak, még a balál is ad neki egy második lebetősséget...

A Battletech könyvek terén folytatjuk Stackpole sorozatát. A harmadik rész, Született harcosok címmel március végére várható:

Az Egyesült Nemzetközösség trónjával Victor Steiner Davion rengeteg gondot is örökölt. Nem csak a klánok fenyegetésével kell szembenéznie, hanem egy áruló testvérrel is, aki át akarja venni a belyét. A Josbua Marikhoz fűződő remények szertefoszlának, mikor a Szabad Világok Ligájának örököse megal. Eddig jelenléte elég volt a béke fenntartásához és Victor ötlete, hogy alteregót tegyenek a helyére kegyes család, amivel meg akarják előzni a háborút, ez azonban nem sikerül. A személycserét néhez titokban tartani, és a feszült körülmények közt a háború menthetetlenül kitör. A Belső Szféra egysége megtörik, és az Egyesült Nemzetközösség védtelenül magára marad. Mikor úgy tűnik, a dolgok rosszabbra már nem fordulhatnak, bíre jön, hogy a klánok ismét ki akarják újítani a háborút a Belső Szférával...

Sok olvasónk nagy örömeire, némi fordítói problémák után végre folytatódik Robert Jordan epikus sorozata. A harmadik rész címe: Az újjászületett sárkány. A könyv szintén két kötetben jelenik meg, áprilisban és májusban.

Az Idő Kereke forog, korok jönnek, korok mennek. Ami volt, ami lesz, és ami van, még az Árnyék uralma alá kerül bet.

Az emondmezei fiatalok és barátaik egyre inkább belebonnyolódnak a sebesen pergő eseményekbe: a Fehér Toronyban Egwene és Nynaeve veszélyes megbízatást kapnak magától az Amyrlin Tróntól, s Elayne természetesen csatlakozik bozzájuk, mialatt Mat lassan gyógyulgat az aes sedaioke éber felügyelete alatt. Min, Perrin, és Loial Ranggal tartanak. A Moiraine rájuk kényszerítette bosszas várakozás mindenkit megvisel, s egy nap Rand eltűnik...

Rand Al'Thor, az Újjászületett Sárkány – képes meg-

érinteni az Egyetlen Hatalmat, de képtelen irányítani. Rand csak azt tudja, hogy életre-balálra szóló küzdelemben kell szembeszálljon a Gonosszal. Előtte áll a következő nagy próbatétel, hogy bizonyítsa, ő az Újjászületett Sárkány.

A jövő év első felének egyik meglepetés könyve egy új Túlélők Földje regény Brian McAllister tollából. Az Iker-csillagok című, áprilisra várható könyv rövid tartalma:

A Viktorianok két utolsó leszármazottját a Tűzviabar megfosztotta minden vagyonától és rangjától, csak érzelmek maradtak változatlanok. Barátok vagy ellenségek? Megölik vagy megmentik egymást? Döntéseiket mások is befolyásolják: egy lány, akit szeretnek, Sberan bosszúra szomjas papjai, s egy új fenyegetés, amelynek maguk sincsenek tudatában, de amely elpusztíthatja a Túlélők Földjének valamennyi értelmes lényét...



Végezetül a másik meglepetés könyvünk egy új nem fantasy sorozat indító regénye. A sorozatban olyan elsősorban akció, kalandkönyvek, krimik látnak napvilágot, amik a tengerentúlon már befutott, sikeres regények. Az első egy olyan sikeres bestseller író, Philip Kerr könyve lesz, akinek több regényét is ki szeretnénk adni. A könyv címe: Vakmerő terv.

Dave Delanonak bőven volt ideje kidolgoznia azt a tervet, ami gazdaggá teheti, hiszen öt éve volt rá. Öt évet ült ugyanis egy börtönben, csak azért, mert valaki fizetett neki azért, hogy ballgasson. A kapott pénz azonban nem ért meg öt évet Delanonak,

így egy nagy pénzzsállibányt akar megszerezni, és aztán tisztára mosni. Azonban ekkor még nem is sejti, hogy vakmerő terve egy kábítószercsempészési ügybe keveri, és összetűzésbe kerül nem csak az FBI-jal, hanem magával a Maffiával is. A könyv végére már csak két kérdés marad: Túlélheti-e Dave ezt a kalandot, és gazdag lesz-e a végére?

A sorozat második könyve Chris Stewart Lépgicsapás című, Irakban játszódó repülő regénye lesz. Remélhetőleg megnyeri majd a tetszéseket. Keressétek a könyveinket január végétől a könyvstandokon!

DANI ZOLTÁN

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 1999. JANUÁR 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 csomagokat csak december 31-ig lehet megrendelni!

„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 szabhatod az ajándéksomag tartalmát, azaz kicserélheted a **3. számú könyvet** egy neked jobban tetszőre. Az új könyv bármelyik lehet ebből a katalógusból, kivéve a Káosz és rend, valamint a Csillagok fiai I-II. című kiadványok.

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

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

2 ELŐRE FIZET SZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes áránál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold pontosan, ha kevesebb pénznt 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	Bolti 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: Vérmév	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Súlyomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft

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 órei (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 fejdadás 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

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

Edo van Belkom: Órjító éhség (Werewolf)	690 Ft	660 Ft	590 Ft
R. A. Salvatore: A démon ébredése	660 Ft	640 Ft	570 Ft
R. A. Salvatore: A sötét sereg	750 Ft	710 Ft	640 Ft
R. A. Salvatore: Démonlélek	850 Ft	810 Ft	720 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

CODEX

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

AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI

Stephen Lawhead: Végtelen fonat (Albion dala 3)	980 Ft	930 Ft	830 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!

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

CHERUBION KIADÓ

Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Egyenjogú rítusok	698 Ft	760 Ft	680 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 könyvei (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 tör	699 Ft	660 Ft	590 Ft

HATALOM KÁRTYÁI

Alappakli (IV. kiadás)	850 Ft
Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft
Ezüsthajnal	650 Ft
Árnyékhold	650 Ft
Aranyforrás	650 Ft
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650 Ft
Dobozos társasjáték	2490 Ft

HKK CSILLAGKÉPEK

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 mágia létsíkja	200 Ft

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Drága Szüleim!

Itt fekszem köből készült fekhelyemen – melyet még puritánnak sem neveznék –, és ragyogó könnycseppeimmel áztatom el a levélpapírt... Anyyira hiányoztok! Anyyira hiányzik a Rúvél! Itt a Teron-hegységben minden olyan borzalmas.

Haza akarok menni!

Mióta elváltunk, egyfolytában tragikusnál tragikusabb események történnek velem. Az ide vezető út még hagyján: bár a felügyelők és társaim neveltetése finoman fogalmazva is erős hiányosságokat mutatott, főképpen a tisztálkodás terén... Képzelték csak, a legtöbben nem mosták meg a kezüket evés előtti Nem akartam hinni a szememnek... Ezek után kicsit sem meglepő, hogy egyeseknek olyan szaga van, amit otthon csak a legbűdösebb állatoknak fenntartott karámban éreztem. Még szerencse, hogy hoztam magammal egy-két illatszert, ezzel sikerült valamennyire elnyomnom az innen is, onnan is terjengő bűzfelhöket... Micsoda galetkik vannak!

Megfogadtam a tanácsokat, és nagyon óvatos vagyok: senkivel sem álltam szóba útközben. Valami alacsonyabb szintről származó példány beszélgetni akart velem, de én csak finoman elhúztam fitos kis orromat – egy bölénynek lehet hasonló illata –, szerencsére megértette a célzást, és eloldalgott. De az igazi borzalmak csak ezután vártak rám. Közel egy napig tartó, elkeserítően fárasztó utazás után végre elértük a célunkat. Nos, én lélekben igazán fel voltam készülve rá, hogy a környék nem fog megfelelni a hozzám hasonlóan kifinomult galetkik ízlésének, de amit láttam, az minden várakozásomat alulmúlta! Teljesen biztos vagyok benne, hogy ez a világ legnyomoroságosabb helye: egy óriási tereméből – amelynek méreteit csak a benne lévő mocsok mennyisége múlhatja felül – rengeteg kisebb barlang nyúlik. Amikor köztölték, hogy ezekben fogunk lakni, először azt hittem, csak viccelnek, esetleg ez az első próba, amelyben a humorérzékünket tesztelik. Sajnos, senki sem kacagott velem... Mikor pedig a szemükbe mondtam, hogy én ilyen szánalomra méltó helyen nem vagyok hajlandó élni, két nagydarab izomagyú barom felkapott, és az egyik barlanghoz hurcoltak. Híába is tiltakoztam, pedig keményen megfenyegtettem őket, hogy nekem vannak kapcsolataim magasabb szinteken... Na, megálljanak csak!

Fejfel előre zuhantam az aprócska üregbe, és alaposan megütöttem magam. Csupa kék-zöld folt vagyok azóta is... Így bántak velem, velem, aki már régen elhatároztam, hogy életemet a művészeteknek szentelem... Mikippen törjön a felszínre így a szívemben és lelkemben buzogó tehetség?! Hihetetlen...

A hátzásokom is kibomlott, ahogy elestem, s a felszerelésem szétgurult, így a fényesen ragyogó milgand is. Ennek fényében egy irtózatosszinte leírhatatlan borzalmat pillantottam meg, amint éppen rám rontott... Egy igazi denevér volt az!

Ráleheltem – megtapasztalhatta, milyen az, ha igazán feszült vagyok –, hamar el is tűnt néhány szikra közepette... De előtte még egy picit felhasított a vállamat. A mély sebnél csak a csinos kis ruhámon éktelenkedő szakadás látványa fáj jobban meggyötört szívécskémnek. Micsoda környék ez, ahol nincs biztonságban a megfáradt alkotó?

Kiakiabáltam, hogy küldhetik a takarítókat, mert minősíthetetlenül koszos volt a barlang. Néhány órányi várakozás után rá kellett jönnöm, hogy teljesen elfeledkeztek rólam. És ezután én, ÉN a saját kicsiny, törekeny kezeimmel kitakarítottam új lakhelyemet... Szörnyű bőrkeményedések csúfítják el azóta is a könnyű lanthúrok pengésére termelt kacsóimat.

Később körülnéztem a környéken. Furcsa hely ez, misztikus barlangfolyosók vezetnek a szélrózsa minden irá-

nyába, kiismerhetetlen ütvesztőt alkotva. Világítás nincs sehol, és természetesen útjelző táblákat sem helyeztek el (gy sikerült tökéletesen eltévednem. Hamarosan meg is lett az eredménye: borzalmas fenevadak, patkányok rontottak rám. Egész pontosan kettő. Aztán megint rám vetette magát egy böregér. Végeztem ezekkel a dögökkel, és ismét megállapítottam, hogy a közbiztonság egyszerűen botrányos! Nyaff!

Miközben újabb és újabb, teljesen egyformának tűnő barlangjáratokban botladoztam, s egyre kétségbeesettebben kerestem a hazafelé vezető utat – közben drága édesanyám nevét kiáltottam keserűen zokogva –, egy nagyobb csarnokba értem, ahol teljesen lézstelenn szobrok álltak. Ez a plasztikai stílus talán már öt-hat évvel ezelőtt kiment a divatból, ám itt persze még állnak ezek az avított fürmedvények. Az egyik szobor – amelyet három felső végtaggal vertek meg az istenek – a kezében egy kötányért tartott, amelyen mintha lett volna valami – a baj csak az, hogy jó öt méter magas. Nem alázhattam meg magamat anyyira, hogy fölmászom rá – ha valaki meglát, még azt gondolja, közönséges kalandor vagyok –, így otthagytam. Azért krétával rajzoltam egy csinos kis ábrát a falra, hátha mire legközelebb erre járok, már feldől ez a szedett-vedett építmény.

Több órás fárasztó gyaloglás után sikerült visszatérnem a főterembe, és nagy nehezen megtaláltam a saját barlangomat is – olyan egyformák ezek a nyomorúságos lukak. Miután kísírtam magam a szomorú sorsomon, sikerült összeszednem magam valamennyire – hiába sújt le reám a balsors pusztító erejével, én nem adom meg neki egykönnyen magam! El is indultam, hogy panaszt tegyek a színt elöljárójánál.

Thunil Baltarog úr már egy picit kellemesebb galetki volt, csiszoltabb modorral – azért egy-két retorikai szeminárium ráférne valamelyik elegánsabb akadémián –, és bár öltözeke hagyott maga után némi kívánnivalót – hogyan viselhet valaki barna falak között türkizzöld köpenyt?! –, mindazonáltal hajlandó voltam szóba állni vele. Végighallgatta panaszomat, majd furcsán mosolyogva közölte, hogy továbbítani fogja valamelyik felső szintre. Aztán azt tanácsolta, hogy próbáljak addig is, míg a beadványomat elbírálják, valami munka után nézni. Mikor közölte vele, hogy sértőnek érzem a munka szó személyemre vonatkoztatott használatát, felajánlott egy szórakozási lehetőséget: valamelyik külső járatban terem a mítulen fű, „melyet csak a tapasztaltabb művészek tudják megszerezni” (ezeket a szavakat használta!), nagyon hálás lenne, ha felhasználnám tehetségemet a civilizáció érdekében.

Hm, művészek, mi? Már régen hazatértem, és még mindig azon töröm a fejem, hogy vajon megpróbált átverni, vagy sem? De mindegy, a lényegesen semmit sem változtat: én nem akarok tenni semmit ezért a civilizációért! Nyaff! Haza akarok menni!

Azt hiszem, apunak vannak olyan kapcsolatai, amivel el tudná intézni, hogy áthelyezzenek egy kifinomultabb helyre... Egyáltalán, hogy engedhették meg, hogy szegény pici fiatok ilyen kétségbejítő körülmények közé kerüljön? Nem tudjátok elképzelni, mennyire szenvedek itti Belső Fájdalmaim vannak – meg akar szakadni a szívem.

Még egy nyavalyás lantot sem tudtak adni ezek, hogy gyakorolhassak. Ha lenne valamilyen hangszerem, andalító, tündérszép muzsikával tenném kellemesebbé az itteni hétköznapi iszonyatát. Azt beszélük, hogy kapható a boltban mandolin, de egyáltalán nem vagyok meggyőződve arról, hogy ez nevezhető „hangszernek”. Szóval, ha az áthelyezésem elhúzódik (gondolom, beletelik egy-két hétbe, míg elintéződik egy ilyen kérvény), mindenekelett küldjétek egy lantot, hogy néhány percnyi boldogságot csempészetek egyetlen fiatok sajtó szívébe.

Nagyon sokat gondolok rátok... és a fekhelyemre. A kő feltörte a hátsómat, ráadásul alighanem felfáztam... Ne hagyjátok cserben parányi, ezernyi sorcsapáson átesett gyermeketeket!

Utolsó könnyecskéjét hullatja e papírra szerető fiatok:

Nefelejcs

Úi: Egy kispárnát is küldjétek első csomagotokban. Meg valami ennivalót, mert itt... De erről majd legközelebb írok.

AZ ISZONYAT KÖREI

– Tudod már, hogyan csaphatunk le végre a torzszülöttre, uram? – kérdezte a végletekig elcsigázott, éhes és kimerült Kalafonia, mikor két pihenő- és vadászidőt is végig olvasva gazdája felemelte fejét a tekercekből. A szolga úgy érezte, menten zokogásba tör ki, ha nem rácsálhat el néhány csótányt, s már attól kínosan rándult a gyomra, ha felidézte a kitinpáncélok kéjes recsenését a fogai között.

– Igen, azt hiszem, nyomon vagyok. – felelt halkan Atvy, s hangjától Kalafonia azonnal megfélemedezett kicsinyes vágyairól. A gazda úgy beszélt, s ha a gazda azon a hangon kezdett beszélni, akkor az okos galetki már tudta, hogy jobb menekülni, mélyen beásni magát egy járta, és soha többé ki nem jönni onnan, mert Atvy Morodur velőt fagyasztó borzalmakról fog szólni.

– Azonnal Gro ki Tengora nagymesterhez kell mennünk. – jelentette ki a tisztogató komoran. – Bár lehet, hogy már késő.

Amint kiléptek a varázslótoronyból, máris tudták, hogy a puhány szint Központi Csarnokában rendkívüli dolog történt. Katonák rohagáltak csoportokban, parancsnokaik vezényszavakat üvöltöttek feléjük, bár nem sok eredménnyel. Számtalan galetki kapaszkodott a lakóbarlangok falán, s mind egy irányba nyújtogatta a nyakát, miközben egymást túlharsogva próbálták megtárgyalni az eseményeket. A legnagyobb tömeg a Szellemeszem Tisztogató Klán palotája körül csoportosult, s a katonák alig bírták feken tartani a kíváncsiságtól túlfűtött tülekedőket.

Atvy megtorpant, mire szolgálja bele rohant a hátába.

– Bocsánat, uram. – makogta legvékonyabb hangján Kalafonia. – De... Mi történt itt?

Választ azonban nem gazdájától, hanem egy arra rohadó, hosszú haját óriási három mancsával tépkedő, eszelős galetkitől kapott.

– Megölte a szörny! Tengora nagymesterrel is végzett a torzszülött démon!

– Ez képtelenség! – kiáltott elhülve Kalafonia – Miként juthatott volna be a klán palotájába egy torzszülött anélkül, hogy bárki észre ne venné?

– A kérdés sokkal jobb, Kalafonia, mint ahogy azt te az ostoba agyaddal felfoghatnád! – szólott csendesen, gondterhes arccal Atvy, majd erősen megragadta a szolga könyökét és maga után rángatta – Gyere, sietnünk kell! Tengora nagymester valószínűleg szintén rá jött arra, amire én

is, csak más úton, és ezért elpusztult. A tudás itt egyenlő a halállal, és most már mi is tudunk.

– Csak te, uram! – kiabált sípító hangon Kalafonia. – Egyedül te jöttél rá arra a valamire, én nem! Ne is mondd el nekem, ha kérhetlek, mert túl veszélyes rám nézve. Különben sem fognám fel, hiszen te mondád, milyen ostoba vagyok, úgyhogy ne is vesztegess magyarázkodásra a szót, hallgass, és én süket leszek, na meg ütődött és értetlen...

Kalafonia így bizonygatta gazdája számára, hogy ő hirtelen mennyire ostobává vált, s ezért semmit nem ért semmiből. Amikor azonban megérkeztek Atvy lakóbarlangjába, és a tisztogató aktivizálta minden otthonát védő illúzió varázslatát és csapdáját, a szolga már sejtette, hogy nem ússza meg tudás nélkül.

– Most figyelj, mert elmagyarázom! – szólott szigorúan Atvy.

– Jaj, ne! – sikoltott Kalafonia, és teljes hosszában hanyatt vágódva ájulást színelte.

– Szedd már össze magad, nincs sok időnk! – kiáltott rá Atvy. – Érzem, hogy már minket keres, és akkor is megölné téged, ha hülyén hagynálak, mert te láttad, hol lehet a válaszokat megtalálni.

– A varázslótoronyban? – nyöszörögte Kalafonia.

– A varázslótoronyban! – bólintott Atvy.

– Azt se tudom, hol az a hely. – mondta elhalkulva a szolga, mert valójában már feladta a küzdelmet. Atvy üres lapgomba-tekercestet vett elő és tintába mártott vesszővel felrajzolta rá az Iszonyat Köreinek jelét.

– Nézd! – bökött a tekercs felé és Kalafonia elkeseredetten engedelmeskedett. – A régi legenda szerint, amit még a Nagy Felszíni Háború idejéből származtatnak, mikor őseink az Ellenséggel küzdöttek...

– Hiszen az több száz évvel ezelőtt történt! – kiáltott hirtelen feltámadó izgalommal a szolga. – Mielőtt még a bölcs galetki elődeink a hegyek mélyébe húzódtak volna vissza.

– Így van, de kérlek, ne szólj közbe. Tehát... A két ovális a világ két lényegét jelenti. Az egyik a galetki jószág, megfontoltság, szépség és tudás. A másik az Ellenség kegyetlensége, vérszomja, ereje, vak dühe és ocmánysága. És ahol e két merőben eltérő dolog egybe fonódik, ott megszületik az Iszony Démonhercege, egy mágikus lény, mely egyesíti magában a két világ minden erejét, erényét és veszedelmét, hogy pusztítva, tombolva, vérengzés és varázslatok útján a legfelső hatalomra, a többdimenziós létezésre törjön.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Vagyis istenné váljon?! – hült el döbbenet Kalafonia. – Ha jól emlékszem, a többdimenzióban egyszerre való létezés csupán elmélet, de feltételezhető, hogy néha, egy-egy különleges lény elérheti ezt az állapotot.

– A lényeg, hogy a két ovális érintkezésénél történik meg a dolog. – bólintott töprengve Atvy Morodur. – Szükség van hozzá a galetki kultúra, létezés legjobb, legfejlettebb formájára, és arra is, hogy az Ellenség szintén jelen legyen ugyanazon a helyen.

Kalafoniát hirtelen szédülés fogta el, mikor megértette, miről beszél gazdája.

– I... Itt...?! – szólt elhaló hangon. – Beszivárgott a szintünkre az Ellenség, és most a két világ keveredéséből megszületett az Iszonyat Démonhercege?! – a szolgál hirtelen talpra ugrott és a legkülönbözőbb hangszíneket változtatva sikoltott, üvöltött, bömbölt, miközben tucatszor körbe futotta a lakóüreget, tárgyakat borítva fel, taposva szét eszelős rémületében. – Nem, nem lehet! Vége! A galetki népnek vége! A Démonherceg mindannyiunkat le fog mészárolni! Köztünk van, megszületett. Vér, vér...!

Atvy néhány pillanatig bosszúsan ráncolt homlokkal figyelte szolgálja őrjöngését, majd köpenye egyik rejtett zsebéből apró csonttűt vett elő, és gyakorlott mozdulattal Kalafonia nyakába pöccintette azt. A kicsi fegyverre kent mérge azonnal hatott, és a paralizált szolgál bambán tekintettel válogódott el. Észnél volt ugyan továbbra is, de sem tagjait, sem hangszálait nem tudta mozgatni.

– Bocsáss meg, barátom, de gondolkodnom kell, és ebben akadályoz a te hisztérikus kirohanásod. – mondta nyugodt, csöndes hangon Atvy, majd kényelmesen elhelyezkedett az üreg bejáratával szemben, ölébe vette a varázslótoronyból elhozott régi tekercset és éppen olyan mozdulatlanlanságba dermedt, mint a földön heverő Kalafonia – Hogy mégse unatkozz olyan nagyon, felolvasom neked az egész legendát.

* * *

– Ez nem volt szép tőled, gazda! – mondta mélységesen felháborodva Kalafonia, miután hosszú órák bénultsága után lassan visszatért tagjaiba az erő. – Mi történik velem, ha közben ránk ront a Démonherceg?!

– A te démonherceged, ha létezne, egyetlen szempillantás alatt elfújna téged, akár mozogsz, akár nem. – felelt csöndes mosollyal Atvy Morodur.

– Létezik, hát már hogy ne létezne! – sápitózott Kalafonia. – Te magad bizonyítottad be nekem, hogy az ősi te-

kercek átka megfogott a galetkiken. Most meg hova megyünk?! – hökkent meg a szolgál, mikor látta, hogy gazdája feloldja a barlangot védő varázslatokat és semlegesíti a mechanikus csapdákat. – Nem túl veszélyes elhagyni az otthonodat? Odakinn talán már az egész szintet lemészárolta a szörnnyeteg és most csak ránk vár.



Atvy nem válaszolt, csak intett Kalafoniának, hogy kövesse, amit az vonakodva bár, de meg is tett. A Központi Csarnokban valóban nagy volt a felbolydulás. Harcos galetkik őrjáratoztak a lakóbarlangok falain, a cseppkő rengetegeik minden zugát átkutatták, miközben varázslók mormolták álcasemlegesítő igéiket, hátha rábukkannak a Szellemeszem Klán nagymesterének gyilkosára. Mindenki azt feltételezte, hogy a csatornaszintről egy különösen nagy mágikus hatalommal bíró torzszülött lopakodott közéjük, s még a legbátrabb galetki katona is borzongva gondolt rá, hogy ő lehet a következő áldozat.

Ahogy Atvy hamarosan megtudta, valóban történtek újabb rejtélyes halálesetek. Félig szétmarcangolva találtak rá az Aréna főnökére, akinek az elfogott torzszülött gladiátorok felkészítése volt eddig a feladata. Ez tovább erősítette mindenki hitét, hogy a hegymélyi ocsmányságok bosszújáról van szó. Azt azonban senki nem értette, a titokzatos gyilkos miért pusztította el az Akadémia egyik teremrét, és a varázslótorony irattárosát is.

– A nyomunkban van. – morogta halálós nyugalommal Atvy, amitől Kalafoniát az ájulás kerülgette.

– Uram, tűnjünk el erről a szintről olyan helyre, ahol nem bukkanhat ránk. – könyörgött. – Te már nyugodtan beléphetnél az Ősök Csarnokába, hogy le tedd a Próbát

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

és a következő szintre emelkedj, hiszen ez régen esedékes. Én pedig elrejtőzöm a cseppkő rengetegben, és ősemnek ajánlom a léleke energiámat.

Atvy erre a sopánkodásra sem felelt. Megérkeztek a Központi Csarnok egyik óriási beszögelléséhez, melynek mélyén az Akadémia komor sziklája terpeszkedett. Felmásztak a harmadik üregrsorig, ahol egy nagyon idős, törődött galetki tudós fogadta őket.



– Csupán néhány kérdést szeretnék feltenni, nagy tudású mester. – hajolt meg szertartásosan Atvy Morodur az öreg előtt. – Kérlek, áruld el nekem, hiszen az Akadémián ezt tudni kell, hogy milyen közel álltak a különös gyilkosságok áldozatai az Ősök Csarnokának Próbájához?

A tudós galetki értőn bólintott, majd intett nekik, hogy kövessék. Sötét járatokon keresztül az Akadémia belsejébe vezette őket, ahol minden, a puhány szinten élő galetki adatait őrizték. Atvy hamarosan rábukkant a válaszkokra, és sima homlokán tovább mélyültek a gondterhelt ráncok.

– Sejtettem – suttogta. – Minden áldozat testben és lélekben elszánta magát a Próbára, mikor lesújtott rájuk a végzet.

– És ez mit jelent, uram? – mocorgott nyugtalanul a háttérben Kalafonia.

– Csakis azon galetkik szánják rá magukat arra, hogy belépjenek az Ősök Csarnokába, akik tökéletesen feltöltődtek léleke energiával, és tudásban, szakértelemben, erőben felkészültek a következő szinten rájuk váró megpróbáltatásokra. Vagyis a Démonherceg máris hihetetlen mennyiségű léleke energiát halmozhatott fel. Azt hiszi; a

mágikus tudás és a léleke energia bizonyos koncentrációja őt magát sebezhetetlen energialénné, több dimenzióban egyszerre létező... Hm. Istenné emeli.

– Azt hiszi?! – kapott a szón Kalafonia.

– Ez ostobaság, barátom. – fordult felé Atvy. – A varázslótoronyban talált ősi lapgomba-tekercs ugyan ilyesmit állít, de az csupán legenda. A mi Démonhercegünk nagyon is hús-vér lény, akit majd' szétrobbant az összeharásolt léleke energia, s persze ettől hihetetlenül erős. De nem sebezhetetlen!

– Úgy fogalmazol, gazda, mintha már tudnád, hogy hol bukkanhatunk rá a torzszülőtre. – hűledezett Kalafonia. Atvy, mint aki álomból ébred, játékos, csodálkozó mosolyt küldött szolgája felé és szólt:

– Ki mondta egyetlen hiteles szóval is, hogy a gyilkos torzszülőtt?!

* * *

Lassan ballagtak át a Központi Csarnok hatalmas cseppkövekkel határolt díszterén, Atvy megfontolt léptekkel, Kalafonia viszont állandó nyugtalansággal szökellve körülötte.

– Ha nem torzszülőtt, akkor Ellenség, vagy egy másik, a hegy mélyén rejtőző faj tagja lehet. – hadarta a szolgál, és képtelen volt megfékezni kapkodó mozdulatait.

– Már megint felelőtlen ostobaságokat zagyválsz össze, Kalafonia. – felelt Atvy Morodur halkán, hogy más ne hallhassa szavait. – Mikor tanulsz már meg előbb gondolkodni, s csak azután elméleteket gyártani?

– Nekem ez a sorrend olyan... idegen. – vonogatta vállait a szolgál.

– Ellenség nem lehet, legalábbis nem hinném. – mondta türelmesen a tisztogató. – Az Ellenségek soha nem jönnek ilyen mélyen a hegy gyomrába. Elfoglalták a felszint több száz éve, és azóta nem hallottunk róluk. Ővük a bolygó, és talán azt hiszik, hogy mi már régen elpusztultunk. Még abban sem lehetünk biztosak, hogy azóta is a felszínen vannak, hiszen közülünk azok, akik kimerészkedtek a hegy gyomrából, csupán kiégett pusztaságot láttak.

– És a többi faj?! – hadonászott karjaival Kalafonia. – úgy hírlík, hogy nem csupán galetkik, de tündék, törpök és orkok, meg más értelmes lények is a hegy belsejébe települtek, mikor a felszínen elveszítették a háborút az Ellenséggel szemben. Igaz, ezek mind ostoba korcsok, de akkor is...

– Minden bizonnyal így is van. – helyeselt Atvy. – Csak hogy nehezen tudom elképzelni, hogy valamely sorsüldő-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

zött faj képviselője a galetkiket kezdené el irtani. Mi oka volna rá? És hogyan tudna huzamosabb ideig észrevétlen maradni? Rádásul...

Itt Atvy elhallgatott, mintha a gondolat túlságosan súlyos volna.

– Igen, igen?! – sürgette Kalafonia.

– Az áldozatok körül talált apró jelek, hogy például láthatóan nem féltek gyilkosuktól, hiszen arcuk a halál pillanatában nyugalmat, legfeljebb némi meglepődést tükrözött... Tehát a nyomok összessége arra utal, hogy galetki a gyilkos.

A szolga hirtelen megmerevedett. Ábrázatán látszott, hogy ezt a kijelentést elméje képtelen gyorsan feldolgozni. Majd mégis megszólalt.

– Ez... Ez lehetetlen! A Törvény, uram...! A Törvény lehetlenné teszi, hogy egyik galetki megölje a másikat. *Ilyen* nem lehetséges! Ép elmével bíró galetki ilyet soha nem volna képes elkövetni.

– A hangsúly az *ép* elmén van, Kalafonia! – szolt jelentőségteljesen Atvy, majd tőle szokatlan fűgességgel indult el újra. – Gyere, dolgozunk van! Már mindent tudunk, amit tudni érdemes, úgyhogy más feladatunk nem maradt, mint bevárni, amíg a gyilkos végezni akar velünk. Mi leszünk a csalétek, barátom!

* * *

Kalafonia egyik kezében három élő csatakardot, a másikban rövid nyelű tüskebuzogányt szorongatott. A csatornaszint járata, ahová gazdájával bemásztak, mindkettejüknek rettenetesen szűk volt, csak meggörnyedve tudtak járni benne, majd egymásnak vetve hátukat lekuporodtak. A szolga egyfolytában morgolódtott magában, hol méltatlan körülményeit panaszolva, hol önmagát szidva, amiért mérhetetlen mennyiségű lélekenegriát használt fel torika specializálására, ahelyett, hogy végtagjait növesztette volna félelmetes fegyverekké. A járat egyetlen előnye annyi volt, hogy majdnem minden oldalról gránit vette körül,

ami még a legkeményebb torzszülöttek számára is átfúrhatatlan keménységgel bírt. Kalafonia mégis iszonyatos csapdában érezte magát, aminek minduntalan hangot is adott.

– Uram, minket itt le fognak mészárolni! – nyöszörgötte. – Bárhonnan is jön a gyilkos, nem tudunk vele harcolni, hiszen itt képtelenség megrendíteni a fegyvereket.

– Mondtam neked, hogy ne hozz magaddal annyi vacakot. – súgta Atvy hűvös, szenvtelen hangon. – Olyan régóta vagy már a szolgálom, de néha úgy érzem, semmit nem tanultál tőlem. Mindig azzal harcolj, amiben a legjobb vagy.

– Nem hinném, uram, hogy a gyilkost rá tudnám venni néhány cifra átkom megvásárlására. – rázta fejét Kalafonia, és közben vörös infratekintetével a ráeső járatot kémlelte, ami azonban változatlan hőképet mutatott. – Miért kellett nekünk ide bújnunk. Csodálnám, ha a gyilkos valaha is ránk bukkanna, hiszen a csatornaszint óriási, akár évekig lehet benne bolyongani anélkül, hogy kétszer lépnénk ugyanabba az üregbe.

– Attól ne tarts, barátom, hogy nem talál ránk. – kuncogott Atvy Morodur. – Tudja, merre jöttünk,

és azt is, hol vagyunk most. Csak óvatos és megfontolt. Erőt gyűjt, koncentrál, varázserőt formál elméjében és megpróbálja kitalálni, hogyan végezhetne velünk a leggyorsabban.

– Miért volnánk számára veszélyes ellenfelek? – legyintett a buzogánnyal Kalafonia, leverve néhány apró cseppkövet. – Hiszen könnyedén kivégzett előttünk már néhány katonát, két varázslót, nem is beszélve Gro ki Tengora nagymesterről, aki nem csekély mágikus erővel és tapasztalattal rendelkezett.

– Csakhogy a többi áldozata gyanútlanul közel engedte magához a gyilkost, mert megbízott benne. – szolt Atvy. – Mi azonban számítottunk rá és...

Ekkor a Kalafonia felőli szűk járat sötétjében néhány kavics omlott a padlóra. Mindketten elhallgattak és jó csatlékekhez méltóan rezzentlenül várakoztak.

– Ott... Ott van! Közeledik! – siránkozott közel a hisz-



ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

tériához Kalafonia. Atvy gyorsan betapasztotta szolgája száját a tenyerével, majd lassan elengedte, mikor már biztos lehetett benne, hogy néma marad.

A szűk járatból egyre hangosabb mocorgás, fujtatás tört elő, mikor a jövevény közelebb ért. Nem vigyázott rá, hogy csöndes maradjon, úgy tűnt, cseppet sem tart áldozataitól. A szolga egész testében remegett, s bár észre sem vette, minden erejével hátrafelé próbált mászni, míg Atvy alaposan meg nem lökte, hogy nyugton maradjon.

Kalafonia infraszemei hirtelen óriási élőlényt érzekeltek a kanyar mögül előbukkanni. A vörös színek az utat mutatták, hogy a közeledő testhőmérséklete az átlagnál maga-

Kalafoniára azonban senki nem hallgatott. A sárga sav ártalmatlan vízpermetként csöpögött le a jövevényről, bár díszes ruháját füstpamacssá égette. Atvy Morodur nem várta be, amíg ellenfele reagál, kezében tartott üvegcséjéből lenyelte varázsitalát. Egész testében érezte, amint a szer tüzként járja végig a bőrét, megvastagítja azt, közönséges fegyverek által áthatolhatatlanná téve. A nemesúr ajkai némán mozogtak, s e látvány végre Kalafoniát is ki-mozdította ernyedségéből.

A szolga visítva a támadó felé hajtotta mindkét fegyverét, majd maga is üveget emelt ajkaihoz és ivott. Az utolsó pillanatban tette ezt. Slodrag hatalmas jobb mancsából, amin három borotvaéles karom csillogott a milgand fényében, sárga villámcsapás röppent elő és száguldott egyenesen a szolga mellkasa felé. Kalafonia lelki szemével máris látni vélte önmagát, amint átégetett testtel, csöndben füstölgve várja, amíg a torzszülött dögevők eltakarítják maradékait.

A varázsital hatására azonban a szűk járatot eltorlaszolta egy tűzpajzs, s arról a gránitfalba csapódott a támadó kisülés. Irtozások roppanás hallatszott a hegy gyomrából, mintha régen eltemetett óriások ébrednének évszázados álmukból.

Atvy Morodur kihasználta ellenfele meglepődését, amiért támadása hatástalan maradt, és gyorsan félre lökve Kalafoniát, előre mászott a járatban. A savlehellet nem volt sikeres, de erre számított. Most úgy döntött, mással próbálkozik. Mindkét kecses kezében egy-egy csonttüske jelent meg, amiket úgy tudott elpöccinteni, mintha nyílpuskából lőtték volna ki őket. Az egyik hegyes alkalmatosság Slodrag nemesúr pikkelyekkel vastagon fedett bal válláról le pattant, és ártalmatlanul hullott a talajra. A másik azonban megtalálta azt a kicsike rést, ami Slodrag érzékeny füleinél volt felfedezhető. Az előrelátó, harcra fejlődött nemesúr testén talán ez volt az egyetlen olyan pont, ahol puha maradt a bőre, s most abban rezegve megállt a csonttű.

A dühös üvöltés megzengette a környező járatokat. Ha voltak is a közelben kisebb torzszülöttek, azok most biztosan elmenekültek. Slodrag kirántotta füléből az apró szigonyt és találmára Kalafonia felé dobta, de túlságosan ügyetlenül ahhoz, hogy bármi kárt tehetett volna a szolgában. Atvy Morodur szinte tudományos érdeklődéssel, félelem nélkül figyelte, hogyan hat a paralizáló mérgező nemesúrra, de az látszólag fel sem vette a dolgot.

Kalafonia elborzadva látta, amint Slodrag, a puhány szint helytartója, a mindenki által becsült és szeretett ga-



sabb, mintha lázban égne, vagy varázslatra készülve egybe gyűjtötte volna energiáit. Kalafonia kétségbeesetten fel-emelte mindkét fegyverét, de azok pendülve ütköztek meg a gránitban.

Váratlanul olyan dolog történt, ami szinte teljesen elképzelhetetlen a csatornajáratokban: milgand ezüstös fénye áradt rájuk, s szemüknek néhány másodpercebe telt, mire alkalmazkodni tudtak hozzá. Kalafonia kettőt pislan-tott, majd felkiáltott:

– Hála a galetki ősöknek, hát maga az, uram...!

A következő események szinte egyetlen pillanat alatt játszódtak le. A megkönnyebbült Kalafonia érezte, amint a háta mögül kihajoló Atvy fogai közül éles sziszegéssel koncentrált sav sugár lövell ki, egyenesen a jövevény felé, aki talán még nehezebben fért el a szűk járatban, mint ők. A szolga gondolatai észelős rohanásba fogtak, de csupán a legegyszerűbb tényeket voltak képesek megfogalmazni, s azok rögvést kitorrték a torkán:

– Uram, mit csinál, ne tegye! Hiszen... Hiszen ez Slodrag nemesúr, a puhány szint helytartója!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

letki lila szemei hatalmasra kerekednek a gyilkos indulattól. Eddig az életét is rábízta volna a nemesre, de most rá kellett döbennie, hogy a szent Törvény, a fajtárs életének tisztelete semmivé foszlott a hatalmas galetki beteg elméjében.

Slodrag egyik szemhéja váratlanul lecsukódott. Atvy, nem bírva elfojtani diadalmas kiáltását nyugtázta, hogy a mérég mégis hat, ha sokkal lassabban is, mint másnál. Ekkor azonban bölcs arcára ráfagyott a mosoly, mert felismerte a varázsige első hangját, amit a nemesúr eszelős gonoszsággal kántálni kezdett. Már nem tehetett semmit, csak, hogy maga is megkezde egy varázslatot.

Kalafonia látta, amint Slodrag mágikus hívására vérvörös lávafolyam önti el a szűk járatot. A lassan hömpölygő olvadt érc gázokat pöffentve elborította a gránitot, megrepszttette a puhább kőzeteket és a lángok bele martak Atvy köpenyének szélébe.

Ekkor a semmiből kék vízár tört elő, amit Morodur idézett meg, s egyenesen a forró lávára zúdította. A két elentétes természetű anyag a szűk helyen pokoli gőzrobbanásban egyesült, s Atvy láthatta még, hogy Slodrag helytartó hatalmas teste tenyérnyi darabokra szakad.

Azután őt és szolgáját is elérte a forró gőz és elveszítve eszméletét már nem látott semmit...

* * *

Álmában, míg ájultan feküdt a templom sebesülteknek fenntartott üregében, Atvy Morodur mindent megértett. Agyánagy egy régen elszigetelt, csak gondolatoknak, logikai feladványoknak és emlékeknek szánt részét nem érintette a gőzrobbanás sokkja. Teste ugyan szinte teljesen szétroncsolódott, így a regenerálódás rendkívül hosszú időt fog majd igénybe venni, de addig is alaposan átgondolhatja az eseményeket.

Nem kétséges, hogy Per eno Slodrag, a Kús hegy puhány szintjének helytartója kutatásai során rábukkant a Felszíni Háború egyik ősi legendáját idéző lapgomba tekercsre, mely az Iszonyat Köreinek történetét mondja el. A nemesúr önmagára értelmezte a két különböző világ lényegéből megszülető Démonherceg figuráját, s úgy vélte: minél több lélekenegriát sikerül összegyűjtenie, annál hamarabb teljesül ki létezési formája több dimenzióra. Őrültsége semlegesítette lelkében a Törvény tiltását, miszerint galetki nem ölheti meg fajtársát, sőt, elhitette a szerencsétlen helytartóval, hogy célját csakis gyilkosság útján szerezte lélekenegriával érheti el.

Atvy Morodur azonban még sokáig hevert mozdulatlanul tőprengve, amíg arra is rá jött, ami a leginkább nyugtalanította az ügyben. Képtelen volt ugyanis kitalálni, mi őrijthetett meg egy bölcs galetkit annyira, hogy félre tegye a legszentebb Törvényt, a fajtársak életének tiszteletét. Erre csakis beteg, széthullott elme képes, igen. De mitől? Mitől?

A regenerálódás kinkeseresven lassú és fájdalmas folyamatának egy pillanatától kezdve Atvy Morodur újra halott. S ami legelőször megütötte fülét, az a szomszédban lázas önkívületben kántáló Kalafonia hangja volt, aki eszelős hangon csak ezt ismételtette:

– ...és lőn két világ, és a két világnak két lényege,



mely tökéletes, mint két kör. És ők az Iszony Körei, amik egybe nem érnek itt, de egybe csúsznak amott, s ahol egybe csúsznak, ott megszületik az Iszony Démonhercege, hogy maga váljék minden szintek és világok urává, az első istenné, miután önmagába olvasztotta a Lények lélekenegriáját, és nincs már rajta kívül más, ki lélegzetet vesz hegy fölött, és hegy gyomrában sebol!

Atvy Morodur tehetetlenül, némán heverve hallgatta, ahogy egykori szolgája az örület kapkodó hangjaival szavalja a gyöngék, hiúk, puhányok és ostobák lelkére méregként ható, mágikus energiákkal feltöltött ősi szöveget, amit ő maga olvasott fel a szerencsétlennek, s aminek élő, rettenetes hatására eddig nem jött rá.

Mert az Iszony Köreinek legendája semmi más nem volt, csupán egy régi, elmebajt okozó, ravasz mágikus átok...

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

STRATÉGIA

Az Ősök Városa november 15-én indult, úgyhogy most mindenki nagyjából a 4-5. fordulójánál tart. Az alábbiakban néhány tanácsot szeretnék adni ezekhez a kezdő fordulókhoz, ezen belül is főként a képességpontok felhasználására.

KONCENTRÁCIÓ

Bár vonzónak tűnhet az ötlet, hogy rögtön minél több szakértelmet elsajátíts 1. szinten, javasolom, mégse tedd. A KNO eleinte kevés, szinte semmire sem elég, csak arra, ami a legfontosabb, ez pedig a túlélés. Vagy csinálj egy 5-ös lehetetet, vagy egy 5-ös végtag méretet. Igaz ugyan, hogy a végtag többet sebez, mint a lehelet, de nem mindig talál. Ha pedig sikerül 6-7-re feltornáznai ezt az elsőleges támadó képességet, akkor a kezdő szinten a legtöbb szörny nem fog gondot okozni.

MÁSODLAGOS TÁMADÁS

Azért mondom, hogy a legtöbb, mert minden lehetetre van olyan lény, amely immúnis, és persze van olyan szörny is, amely vastag bőrén egy ütő karakter csak karcot tud okozni. Ennek a problémának a megoldására javaslok egy másodlagos támadási módszert. A lehelő karaktereknek legegyszerűbb a végtagjukat használni. Vagy vegyenek egy fegyvert a kezükbe, vagy ha nincs, növeljék fel 3-ra a végtag méretet, így már esélyük van megölni 4 kör alatt a lényeket. Az ütő karakterek helyzete nem ilyen könnyű, mert az ütés mellé még lehetetet is növeszteni túl drága. Nekik javasolom a tuskés bőrt vagy a bűzt, hogy a vastag bőrű lényekkel is boldogulhassanak.

A MÁSODIK LEGFONTOSABB SZAKÉRTELEM

Persze nem érdemes csakis egyetlen szakértelmre koncentrálni, legyen még egy második képességed, amit igyekszel fejleszteni. Erre azért van szükség, mert az őskővel a legnagyobb képességet nem növelheted, csak a második legnagyobbat. A legjobb, ha a 2. legnagyobb csak egyvel kevesebb a legnagyobbbnál, így az őskő kihasználtsága maximális.

Egy ütő karakternek lehet ez a második pl. a fent említett tuskés bőr vagy bűz, egy lehelőnek a négy védekező harci képesség bármelyike, kivéve talán a bűzt, hiszen ők kezdetben anélkül is épp eleget sebeznek. Ha esetleg nagyon különöc vagy, ez a kezdetektől lőfegyverre specializá-

lod magad – és még találtál is egy kerek követ – a lőfegyver mellé valamilyen lehetetet javaslok, hogy ha az ellenfél túléli az első kört, akkor is tudj kezdeni valamit vele.

Az egyéb szakértelmek közül kevés van, amelyet rögtön az elején érdemes ilyen második legfontosabb szakértelmként kezelni, hiszen a túlélésnél nem lehet semmi fontosabb. Mindenesetre, aki mindenképp ilyesmit akar csinálni, annak a régészetet vagy zenét javasolom, ezek azok, amelyeket ha már a játék korai szakaszában nagyon magasra fejleszted, akkor rögtön visszahozzák az árukat. A lopást, mászást, zárnyitást és hasonlókat nem érdemes az elején nagyon gyúrni, 3 KNO-ért rögtön fel tudod őket rakni hármadra, és az jó is lesz egy darabig. E szakértelmek 3 és 4 közötti értéke között nincs akkora különbség, mint amennyit az a 3 KNO jelenthet egy harci képességnél.

PÉLDA KÉPESSÉGEK FEJLESZTÉSÉRE

Az alábbiakban egy elképzelt karakter első 4 fordulójára írom le, hogyan is költötte a KNO-t. Általában lehet becsülni, hogy mennyi KNO-t fogsz kapni, és így akár 2-4 fordulóra előre is beoszthatod a fejlődésedet.

Induló harci képességek: mérgező lehelet (14), regeneráció (15).

Egyéb képességek: mászás (48), átokszórás (64).

1. forduló (16 kno)

KNO 14 10 (5-ös lehelet)

KNO 15 6 (4-es regeneráció)

Kör közben szerzek 1 KNO-t, kör végén kapok még 3-mat.

2. forduló (4 KNO)

KNO 64 3

Kör közben szerzek 1 KNO-t, kör végén kapok még 3-mat; leheletem magától fejlődött 2 KNO-nyit.

3. forduló (5 KNO)

KNO 14 3 (6-os lehelet)

Kör közben szerzek 2 KNO-t, kör végén kapok még 3-mat; ezenkívül találtam egy őskövet is.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

4. forduló (7 kno)

KNO 15 4 (5-ös regeneráció)

H 8 15 (őskő használata, 6-os regeneráció)

KNO 48 3 (3-as mászás)

Mint látható, a karakternek nagyon hamar lett hatékony támadása (6-os lehelet, ez 9 sebész/kör, 36 sebész teljes csata alatt) és jó védekezése (6-os regeneráció, +3 gyógyulás körönként). A PV 4 parancsot már az első körben kiadtam, hogy az átokszórásomat kamatoztassam, de KNO-t csak akkor költök rá, amikor van felesleges. A mászást csak a 4-es fordulóban növeltem fel, ekkor adom ki a K parancsokat – a véletlenszerű kalandok nem futnak el, megvárnak minket. Ha nincs mászásunk, elég a felköltözés előtt kinöveszteni, és akkor egy kör alatt meg lehet próbálni mindegyik teljesítését (egy általában csak 5-15 TVP).

DE MI VAN, HA ÉN NEM AKAROK HARCOLNI?

Az ŐV egy harcorientált játék. A játék kezdetén, az első 10-15 fordulóban elkerülhetetlen, hogy sokat harcoljál. Ezután persze lesz lehetőség arra, hogy a kevésbé vagy egyáltalán nem harcorientált küldetésekre, klánokra, feladatokra és parancsokra koncentrálj, mert ekkora már elegendő harci tapasztalatod lesz ahhoz, hogy meg tud védeni magad, és bőven lesz KNO-d arra, hogy az egyéb szakértelmeidet fejleszd. A kezdetek kezdetén azonban állj ellent a csábításnak, és építs ki egy védekezésre alkalmas harci képességet (ld. Koncentráció). A következő Krónikás cikkekben részletesebben fogunk foglalkozni azzal, hogyan lehet az ŐV-n „pacifista” stílusban eredményesen játszani.

REGENERÁCIÓ VAGY GYÓGYÍTÁS?

A kettő nagyjából ugyanolyan hatásfokú, mindkettőnek megvannak az előnyei és hátrányai. Mindenesetre vagy regenerációd legyen, vagy legalább 5-ös egészséged, különben nagyon sok TVP-d el fog menni a feltételes gyógyításra. Ha vastag bőröd van, a lehelő lények akkor is meg fognak sebesíteni, tehát a gyógyításra még vastag bőr mellett is szükség van.

A regeneráció nem kerül TVP-be, és effektíve már a harcra megnöveli a méretedet. Azonban magasabb szinten, amikor körönként 20-30 sebész vagy még több kerül kiosztásra, már nem lesz akkora jelentősége, se bosszankodhatsz, hogy a KNO-idat nem a tüskékre vagy a bűzre költötted, amelyek segítségével legyőzhetsz legyőzhetetlennek tűnő lényeket, vagy a vastag bőrre, amely – igaz ugyan, hogy csak ütő lények ellen – de kétszer, négyszer

vagy még többször hatékonyabb. A játék kezdetén azonban, amikor kevés ÉP-t sebződsz a regeneráció kincset ér. Ha valaki a nekromanta mágiát választja, amely kiváló gyógyító varázslatokat kínál, ezért nem lesz szüksége TVP-ért való gyógyításra, mindenképp a regenerációt javaslom.

A gyógyítás, bár TVP-be kerül, nagyon hatékony. 8 TVP-ért 6-os egészségnél kb. 15 ép-t kapsz vissza. A 6-os egészség gyorsan elérhető, körönként átlag 3-4 alkalommal fogsz gyógyítani. A gyógyítástól fejlődik az egészséged, tehát a TVP-t nem pazarlod el (egy gyógyítástól 10%-nyit). Akinek magas az egészsége, az két legyet üt csapásra: a gyógyítás képessége mellett nem kell aggódnia a küldetések során előforduló egészségpróbák miatt. Az egészség beleszámít a sebző mérge elleni mentődobásba. Ezenkívül a játék későbbi szakaszában a legdurvább, az ellenfelet egyből harcképtelenné tevő varázslatok legtöbbször ellen az egészségtől függ a mentődobás, egy az egy alapon csökkenti a mentődobást.

Összességében, a regeneráció kezdetben hatékonyabb, de az egészségbe ölt KNO-nak és TVP-nek hosszútávon több hasznát látjuk. A tesztelés során összehasonlítottam 20 fordulú után két karaktert, az egyik regenerált, a másik gyógyított, és nagyjából azonos fejlettségűek voltak.

MI VAN AZ ALAPTULAJDONSÁGOKKAL?

Az alaptulajdonságok azért fontosak, mert nemhogy mindegyik önmagában csinál valami hasznosat, de folyton-folyvást szembekerülünk olyan próbákkal, ahol ezeket kell használni.

Mindenki hamar észre fogja venni, hogy képtelenség a harci szakértelmeket és az összes alaptulajdonságokat is magasra fejleszteni.

4-5-ös tulajdonsággal a lárvaszinten szinte minden próbát meg tudsz oldani, de még a 4-5-ös tulajdonságot is nehéz elérni, ezért javaslom, hogy hagyatkozz a hősieség pontjaidra, és legfeljebb két tulajdonsággal foglalkozz. Ha étkезésed valamelyik tulajdonság fejlesztését gyorsítja, azt mindenképp fejleszd, ugyanis a 2. fordulóban kapott kaland teljesítésekor erre a tulajdonságra kapsz +1-et, tehát minél nagyobb, annál jobban jársz.

Ha nincs regenerációd, fejleszd az egészséged, ha lőfegyverrel, a gyorsaságodat. Az IQ-t és a mágiát ráér a következő szinten vagy később pumpálni, amikor varázsolni akarsz. Az erő, amíg még csak egy végtagod van, nem annyira fontos, az ügyesség növelése viszont fontos lehet, ha nincs se vastag bőröd, se regenerációd.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

ŐSKÖVEZNI VAGY NEM ŐSKÖVEZNI...

Az őskő egy fontos varázstárgy, amely permanensen eggyel megnöveli egy tetszőleges képességedet vagy tulajdonságodat, de a legnagyobbra nem használható.

Az őskőről nem árt tudni, hogy nem találhatsz újat, amíg az előzőt el nem használtad (kivéve küldetés jutalomként). Viszont az, hogy találsz-e új őskövet, attól függ, hogy hány fordulót léptél eddig, és hány őskövet találtál eddig (ide nem számít a küldetés jutalom). Ez azt jelenti, hogy ha valaki 50 fordulójig tartogatja az első őskövet, és utána használja el, az ezután gyakran fog találni, persze így is nagyon sok időbe telik, amíg utoléri azt, aki rendszeres fogyasztója volt.

A fenti rendszerre azért volt szükség, hogy egyetlen játékos se kerüljön előnybe csak azért, mert nagy szerencséje volt.

A kérdés csak az, érdemes-e tartogatni az őskövet, hiszen később idővel úgyis be tudod hozni a lemaradást? A válasz szerintem nem, nem érdemes hosszú ideig tartogatni. Ha valaki két évig nem használja el az őskövet, az mondjuk ez alatt az idő alatt találhatna 30 darabot, azaz a második legnagyobb képessége 30-cal, vagy két képessége 15-15-tel nagyobb lehetne. El lehet képzelni, két év alatt micsoda plusz fejlődést, képességpontot, potenciált jelent ahhoz a karakterhez képest, aki az őskövet nem használta fel.

Más dolog, hogy ha mondjuk a 3. fordulóban találsz egy őskövet, nem használod el rögtön, mert három forduló múlva már nem 4-ről 6-ra, hanem 6-ról 7-re tudsz egy képességet növelni, ennyit nyugodtan várhatsz.

NÉHÁNY JÓ KOMBÓ AZ ŐSKŐ FELHASZNÁLÁSÁRA:

- Útó karakter végtag szakértelme magától fejlődik, mindig csak egy pár KNO-val kell kiegészíteni, hogy megnőjön, és ilyenkor lehet a nála eggyel kisebb végtag méretet növelni.
- Lehelő karakter lehelete magától fejlődik, és amikor pár KNO-val kiegészítve megnöveled, őskövezheted a védekező képességedet, pl. regeneráció, vastag bőr, tüskék, bűz.

Ne felejtsetd el, hogy sem őskövet, sem KNO-t nem tudsz semmilyen módon átjuttatni más játékosoknak. Az őskövet nem lophatják el, nem semmisül meg stb. Ugyanez igaz a varázsköre is (ez az őskőhöz hasonló, de csak varázslatok szintjét lehet vele növelni, és nem találsz belőle véletlenszerűen, csakis küldetések jutalmaként kaphatsz belőle).

MIRE KÖLTSEM MÉG A TVP-MET?

Most, hogy a képességek fejlesztéséről tanácsokat adtam, felmerül a kérdés, hogy oké, de mi legyen a többi parancs? Azt hiszem, erre vonatkozólag nagyon részletes információkat tartalmaznak a forduló végi enciklopédiák, és a szabálykönyvet lapozgatva is elég ötletet lesz. Itt csak annyit, hogy sose felejtsetd el a csarnok felderítését, minden körben legalább egyszer portyázz, és csináld a küldetéseket! Ezek a legfontosabbak, emellett persze vadászhat, régészkedhetsz, zenélhetsz, arénába járhatsz.

MIKOR KÖLTÖZNEK FEL?

Elméletileg, ha a csarnok felderítésével nagyon szerencsés vagy, akár a 6-7. fordulóban lehetőség nyílhat a következő szintre való felköltözésre. Én azonban ezt nem javaslom, ugyanis az épületes küldetések zömét mindenképpen érdemes előbb megcsinálni (és persze a 2. fordulóban kapott küldetést és a Felnőtté Válás Ceremoniáját is). Ezenkívül, ha túl hamar költözöl fel, és még nem vagy felkészülve, túl erősek lehetnek az ellenfelek. A klánokba való belépés, a varázslatok megtanulása és a többszemélyes kalandok végrehajtása miatt nem érdemes sietni, erre egy karakter amúgy sem lesz alkalmas a 20. forduló előtt a feltételek miatt. Persze halogatni sem szabad a dolgot a 15. fordulón túl, mert ekkor már elég felkészült vagy, és több KNO-t tudnál szerezni a következő szinten.

A KÜLDETÉSEKRŐL

Bár a legegyszerűbb a saját bőrödön végigtapasztalni az összes épületes küldetést, mégis kifizetődőbb a barátaidtól információt kérni azokról, amelyeket már ismernek. Így nem pazarolsz TVP-t egy olyan próbára, amelyhez a szükséges képességet nem is ismered.

Ha egy olyan küldetéssel kerülsz szembe, amelyet nyilvánvalóan csak több forduló és komoly KNO befektetés után tudsz megcsinálni, mérlegelned kell, hogy megéri-e a befektetést. Ha tudod, mi a jutalom, el kell döntened, valóban szükség van-e rá. Ha új képességet kell megtanulnod, vajon a közeljövőben kellene fog-e más célra az a képesség? Ha a válasz nem és nem, nyugodtan DK-zd a kalandot, valószínűleg az épületben kapsz egy másikat, ami esetleg könnyebb lesz. Nem valószínű, hogy bármely játékos az összes küldetést meg tudjon csinálni egy szinten, ahhoz igazi polihisztornak kell lennie, aki semmihez sem ért igazán.

TIHOR MIKLÓS

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 december

Statisztika

az 1999. november 29-i
adatok alapján

Olvasói kérésre ezúttal olyan statisztikát közlünk, ami egy bizonyos fordulósám között levő karakterek átlagértékeit mutatja meg. Értelemszerűen azokat a karaktereket, akiknek nincs meg egy adott szakértelem, nem számoltuk bele az átlagba, mert akkor ezek az adatok értékelhetetlenek lennének. A meglepően alacsony számok így is annak a következményei, hogy az adott szakértelmet sokan nem fejlesztik (pl. szűrőfegyvert a karaktereknek csak kb. az egyharmada fejleszt), így a sok egyes lehúzza az átlagot. A táblázat első sorában a 121-140., a másodikban a 141-160., a harmadikban pedig a 161-180. fordulások adatai láthatóak.

Ember	16% 16% 19%	Leah:	15% 13% 12%	Férfi	78% 82% 82%
Elf	16% 16% 11%	Dornodon:	15% 17% 18%	Nő	22% 18% 18%
Törp	5,3% 9,5% 9,6%	Raia:	15% 16% 13%	Rejtőzködés	13 14 16
Árnymanó	11% 9,2% 7,8%	Elenios:	7,4% 7,9% 7,9%	Nyomkövetés	33 39 44
Troll	8,2% 11% 12%	Sheran:	11% 10% 12%	Lopás	7 8 9
Gnóm	5,3% 5% 10%	Tharr:	19% 20% 25%	Mászás	4 4 5
Alakváltó	16,7% 15% 11%	Fairlight:	12% 13% 7%	Csapdakészítés	9 11 12
Kobudera	16% 14% 14%	Chara-din:	5% 3% 4,4%	Csapdaészlelés	4 5 6
Mutáns	7,8% 4,2% 4,8%	Erő:	24 25 28	Gyógyítás	31 34 36
Viziharc	4 4 5	IQ:	23 24 25	Titkosírás	2 3 3
Ökölvívás	5 7 7	Ügyesség:	23 24 25	Felderítés	5 7 9
Szűrőfegyver	14 15 16	Egészség:	17 18 19	Szörnyidomítás	2 3 4
Vágófegyver	5 5 7	Szerencse:	20 21 23	Teológia	11 13 16
Ütőfegyver	8 10 11	Átlag jószág	171 228 236	Taumaturgia	13 14 18
Lőfegyver	11 13 14	Átlag gonosz	146 185 272	Szerencsejáték	2 2 1
Dobófegyver	9 10 11			Harcművészetek	12 12 13
Összes skalp	47 39 24			Szkanderózás	10 17 15
Átlag szörny	515 647 768			Zene	5 5 4
Átlag TP	127385 180823 232956			Szörnyismeret	6 7 8
Átlag varázspont	203 232 286			Pszí	19 18 16
Átlag tudatpont	12 12 14			Zárnyítás	2 2 2
Átlag pszípont	134 120 100			Vadászat	9 10 11
Jó	23% 23% 21%			Bányászat	7 10 10
Semleges	42% 45% 44%			Testépítés	11 18 25
Gonosz	35% 31% 35%			Úszás	5 4 3
				Ordítás	7 16 12

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.

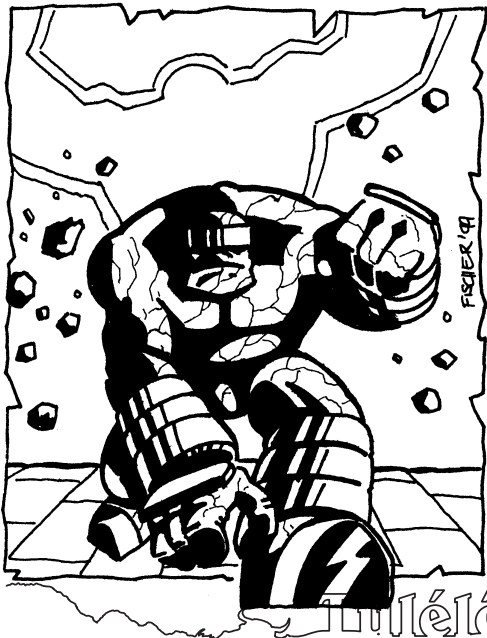
A KITASZÍTOTT

Éles csikorgással tárult fel egy rejtekajtó a keleti falon. Razul odakapta a tekintetét.

- Varázsló, tartsd vissza őket, amíg elérjük az ajtót!
- Nem lehet, hogy csak egy újabb csapda? – mordult Borisz, egyszerre két ellenfelét elsöpörve.
- Meglehet, de egyszerre csak egy dolog miatt aggódjunk!

Natrix ujjait széttárva a padlóra csapta tenyerét: a kőpadozat felpúposodott és hullámot vetett, ledöntve lábukról a tülekedő gölemeket. Borisz és az elf egy ideig még kajánul röhögve figyelték az egymás hegyén-hátán vergődő kőszobrokat, de végül ők is besurrantak a sebesen szűkülő ajtónyíláson.

- Mit képzelsz magadról, átkozott?
- Máskor jobban figyelj, Órzó! Be ugyan nem léptetek, de az akaratom rákényszerítem az anyagra. Még egy ilyen biba, és védenceim veszedelmesen közel kerülnek hozzád, akkor pedig nem csak neked alkonyul be, de én is visszatérek jogos helyemre.
- Almodozz csak! Hogy is törbtenéd meg az átkot?
- Azt biszed, télenülül várakoztam én is annyi éven át? Volt időm gondolkodni...



Razul hibát követett el – hosszú évek óta az elsőt, ha nem számítjuk a Névtelenhez való elszegődését. Még sem dermedt meg, mikor meghallotta a halk kattanást, amit óvatlan lábával előidézett. Reflexei nem koptak meg az idő múltával, ugyanolyan olajozott mozgással vetődött előre, mint ahogy azt besurrano-tanonként tette hajdanán. Az első dárda a hasa alatt suhant el, a második a lábai között, a harmadik hajszállal kerülte el a nyakát, de a negyedik lenyeste egyik művészi fonatú copfját, az ötödik pedig átfúrta a láncingjét, az oldalába csapódott. Mondani sem kell, hogy az utóbbi sokkal kevésbé érintette fájdalmasan. Bosszúsan kihízta a veszedelmes vashegyű eszközt a sebből, majd megvárta, hogy regenerációs képessége beforrassa azt. Csak ezután kiáltott hátra a többieknek:

- Jöhettek, elintéztem a csapdát!

Bizonyos értelemben igazat mondott – semmi értelme nem lett volna, ha meginog társainak az ő képességébe vetett bizalma. A folyosó kanyarulatában feltűnt Natrix és Borisz. Az elf a térképeket tanulmányozta, de nem is kellett közölnie következtetéseit, Razul már amúgy is rájött a dologra.

- Nagyon közel vagyunk... – mormolta a „megcsönkített” árnymanó.

- A siker kapujában állnak, vésés. Készülj a baláltra!
- Várj csak még azzal, bitszegő! Ha ellened fordítom őket, az egész terved dugába dől.
- Próbáld csak meg, de figyelmeztetek: az egyik a baltalmában van, a másikat pedig elvarázsoltam – az utolsónak egyedül semmi esélye.

- Mi lehet ez? – torpant meg Natrix.
- Fogalmam sincs. Még soha nem láttam hasonlót.
- Márpedig a térkép szerint arra vezet a legrövidebb út a célunkhoz. Sebj, én azt mondom, válasszuk a másik folyosót.

- Várj egy percet, Natrix! Legalább hadd vizsgáljam meg!

- Jó, de ne nyúlj hozzá!

Razul előkotorta rég nem használt vashegyű lándzsáját.

- Ne aggódj, csak megpíszkálom egy kicsit!

Közelebb lépett a boltívhez, és szemrevételezte a benne feszülő szívárványszínű képződményt. Furcsamód leginkább egy óriási szappanbuborékre emlékeztetett kocsonyaszerűen reszkető állagával és színes, kavargó mintáival. A tolvaj eszébe ötlött a Névtelen maszkja, de gyorsan lehessegette azt a gondolatot. Óvatosan megbökte a hátyát a lándzsaheggyel – az egy pillanat alatt körbefolyta a nye-

let. Razul elkapta a kezét, de már későn – a massa tetőtől talpig beburkolta, és fegyverestül-páncélostul-hátizsákos-tul magába szippantotta. Az árnymanó után csak pár nyálkás csepp maradt a kőpadlón.

Natrix elkapta a Tharr pap karját, aki Razul után akarta vetni magát, nem gondolva a veszélyre.

– Azt hiszem, mi inkább a másik úton megyünk tovább.

Razul egy halom arany közepén tért magához – ez a látvány máskor felizgatta volna, de jelenleg jobban foglalkoztatta gyomrának háborgása. A lándzsanyélre támaszkodva talpra küzdötte magát, és émelvegve körül nézett. A terem úgy festett, mint egy részeg tolvaj fantáziálása: embermagasságú kincshalmok amerre a szem ellátott. Csillag és háromszög alakú érmék a legkülönbélebb nemesfémekből, arany és platina rudak, drágakövek, igazgyöngyök, szobrok, szöttesek, fegyverek, varázseszközök, minden rendszer és elgondolás nélkül egymásra hányva, mint egy régi lomtárban.

Mire összeszedte magát, azért mégis felhorgadt benne a kapzsiság: már azt tervezte, hogyan lehetne elszállítani a töménytelen drágaságot. Igen ám, de hol is van tulajdonképpen? Még az is lehet, hogy az alanori kincstárba telepörtálta az a nyavalyás buborék. Fel kell hát éríteni a terepet.

A kincshegyeket kerülgetve Razul csaknem nekiszaladt a legnagyobb tömjénfüstölőnek, amit valaha is látott. Öt méter átmérőjű tányérját egy tucat színaranyból formázott mikroszockó tartotta, fedelét egy csapatnyi troll sem tudta volna megmozdítani. De ami a legkülönösebb és hátborzongatóbb volt benne: bár évszázadok óta verhetett itt, nyílásaiból vastagon gomolygott a dögletes szagú, lila füst.

Razul úgy döntött, nem kíván megismerkedni azzal, aki vagy ami meggyújtotta a füstölőt. Alig fordított azonban hátat, mikor egy mennydörgő hang szólalt meg a fejében.

– MEGÁLLJ HALANDÓ!

Az árnymanó hátrasandított a válla fölött. A füstből egy eszelős lidércnyomás bontakozott ki, és közelebb hömpölygött, elhomályosítva az aranylő dombok csillogását.

– TUDNOD KELL, HOGY NEM SZÍVESEN ÁLLOK SZÓBA A MAGADFAJTÁVAL. MOST MÉGIS A SEGÍTSÉGEDET KELL KÉRNEM, MERT MINDKETTŐNK LÉTÉT VESZÉLYEZTETŐ ELLENSÉGGEL ÁLLUNK SZEMBEN.

– A Névtelenre gondolsz?

– AKIRŐL ÉN BESZÉLEK, AZ ARHAN, A RENEGÁT THARGODAN NAGYÚR. HALLGASS FIGYELMESEN, MERT FOGYTÁN AZ IDŐNK!

állítasz nekem? Látod, az én derek bajnokaim már meg is érkeztek. Elkéstél.

– ÉRTED?



– Azt hi... illetve... igen, értem.

– ITT KELL HOGY HAGYJALAK – NEKEM MOST ARHANAL VAN DOLGOM. TE AKADÁLYOZD MEG TÁRSAIDAT A SZERTARTÁS VÉGREHAJTÁSÁBAN!

Még mielőtt Razul válaszolhatott volna, az Őrző alakja szétfeszlott. Az árnymanó fülelni kezdett – az egyik folyosóból halk

beszédhangok szűrődtek ki. Rohanva indult arra, csak annyi időre állt meg, míg egy pár darab négyszögletes talérrt zsebre vágott.

– Megérkeztünk, Borisz.

A csarnok méretei egészen elképesztőek voltak. Natrix gyanította, hogy a fellegrvár túl kicsi lenne a befogadásához. Nyilván ősi mágia állhat a háttérben, esetleg egy másik létsíkhöz kapcsolódik. Akárhogy is, a lényeg, hogy itt vannak! Az elf tekintete gyönyörködve pihent meg a terem díszein: a csodálatos módon frissen maradt virágfüzérek, a csobogó szökökúton, a kupola alatt repkedő madarakon. És ott állt az oltár: karcsú, szinte légiés építmény, türkizkék szemmel az oldalán.

– Úrnóm... – lehelte Elenios püspöke. – Borisz, látod, amit én?

– Nem vagyok vak! – az óriás a szokásosnál is mogorvább volt, mióta elvesztették Razult. – És most mi a teendődnek?

– Bíz csak rám!

Natrix fűrgén felhagott a hófehér márványlépcsőkön. Tekintetével végigsimogatta az oltárt, majd mély áhítattal ujjait is végighúta a kövön.

– Hendiala...

Kezét törének markolatára fonta, másik karján felhúztta a köntöst.

– Hendiala, Úrnóm evilági helytartója! Méltatlan szolgál eljött, hogy megváltson hosszú rabságotból. Ím, véretem áldozom érted, hogy leomoljanak börtönöd falai, és...

– Megállj!

A végsőig kifulladt Razul túnt fel az egyik ajtóban.

– Te csibész! – kiáltott Borisz. – Már azt hittük, elvesztettünk. Hol kódorogtál?

Hová túntél Őrző? Elbújtál? Felesleges. Vagy csapdát



– Hosszú lenne elmesélni. Natrix, figyelj rám! Nem tudod, hogy mire készülök.

– Tévedsz. Meg fogom szabadítani Elenios avatárját elátkozott dimenzióbörtönéből, ahová...

– Ezt a Névtelentől hallottad, ugye?

– Úgy van.

– Az ő neve valójában Arhan, és a Sötét Föld egy kiátkozott nagyura. Száműzték a mi világunkba, de ő évszázadok óta azon munkálkodik, hogy visszatérjen. E helyen egy térkapu rejtőzik, de ő az átok miatt nem léphet be. A csontok azoktól a szerencsétlenektől származnak, akiket a térkapu felkutatására fogadott fel. Még soha senki sem jutott el ilyen messzire. A Sötét Föld még soha nem állt ilyen közel a világunkhoz. Natrix, ha ezt megteszed, halálra ítélsz mindannyiunkat.

– Valóban? Akkor egyet árulj el, bölcsék bölcsé! Mit keres Elenios temploma Chara-din erődjében?

– Elenios? Miről beszélsz, te bolond? Ébredj fel, és nézz körül!

Az elf tétován elévzgett egy egyszerű varázslatot – és felsikoltott. A szeme előtt változott át a kristályvízű kút sárgás gázokat bőfűző vízköpővé, a virágfüzerek tekerőző kígyókká, a játszadozó énekesmadarak vak, torok denevérekké. Az oltárról eltűnt a Szem, hogy ocsmány drónkeselyűk rajzának adja át helyét, a káprázatos drágakövek gyantás mérget váladókozó dögbogarakként futottak szét.

A mágus arcán végtelen undorral és fájdalommal fordul Razul felé.

– Az átkozott szörnyeteg! Hagytam magam rászedni, és majdnem bevált a terve. Gyerünk, végezzünk vele minél hamarabb!

A csapás oly hirtelen érkezett, hogy egyiküknek sem volt lehetősége reagálni. Natrix teste a levegőbe emelkedett, aztán az oltárköre zuhant – a mocskos szikla szomszajosan itta be patakozó vérét. Hétszínű Borisz gonosz vi-gyorral emelte meg a gyilkos csatabárdot. Egy pillanatil sem volt kétség, hogy kettejük közül kinek van esélye a győzelemre.

– *Érzed, Őrző? Az Első Pecsét megtört. Tudod, most mi következnek?*

– ...

– *Itt a balál ideje...*

– *Jöjj hát, és tedd, amit tenned kell!*

va valamiféle mételyes kavargásba. Razul már sejtette, ugyanaz a matéria alkotja, mint a Névtelen maszkiát. A káosz maga a változás...

– Mit ajánlott neked cserébe? – sziszegte, előhúzva a kardját.

– Hatalmat.

– Ilyen egyszerűen?

– Egyszerűen? Én leszek a legfőbb embere ezen a létsíkon, te csatornatölték.

A térkapu teljesen megnyílt, belátást engedve a Sötét Földre, legalábbis Razulnak. Ügylt rá, nehogy Borisz és a Kapu közé kerüljön, egyszerre elég egy problémával foglalkozni.

– Rossz hírt kell közölnöm. A visszatéréséhez a te életedre is szükség van. Úgy tűnik elfelejtett tájékoz-tatni.

– Hiába próbálkozol, vakarék! Nem vagyok olyan ostoba, mint ahogy azt te gondold.

A sötét ég fekete szárnyak suhogásával terhes, a fortyogó föld nevenincs teremtményeket hordoz a hátán, a barlangokban alakatlan

torzszülöttek csúszkálnak és fetrengenek, a folyókban mérge bugyborékol... Vajon a mi világunk is ilyen lesz?

– Nem, azt hiszem te sokkalta nagyobb barom vagy, mint ahogy azt bárki is elképzelhetné! Kár, hogy erre már nincs lehetőség rádöbenni...

A mögé ropogó démon úgy ragadta fel a nagydarab harcost, mint karvaly az egeret. Borisz üvöltve csapott az irdatlan fej felé, de csak a levegőt kaszálta – az messze el-tartva magától játszott vele. A bestia szájából kicsapó tűzförgeteg elborította ellenfelét – az óriás szakállá és ruhája lángra kapott.

– Te mocskos szörnyeteg! Nem tudsz megölni, érted? Visszajövök és kihalítom azt a fekete szívedet.

A démon érdeklődve szemlélte áldozatát, majd neki-huzakodott, és roppant mancsával egyszerűen kettészakít-totta. A maradványokat az oltárköre hajtva diadalmasan felbőmbölt, majd izzó szemét Razulra meresztette.

– Még sem mentettek meg a machináid, pajtás? – mosolygott fanyarul az árnymanó.

Borisz már nem felelhetett, de kitágult szemein lát-szott: nem így tervezte a dolgot...

A démon felkuperodott a Borisz és Natrix véréből isza-mos oltárra, újabb üvöltésbe beleeremtek a falak. Razul a koponyájában hallotta visszhangozni a telepatikus üze-netet:

„– A Második Pecsét megtört. Jöjj, parancsolóm! Az út szabad.

– Jövök!”

A csillogó, színes üvegablak végleg eltűnt, beleolvad-

Túlélők Földje





A fenevad üvöltése torz bugyborékolásba fült, döbentben kapott a torkához. Még három obszidián dobópenge fúródott a testébe, aztán az árnymanó már rajta is volt. Kétszer csapott le a meteoracél penge, és az óriási lény kiszvedett. Razul megpördült, és pár dobópengét küldött a tércapu felé – a rohamozó, formátlan hústömegek idéetlen bődüléssel tottyantak a padlóra.

– Bravó!

A gúnyos hang csakis egy valakitől származhatott.

– És most mit teszel kicsi hősöm? Engem is megölsz?

A Névtelen ezúttal egy ismeretlen faj egyedének képét öltötte fel: kopasz, hegektől szabdalt fej, üregekbe süppedő, borostyángömb szemek, petyhüdt, fekete ajkú száj. Köpönyege határozottan egy, a csontos vállakba kapaszkodó óriásdenevérré emlékeztetett.

A tolvaj elgondolkodott.

– Bevallom, valóban valami ilyesmi volt a szándékom. Feltételezem, te is éppen erre készülsz velem kapcsolatban.

– Nem tehetek mást – villantotta rá fogatlan mosolyát a számúzótt. – Tudod, szükségem van a segítségedre.

– Igen, hallottam róla. Az Őrző mindent elmondott.

– Ó! – Arhan elgondolkozott. – Mindent?

– Hát jó! Ahogy ki tudtam venni a szavaiból a dolog úgy áll...

– ...és mint megtudtam, a fajtátok másképp gondolkodik, mint a miénk.

Razul megpróbált időt nyerni. Okfejtése láthatólag ér-

dekelte és szórakoztatta a thargodant. Kérdés, meddig képes fecsegéssel féken tartani félelmetes ellenfelét?

– Elvontakoztatások, szimbólumok, allegóriák, szó szerint értelmezések... a ti intrikáitokat ezek irányítják. Ahol minden szónak súlya van, ott könnyen válhat halálos fegyver az ügyesen forgatott szavakból.

– Pontosan. Folytasd csak!

– Az átok így szólt: „A Szeplőtlen, a Bűnös és a Megnyitó vérenek nevében...” Nem tudom, a ti világokban ez pontosan mit jelent, de te rájöttél, hogy a szavakat kiforgatva megtörheted az átkot, mert a fogadalom és az átok köti kimondóját. Találnod kellett hát három személyt, akikre valahogy ráillik a három név. Úgy tűnik, évszázadokon keresztül senki sem járt sikerrel...

– Azt a kobuderát kivéve, aki a tércépet rajzolta. Ő legelőbb eljutott eddig a teremig, de a társai addigra elhullottak, így fel kellett adnia. Sajnos a tércépeket oly sokszor kellett lemásolnom, hogy óhatatlanul kissé pontatlanokká váltak az évek során, de láthatólag így is hasznát vették.

– Szóval eljött a mi időnk. Kerestél egy kalandozót, akinek nem tapad vér a kezéhez – ő volt Natrix, a Szeplőtlen. Találtál egy Tharr papot...

– Haha! Az istene már rég kitagadta.

– Mindegy! Tehát egy mindenre elszánt, ostoba gazfickót, akit könnyedén rá tudsz bírni, hogy Bűnössé váljon. Végül mindenképpen kellett egy tolvaj...

– Aki a Megnyító szerepét tölti be. Okos! Hadd segítsék! Végül a vértüket kell vennem.

– Megegyezhetünk egy pár cseppben? Aztán bántatlanul el is engedhetsz.

– Attól tartok ez lehetetlen. Nem hagyok soha elvarratlan szalakat. Az Őrzőt is életben hagyhattam volna, de nem engedhettem, hogy a későbbiekben hátha támadjon – és igazság szerint jól esett visszaadni valamit abból, amit én szenvedtem el miatta. Ugye megérted? Az én népem még egymással szemben sem ismeri a könyörületet, ti pedig semmit sem jelentetek a számomra. Ha visszakerülök jogos helyemre, talán uralkodni fogok felettetek – bár ez alatt a pár évszázad alatt meggyűlöltem ezt a helyet, elhíheted. Próbálnál csak egy napig a Sötét Földön élni, megértenéd, miről beszélek. De a ti halandó elmétek túlságosan kicsinyes és korlátolt...

Razul későn ébredt rá, hogy hipnotizálják. A sárga sze-



Tűlélők zomra

I. Szenzáció-bajnokság

1. A legnagyobb mázi. Főragyogott a szerencsecsillagod? Valamiben óriási szerencséd, egészen elképesztő mázlid volt? Nos, ebben az esetben ez a kategória a tied!

2. A legnagyobb pech. Előfordul persze iszonyú nagy szá-
vás is... Reméljük, hogy nem történik ilyen Veled, de ha mégis, oszd meg velünk balszerencséd történetét.

3. A „legtáposabb” forduló. Nos, ez is elég szubjektív kategória: van, akinél a TP a döntő abban, hogy mennyire jó egy forduló, van, akinél egészen más... A zsűri dolga, hogy válasszon a pályázataik közül.

4. A „legtáptalanabb” forduló. Az utóbbinak pontosan az ellentéte... Ha úgy érzed, nálad bénább már senki sem lehet, pályázz ebben a kategóriában! Semmit sem veszíthetsz, hiszen, ha tévedtél, az csak jó (ezek szerint mégsem vagy annyira ügyetlen), ha viszont Te nyersz, tiéd lehet a „na ugye” és a kategóriagyőzelem öröme egyaránt...

5. A legnagyobb jótett. Szerencsére vannak ebben a világban igazi szentek is. Tudjuk persze, hogy a jócselekedetekkel nem illik dicsekedni, most mégis arra kérünk, meséld el, hogy okulhassunk belőle.

6. A legnagyobb gaztett. Nem nagy öröm elismerni, de a gonoszság is vitathatatlan létezik a Tülélők Földjén. Aki ebben „alkot nagyot”, ebben a kategóriában eséllyel próbálkozhat.

7. A legviccesebb eset. Az élet nem csupa komoly dologból áll: történnek iszonytatót marhaságok is. Ha részese voltál ilyennek, meséld el, mi is hadd kacagjunk rajta!

8. A legnagyobb hőstett. Természetesen nem azonos a „jótett” kategóriával: itt azok leveleit várjuk, aki valamilyen rettenetes veszéllyel szemben győzedelmeskedtek hősieks küzdelemben.

9. A legnagyobb szenzáció. Olyasmi történt veled, ami még senkivel? Valami egészen elképesztő dolgot éltél meg? Ha így gondolod, ne habozd elküldeni pályázatodat ebben a kategóriában!

10. A legelgondolkodtatóbb eset. Feltétlenül írd, ha valami nagyon tanulságos dolog történt veled, amiből talán mások is okulhatnak.

+1. Egyéb érdekes történet. Bármilyen, amit az előző kategóriákba nem tudsz besorolni, de elég különlegesnek találsz.

„Ez csak velem történhet meg!” – juttot már eszedbe ilyesmi, valamilyen rendkívüli kalandod után? Szinte hihetetlen dolog történt Veled? Nos, ha a közeljövőben lesz részed efféle rendkívüli élményben, lehetőséged lesz, hogy összemérhesd mások fantasztikus kalandjaival: vegyél részt az alábbiakban meghirdetésre kerülő különleges versenyen!

Minket, Álomörzöket nagyon érdekelnek a vén bölcs, Treem rovatában, az Elképesztőben olvashatókhoz hasonló esetek, ezért találtuk ki a Szenzáció-bajnokságot, mely **2000. január 1-től** (újévtől) **2000. április 1-ig** (a bolondok napjáig) tart, s részt vehet benne bármely Ghallai kalandozó (akinek lesz legalább egy fordulója ebben a három hónapban).

Lássuk tehát a technikai részleteket! Minden érdekelt kiválaszthatja a fenti időszakban betáplált azon fordulóját vagy fordulóit (vagy azok bármely eseményét), amelyre ráillenek az alább olvasható kategóriák. Akárhány kategóriában lehet nevezni (akár az összesben is).

A nevezés módja: a forduló(k) megfelelő oldalainak fénymásolata (vagy eredetije – ha vissza szeretnéd kapni, légy szíves, küldj fölbélyegzett válaszbortékok) és a pályázat indoklásának eljuttatása az Álomörzök vezetőjéhez (Pelegrinhez), legkésőbb a beküldési határidőig (április 24.). Indoklás nem kötelező (de óriási előnyt jelenthet – lehet tetszés szerint komoly vagy vicces, a karakter vagy a játékos szemével), e nélkül is érvényes a jelentkezés, ha a fordulóból egyértelmű a történet. Kérjük, hogy a zsűri munkájának segítésére – a keveredések elkerülése végett –, a kategória és a karakter nevét mindig tüntessék fel az összes beküldött lapon (tehát a forduló-oldalokon is – ha az utóbbiak eredetiek, akkor esetleg ceruzával).

Figyelem! Tisztában vagyunk vele, hogy manapság számítógéppel meglehetősen könnyű fordulót hamisítani, de mi reméljük, hogy minden pályázó becsületes lesz. (A szembetűnő családokat úgyis kiszűrjük, és a kategóriák legjobbjaikat külön is ellenőrizni fogjuk.)

A nevezések beérkezése és összegzése után egy bíráló bizottság ül össze, melynek természetesen nem csak Álomörzök lesznek a tagjai, hogy ily módon is biztosítsuk a döntések megkérdőjelezhetetlenségét. A zsűri értékeli és pontozza a pályázatokat, az eredményt pedig a következő TF-találkozó táján tudhatjátok meg.

Reméljük, ez valóban olyan verseny lesz, ahol az első és a háromszázadik fordulás nagyjából azonos eséllyel indul... Nincs más hátra, mint megvárni az újévet, s figyelni a fordulókat! Kalandra fel!

Álmokban gazdag, békés, boldog újévet kívánunk:

AZ ÁLOMÖRZÖK (#9101)

Beküldési határidő: 2000. április 24. (húsvéthétfő).

A cím: Németh Kálmán, 1104 Budapest, Harmat utca 150. VII./30. – pelle@osiris.elte.hu

Tülélők Földje

ÁTADÓ

☐ Átadó egy 14. szintű kobudera. Raia kisebb papja, alapvető felszereléssel, 22-es HM-mel 19-es taumaturgiával, 40-es zenével, nagyon sok lemaradással (kb. 80. forduló). Ja és meg van a szintzívás-immunitása. Érdeklődni lehet a 72-327-699-es telefonon, vagy az andrash@medstud.pote.hu e-mailen lehet.

Helesfai András

☐ Átadó egy 18. forduló, 6. szintű kobudera férfi (neve Synthes). Rabszolgázók kíméjének. Érdeklődni lehet az (5601)-es karakterszámon vagy az alábbi címen: ifj. Tihanyi László, 1182 Budapest, Kossuth u. 132.

Tihanyi László

☐ Átadó Sardullah Sharpa, egy 190. forduló 22. szintű karakter, 70 forduló lemaradással! 9 kalandozó skalppal, rengeteg varázstárggyal. Akit érdekel, hívjon a 06-30-999-6969-es telefonszámon.

Szűcs Dániel

BUNYÓ, FENYEGETÉS

☐ Az egyik nap, mikor felkeltem, egy villanykörtét láttam a szemem előtt lebegni. Tanakodtam, mit csináljak, erre eszembe ötlött a tűzben megperzeselődött apám bölcs mondása: „amit csak látsz, zúzd porrá!” Meg is fogadtam a tanácsot, erre világosság gyűlt az agyamban a Világéggel kapcsolatban. Megtudtam, hogy szegény Dornodont igazságtalanul vádolják, az egész Elenios műve volt. (Termé-

APRÓK

szetesen Raia azért segített tüzet csiholni.) Ezúton kérem ezen isteni pirókok vak követőt, szálljanak már végre magukba! Tehát bunyó, fenyegetem az összes Elenios és Raia hívő álszent, csak a saját érdekeit szem előtt tartó gyilkost. Kontakt: fuze-sip@jedlik.hu

Dewloküx, a Megváltó

☐ Futóversenyt rendezek árnymanóknak. Fussatok goblinfejűek, hisz nagy a tét: csak az elsőt és az utolsót lőjük le. Ok. Indulhat az első páros.

Janashita Sadatoko (#3454)

KAPCSOLAT, KONTAKT

☐ Belor! Sajna nincs meg a karakterszámod. Jó lenne, ha megírnád, meg a címed is!

Giacomini (#3771), az ördög

SZÖVETSEGEK, KT-K

☐ Közös Tudatok: Dornodon KT taglétszám frissítése céljából keres akár kezdő karaktereket is. Elérhető a zsolt.homoki@inform.vidéon.hu címen vagy 22-242-411-en telefonon (Zsolt).

Balfasz (#2567)

☐ Belépés céljából keresek Csontribrigád tagokat (#9132) Wargpin környékén. Kovács Gábor, 8800 Nagykánizsa, Garay u. 3/b.

Cassiopcia (#2389)

☐ Mond valamit ez a szó: Dragonball? Szeretted vagy utáltad a rajzfilmsorozatot? Talán a karakteredet is így hívják? Bármelyik igaz, köztünk a helyed. Igen, végre Dragonball KT alakul. Infoért, belépés miatt írd (#4109)-nek vagy a fynta@freemail.hu e-mail címre. Levélben: Czipelle Ákos, 3532 Miskolc, Torontáli u. 1.

Az alapítók

SEGÍTSÉG

☐ Kobudera fajtársaim! Aki tud valamit a faji tárgyunkról, kérem írja meg nekem a (#2368)-ra. Köszönettel:

Baxxter (#2358)

a teifelesszajú kobudera

ÜZLET

☐ Fanatizmus: Vak és szenvedélyes buzgóság, amely babonás meggyőződéséből születik, és amely arra vezet, hogy az emberek (elfek, gnómok stb.) nevésséges, igazságtalan, kegyetlen cselekedeteket követnek el, nem csak szegényezés és lelkiismeret-furdalás nélkül, hanem valamiféle örömmel és elégtétellel. A fanatizmus tehát nem más, mint cselekvésre váltott babona...

X. 10.

Baxxter (#2358)

a teifelesszajú kobudera

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

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



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

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00



□ Remék szív eladó 300 ap/db áron. Kvazár sísak meggyezés szerint. 27-316-927 (Ákos). Ja és venékné vagy cserélnék ezüsttollú nyílvesztő.

Worget (#1433)

□ Sötét tekeres eladó. Ára: 50 arany/darab. Warg-pin környékén vagyok. Ahol elérhetsz: lordr@freemail.hu.

Lord Raver (#5726),

inkvizitori ércsek

□ Vangorf és Fehérbérc főztő eladó egy vashegyű lándsza, egy vassíak, egy krófa nyáldánc és egy Eldaran karkötője. Ha érdekel, írj: zsenial@freemail.hu!

Zseniális Teknős (#4109)

EGYÉB

□ A táp! Igen, a táp! Röviden annyit, hogy aki azért játszik, hogy minél nagyobb tápja legyen, és azért indít alakváltó-kobudera mutánst, hogy tápman legyen, azt csak három szóban tudom illetni: nem igazi rpg-s és persze egy köcsög.

Janashita Sadatoko (#3454)

□ Dornodonisták! Templom építésében segítkeznek! Ha tud valaki ilyenről, az keressem meg a 27-316-927-es telefonon (Ákos)! Libertan magaságában a csatornánál vagyok. Előre is közi:

Worget (#1433)

□ Építő! Fairlight templomot keresek. Bárhova elmegyek.

Ixorja (#5136)

□ Gondolatok a Sörfeszítivről: Sokat írhatnak erről a nemes eseményről, de olyan részeg voltam, hogy nem emlékszem semmire. Na sziasztok!

Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Kedves Kalandozók! Most elsősorban azolköz szeretnék fordulni, akiknél kisebb zan van, vagy a közeljövőben lehet (tehat gyakorlatilag mindenkihez)! Szükségünk lenne a segítéseitekre ahhoz, hogy a Tüfelők Földje kellemesebb világ lehessen. A főnixoltak érdekese mindannyiunk közös érdeke, és ez reményeink szerint előbb-utóbb be is fog következni, de miért ne siettetnénk egy kicsit a dolgot a toll „szarnyalásának” legfőbb akadályait a kisebb zantok, melyek sokak életét megkeserítik. Ha sikerülne ennek az elősködőnek a számát lecsökkenteni, akkor a főnixolt hamarabb elszaporodhatna, és a kisebb zantok többé nem tudnának kárt okozni. Ezért a következő akciót találtuk ki: december hónap folyamán (vagy január elején) mindenki egykezzen megsemmisíteni a kisebb zanjait! Aki bírtokol ihet, legyen szíves, adjon ki H 544 100 parancsot az év utolsó (vagy első) havában. Ez főleg azoknak ajánljuk, akiknél már kettőnél több van ebből a kártevőből, mert száz varázspontba kerül ugyan, de biztosan megsemmisíti az összes nálad lévő kisebb zant (lehet próbálkozni alacsonyabb számmal is második paraméterként, csökkentve így költségét, de ily módon a teljes siker nem garantált!) A másik módszer, ha építet a helytartói városokban lévő Vlagymir szobrokat (EP 433 <TVP>), ebben az esetben 20TVP-nként semmisül meg egy „zanod”. (Tudjuk, hogy ezt soha leaalacsonyítónak tartják, de tudomásunk szerint a szobor nem okoz kárt, legfeljebb csak randa.) Azért lenne fontos, hogy lehetőleg mindenki a fenti időszakban cselekedjen, mert akkor viszonylag gyorsan le lehetne szorítani ezeknek az előskö-

dőknek a számát, s talán a főnixoltak köszönhetően nem is tudnak elterjedni többé. Szánjatok erre némi energiát, hogy karácsonykor már egy bőkésebb Ghallán köszönthessük egymást! Az Álomörzök nevében: **Pelegrin (#1531)**

□ Mivel már kissé sokallom a nevetem elég lekezelő hangnemből emlegető alakok szövegelését, azt hiszem reagálnom kell a sok „építő jellegű” kritikára. Kötődött, hogy nem tartozom az ún. mellődöntөг szerepjátékosok táborába, de akik tényleg ismernek, azok azt is tudják, hogy nincsenek rabszolgáim, és nem a „nekiugrok mindenkinék, aki engébb nálam” stílusban játszom. Én csak a lehető legjobb fejlődést biztosító utat próbálok követni (ez jelenti az optimális), de nem mások fordulónak tönkretételéért. Vagyis nem engem és a többi lenézett „optimalizáló” kell okolni az elvesztett TU-pontokért, kedves fekete druidák, hanem azt, aki letudatsátzött benneteket. Az optimalizáló stratégiai játék kifejezést nem én találtam ki, és tudtommal nem is saját érdememként tüntettem fel. Talán te voltál, xxxfl Tanthasat? Ha nem, akkor miért vagy úgy felháborodva? Egyébként nyugodtan vehettek nekem egy sakkot Billi pajtásoddal, legfeljebb elteszem emlébbe. Közösön Shyer Phoenixnek (#1880), hogy megpróbált megvédeni a Little Negro féle mellődöntөгtől. A Negro félelnek tényleg nem tudom mi a baja, én nem harcoltam kalandozóval még, nem tudatscátzartam, nem árítottam senkinek. Az ilyen alakok károgának az én játéksíltusom miatt, miközben neki lóg három (azóta lehet, hogy több) kalandozóskalp az övén. Akkor most ki teszi tönkre mások játékát? Vagy talán a rabszolgáidat mészároltad le, kicsi néger? Az is nagyon szerepjátékos dolog. Most, hogy mindenki megkapta a számára feltétlenül szükséges információkat, várom a reagálókat, természetesen a karakterszámomra.

Dolores (#2228)

□ Sheran Ghalla második legnépszerűbb istene, talán nem véletlenül. Három Közös Tudat alulapt csak az istennő hívei számára, és legalább még egyszer ennyi papja tartozik valamilyen másik csoporthoz (általános, faji, semleges). Belátható tehát, hogy a mennyiségi tényező adott, csak nincs ideálisn kihasználva. Ennek oka többek közt a Földanya papjainak közmondásos soklegessége, a játékosok passzivitása, a nézetek sokszínűsége, és egy karizmatikus vezető által mutatott alternatíva hiánya. Pedig van megoldás. A be nem avatkozás elve hosszútávon nem elfogadható, hiszen ezzel szándékosan megfosztjuk magunkat a döntés lehetőségétől, és játékszerré válunk a jellemek viszályaiban. Saját vallási arculat nélkül valami olyan dolgot kell támogatnunk, amit igazából nem érzünk át. Fel kell számolnunk a sokat vitatott mérlegnyelv-politikánkat. A játékosok hozzáállásával nem érdemes sokat foglalkozni, ez rögtön megváltozik, ha majd úgy érezhetik, van miről beszélniük, és szavuknak súlya is van. A problémát voltaképp a két utolsó felvetésem hordozza magában, hiszen istennők emulatszotta közölni velünk téziseit, így ezeket nekünk kell pontosan meghatározni. Javaslato-m a következő lenne. Hozzuk létre Sheran egy-

házát, melynek tagja lehetne minden druida. A határozó testület a Papság lenne, ami a tagokból állna. A végrehajtó szerv pedig a Nagytanács, amely állna a három Sheran KT két-két képviselőjéből, és három olyan papból, akik nem vallási KT-t választottak. Ez a tizenkét práter hangolná össze az egyház tagjainak munkáját. Munka pedig lenne bőven. Köszönettel:

Tündeköves Glórin (#2893)

□ Szép karácsonyi és boldog újévi üzenetdőt kívánunk mindenkinek szeretettel!

Álomörzök (#9101)

□ Sziasztok! Most a Leah hívőköz szölok. Hiába vagytok nagyra istenetekkel, ő nem több mint egy szolgáló. Na, most nem a Sírí Shilaka-féle (remélem jól emlékszem a névre) emlegetjél. Szerintem Leah a DEM szolgálja, és nem több egy csahos kutyánál, akit oly könnyű kicselezni, ha nálunk van ez a varázsszer. Tehát az egész hitetek egy hazugság. Épp ezért térjétek át Elenios hitére! A szerelemnek legalább van értelme. Nos ennyi. Sziasztok! A címem: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30.

Zsebfelmetsző Jack (#5404), a fehér bárány

□ Sziasztok! Most az Olimpia ellen szölok. Ti, akik önkéntesen mentek el erre a barbár öldökésre, gondolkodzatok! Végigtörtök meganyint sérülést, azokat ölittek meg ok nélkül, akikkel amúgy békésen iszogatótok egy kocsmában. Na és Borax. Ő sem külön. Egy lelketlen vadállat, aki a vérben és mások pusztulásában leli örömet. Kalandozók! Ti, akik osztjátok eszmémet, jertek és lépjétek fel mellettem eme felesleges és szörnyű esemény ellen! (Félreértés ne essék! Mint játékos nagyon jó ötletnek tartom az olimpiát, csak a karakterem nevében beszélek.) Na most búcsúozom! Üdvözlettel:

Zsebfelmetsző Jack (#5404)

□ Tharr templomot építenék, egy bezsalléék már készülő templom építésébe. Jelenleg Huertol vonalában vagyok a csatamezőknél. 82-494-454 (Tamás).

X. 13.

Aldaer (#2695)

□ Vivá kalandozók! Mire e cikk megjelenik, én már Elenios papja leszek, és csak bővölök, bővölök, bővölök! Na jó, ez csak vicc, nem vagyok én egy kis ... tolvaj. Nos, hát rátérnék a lényegre. Elnézést kérek mindazoktól, akiket eddig megsértettem (töled nem, te barna, tisz hajú, barna szemű, fekete bőrű, kobudera férfi, aki majdnem sikerült leterítenem, s elfújni gonosz leked gyertyáját)! Amúgy Fekete Druidák! Nem akarlak megsérteni benneteket, de unalmas a színtelen KT-reklám. Elég lenne, ha fél-egy évente egyet íratnátok a vezérettekkel. Gondolom már crimas is elmúlt, mire ez a cikk megjelenik. Amúgy, ha valakinek nézeteltérése van velem vagy akárkivel, tudja a mentálzámat, inkább ne itt lopja a sort, úgy mint én! Na szóval csoci mindenkiőtől! A dragon ball-os nevű, ferdehajlamú vadmarhák továbbra is jól teszik, ha nem kerülnek a szemem elé, mert először kibővölöm a szemüket is, és csak aztán kapjak a belépőt Leahhoz. További szívházi kísérjen utakon (és persze Elenios)! **Zelmor (#5600)**

Tüfelők Földje