

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Így nyáron nagy a pangás mindenhol. Kevesen jönnek a HKK versenyre, itt a Beholderben is mindig szabin van valaki. Az újságba is nehezebb anyagot keríteni, mindenki inkább a nyaralást választja a cikkírás helyett. A könyvkiadásunkban szerencsére nem lehet észre venni a nyári szünetet. Egész nyáron folyamatosan jelentek meg a könyveink, és ez az ősszel sem lesz másképpen. Augusztus elején jelenik meg – mire olvassátok ezt, addigra már meg is jelent – a Beholder Akció újabb kötete, a Légicsapás. Szintén megjelent egy új Shadowrun regény, a Cyberkommandó, és a hónap végre várható Robert Jordantól a Hódít az Árnyék első része. Terveink szerint szeptemberben a Profécia című Earthdawn, és az En Garde című Battletech könyv kerül a könyves pultokra. Őszi könyvterveinkről bővebben majd a szeptemberi számban olvashattok.

A címlapunkon ismét Vida László festménye, a Hódít az Árnyék borítóképe látható.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Dolhan

ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 8. (56.) szám (2000. augusztus) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

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

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

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

Lapzártá: július 14. **A szeptemberi szám lapzártája:** augusztus 18.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

CYBERKOMMANDÓ

Shadowrun regény

2

EGY KIS VEGYÉSZET

Shadowrun alkímia

4

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hajó, hírek

9

ÁMOKFUTAM

Új KGK kiegészítő

10

HATALOM LIGÁJA

Félélvzárás

11

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

13

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félélvzárás, nemzeti lista

14

KOMBÓK

Talbot kinja

16

ÚJ VERSENYEK

Augusztusban és szeptemberben

20

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Újabb sirámok

22

ŐSÖK VÁROSA

Harci program

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Ősök Városa

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ERŐSEBB MINT BŰBÁJ

ÖV novella

30

ŐV STATISZTIKA

Friss adatok

36

HÓDÍT AZ ÁRNYÉK

Az Idő Kereke ciklus új kötete

38

GHALLA NEWS

A TF hírei

42

STATISZTIKA

TF-FEJLESZTÉSEK

TF-VARÁZSLATOK

SZÖRNYKERTEM TÖRTÉNETE

APRÓK

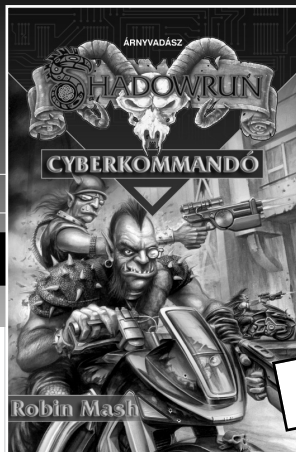
42

43

44

46

52



Robin Mash CYBERKOMMANDÓ

SHADOWRUN REGÉNY

MÁR KAPHATÓ!

RÉSZLET

Frank szinte rátapadt a hűvös öntöttvas kerékre, és egyelőre lemondott arról, hogy ellazulva, mély szippantásokkal élvezze az éjszaka levegőjét.

Ketten voltak, nagydarab orkok, és gyorsan közeledtek a sínek kusza szövevényén keresztül. Meggörnyedve lopakodtak, de mégsem olyan halkak, ahogy az árnyaktól elvárható lett volna. Ennek oka pedig nem volt más, mint hogy meg kellett küzdeniük egy harmadik, hevesen rugkapáló alakkal, akit a lábainál és karjainál fogva vonszoltak, néha a földön húzva, majd ismét felemelve.

Frank megvárta, míg elhaladtak mellette, és egyszerű kíváncsiságtól hajtva éppen ki akart bújni fedezékéből, hogy többet lásson, mikor még valaki lopakodott el mellette. Az író szíve olyan hangosan dobogott, mint még soha. Alig egyetlen pillanat választotta el attól, hogy lebukassza magát és így bizonyára társait is, akik mit sem tudtak a kinti történekekről.

Frank most óvatosabb lett. Legalább fél percet várt, aztán a vagon másik oldalán bújt elő. Az ismeretlenekhez hasonlóan ő is meggörnyedve lopakodott előre, miközben a környéket figyelte kapkodó tekintettel. Különös érzés kerítette hatalmába, a vadász vérenek forró áramlását látta tüktetni ereiben. Ilyen élményben utoljára gyermekkorában volt része, amikor természetesen indiánosdit játszott és mindig alaposan fejbe vágta öccsét, aki cowboyként sem volt jobb, mint később ingatlan ügynökként.

Ez a vadászat azonban jóval veszélyesebbnek ígért. Két ork, kapálódozó terhükkel, hamarosan letért a sínek mellől és egy nyitott ajtajú, feltehetően üres és használaton kívüli kicsiny raktárépület felé mentek. Harmadik társuk, egy humán, némileg lemaradva követte őket.

Frank megvárta, amíg bemennek az épületbe, és csak akkor rohant át a hold által megvilágított területen. Megpróbálta elfojtani hangos lihegését, oldalra került a fal mentén, amíg fel nem fedezett egy valaha ablakként funkcionáló, vak nyílást.

Odabent valaki elemlámpát kapcsolt fel. Halk beszéd fozlányai szűrődtek ki. Frank a térdepléből lassan fel-

emelkedett, de éppen csak annyira, hogy belásson. Amit látott, nem adott okot örömrre. A három férfi, a két ork és a humán, megtermett példányai voltak fajtájuknak és nemüknek. Munkásruhát, vagy valami ahhoz nagyon hasonlót viseltek. A koszos narancssárga overallok hátán a plexum csatornázási művének logója hirdette magát, de Frank esküdni mert volna, hogy e ruhadarabok nem eredeti tulajdonosaikon vannak. Kívül viselt fegyvert nem látott náluk, de ez semmit nem jelentett.

A fickók látnivalóan az árnyak népes családjába tartoztak, de annak is az elfajzottabb fajtájába, akik nem riadnak vissza semmitől, bármilyen bűncelekményt is kelljen elkövetniük. Legtöbbször magát a cselekményt szinte jobban kedvelték, mint a nyereséget, ami gyakorta meglehetősen szegényesre sikeredett.

Mindezek tudatában az árnnyá avanszált író elhatározta, hogy jobb lesz neki ismét a kerekék között, ahol békésen bevárhatja a szerelvényük indulását. Hogy mégsem ment vissza azonnal, csak azért történhetett, mert érdekelte a negyedik személy kiléte, akit láthatóan erőszakkal vonszoltak ideig. Jelenleg Frank csak a bakancsait és szintibőr nadrágja szárait láthatta az elemlámpa fényében, amint az egy pillanatra rátévedt. Az egyik melák ork durván felrohögött, amikor a humán fickó a nadrágja elején kezdett matatni, aztán a két ork teljes elégedettséggel foggott hozzá, hogy lefogják a szerencsétlent.

Ekkor Frank még inkább kiegyenesedett, és meglátta a lámpa általól fénykévéjében egy gyönyörű tünde nő kibomló, gesztenyebarna haját, rémült tekintetét és friss, véres horzsolásokkal tarkított arcát. Egyértelműnek látszott, hogy a három bandita mire készül. A humán gazembernek máris harmonikába omlott bokájánál a nadrágja, és most figyelmeztette cimboráit, hogy tartsák jól az áldozatot, mert ha rúgni tudna, azt ők bánják meg nagyon.

A tünde nő összeszorított fogakkal, némán küzdött. Frank csodálkozott, hogy nem sikoltozik, nem próbál segítségért kiabálni. Aztán rájött, hogy a hatalmas pályaudvar e félreesőnek mondható részén nem sok értelme volna. Akik, pontosabban, amik esetleg mégis meghallanak, azok legalább akkora veszélyt jelentettek volna az áldozatra, mint a három brigantira.

Frank ismét lekuporodott. Gyors mozdulattal kitapogatta és előhúzta az öve hátuljába tűzött Narchojet Lethe

típusú kábítópisztolyt, amit még Barry nyomott a markába indulás előtt.

– Neszel – mondta akkor az ezredes. – Ezzel nem ölsz meg senkit, de két lövéssel akár egy trollt is azonnal ledöntesz a lábáról. Feltéve, ha etlaláod.

– Feltéve, ha etlaláolom – mormogta szinte hang nélkül Frank az ezüstösen csillogó fegyvert forgatva. Józan esze azt súgta neki, jobb, ha egyszerűen visszaoson a vagonjukhoz, ahol majd biztonságban sajnálkozhat a peches tünde lányon, aki jószérivel csak utazni akart, mint ők, de ez már csak a következő életében lesz lehetséges valószínűleg.

Az a lány, aki az árnyak életét éli és ilyen környéken egyedül máskál, fel kell hogy, legyen készülvé az ilyesmire, és számoljon vele. – Ezt a hazugságot ismételtette magában Frank, és közben észre sem vette, hogy ismét, de már egészen felállt és majdnem derékig látszik az ablakban. A brigantik szerencsére azzal voltak elfoglalva, hogy lefogják a törékenynek látszó, de mégis meglepően erős áldozatukat, s letépjék róla a ruhát. Szakszerűen dolgoztak, kegyetlenül és alapos kiszámítottsággal. A lány karjait és lábait felváltva próbálta kiszabadítani, és minduntalan harapással kísérletezett, de ez nem akart sikerülni. Majd hirtelen megmerevedett és egyenesen Frank szemébe nézett.

A három támadónak azonnal feltűnt, hogy valami nincs rendben. De alantas ösztöneiktől eltelve, túl lassan kapcsoltak.

– Én a helyedben elcsomagolnám a szerszámomat, mielőtt felfáznék ebben a hűvös levegőben – mondta csendesen Frank és felemelte a fegyverét.

A már levetkőzött humán férfi felrántotta a nadrágját, aztán behajlított jobb karját maga elé emelte és kezét lefordította. Ugyanabban a másodpercben alkarjából, a csuklója felett egy tizennégy centis monoszálás acélpenge csusszant elő a húsába ágyazott és csonthoz rögzített ekotomielhüvelyből. A két ork egyike ugyanakkor előhalászott overalljából egy széles pengéjű bowie kést, míg társa továbbra is a lányt szorította le a földre.

– Nini, megjött a Pusztulat Fenevada! – céltolt a népszerű trideós horrorsorozat főhősére a humán fickó. – Nem gondolod, hogy hárman túl nagy falat leszünk neked, a játékpisztolyod ellenére is, omae?

– Piti csótányok vagytok, és nem akarok belőletek fogyasztani, kösz – vágta rá Frank hidegen és meghúzta a rasvaszt.

A Narchojet Lethe csótorkolata halk szisszenéssel bocsátotta útjára az apró acéltűt, melyben egy miniatűr, erős kábítószerral teli tartály bújg meg. A lövedék a rohamozó ork nyakába csapódott. A metahumán dühödtt üvöltéssel kitépte magából a tűt, de az már elvégezte feladatát: az ork lendülete megtört és néhány lépéssnyire az ablaktól a földre roskadt.

Franket annyira lenyűgözte a fegyver eredményessége, hogy egy pillanatig kihagyott, s mire másodsor is lövéésre emelte volna a kábítópisztolyt, egy bakancsos láb durván rúgta a kezéből azt. Ki tudja, milyen ösztöntől

vezérelve villámgyorsan lehajolt és ez a mozdulat megmentette az életét: a monoszálás acélpenge suhogva hasította a levegőt abban a magasságban, ahol az előbb a nyaka volt. Frank hátraugrott, s közben kapkodva kereste a valamerre elrepült fegyverét. Igyekezete hiábavaló volt, így menekülésre fogta a dolgot, mielőtt támadója kimászna utána az ablakon. A szerencse azonban ezen az éjszakan teljesen elpártolt tőle. Alig rugaszkodott neki, megbottolt egy kőben és látványosan elterült. A szeme szikrárt szórt, ahogy feje a földnek csapódott, bal lábában pedig a fájdalom villáma cikkázott végig egy pillanatra. Mire a hátára hengeredett, a humán fickó már kiugrott az ablakon és még fenyegetően fölő törnyosult.

Frank rügni próbált, de bokája csapdába esett két erős kéz szorításában, majd át is kellett fordulnia, nehogy térde szétroppanjon a csavarástól. Ordított, nem úgy, mint a tünde lány. A bandavezér a hátára ült és a hajába markolva az arcát az olajos földre nyomta.

Frank nem tudott szabadulni a szörnyű túlytól, és néhány másodpercre lett volna szüksége, hogy gondolkodjon. Talán a metroplexum pusztulataihoz szokott kemény fiúknak ez furcsán hangzott volna. Frank érezte, hogy a rajta ülő ellenfelének nem erős oldala a logika. Levegője még bőven volt, szerencsére jókora adagot sikerült beszippantania, mielőtt támadója a földre passzírozta az arcát. Tehát befejezte az értelmetlen kapálózást, elernyedtt testtel feküdt és nem mozdult.

Ellenfele ott követte el a legnagyobb hibát, hogy bizonyos volt saját testi erejének fölényében. Frank nem mozdult, támadója pedig azt gondolta, biztos megfulladt vagy legalábbis elveszítette az eszméletét. Nevető legyintéssel felállt és elfordult, hogy visszatérjen eredeti elfoglaltságához.

Az őrlyan fürgén pattant talpra, amit kizárólag a szobabiciklin rendszeresen gyakorlórk mondhatnak magukénak, gondolta, bár később maga sem tudta megmagyarázni, miféle gyorsaság kellene a szobai kondigépek kezeléséhez.

Teljes erejéből rúgott a zajra meglepetten hátraforduló lába közé, majd még egy alapos ütés a lehanyagló tarkójára és csend lett. Frank lihegve nézte az elalétt férfit, majd legnagyobb örömeére a testől mintegy fél méterre megpillantotta a kezéből kirúgott kábítópisztolyt. Odaugrott és felkapta a földről fegyverét.

A harmadik briganti, az egyik ork, mindezt látta az ablakból, ahova a hajánál fogva magával rángatta a tünde nőt. Ennyi azonban elegendőnek tűnt számára, hogy elengedje foglyát, és káromkodva kereket oldjon.

Frank lihegve és piszkosan, de hatalmas büszkeséggel lépett az ablakhoz, majd, mint aki egy békés kertváros muskátlis ablakán kukkant be, rákönyökölt a párkányra.

A lány megigazította a ruháját, sapkája alá gyűrte hosszú haját, majd szikrázó tekintettel fordult Frankhez. Éppen csak pofon nem vágta, amikor közelről az arcába sziszegte:

– Ha tökörszel még egy keveset, megnézhetted volna, hogyan mennek végig rajtam ezek az állatok!

EGY KIS VEGYÉSZET..



Az utóbbi időben igen sok levelet kaptam, amelyben arról érdeklődtetek, hogyan működnek a Shadourun-ban a narkotikumok, mérgek, serkentők, barci drogok, különféle vegyi anyagok és egyáltalán, hol lehet ezekről bővebben olvasni. Nos, a Shadowtech kiegészítőben elég sok használható anyagot lehet találni a témában, és ha jól emlékszem, a Shadourun Magyarország is foglalkozott a kérdéssel. A mostani írományban megpróbáltam olyan anyagokat összeválogatni, amelyek eddig – néhány kivétellel – még egyik könyvben sem szerepeltek, illetve nem jelentek meg az eddigi magyar nyelvű cikkekben. Sajnos a kiegészítő (**Man and Machine: Cyberware**), amiből az alábbi vegyszereket kiválogattam, teljes mértékben a Shadourun harmadik kiadásához készült. Számtalan érdekes és ötletes dolgot nem tudtam belerakni, mert azok vagy csak az SR3 nem mindenki számára ismert szabályaival együtt alkalmazhatók, vagy olyan kiberverekkel, nanoverekkel, de főként bioverekkel vannak kapcsolatban, amelyek szintén ugyanebben a könyvben találhatóak meg. Viszont ha valakit bővebben is érdekel a téma, az nyugodtan írjon; vagy egy újabb FAQ keretében, vagy magánlevélben válaszolni fogok – esetleg mindkét módon.

SAVAK ÉS EGYÉB, MARÓ HATÁSÚ ANYAGOK

A savak nagy többsége nem túl erős: oldószerként használják őket és vízzel keveredve hőt képeznek. Általában nem biztonságos dolog vizet önteni a savakhoz, mert reakciójuk közben a sav felforr és szétfröccsen. A gyengébb savak égési sérüléseket is okozhatnak a bőrön; szembe kerülve különösen veszélyesek, a szervezetbe jutva pedig mérgező hatásúak.

Az erősebb koncentrációjú savak már sokkal veszélyesebb, súlyos égési sérülésekhez vezethetnek. Fokozottan maró hatásúak, képesek feloldani a különféle fémeket és ötvözeteket. Ezeket az anyagokat megfelelő tárolóedényben kell elhelyezni.

Hozzáértő módon alkalmazva a savak sokféle dologra felhasználhatóak: ajtózárok semlegesítésére, falak vagy ablakok meggyengítésére, vagy akár fegyverként is. A savmarás igen csúnya hegeket eredményezhet és képes megvakítani egy embert.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

Minden sav rendelkezik egy szinttel, amely meghatározza az anyag töménységét és korrozív erejét.

Ha egy akadály meggyengítésére akarják felhasználni, akkor a sav szintjét kell összehasonlítani az akadály szintjével. A hatás a harci forduló végén jön létre. A vegyszer a szintjével megegyező számú körig fejt ki hatását, de a folyamatos korrodálódás megszüntethető, ha a savat lemosás vagy lúggal higitják.

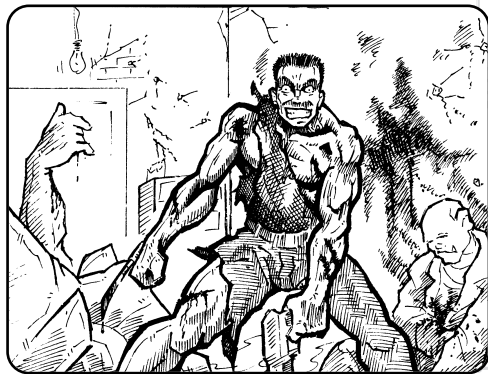
A maró gőzök és gázok is a savakhoz hasonló hatást eredményezhetnek; ilyen esetben az elárasztott területen mindenki +4 célszámmódosítót kap minden cselekedetére.

Ha fegyverként használják fel, egy adagnyi sav (Szint)K fizikai sebést okoz. A sav súlyosan megrongálhatja a ruházatot és páncélzatot is. A savmarta páncélok ballisztikus és üti értéke egy ponttal csökken.

FAGYASZTÓ HAB

Az adagoló berendezés elárasztja a területet ragadós, sűrű, fehér habbal, amely szinte azonnal megszilárdul és tömör masszává dermed. A betonkeménységűvé szilárdult hab meggátol minden mozgást, bár továbbra is légáteresztő marad, hogy csökkentsé a megfulladás veszélyét. A kemény hab néhány óra múltán magától leomlik, vagy egyszerű oldószerrel pillanatok alatt fellazítható.

A habot életmentésnél is alkalmazzák, amikor a sérült végtagokat kell megfelelően rögzíteni. A rendőrök is használják a tüntetők mozgásképtelenné tételére, vagy abban az esetben, ha villámgyorsan egy torlasz felállítására van szükség. A rendőrségi verzió kémiai színezéket is tartalmaz, hogy a tüntetők később ibolyántúli fényben felismerhetőek legyenek.



JÁTÉKSZABÁLYOK

Az orvosi habot hordozható túlnyomásos palackból juttatják a felületre. Találékonyabb karakterek esetleg időleges mozgásgátló megoldásként is alkalmazhatják.

A tüntetéseknel használt verziót nagynyomású vízágyúból lövik ki. A lövest normál támadásként kell kezelni. A célpontnak minden harci kör végén Gyorsaság próbát kell tennie, melynek célszáma 4, plusz a támadásnál elért sikerek száma. Sikertelen próba esetén a célpont mozgásképtelenné válik.

A megszilárdult hab akadály szintje 12. Ez az érték óránként 1D6 ponttal csökken a hab elbomlásával. Az oldószert természetesen azonnal megszünteti az akadályt.

A tüntetéseknel alkalmazott hab ibolyántúli festéke 1D6 nap után kopik le; a dörzsölés ez esetben nem segít.

A vízágyúk tartalya 100 liternyi habot tartalmaz (1 liter „lövésenként”).

ROVARIRTÓK

A főként a mezőgazdasági cégek és az agglomeráció lakosai körében népszerű rovarirtók használata új értelmet nyert, amikor az Egyetemes Testvériség szerepe kitűdött és a rovarszellemek elárasztották Chicago városát. Bár Chicagót azóta „megtisztították”, mégis minden háztartásban található egy doboznyi rovarirtó – szükség eseteére. A rovarvadászok számtalan különféle hatékony, rovarirtó-alapú fegyvert fejlesztettek ki, mint például a szórógránátok vagy szórópisztolyok.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

Bár a rovarirtók irritálják a rovarszellemeket és más, vegyszerre allergiás lényeket, sokkal inkább jelentenek kellemtelenséget, mint valódi veszélyt. Nagy mennyiségben alkalmazva (szórótartály vagy szórógránát) enyhe égető érzést okoz (4E fizikai sebzés). A megtámadott lény vagy tombolni kezd (hasonlóan a Medve sámánokhoz), vagy rémületen elmenekül – a hatás a Játékmeisterre van bízva.

Egy rovarirtóval bekent fegyver sebzésszintje eggyel megnő, ha a vegyszerre allergiás lény ellen használják.

UTCAI DROGOK

A JMÉ chipek népszerűsége ellenére még mindig igen sokféle hagyományos narkotikumot lehet kapni a piacon. Az utcai drogok választéka folyamatosan bővül, ahogy a terjesztők egyre újabb és csábítóbb vegyszereket próbálnak ki. Az alább felsorolásra kerülő drogok csak kiragadott példák a kínálatból.

Bliss: A mák gubójából nyert, nyugtató hatású ópiumszármazék.

Burn: A józanság ellen vívott örök harc legújabb fegyvere ez a szintetikus alkohol, melyet a torokra és az agyra gyakorolt együttes hatása tett ismertté.

Cram: Ez a stimulálószer egyike a legújabb amfetamin-származékoknak, melyet főleg azok alkalmaznak, akiknek egy kis frissítő „löketre” van szükségük.

Nitro: A Nitro az utcán kapható kemény drogok keveréke, egyaránt megtalálható benne a Novacoke, valamint számos más narkotikum és stimulálószer. A kábítószer könnyen végezhet a fogyasztóval. Leginkább a troll bandák tagjai fogyasztják.

Novacoke: A kokacserjéből nyert stimulálószer, fokozottan függőséget okozó társasági drog.

Zen: Tudattágító hallucinogén, főként azok között népszerű, akik a valóság elől menekülnek, vagy transzszzerű állapotba akarnak kerülni.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A legtöbb drog drasztikusan megváltoztatja az embereket. Gátlásaik a háttérbe szorulnak, eufórikusan mámorossá, szexuális téren aktívabbá, paranoiássá, hiperérzékennyé, kedélyessé, szétszórttá, vagy dühöngő örültté válhatnak.

Bliss: A drog használata eggyel csökkenti a Reakciót, +1-et ad minden célszámhoz és hasonló hatást eredményez, mint a 3. szintű Fájdalomtűrés adeptusi képesség. A hatás időtartama 6-Test óra, de minimum egy óra.

Burn: A szintetikus alkohol elfogyasztása mindössze enyhe Kábulás sebzéssel jár.

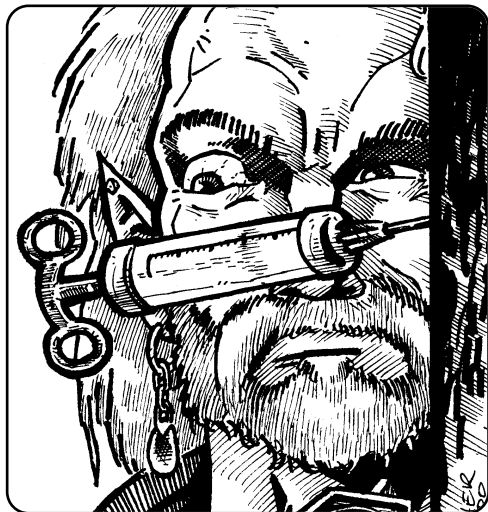
Cram: A fogyasztó +1-et adhat a Reakciójához és +1D6-ot a kezdeményezéséhez a hatás időtartama alatt

(12-Test óra, de minimum 1 óra). Amikor a drog kiürül a szervezetből, a használó ugyanennyi ideig Közepes Kábulás sebztést kénytelen elszenvedni.

Nitro: A rendszeres használók +2 Erőt, +2 Akaraterőt kapnak és a 6. szintű Fájdalomtűrés adeptsusi képességnek megfelelő hatást érhetnek el. Ezen kívül minden Észlelés próbájukra +2 kockát kapnak. A drog hatásának időtartama 10 x 1D6 perc, melynek letelekter a fogyasztó 8H Kábulás sebztést szenved el.

Novacoke: A használó Reakció-, Karizma- és Észlelés próbáihoz +1 kockát kap, ezen kívül 1. szintű Fájdalomtűrés adeptsusi képességnek megfelelő bónuszt. A hatás időtartama 10-Test óra, de minimum 1 óra. Az időtartam letelte után a Karizma lecsökken 1-re, az Akaraterő pedig feleződik (lefelé kerekítve), pontosan ugyanennyi ideig.

Zen: A Zen használóinak Reakciója 2-vel csökken és +1 célszámmódosítót kapnak minden fizikai munkával kapcsolatos próba célszámához, Akaraterőjük viszont 1-gyel megnő. Időtartam: 10 x 1D6 perc.



GREEN RING 3

A Green Ring 3 egy szintelen és szagtalan ideggáz, melyet még az 1970-es években fejlesztettek ki.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A gáz görcsöket, hányingert, kettős látást és bénító fájdalmat okoz. A gázzal való érintkezés által elszenvedett minden 2 rubrikányi sebzs +1 módosítót ad minden próba célszámához. A hatás +1 módosítónként 10 percig tart. A Green Ring 3 egy óráig képes megmaradni, utána elbomlik.

GREEN RING 8

A Green Ring 3 Mitsuhamma Computer Technologies által továbbfejlesztett változata, amely már képes áthatolni a szabványos vegyvédelmi védőöltözékeken is. Elődjéhez hasonlóan ez is szintelen és szagtalan.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A szabványos vegyvédelmi ruha nem csökkenti a gáz erejét, csak lelassítja a terjedését 2 harci fordulóra. Csak a speciális védőöltözetek alkalmazhatók hatékonyan a gáz ellen.

A Green Ring 8 görcsöket, hányingert és kettős látást okoz. A gázzal való érintkezés által elszenvedett minden 2 rubrikányi sebzs +1 módosítót ad minden próba célszámához. A hatás +1 módosítónként 10 percig tart. A gáz 10 percig marad meg, utána elbomlik és ártalmatlanná válik.

SEVEN-7

Akár a Green Ring 8, a Seven-7 is a Mitsuhamma által kifejlesztett hatékony harci gáz, amely képes áthatolni a szabványos vegyvédelmi öltözékeken. Szintelen és szagtalan.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A hatóidő és a sebzs kivételével ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint a Green Ring 8-ra.

PSYCHE

Ezt az állítólag a Mitsuhamma által kifejlesztett drogot különösképpen a varázslók használják előszeretettel.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A Psyche fogyasztóinak Intelligenciája 1-gyel megnő 12-Test órányi időtartamra, ahogy a drog hiperaktivitásra serkenti az agyat. A Felébredt fogyasztóknak további előnyként csak +1 célszám adódik a próbáikhoz minden fenntartott varázslat után (+2 helyett)

LONG HAUL

A szintetikus hormonok és agybefolyásoló vegyi anyagok keverékéből álló szer folyamatosan stimulálja az agyat és ébren tartja az alkalmazót, aki nem érzi szükségét, hogy elaludjon. A használó körülbelül négy napig képes ébren maradni az anyag használatával, de a kapott előnyökért később kemény „másnapossággal” kell fizetnie.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A használó négy napig képes teljesen ébren maradni anélkül, hogy bármilyen hátrányos módosítót kéne elszenvednie a fáradság vagy kimerültség miatt. Ez idő leteltével azonban rögtön elalszik és fél sem ébred 8D6 órán keresztül. Ha a karaktert ez idő alatt felébresztik, akkor +6 módosítót kap minden cselekedete célszámára, valamint hallucinációktól fog szenvedni, tájékozódási zavara lesz, és nem lesz képes koncentrálni.

Ha az első adag időtartamának lejártá után a karakter egy másodikat is kap, akkor még 1D6/2 napig képes lesz ébren maradni. Ezután azonban a fenti „másnaposságon” kívül még 10H kábulás sebztést is elszenved. Ennél tovább a szer már nem tudja ébren tartani a karaktert, nem számít, hány plusz adagot juttatnak a szervezetébe.

LAÉS

A Tir Tairngire kormánya által kifejlesztett laés retrográd módon kitörli a karakter rövid távú memóriáját a szer beadásának pillanatától. Az áldozat elveszíti az eszméletét. A laés-t a tiriek főként a határsértők emlékezetének törlésére használják, hogy aztán visszatoloncolják a behatolókat az ország határain kívülre.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A laés beadásakor az áldozatnak Test(6) próbát kell tennie. A drog 12 órányi időtartamot töröl ki az emlékezetéből, de ezt minden siker 1 órával csökkenti. Ha az áldozatnak nem sikerül rezisztálnia a teljes hatást (azaz 12 sikert dobnia), akkor 120 percre elveszíti az eszméletét (sikerenként -10 perc).

A laés hatására elveszített emlékek semmilyen úton nem hozhatók vissza (még mágiával sem), mivel a szer megváltoztatja az agyi neuronok kémiai felépítését.

KAMIKAZE

A Kamikaze egy módosított, amfetamin tartalmú harci drog. Mérsékelt adagolással olyan előnyöket adhat használojának, amellyel az kiegyensúlyozhatja hátrányát a biológiai vagy kibernetikus úton felgyorsított ellenfelekkel szemben. A folyamatos használat viszont függőséget okozhat, a karakternek egyre nagyobb adagokra lesz szüksége és megjelennek a káros mellékhatások. A nagyobb adagok idegfeszültséget, remegést, időleges eufóriát okozhatnak és a karakter pupillái kitágulnak. A túlságosan nagy adagok (amelyek már a túladagolás határát súrolják) szorongáshoz, hallucinációkhoz és izomrángásokhoz vezethetnek. Ennél is nagyobb dózis alkalmazása a karakter halálával jár.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

Harci serkentőként alkalmazva a kamikaze +1 Testet, +1 Gyorsaságot, +2 Erőt és +1D6 kezdeményezést ad (ezek a megnövelt értékek a Reakcióra és a tartalékokra is kihatnak). Ezen kívül azonos előnyt nyújt, mint a 4. szintű Fájdalomtűrés adeptusi képesség. A kamikaze hatásának időtartama 10 x 1D6 perc.

A hatás lejártával a karakter Gyorsasága és Akaratereje 1-gyel lecsökken 10 x 1D6 percig valamint 6K kábulás sebést kell rezisztálnia a Testével.

A kamikaze rendszeres alkalmazása káros hatással van a használó anyagcserejére. A függőség kialakulásán kívül, minden negyedik alkalmazáskor a karakter valamelyik kibereve vagy biovere megsérül.

JAZZ

A Lone Star Kutatói és Fejlesztési Osztálya által hadrendbe állított jazzt azért fejlesztették ki, hogy a mindenféle módosítások nélküli utcai zsaruk is jó eséllyel szállhassanak szembe a feldrótzott és krómokkal telepolt utcai számúrájokkal. A serkentőként alkalmazott jazz számottevő mértékben felgyorsítja a használó reflexeit és reakci-



óját egy rövid időtartamra. A szer alkalmazóinak viszont kellemetlen utóhatásokkal kell számolniuk, a rendszeres használat pedig durva mellékhatásokat produkálhat.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A jazz egyetlen – rendszerint inhalálóból beszippantott – dózisa megnöveli a használó Gyorsaságát 2-vel (amely a Reakcióra is hatással van) és a kezdeményezését +1D6-tal. A szer hatásának időtartama 10 x 1D6 perc.

Amikor a jazz hatása elmúlik, a használó összeomlik és elkeseredetté, csüggedtté válik. Emellett 8S Kábulás sebést kell rezisztálnia Testtel. Minden koncentráció igénylő tevékenységének célszámára +1 módosítót kap és a Gyorsasága 1-gyel csökken 10 x 1D6 perc időtartamra.

CIANID

A cianid az összes mérgező anyag közül az egyik leggyorsabb hatóidejű. Jelenlétére a szájon keletkező égető érzés figyelmeztet (amennyiben lenyelték vagy belélegezték), a keserű mandulaillat megérzése pedig rendszerint egy időben jelentkezik a görcsös légzészavarokkal.

A cianid késlelteti és blokkolja azt az enzimet, amely a vörös vérszövetekben lévő oxigén kiszabadításáért felelős. Ez pedig végül fulladásos halálhoz vezet. Oxidáló anyagokkal, mint például a hidrogén permanganát vagy káliumhipermangan, ártalmatlan oxaminné lehet alakítani a cianidot, de csak akkor, ha a segítség időben érkezik.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

Belélegzésnél vagy befecskendezésnél a hatás azonnali; egyéb módokon való szervezetbe juttatásnál a cianid hatása 1 percet vár magára.

KÖNNYGÁZ

Összefoglaló néven csak könnygázként emlegetik azokat az irritáló vegyszereket, amelyek a bőrre, szemre, vagy a nyálkahártyára hatnak és égető, viszkető érzést okoznak. Természetesen pszichológiai és pánikkeltő hatásuk is van – felgyorsuló szívverés, sebesebb légzés stb.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

A könnygáz hatása alá kerülő karakternek Test(5) próbát kell tennie; minden cselekedetének célszámára +3 mó-

	Elérhetőség	Ár	Utcai Index	Bejuttatás	Sebesség	Sebzés
Sav (1 adag)	Szint/6 nap	500 ¥/szint	2	—	—	—
Fagyasztó hab (1 liter)	2/12 óra	20 ¥	1	—	—	—
Rovarirtó (1 liter)	Mindig	10 ¥	1	—	—	—
Bliss (1 adag)	5/48 óra	15 ¥	2	Belélegzés, Befecskendezés	1 Kör	—
Burn (1 adag)	2/30 perc	5 ¥	1	Lenyelés	10 perc	3H Kábulás
Cram (1 adag)	4/12 óra	20 ¥	1	Lenyelés, Belélegzés	10 perc	—
Nitro (1 adag)	6/48 óra	100 ¥	1	Belélegzés	1 Kör	4H
Novacoke (1 adag)	3/12 óra	20 ¥	1	Belélegzés, Befecskendezés	1 Kör	—
Zen (1 adag)	3/6 óra	5 ¥	1	Belélegzés	5x1D6 perc	—
Green Ring 3 (1 adag)	14/2 hét	500 ¥	5	Érintés, Belélegzés	Azonnal	8S
Green Ring 8 (1 adag)	16/2 hét	800 ¥	5	Érintés, Belélegzés	Azonnal	10S
Seven-7 (1 adag)	20/2 hét	1000 ¥	5	Érintés, Belélegzés	1 Harci kör	10H Kábulás
Psyche (1 adag)	8/72 óra	500 ¥	2	Lenyelés	10 perc	—
Long Haul (1 adag)	6/6 nap	500 ¥	2	Befecskendezés	10 perc	—
Laés (1 adag)	21/21 nap	1000 ¥	2	Befecskendezés	Azonnal	Speciális
Kamikaze (1 adag)	5/4 nap	50 ¥	5	Belélegzés	Azonnal	—
Jazz (1 adag)	8/4 nap	40 ¥	3	Belélegzés	Azonnal	—
Cianid (1 adag)	3/48 óra	360 ¥	1	Lenyelés, Belélegzés, Befecskendezés	Azonnal/1 perc	7H
Könnygáz (1 adag)	4/36 óra	10 ¥	1	Érintés, Belélegzés	1 Harci kör	Speciális
Atropin (1 adag)	5/12 óra	600 ¥	1	Befecskendezés	Azonnal/15 perc	7H

dosítót kap, melyet sikerenként 1-gyel csökkenthet. A könnygáz hatása öt percig tart, -1 perc/siker.

A könnygáz áldozatának Akaratereje 2-vel kisebbnek számít minden olyan próbánál, amelynél félelem ellen kell dobnia.

ATROPIN

Az atropin egy desztillált alkaloid, amely aktív komponense a gyógyászatban használt belladonnának (amit a halálos mérgű nadragulyából nyernek ki). A nagyon erős mérgező anyagot nyugtatóként is alkalmazzák, mert ellazítja az izmokat. Az atropin a bolygóidegre hat és megakadályozza a szervek megfelelő működését.

JÁTÉKSZABÁLYOK:

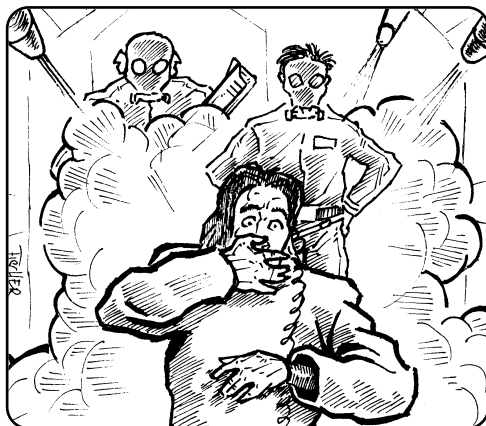
A szer alkalmazásakor +1 módosító adódik minden aktív képzettség célszámához. Az atropinmérgezésben szenvedő áldozat a következő tüneteket észlelheti magán: felgyorsult pulzus, kiszáradt ajkak, a közeli dolgokra való nem megfelelő összpontosítás (még +1 módosító a közelharcú és rövid távra történő távolsági fegyveres harc célszámához), zavarodottság (+2 célszámmódosító az Ismeret, Technikai, Építés/Javítás, Nyelv és Mágia szakterületek használatakor), hallucinációk, forró és kiszáradt bőr, valamint magas vérnyomás (magas láz, mert az áldozat

képtelen izzadni). Némely esetben még kiütések is keletkezhetnek.

A mérgezés áldozata 15 percenként sebződik egészen addig, amíg az atropint nem sikerül semlegesíteni, vagy ki nem ürül a szervezetből.

LOMBARDI

lombardi@freemail.hu





Alaptípus:	MI Tetraéder
Páncézat:	40
Alapenergia:	60 + 110/kör
Panel:	60
Manőverezőképeség:	26
Méret:	4
Átlagos tűzerő:	64

A birodalmi haderő triciplita mérnökeinek keze munkája a MI sorozat megjelenése. A Mesterséges Intelligenciakutató Intézet falai közül került ki a MI hajók agyát alkotó kibernetikus bioagy. A magasfokú döntésképeséggel bíró szerkezetek a hadiipar számos területén bizonyították már hasznosságukat. Az idegenek

elleni harc kényszerítette ki a roppant drága, árme rendkívül hasznos robothajók kifejlesztését. A MI Tetraéder a sorozat legelső tagja, tulajdonképpen prototípusnak tekinthető. A legénység nélküli szerkezet mérete a hasonló kategóriájú hajókénál sokkal kisebb, ami nem meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy élő legénységgel felszerelt hajón mennyi mindenre van szükség az életkörülmények fenntartásához. (Katonai berkekben ezért inkább a szonda elnevezést a használják a hajóra.) A másik hatalmas előny a hajók fordulékonyágában mutatkozik. Míg magasabbrendű élőlények számára a 8-10 G gyorsulás már komoly problémát jelent, addig a MI szondák számára mindez semmiség. A Tetraéder – elnevezéséből adódik – egy szabályos tetraéderre hasonlít, minden csúcán egy MIB Ares ionágyúval. Az elrendezés előnye, hogy nincs kitüntetett irány, a hajó a tér minden célpontjára egyformán hatékony – kis elfordulással bármilyen irányba tud tüzelni. A drága szerkezet védelme is meglehetősen jó, a lézertől egészen a plazmaig legalább 20-as tiszta kell a pajzsok leküzdéséhez. Sajnos az elegendő energiatánpótlás már nem fér bele a szonda profiljába, ezért tartós tüzelés esetén a pajzsok energia nélkül maradhatnak. Talán ezért van az, hogy a MI hajóktól nem idegen a menekülés: a programozó mérnökök úgy ítélték meg, hogy sokkal olcsóbb, ha a hajó teljes megsemmisülése előtt kivonja magát a harcból.

MI Tetraéder

ELŐ KÉZBŐL FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- ✦ A találkozóon páran megemlítették, hogy az idegen tárgyak komponensei túlságosan nagyra sikeredtek megalkotásukkor, még a legnagyobb rakterű hajók is hamar megtelnek velük. Utánanéztam a dolognak és igazat adva a játékosoknak, számos komponens méretét lecsökkentettem. A rakterek újraszámolása után jó pár rakter kihasználatlan helye nőtt meg nyolc-tíz konténerrel.
- ✦ Az előző problémához kapcsolódóan a hajókban elhelyezett tárgyak méretét számoló programrészt is módosítani kellett, a számítás most már sokkal pontosabb.
- ✦ A közelmúltban pár alkalommal előfordult, hogy egyesek rangjai váratlanul egyik fordulóról a másikra alaposan lecsökkentek. A probléma okát sikerült megtalálni és leküzdeni: az elhalálkozás után, a klónozott jellemzők betöltésekor történt egy kisebb malőr. Még lehetnek a játékban olyan érintettek, akik nem vették azonnal észre a dolgot, ha igazolni tudják a hibát, természetesen azonnal visszaillesztjük a helyes adataikat.
- ✦ A Korten szektorba történő bejutás egyik útja az AMO Annihilátor legyőzése. A feladat megtervezésekor az volt a célom, hogy a játékosok közti együttműködés fokozása érdekében csak háromfős flották tudják megcsinálni a feladatot. Viszont nem akartam, hogy az Annihilátor túl erős legyen, azért egy kicsit „alulméreteztem”. Azóta kiderült, hogy az alulméretezés túl jóra sikeredett, kétfős flotta is nem túl sok energiabefektetés árán le tudja lőni ezt a monstrosit. Mindezek után az Annihilátor kicsit „megerősödött”, reményeim szerint éppen annyira, hogy két fő számára már mindenképp nagy falat lesz, míg három hajó – ha kicsit izadva is –, de lelővi. Mint a hetes kategóriájú zargok és mezonok legyengítésekor történt, annak mintájára a túlságosan könnyű ellenfelek is megerősíthetők.
- ✦ Ha lassan is, de a flották kezelése kezd teljesen biztonságossá válni: a legutóbbi hibasorozat megszüntetése során muszáj volt alaposan átvizsgálni a program kérdésszerű részét és ennek folyamányaként gyakorlatilag minden potenciális veszélyforrást sikerült eliminálni.

RADECKI CSONGOR

ÁMOKFUTAM

A VÁRVA VÁRT KGK KIEGÉSZÍTŐ

Örömmel értesíthetem a KGK rajongókat, hogy az első kiegészítő, melynek neve Ámokfutam lesz, már a nyomdai előkészítés végén tart, előreláthatólag szeptember közepén fog megjelenni, mintegy százhusz új lapot, hatalmas meglepetéseket és újdonságokat tartalmazva! Addig is egy kis ízelítő az Ámokfutam újdonságairól és érdekességeiről...

JÁTÉK EGYENSÚLY

Rengeteg olyan lap került az új kiegészítőbe, amik az alapkiadás megjelenése óta előkerült hiányosságokat, egyenlőtlen-ségeket próbálják kijavítani. Gondolok itt például a túl erős illetve túl gyenge lapokra, a szinte mindig illetve ritkán használt fajokra, vagy olyan paklifajtákra, amik ellen nagyon nehéz védekezni, illetve túlságosan erősek. Természetesen ezeket a problémákat újabb lapok kiadásával lehet könnyebben ellensúlyozni, amikből az Ámokfutamban lesz bőven, hiszen mint minden játékban itt is előkerültek a tesztelés alatt megbúvó „spoilerok”. Ezek legtöbbször az Ámokfutamban meg lesz az ellenszer, amiket az eddig leggyengébbnek tartott fajokhoz párosítottuk, ezzel is megpróbálva visszaállítani az egyensúlyt az ellentétes fajok között.

A legnagyobb korlátozásra természetesen az erőforrás lapoknál volt szükség, ezek gyengítésére több lap is született, ezek közül kiemelném talán azt az inszektoid megszakítást, amelyik 0 creditért semlegesít egy maximum 3 credit költségű erőforrást, de van egy vadászgép is, amelyiknek pedig annyi a tüzeje, ahány erőforrás van az ellenfeled szemetében, vagy az a bunker, amelyiknek hatására a játékosok csak a kezdő fázisukban kaphatnak creditet.

Próbáltuk erősíteni a csapdákat is, hiszen ezekkel kapcsolatban is nagyon sok levelet kaptam, amikben a játékosok a csapda használhatatlanságát panaszolják. A csapda lapok megerősítésére készült leghatékonyabb lapnak a tesztelésen az tűnt, amelyik harci megszakításként az ellenfeled sikeres bombázásakor lehetővé teszi, hogy kifizetheted az egyik csapdát! Azt hiszem az Ámokfutam megjelenése után egyre többen fognak játszani csapdákkal.

Az eddig gyengébbnek tartott fajok erősítésére is bekevert egy csomó spoiler gyanús kártya, ezek közül talán az az esemény tűnt a legdurvábbnak, amelyik kijátszásakor kiválaszthatunk az ellenfelünk kezéből egy lapot és azt a szemétté rakhatjuk. Ez első látásra nem tűnt túl erősnek, de mégis a tesztszérián megrendezésekor, a legtöbb pakliban benne volt. Szintén nagyon jól használható lett az a zarg lap (természetesen megszakítás), amelyik egy creditért lemásolja az ellenfeled által éppen kijátszott maximum 3 creditköltségű eseményt, ez egyébként szintén kiválóan alkalmas az erőforrásokkal felturbózott paklik ellen.

ACÉL SASOK KONCEPCIÓ

A kiegészítő érdekessége az Acél Sasok klán lapjait erősítő képességek feltűnése (egyenlőre még csak az Acél Sasok klán előnyeit élvezhetjük, de a későbbiek folyamán megjelennek majd a többihez is kiegészítők).

Tehát mi is változás, mitől lesz újszerű ez a kiegészítő? Új perspektívát adhat, hogy az alappakliban jelölt klánlapok végre erősítik egymást, és segítenek koncepcionális paklikat összehozni. Mit is nyújt az Acél Sasok klán? Vegyük sorra a lapokat, hogy könnyebben kiigazodhassunk.

Elsőként mindjárt itt vannak a fő paramétereket növelő felderítő űrhajók (*Protoplazma-A*, *Eniac*, *Stonebawk* és a *Triatlon*), melyek az összes Acél Sasok hajónál plusz sebességet, tüzerőt, páncélzatot, vagy bombázást adnak (a hatást kifejtő lapot kivéve). Összesen hat Acél Sasok klánba tartozó hajó van a kiegészítőben és ugyebár négy másik az alapkiadásban (*Cyclon Unarto*, *Sasfiók*, *Hellfire Brothers*, és a *Notrox*). Ez így talán még nem jelent igazán nagy előnyt, de ha hozzávesszük, hogy az alapkiadásban lévő Acél Sasok hajók közül a *Cyclon Unario* felderítő, a *Sasfiók* vadászgép, és a kiegészítő másik két Acél Sas hajója is csak vadász kategóriájú (*Szakadt Teknő* – a harci fázisban hiperugrás képességgel kapnak az Acél Sas hajók, *Blackbird* – ugyanez javítás képességgel), akkor könnyen átlátható, hogy nagyon csekély ráfordítással (alacsony kreditköltség mellett), egymást hihetetlen mód erősítő hajó birtokába juthatunk.

Ha kifejezetten kis költségű űrhajókkal játszunk, néhány spoiler lap bevalogatásával (pl. *Úrállomás*), és agresszív, letámadós játékszílussal hamar a magunk javára fordíthatjuk a játékot.

Vannak ezeken kívül egyéb AS lapok is, mint pl. az *Altamira fotonagyú*, ami 3 credit árán annyi tüzerőt ad, ahány AS űrhajód van játékban, vagy az *Acélszív*, ami annyi sebést okoz célpont hajón, ahányszor két AS hajót használta fordítás. Ezek talán az AS hajók csekély száma miatt egyelőre nem igazán erős lapok, de a jövőben megjelenő AS hajókkal bővülve elég jó lapokká válhatnak. Az *Acél Sasok parancs* hatékonyságáról nem vagyok meggyőződve, mert igen kivételes körülményeknek kell bekövetkeznie az eredményes, és hatékony használatához.

Összességében elmondható, hogy az Acél Sasok klánlapok ezzel a kiegészítővel megérték egy kellemesen összeállítható koncepcióra, amivel (főleg alacsony idézésű hajókkal kiegészítve) egy villámgyors, lehangoló paklit lehet majd összeállítani a jövőben.

Hát egyelőre ennyit az új kiegészítőről, aminek bemutatását a következő számban is folytatjuk...

LIPTÁK LÁSZLÓ és SZÜCSY DÁNIEL
gamecenter@mail.elender.hu

X. HIVATALOS KKG VERSENY

FRISSEN BONTOTT ÁMOKFUTAM

Időpont: 2000. szeptember 24. vasárnap 9:30

Specialitása: hivatalos versenyszabályok

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

Nevezési díj: 1800 Ft előre a Magic Shopban, vagy 2100 Ft a helyszínen.

Nyeremények: fődíj magas pénzdíj, a 8. helyezettig Ámokfutam lapok és paklik.

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

A helyszínen KKG lapok és paklik kedvezményesen kaphatók!



1.	1939	Mező István	Gyöngyös	36.	1597	Szalontai Gyula	Budapest	71.	1496	Tajti Norbert	Abony
2.	1891	Tornay Tamás	Gyöngyös		1597	Süveg László	Szeged		1496	Mnukácsi Máté	Gyöngyösi
3.	1806	Marofka Mátás	Abony	38.	1596	László Gergely	Eger		1496	Söveges Péter	Budapest
4.	1793	Szabó Krisztián	Gyöngyös	39.	1595	Illés Péter	Siófok	74.	1495	Felvidéki Miklós	Budapest
5.	1778	Galiba Péter	Szeged	40.	1586	Punok Bálint	Siófok	75.	1491	Földi Attila	Abony
6.	1740	Jámbor András	Budapest		1586	Tóth Balázs	Siófok	76.	1486	Tóth Krisztián	Abony
7.	1706	Csehi Miklós	Békéscsaba	42.	1584	Rozgonyi Zsolt	Szeged	77.	1485	Marofka Gergely	Abony
8.	1690	Kovács Csaba	Abony	43.	1583	Illés Bálint	Siófok	78.	1465	Magyari József	Cegléd
9.	1668	Körös Gábor	Budapest		1583	Mucsi Péter	Abony	79.	1462	Szabad Gábor	Gyöngyös
10.	1658	Heinrich Bálint	Siófok	45.	1582	Dömsödi Áron	Budapest	80.	1457	Vincze Péter	Gyöngyös
11.	1656	Juhász Ferenc	Csemő	46.	1576	Klubuk Árpád	Tófalva	81.	1455	Pálmai Zsolt	Abony
12.	1648	Lillaf.N. Péter Nesztor	Budapest	47.	1572	Török János	Abony	82.	1444	Fónad Csaba	Eger
13.	1643	Németh Tamás	Siófok	48.	1570	Tölgyes Gergő	Siófok	83.	1442	Puztay László Kornél	Szeged
14.	1641	Polacsek Zsolt	Göd	49.	1569	Oroszi András	Cegléd	84.	1389	Takács Milán	Szeged
15.	1640	Almási Gábor	Eger		1569	Tóth Dávid	Eger	85.	1381	Hegedűs Brúnó	Szeged
16.	1636	Fazekas Andor	Siófok		1569	Sipos Gergely	Eger	86.	1378	Szabó Richárd	Gyöngyös
17.	1636	Lévai Sándor	Budapest		1569	Dézsi László	Nagyszokoly	87.	1376	Tóth Dávid	Szeged
18.	1631	Bognár Norbert	Siófok	53.	1556	Pócs Marcel	Eger	88.	1352	Dugonics Gerő	Gyöngyös
19.	1628	Ocsag Zoltán	Siófok	54.	1555	Bobák Gábor	Szeged		1352	Mayer Szilveszter	Cegléd
20.	1624	Fodor Péter	Gyöngyös		1555	Szerencsés István	Gyöngyös	90.	1348	Balla Tamás	Gyöngyös
21.	1616	Vády Dávid	Eger	56.	1551	Horváth Bence	Eger	91.	1345	Szabó Balázs	Gyöngyös
22.	1615	Benke László	Balatonszózd	57.	1548	Fekete Tibor	Cegléd	92.	1338	Szabó Dániel	Gyöngyös
	1615	Fazekas János	Budapest	58.	1547	Szabó Péter	Gyöngyös		1328	Rehák György	Cegléd
24.	1614	Kovács Sándor	Csemő	59.	1546	Punok Lajos	Siófok	94.	1300	Erdélyi Gábor	Gyöngyös
25.	1613	Varga István	Szeged		1546	Nyusztí Richárd	Eger		1300	Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász
26.	1611	Fábián Péter	Budapest	61.	1537	Jónás Róbert	Budapest		1300	Csek László	Gyöngyös
27.	1606	Szalontai Norbert	Budapest		1537	Nyitrai Zsolt	Abony		1300	Misi Tamás	Gyöngyös
28.	1605	Chrés Zoltán	Abony		1537	Mocsai Bence	Szeged		1300	Trnyik Balázs	Gyöngyös
29.	1604	Bagi Sándor	Cegléd	64.	1536	Herle Zsolt	Petőd		1300	Takács Attila	Ecséd
30.	1600	Mészáros Máté	Nagyszokoly	65.	1535	Illés Jácint	Siófok		1300	Bánszky Miklós	Gyöngyös
	1600	Légrády János	Eger	66.	1531	Szentmihályi Tamás	Budapest		1300	Pankó Csaba	Gyöngyös
	1600	Holman Gábor	Vác	67.	1528	Csúri Tibor	Szeged		1300	Misi Ádám	Gyöngyös
	1600	Bogdándy Dávid	Nagyszokoly	68.	1510	Dönczi Krisztián	Szeged		1300	Miksi Ádám	Adács
34.	1599	Megyesi Kornél	Eger	69.	1507	Minyó András	Szeged				
35.	1598	Mucsi Tamás	Abony	70.	1501	Jármai Zsolt	Budapest				

HATALOM LIGÁJA

HATALOM LIGÁJA

A Hatalom Ligájának 2000. első felében keveset változtak az erőviszonyok. Mint az előző oldalon közölt táblázatban látható, továbbra is a gyöngyösiek dominálják az élmezőnyt. Mező István áll az élen, Tornay Tamás biztosan őrzi második helyét, egyedül a ceglédi Marofka Mátyas tudott beférközni a rengeteg meccset játszó gyöngyösiek közé. Egyébként a listában csak azon Liga-tagok neve található meg, akik 2000. január 1. és június 30. között legalább egy meccset játszottak. A helyszínek közül továbbra is Gyöngyösön játszanak a legtöbbet, aktívak még a budapesti Dungeon, Abony és Cegléd játékosai. Újra fellendült a játék Siófokon és Egerben is.

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 megnézhető az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmát nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *Teológia*, *Pszí szakértelem*, a *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Július 1-től augusztus 31-ig ismét a hagyományos versenyek szabályai szerint kell(ett) a paklikat összeállítani, míg szeptember 1-től október 31-ig hatalom korlátozása lesz a játékforma, vagyis csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni.

Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját. Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!

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



Kérdezz... ALOM...felelek!

A Kisebb zan kijátszása után kapott szintlépés jelzők leesnek-e Nordról, ha újabb zan kerül játékba?

Nem, Nord ilyenkor pluszban kapja meg az szintlépés jelzőket.

Kijátszási feltétel-e a Dornodon küldetése szövegében az, hogy „akkor játszhatod ki”?

Igen, csak az első kiadás idején még nem volt definiálva ez a fogalom.

Hogyan segíti a Pszi szakértelem a Meditációt?

Mivel a Pszi szakértelem olcsóbbá teszi a mentális varázslatokat, ezért ahányas a pszid, annyi varázsponttal többet meditálhatsz, plusz varázspont elköltése nélkül. Nézzünk egy gyors példát: egyes Pszi szakértelemmel, elköltesz két varázspontot a Meditációra, akkor valójában háromért meditálsz, vagyis hat varázspontot fogsz kapni a következő köröd elején.

Használhatják-e a lények a lehetőséget, ha van a játékban aktív Órzó lord?

Igen, őt még sebez is a lehetőség. Az Órzó lord csak a lények sebzését csökkenti nullára, azt a sebzést, ami a harc ütési fázisában történik. A direkt sebző képességekre nincs hatással.

Van a játékban egy Pénz szentélye és egy aktív Parbalakka az oldalalon. Kijátszok egy Illúziópalotát a szentélyre. Kapok-e ilyenkor varázspontot a Parbalakkától?

Igen, kapsz. A Parbalakka nem a játékba kerüléskor adja a varázspontot, amikor már a palota szentélynek számít, hanem a kijátszáskor, amikor még az Illúziópalota nem változtat alakot. Ezek alapján azt is ki lehet jelenteni, hogy ha megakadályozzák egy asztalon maradó lapom kijátszását (pl. Azt mondtam nem, A rend helyreállítása stb.), akkor is jár érte a plusz varázspont. Persze csak azután, miután a reakció varázslatok és hatások lezajlottak.

Lemásolhatom-e a Kisebb zannal azt a lapot, amit feláldozok hozzá kihozási költségként?

Igen, a kijátszás pontos sorrendje a következő: Először megállapítom, hogy teljesíthető-e a kijátszási feltétel. Ezután meghatározom a kijátszandó lap célpontját. A Kisebb zannal itt a másolandó lapot nevezem meg. Ezek után megnézem mennyi a módosított idézési költség, majd kifizetem, és a lap kijátszásra került, amennyiben reakció varázslatok és hatások nem befolyásolják ezt.

Pikkelyes thorgattal visszavehetek-e egy Sötétségszelmet azért, hogy kijátszak egy másik szellemet?

A kijátszási feltételt, mindig a lap kijátszása előtt vizsgáljuk meg. A jelen esetben egy Sötétségszelmet akarok játékba hozni, de mivel nem teljesül a kijátszási feltétel, ezért nem használhatom rá Pikkelyes thorgat képességét.

Visszavehetem-e A gépezettel a Templomi orgonát, ha ingyen játszottam ki, mivel volt egy templomom játékban?

Igen, mivel A gépezettel csak olyan lapot nem vehetsz vissza, aminek az alap idézési költsége 0. A Templomi orgona alap idézési költsége 3, csak a módosított idézési költsége 0 a templom miatt.



HATALOM SZÖVETSÉGE

A IV. HKK Nemzeti Bajnokságra bejutottak névsora

Abbas Krisztián	Kovács Ákos
Almási Viktor	Kovács Attila
Báder Mátyas	Lampért Csaba
Balka László	Lévai Sándor
Balogh András	Littner Ákos
Baross Ferenc	Majnik Szabolcs
Béres Csaba	Marofka Mátyas
Csík János	Nagy Dániel
Czipelle Ákos	Nagy István
Debreczeni Áron	Nagy Péter
Dönczi Krisztián	Panyik Zoltán
Erdei Gábor	Puskás Attila
Fábián Péter	Reinholzh Ádám
Gellért Ákos	Rém András
Gulyás Gábor ifj.	Sass Tamás
Holman Gábor	Simon Dániel
Holtzinger Dániel	Szabó Péter
Húsvéti Árpád	Szaniszló Bálint
Jámbor András	Szegedi Gábor
Jánvári András	Szeitz Gábor
Kahn Evarth	Szinay Péter
Kenéz András	Timm Roland
Kis Borsó Csaba	Torzsa Sándor
Kis Zsolt Attila	Tóth János
Kocsis Gyula	Valu Gábor
Korányi Tibor	Varga István

TARTALÉKOK

Hucker Szabolcs	Darabi Zoltán
Kovács András	Vaczó András
Rusznayk Ádám	Pecija Petár
Liktor Gábor	

Újabb félét zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a nyolcadikat. Nagy örömmre ismét nőtt a tagok száma az előző félévhez képest, most 112 tagunk és 25 pontszerző versenyrünk volt. A végző kiértékelésnél a tavaly bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinél legalább két havannás-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötre, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. Sajnos az április eleji Ősök Városa bemutató verseny eredménye elveszett, így ezért a versenyért nem tudunk hatalom pontot adni. Talán ennek köszönhető, hogy sok olyan játékos volt, aki nem indult egy pontszerző versenyen sem.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyen ismét olyan játékos találtunk, aki nem állt még a dobogó tetején. Szinay Péter tízenyolc versenyen indult el, valószínűleg ennek köszönheti sikerét. A sok verseny közül többön is veretlenül sikerült győznie, és a havannás küzdelmeken is helyt állt. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és három gyűjtődoboz Ősök Városa. Ő, ha akar, az egyik gyűjtődoboz helyett választhat egy tetszőleges ultraritka lapot. Második helyen az évek óta dobogó közelben végző, szinte mindig egyedi, eredeti paklival játszó Kis Borsó Csaba. Jó szereplésének gyümölcse egy ultra ritka lap és 2 gyűjtődoboz Ősök Városa. A harmadik helyet szintén a sok (tizenöt) versenyen elindult Jámbor András szerezte meg. Ő a Hatalom Szövetségének legfiatalabb dobogósa. Egy ultra ritka lapnak és 1 gyűjtődoboz Ősök Városának örülhet. Ráadásul mint mindhárom választhatnak egyet az Illúziósárkány, Szörnybűvölés és Temető lapok közül. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ezúttal az első helyezett Szinay Péter szerezte meg, aki 18 versenyen vett részt. Az ő nyereménye 3 csomag Ősök Városa. Jámbor András „csak” 15 versenyen indult, neki fájdalomdíjként 1 csomag Ősök Városát adunk. Sajnos az idén nem volt női tagunk, így a legjobb női játékos díját nem tudjuk kiosztani. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Vincze Péter örülhet a három csomag Ősök Városának. Kisorsoltunk továbbá 10 csomag Ősök Városát, nyertesek: Kovács Attila, Húsvéti Árpád, Rusznayk Ádám, Liktor Gábor, Kulcsár Mihály, Esztán József, Sohajda Pál, Schneider Zsolt, Szabó Szilárd és Nagy Viktor. Valamint 6 csomag Föld síkja Inváziót, nyertesek: Horváth Zoltán, Mayer Szilveszter, Tömő György, Boros Miklós, Illés Bálint és Erdei Gábor. Gratulálunk a nyerteseknek!

Az új, kilencedik félévben továbbra is a Titánkolosszust osztjuk. Mivel krónikás lapokkal lett lenyomva, ezért AK-s ikon van rajta, de ez ne tévesszen meg senkit, a kolosszust csak a Hatalom Szövetségének tagjai kaphatják meg. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (holder@mail.data-net.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj továbbra is 400 Ft, amit a levélben vagy e-mailban belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

DANI ZOLTÁN

Helyezés / Név	HSZ Versenyek pont száma	Helyezés / Név	HSZ Versenyek pont száma
1 Szinay Péter	92,6 18	57 Csirik Tamás	21 4
2 Kis Borsó Csaba	90,6 10	58 Varga Ferenc	20 2
3 Jámbor András	82 15	59 Fodor Gábor	17,8 2
4 Simon Dániel	80,2 9	60 Béres Csaba	17,2 1
5 Báder Máttyás	78,8 14	61 Csonka Gergely	14,8 2
6 Réim András	78,6 6	62 Koskár László	14,6 2
7 Korányi Tibor	76,4 5	63 Illés Bálint	14 3
8 Abbas Krisztián	74,6 8	64 Tóth Dávid	13,2 2
9 Jánvári András	74 10	Gál Erzsébet	13,2 2
10 Kovács Attila	73,2 6	Bagi Sándor	13,2 2
11 Nagy István	66,8 12	67 Pinczés Zoltán	12,4 2
Debreczeni Áron	66,8 9	68 Suba István	11,4 2
13 Panyik Zoltán	66,6 8	Kosdi Péter	11,4 1
14 Szeitz Gábor	66,4 9	Esztán József	11,4 2
15 Kovács Ákos	66 6	71 Kovács Ferenc	11,2 1
16 Csik János	65,4 7	72 Telekes Zsolt	10 1
17 Kahn Evarth	64,4 10	Szlovák Csaba	10 1
18 Baross Ferenc	62,4 13	Mischinger Péter	10 1
19 Puskás Attila	62 7	Mikó István	10 1
20 Holtzinger Dániel	61 6	Fehér László	10 2
21 Gellért Ákos	60,2 6	Erdei Gábor	10 1
22 Lampért Csaba	57,2 4	Dönczi Krisztián	10 1
23 Torzsa Sándor	53,6 5	Dézszy Koppány	10 1
Reinholdz Ádám	53,6 6	Csikai András	10 1
25 Hucker Szabolcs	53,2 3	81 Suba Zsolt	9,6 2
26 Lévai Sándor	53 7	82 Molnár Máté	9,2 2
Kocsis Gyula	53 7	83 Kulcsár Mihály	8,6 1
28 Balka László	52,2 4	Horváth Lajos	8,6 1
29 Kovács András	51 6	Göcseján Gergely	8,6 1
30 Húsvéti Árpád	50,2 8	86 Flaskó Norbert	8 1
31 Ruzsnyák Ádám	49 5	87 Sipos András	7,8 1
32 Littner Ákos	47,4 6	88 Pusztai Kornél	6,6 1
33 Szegei Gábor	47 5	Petrányi Ádám	6,6 1
34 Szaniszló Bálint	46,4 3	Pálmai Zsolt	6,6 1
35 Fábrián Péter	46,2 4	91 Vadász András	5,8 1
36 Marofka Máttyás	44,4 4	92 Iván Gábor	4,4 1
37 Liktör Gábor	43,2 7	93 Nagy Viktor	3,4 1
38 Darabi Zoltán	41,8 4	Balogh Zoltán	3,4 1
39 Holman Gábor	41,4 7	95 Boros Miklós	2,8 1
40 Nagy Dániel	40,2 9	96 Vincze Péter	1,4 1
41 Balogh András	40 2	97 Tömör György	0 0
42 Vaczó András	39,8 7	Szűcsy Dániel	0 0
43 Pecija Petár	37,6 7	Szente Ákos	0 0
44 Timm Roland	36,8 3	Szakál Pál	0 0
45 Weber Tamás	36,2 3	Szabó Szilárd, ifj.	0 0
46 Kómúves Péter	35,6 5	Szabó Szilárd	0 0
47 Gulyás Gábor ifj.	35,4 4	Sohajda Pál	0 0
48 Taga György	34,8 4	Schneider Zsolt	0 0
49 Erdy-Grúz Tibor	31,4 3	Mayer Szilveszter	0 0
50 Szili Béla	29,2 3	Lajtai Dániel	0 0
Magyari József	29,2 3	Juhász Ferenc	0 0
52 Szabó Csaba	28,6 4	Jánvári Viktor	0 0
53 Fekete Tibor	28,2 3	Horváth Zoltán	0 0
54 Megyesi Emil	27,2 3	Fazekas Zoltán	0 0
55 Süveg László	25,8 3	Fábrián Balázs	0 1
56 Révész Tamás	24,4 3	Csizmadia Gábor	0 0

KOMBÓK

TALBOT-PAKLI

Sziasztok! Nem, nem kell megijedni, ezúttal nem egy móka-paklit osztok meg veletek, hanem egy nagyon is versenyerős decket. Igazából a Talbot-pakli nem is túl reális név, mivel egy közönséges kézdobató, controll pakliról van szó, ami viszont *Torz Talbot* és a *Talbot kínja* miatt jócskán megerősödött a színek harcán. És igen... ezúttal nem a hagyományos versenyre optimalizált, hanem kifejezetten a színek harcára összerakott pakliról lesz szó.

A PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁS

Nos, mivel az összes „Talbot lap” Chara-din színű, ezért aztán egyértelmű, hogy az egyszínű paklink Chara-din színű lesz. Nézzük akkor a paklink alapját, *Torz Talbotot*. Egy viszonylag olcsó lény, ami eléggé nehezen ölhető meg, főleg a közkedvelt pusztításokkal, és mágikus védelme miatt a lények sem nagyon boldogulnak vele. Ha játékban van, költség nélkül játszhatjuk ki a *Talbot kínját*, ezzel sok szörnykomponenst spórolunk, és mivel *Torz Talbotra* nem kerülhet jelző – így méregjelző sem – ezért nyugodtan fel is használhatjuk. *Talbot szava* a színek harcán annyira nem nagy spoiler, ezért én – Talbot-pakli, vagy sem – mégis inkább csak a side-ba szorítottam.

Mivel controll pakliról van szó, nem hiányozhat a counter, és a témérdek lényirtás, illetve kézdobatas. A *batalom szava* hasznosságáról gondolom senkit nem kell meggyőzzek, de mivel ez is, és a *Mágikus kisülés* is fogyasztja az életpontunkat, nem árt egy kis gyógyulás, mégpedig az amúgy is szuper *Vérszívó parazita*. A *Fantom-sárákányok* is jó kis irtás, igaz, *Torz Talbot* ellen semmit nem ér, ezért én csak egyet használok (Na ja, abból indulok ki, hogy mindenki a jó kis Talbot-paklival fog majd indulni.) Az *Amageddon* nem csak lények ellen jó, a *Halál csókja* viszont annál inkább. A *Gránátsapda* a játék kezdeti – varázspontban szűkölködő – szaka-

zában ideális a *Troll lady-típusú* lapok ellen. Az *Anyagi robbanás* és a *Troglodita törzsfőnök* pedig főleg a hordák és a hangyák ellen ideális. *Torz Talbotot* persze nem szedi le a *Troglodita törzsfőnök*, és ez a mi esetünkben rendkívül nagy előny.

Kézdobatasra rendkívül sok jó lap áll a rendelkezésünkre, a játék elején a legjobb a *Pusztulás fájdalom*, később a *Mágikus kisülés*, a *jövő felejtése* és persze a jól bevált *Agy kifacsarása* jön számításba. A *Kaoszkígyó*

a kézdobatason kívül egyben lény is, amit az ellenfélnek még le is kell szednie (már ha nem akar általa elpusztulni). Ha ellenfelünknek kevesebb lapja van, mint nekünk, és sehogyan nem akarja leszedni a kígyónkat, akkor ezt mi is megtehetjük helyette, általában trogloditával, főleg, ha ezzel az ellenfélről is leirtunk valamit. Ezután persze vegyük vissza, és hozzuk le újra a *Kaoszkígyót*, újabb értékes laptól fosztva meg ellenfelünket. A *Reménytelenség bajnoka* szintén lény és kézdobatas egyben.

Mint látható ennyi kézdobatas mellett ellenfelünk keze gyorsan kiürül, ilyenkor pedig nem árt gyorsan megverni, ne szenvedjen sokat. Erre *Torz Talbot* mellett *Outmlen* a legalkalmasabb.

Természetesen mivel lapjaink varázspont költsége elég magas, használjuk a *Manaforrás* szabálylapot. Mivel ellenfelünknek nem lesz túl sok lapja, ezért a *Manaforrás* nem juttatja túl értékes erőforráshoz.



HOGYAN JÁTSSZUNK A PAKLIVAL?

Ez nehéz kérdés, mivel erre nincs általános szabály. Mindig az adott helyzetnek megfelelően kell variálni a dolgokat, de azért nagy általánosságban lehet róla beszélni: 1) Dobassuk el ellenfelünk kezét. 2) Puszítsuk el a közben játékba hozott lapjait. 3) Hozunk valami szép nagy lényt és végezzük ki az ellenfelet.

Mivel a színek harcán többnyire kötöttek a paklik, így azért tudok egy kötöttebb útmutatást is adni. Lássuk:

FAIRLIGHT: A *Teológia* kitiltása után szinte csak egyféle Fairlight pakli jöhet számításba, a *Gottmogos*, villámló kalandozó deck. Igaz, több a countere, mint nekünk, de neki nincs kézdobatas, és emiatt simán megverjük. Mivel nyerni máshogy nem nagyon tud, csak a kalandozóival, ezért *Torz Talbot* ha beáll az őrzoszta, akkor ellenfelünk totál tehetetlen. Még blokkolni-elűtni sem tud mellette, mivel eleve meg sem támadhatja a kalandozóival *Torz Talbotot*. Brutális varázslatával, a *Kétágú villámmal* sem tudja kis kedvencünket megebezni, tehát nyert ügyünk van ellene. Side után pedig a *Mutánsok tombolása* totál betesz neki.

Igaz, versenyen még nem látam, de könnyen elképzelhető egy csak Fairlight tárgypakli, *Sárkányok kincsével*, *Kincskeresés italával*, *Kürttel*, *Pirit gölemmel* stb. Nos, azt hiszem senkit nem kell komolyabban győzködjek róla, hogy az *Armageddon* milyen szép pusztítást tud rendezni ellenfelünk tárgy lapjai között. Arra azért figyeljünk oda, hogy ha csak 10 varázspontunk van, és nem olyan vészes a helyzet, hogy a következő körben már veszünk is, akkor ne játsszuk még ki az *Armageddont*. Ezt ugyanis könnyeden ellenvarázsolhatják, és ha nincs VP-nk a *Hatalom szavára*, akkor csü-

nyán ráfázunk. A *Mutánsok tombolása* pedig nem csak a tárgyakat, hanem minden asztalon lévő lapját leirtja ellenfelünknek, és mivel a tárgypakli elég terüls fajta, ezért ez az akció nagyon effektív ellene. Ha pedig a játék elején nem húz egyből szörnykomponens-teremtést, akkor a kézdobatasok fosztják meg a jó kis kézben lévő tárgyaitól.

RAIA: Itt főleg a controll pakli jöhet számításba, de mivel kevés a countere, ezért a kézdobatasok miatt elég gyenge ellenfél. Ráadásul elég lassan öl, ezért van időnk dobni a kezét rendszeren. Aztán miután elfogyott ellenfelünk kezéből a lap, lehozunk egy nagyobbacska lényt és gyorsan megöljük vele. Raia-ból látam már hátsapaklit is, ami ellen egy dolgot kell csak szem előtt tartani, hogy a *Btkaviadalt* ne hagyjuk létrejönni, vagy gyorsan szedjük el tőle. E nélkül a lap nélkül ellenfelünk nagyon legyengül, így könnyen megverhetjük.

DORNODON: A quwarg pakli nem érdemel szót, hiszen senki nem játszik vele. Talán a hangyáktól félnek ennyire? A másik dornodon pakli, a farkaudarok viszont elég közkedveltek. De mivel a farkaudarok drágák, lesz időnk egy kis kézdobatasra, a lehozott lények pedig nem bírják a tömegirtásainkat. Főleg a *Talbot kínja* tesz be nekik, ez ellen nagyon tehetetlenek.

THARR: Hát igaz, ami igaz, nem nagyon látni Tharrt a színek harcán. Mivel countere szinte nincs is, ezért a Tharr-controllt megverjük a kézdobatasok miatt, ha pedig hordázni akar valaki, azt inkább Leah lapokkal teszi.

SHERAN: A hangyák. Igyekezzünk minél előbb kidobni az ellenfelünk kezéből a bolyt, mert ez a kulcslapja. Ha nem sikerül, ne hagyjuk, hogy felépítse, vagy szedjük le gyorsan. Mivel Manaforrással játszunk, ezért nagyon ciki tud lenni, ha lent marad egy boly, mert a temérdek VP miatt ellenfelünk pillanatok alatt felhúzza az egész pakliját. A boly nélkül vi-





A PAKLI:

**Szabálylap:
Manaforrás**

- 3 Reménytelenség bajnoka
- 3 Talbot kínja
- 3 A jövő felejtése
- 3 Torz Talbot
- 3 Hatalom szava
- 3 Vérszívó parazita
- 3 Az agy kifacsarása
- 2 Mágikus kísülés
- 3 Troglodita törzsfőnök
- 3 Káoszkigyó
- 1 Fantomsárcányok
- 2 Armageddon
- 3 A halál csókja
- 3 Gránátsapda
- 2 Ouitmlen
- 3 A pusztulás fájdalma
- 2 Anyagi robbanás

SIDE:

- 1 Mágikus kísülés
- 3 Tisztogatás
- 1 Armageddon
- 3 A mutánsok tombolása
- 3 Fekete lyuk
- 2 Túlélők földje
- 3 Majd legközelebb
- 2 Talbot szava
- 2 Átkozott bőr

szont könnyen lapelőnyhöz jutunk, mert a tömegirtásaink rendszeren kaszálnak a hangyák között, sőt még az ellenfél által hozzánk juttatott quwarg jelzőt is könnyen szedjük le velük (erre a célra talán a *Troglodita törzsfőnök* a legalkalmasabb). Vigyázzunk rá, hogy ne bízzuk el magunkat nagyon, ha lehozzuk *Torz Talbotot*, mert az *Ósbangya barcos* mágikus támadást adó képessége miatt könnyen rajtaveszthetünk. A side után a *Mutánsok tombolása* miatt annyira esélytelen lesz a Sheran pakli, hogy csak na.

Létezik még Sheran horda is, repülő lényekkel. Nos, ezek a repülő lények többnyire 1 ÉP-sek, így a *Troglodita törzsfőnök* és az *Anyagi robbanás* is nagyon effektív ellenük. Azért igyekezzünk lehozni valami lényt, a horda nem a lényirtásairól híres. Már egy *Reménytelenség bajnoka* is könnyen megakaszthatja a hordát, nem is beszélve *Ouitmlenről*.

Itt van még persze Sheran gigantikus táp-lapja, a *Béke szigete*. Nos, ez ellenük is igen kellemetlen tud lenni, ezért a *Hatalom szavát* ne nagyon pazaroljuk el másra, tartogassuk ez ellen a lap ellen.

Az új lapoknak köszönhetően feltűnt a mérgező pakli is, de hát *Torz Talbot* jelző immunitása miatt ez elég nevelés ellenfél nekünk. A mérgefélelmet nem feltétlenül kell megakadályozni a *Hatalom szavával*, a *Halál csókjához* kifejezetten jól jön, ha nagyot ütnek ellenfelünk lényei.

ELENIOS: Nos, meg is van a Talbot-pakli gyenge pontja. Mivel általában *Ket-tős erődobást* használ, ezért a kézdobátunk hatékonyságát vesztí. Varázspont pusztításai csak még egy lapát a tűzre, amúgy is VP-ben szűkölködő paklink ellen. Még szerencse, hogy az univerzális lényirtása, az *Illúziósárcány* sem képes elpusztítani *Torz Talbotot*. Mivel kevés lapot rak az asztalra, és azokat is csak egy jó *Tudatrombolás* után-előtt, ezért még a side utáni *Mutánsok tombolásunkban* sem bízhatunk. Szerencsére az Eleinos pakli versenyerőssé tevéséhez szükséges *Azt mondtam nem* egy nagyon nehezen beszerezhető lap, így jogos a bizakodás, hogy nem kerülünk össze a versenyen Eleinos paklival. Azért persz ne adjuk fel, a side után könnyen lehet esélyünk ellene. A *Talbot szava* nagyon remek a *Direkt kontaktus* után, hiszen így ellenfelünk nem tudja az adott körben elhasználni az ellopott varázspontjainkat, ezért mind elvesz neki. A *Majd legközelebb* a counter csatákban siet a segítségünkre, a *Tisztogatás* és a *Mutánsok tombolása* pedig lezsedt *Torz Talbot* legnagyobb ellenfelét, a *Szirének énekét*. Igyekezzünk lehozni és megvédeni *Torz Talbotot*, mert az Eleinos pakli nem bővelkedik sok olyan lényirtásban ami jó lenne ellene, így ezzel könnyen nyerhetünk.

LEAH: A veszedelmes, végtelenig gyűlölt horda... mindenképp készüljünk ellene *Fekete lyukkal*, hiszen egy-két *Molgan*

könnyen betehet nekünk. Ha viszont nincs *Molgan*, akkor nekünk megmarad *Torz Talbotunk*, amit a horda lények csak szájátva bámulnak, hogy ugyan már, mit is tehetnének ellene. Persze ha inkább egy *Morgan átkozott ajándékkal* lelövik szegényt, az ciki. Igyekezünk ezt megakadályozni a *Hatalom szavával*. A játék elején a túlélés a cél, ilyenkor még ne nagyon dobassunk kezét, inkább pusztítsuk a lényeket, ahogy bírjuk. A *Gránátcsapda* sokat fog segíteni. Aztán ha kezd beállni a játék, lehet dobni, és ez innen már szinte biztosan a győzelmünket hozza. A mágiikus kisülést felejtjük el, ha nem akarunk idő előtt elhalálozni, és a side után vegyük is ki gyorsan.

A mentor pakli ellen szintén nem sok ellenszer van, az első meccset jó eséllyel elvesztjük. A *Fekete lyuk* viszont nagyon jó lehet, és dobassuk az ellenfél kezét nyugodtan, igaz, hogy így lényt dobathatunk a gyűjtőjébe, de ugyanígy kidobhatjuk a kezéből az *Ördögi mentort*, és így megnyerhetjük a meccset.

CHARA-DIN: Egy másik kédobató pakli. Igyekezünk mi kezdeni, és 6 VP-ből egyből kifacsarni az agyát, mielőtt az ellenfelünk teszi ezt. Az ellenséges *Kaoszkigyó*t akkor öljük meg, amikor az ellenfelünknek nincs VP-je visszavenni, vagy semmizzük ki a *Fekete lyukkal*. Ha ellenfelünk nagyon lesebzett már minket, ne sajnáljuk a *Vérszívó parazitát* a saját lényünkre rakni, és minden körben szívní rajta egy kicsit. Ha *Agy kifacsarással* próbálkoznak, *Hatalom szavázzuk* nyugodtan, a lapelőny többlet számít mint az a pár ÉP. Legáltalább tudunk majd gyógyulni a parazitával.



Ha ellenfelünk játszik a *Kettős erőbedobás* szabálylappal, akkor felejtjük el a kédobtatást, úgysem fog menni. Helyette rakjunk be jó olcsó lapokat, hogy a sok felhúzott lapunkat ki is tudjuk játszani. Ha ellenfelünk sok búbájjal, vagy valami búbáj-kulcsslappal, pl. a *Bikaviadallal* játszik, akkor rakjuk be a *Tisztoztatást*. A kontroll paklik ellen további kédobatasokkal készülhetünk, Fairlight, Sheran es Elenios paklik ellen ki ne hagyjuk a *Mutánsok tombolását*. A gyűjtőgeneráló hordák, az *Ósbangya sámán*, vagy az *Ördögi mentor* ellen el ne felejtjük a *Fekete lyukat*. Egy *Posztív sík*, *Óriások földje*, vagy *Sötét föld* helyszín nagyon kellemtelen tud lenni, ezért ha ezek valamelyikével játszanak ellenünk, mindenképp tegyünk be egy-két *Túlélők földjét*.

Mindig örök kérdés szokott lenni, hogy igen ám, de mit vegyünk ki a paklinkból, a berakandó lapok helyett? Nos, ha a *Kettős erőbedobás* ellen siddelünk, akkor legelőször is a legdrágább kédobatasokat vegyük ki (*Agy kifacsarása*, *A jövő felejtése*), ne pedig az olcsókat. Lényeket ne nagyon vegyünk ki, mert így sincs belőlük túl sok. Ha mindenképp ki akarjuk venni valamelyiket, akkor se a *Kaoszkigyó* legyen az, mivel ez végtére is „végtelen” lényként tud funkcionálni. Hordák ellen a drága lapokat pl. az *Armageddon* vegyük ki. A kontroll paklik ellen pedig nem szükséges a sok lényirtás, szedjük ki őket nyugodtan, csak a nagy lények leszedésére is alkalmas, vagy nem csak lények ellen használható irtásokat hagyjunk benn a paklinkban. A túl gyors deckek lassítására pedig *Talbot szava* és a *Majd legközelebb* lesz segítségünkre.

Remélem, mindenkinek elnyerte a tetszését a pakli, és sokat fogom viszontlátni a versenyeken. Nyugodtan rakjátok össze 4 színnel is, próbálgassátok, és éreztétek meg *Torz Talbot* hatalmát!

SZEITZ GÁBOR

VERSENYHELYSÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ,
36. terem, Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as
terem
CYBERWORLD – Margitszigeti
Atlétikai centrum, Café Leger
(a Margit hídnál)
DEBRECEN – Káoszfellegvár,
Vár u. 10.
DUNGEON – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban).
DOMBOVÁR – Művelődési ház
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u.
4/B. (bejárat a Kresz G. u.
felől),
☎: 239-2506,
06-30-9-245-850.
GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor
Művelődési Központ, a HÉV
Szabadság téri megállójával
szemben.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási
Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – Petőfi Sándor Városi
Művelődési Központ,
Árpád u. 44.
HATVAN – Next-Door
Szerepjáték Klub,
Grassalkovich Művelődési
Központ
KAPOSVÁR –
Tanítóképző Kollégium,
Somssich Pál u. 14.
KÖRMEND –
Művelődési Központ
Bersenyi Dániel u. 11.
MISKOLC – Bartók Béla
Művelődési ház, Miskolc,
Andrássy út 15.
NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc
Művelődési Központ,
Nagykanizsa, Ady u. 5.
NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály
Művelődési Ház, Ifjúsági
Centrum.
PÁSZTÓ – Next-Door
Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út
102.
PÉCS – Esztergár L. út 19.
III. emelet 302.
SÍÓFOK – Egyesületek Háza,
Kálmán Imre sétány 3.
SZARVAS – Vajda Péter
gimnázium B épülete,
Vajda Péter u. 26.
SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.
VALHALLA PÁHOLY
KÖNYVESBOLT – Nyiregyháza,
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477
VESZPRÉM – Klubönyvtár,
Március 15. u. 1/a
ZALAEGERSZEG – Pázmány
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN



A SOKSZÍNSÉG JUTALMA

Időpont: augusztus 29.,
szombat 10 óra (nevezés 9-10!).
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Minden lapból csak
egyet lehet használni. Tiltott lap:
A mágia létsíkja.
Nevezési díj: 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 25., péntek
11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 300 Ft.
Díjak: ultraritka, V paklik.
Érdeklődni lehet: Eger Camelot
Kártyavár (36-321-9666).

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: szeptember 2.,
szombat 11 óra (nevezés 10.15-10!).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Isteni szövetség. Tiltott
lapok: a szokások mellett a Mánia.
Nevezési díj: 550 Ft.
Díjak: ultraritka, V paklik.
Érdeklődni lehet: A Dungeon
szerepjáték- és kártyaboltban.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 26., szombat
10.30 (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet:
<http://www.sharx.8m.com>,
battery@neposta.net.

SÖK VÁROSA

Időpont: augusztus 26.,
szombat 10 óra (nevezés 9-10!).
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: sök Városa.
Nevezési díj: 400 Ft.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás
(37-314-447).

SÖK VÁROSA

Időpont: augusztus 26.,
szombat 11 óra.
Helyszín: Siófok.
Szabályok: sök Városa.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Illés Bálint,
8600 Siófok, Tanácsház u. 18.

SZABADSÁG ÁRA

Időpont: augusztus 26.,
szombat 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Cegléd.
Szabályok: Nincs színkorlát.
Nevezési díj: 450 Ft.
Érdeklődni lehet: Marofka Máttyás
(53-3636-321),
e-mail: marofkamatyas@usa.net.

TILTÁSOK NÉLKÜL

Időpont: augusztus 27.,
vasárnap 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Minden eddig
megjelent HKK lap használható.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, V paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban.

EGYENL SZÍNEK

Időpont: szeptember 2.,
vasárnap 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Minden pakliban
minden színL pontosan 5 lapnak
kell lennie, a cserelés után is.
A pakliknak 5 szintelen lapot is
tartalmazniuk kell, így pontosan
45 lapos paklik lesznek. A Bufa
lapok szintelennek számítanak.
Tiltott lapok a szokások.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: ultraritka, V paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán
(88-403-348).

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 26., szombat.
Helyszín: Debrecen.
Szabályok: EgyszínL verseny.
Nevezési díj: 350 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 3.,
vasárnap 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Cyberworld.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft + 500 Ft
kötelező fogyasztás.
Díjak: ultraritka, V paklik.
Érdeklődni lehet: Kardos Marcell
(20-330-8409).

SÖK VÁROSA

Időpont: szeptember 10.,
vasárnap 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: sök Városa.
Nevezési díj: 666 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, V paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 17.,
vasárnap 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 300 Ft.
Díjak: ultraritka, V paklik.
Érdeklődni lehet: Eger Camelot
Kártyavár (36-321-9666).

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: október 1.,
vasárnap 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: EgyszínL verseny.
Tiltott lapok: A mágia létsíkja,
Mánia, Örök pihenés és a
Mennybéli ítéLszék.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Ultraritka lap, V paklik.
Érdeklődni lehet: az Elysiumban,
vagy a szervezőLnél, Szegedi
Gábornál (06-30-924-5850).

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 8.,
vasárnap 11 óra (nevezés 10-10!).
Helyszín: Cyberworld.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft + 500 Ft kötelező fogasztás.

Díjak: ultraritka, □v paklib.

Érdeklődni lehet: Kardos Marcell (20-330-8409).

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

augusztus 12. szombat: Babylon 5/KGK

augusztus 13. vasárnap: HKK

augusztus 19. szombat: MAGUS

augusztus 20. vasárnap: Star Wars

augusztus 26. szombat: Star Trek

augusztus 27. vasárnap: Elysium HKK

szeptember 2. szombat: Dungeon HKK

szeptember 3. vasárnap: Star Wars

szeptember 9. szombat: Babylon 5/KGK

szeptember 10. vasárnap: HKK

szeptember 17. vasárnap: Star Wars

szeptember 24. vasárnap: MAGUS

szeptember 30. szombat: Star Trek

október 1. vasárnap: Elysium HKK

október 7. szombat: Dungeon HKK

október 8. vasárnap: Star Wars

október 14. szombat: Babylon 5/KGK

október 15. vasárnap: HKK

október 21. szombat: MAGUS

október 28. szombat: Star Trek

október 29. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egységesen 11 órakor kezdődnek, nevezni 10-től lehet.

Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 06-30-9245-850-es telefonon. Helyszín változás:

Cyberworld – Margitszigeti Atlétikai centrum, Café Leger (a Margit hídnál)



KGK VERSENY

Időpont: szeptember 9., szombat 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, KGK paklib.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban, vagy a szervezpnél, Szegedi Gábornál (06-30-924-5850).



ISTENI SZÖVETSÉG

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2000. szeptember 23., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Csak két szint lehet használni a Bufa és szintelen lapok mellett.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1999. július 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft.
Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Ósók városa.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Ósók Városa
az amatőr kategóriában**



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 PAKLIB

VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklib. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

HAGYOMÁNYOS VERSENY:

min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 20 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

PÁROS VERSENY: Két-két pár játsszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetnek meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös öröspost, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

ÓSÓK VÁROSA: Csak az Ósók Városa HKK alappakli lapjait lehet használni.

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

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



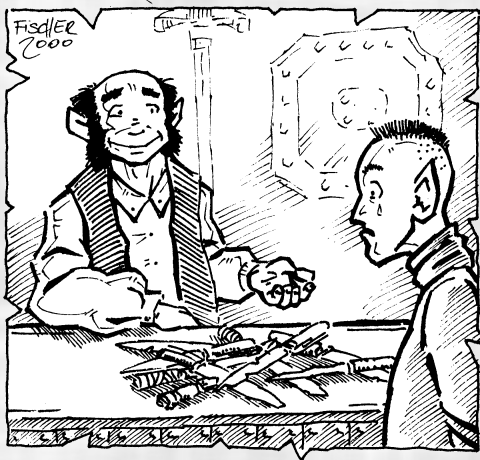
Kedves Mandula!

Köszönöm kedves soraidat, melyben a hogylétem felől érdeklödsz. Mielőtt rád zúdítanám sirámaimat, engedd meg, hogy kifejezzem reményemet, hogy Te szerencsésebb és boldogabb leszel nálam...

Az életem egyszerűen szörnyű! Jó, jó, megnyertem az olimpiát, de mit ért a pillanatnyi dicsőség? Csak az irigyeim száma szaporodott, mert bizony sok az olyan kapzsi, ostoba galetki, aki el sem tudja képzelni, hogy az izmain (vagy éppen pusztító leheletén) kívül egyéb dolgok fejlesztésére is gondot fordítson. Ezek persze csúfos kudarcot vallottak az olimpián (nyilvánvaló, hogy tisztességes galetki csak a játékos versenyeken elért sikerről vélekedik elismerően), és ezek után úgy töltik ki értelmetlen haragjukat, hogy otromba pletykákat terjesztenek rólam. Nyaffi Például, hogy én csak azért győzedelmeskedtem, mert egy felsőbb szintről származom. Ó, pedig ha tudnák, hogy ennek az állításnak éppen az ellenkezője igaz, és előkelő származásom csak hátrányomra van ebben a lealacsonyító környezetben... Gonosz szem- és köpönyegforgatók tucatjai próbálták megakadályozni jogos győzelmemet, természetesen hiába. A jó mindig győz. Ah, de hagyjuk ezt, térjünk át kellemesebb témára!

A bárdküldetések teljesen irréálisan nehezek! Tudod, sokat emlegetik a klánunk öreg vezetői a hajdani szép idöket, amikor a bárdklán nélkül semmiféle döntést nem lehetett meghozni, óriási ünnepek voltak nap mint nap, és a többi, és a többi. A sorvadás okára persze nem tudnak rájönni. Pedig olyan nyilvánvaló, hogy egy galetkiporonty is azonnal felismerné: megvalósíthatatlan feladatokat adnak az ifjú dalnokoknak, és ezt látva az érdeklődök inkább más, könnyebb előrehaladást lehetővé tevő szervezeteket választanak. A hitvány tolvajoknak meg az izomagyú tisztogatóknak persze nevenségesen könnyűek a küldetéseik! És nálunk! „Gyere el a klánépületbe úgy, hogy egyetlen aranyad sincsen!” Es ezt komolyan gondolják, és vérlázító alapaussággal ellenőrzik is! (Állítólag valaki elásta az összes pénzét a színt szélén lévő bányánál, és így látogatta meg a klánt. Ők persze valahogyan kitalálták, hogy trükközött, és nem fogadták el a küldetés teljesítését, szerencsétlen pedig, mire visszament az elásás helyére, valamilyen falánk szörnyeteg hiánytalanul elfogyasztotta az összes aranyát.)

Természetesen, rajtam nem lehet egykönnyen kifogni, s teljesíttem ezt a megoldhatatlannak tűnő küldetést is – kiharcoltam azt, hogy klánunk vezetői nincsenek tisztában a töke, a vagyon és a pénz különbségével. Ellátogattam a boltba (természetesen áruházban tettem ezt, hiszen a gonosz Sóvár Ergon régi haragosom), hogy elvásároljam az összes pénzemet. Tudtam, hogy a mohó kereskedő közismerten arcátlanul nagy árréssel dolgozik, ám, ha sok olcsó műtűrt veszek tőle, ez az árrés az átváltási arány következtében egészen kicsi is lehet. A legmegfelelőbbnek minél több kész vásárlásra tűnt, de az üvegcse sem volt rossz – ráadásul az utóbbiból kifogyhatatlanul nagy készletekkel bír a bolt.



– Kérek szépen néhány kést – kezdtem hát kedvesen.

– Mennyit? – mormogta Ergon barátságatlanul (pedig nem is ismert föl). Arra számítottam, hogy van neki néhány tucat kése (a gnómok gyilkolászása közben elég sok ílyet szereznek a galetkik, és ezt szinte mindig eladják a boltban), ezért így feleltem:

– Nos, minél többet...

Erre Ergon unott arccal kinyitott egy ajtót maga mögött, és kizúdult rajta pár tonna kesz. Hm, úgy tűnik, a mélységi gnómokra rájár a rúd mostanában...

Miután vásároltam hatszázegynéhányat (egy aranyért darabját), boldogan elrohantam a klánházba, ahol tüntetőleg meglengtettem üres zsebeimet – szerencsére azonnal elfogadták a küldetés teljesítését. Ezután még volt egy nehéz játszám a boltossal, akinek nemigen akaródzott visszavásárolni a két-

szekérnyi vágószéköt, de karizmatikus mosolyom (meg néhány segítőkész barátom) segítségével meggyőztem, hogy az lesz a legjobb, ha nem keresi magának a bajt.

Mutasson nekem valaki még egy olyan küldetést egy másik klánnál, amelynek teljesítéséhez ilyen bonyolult manővereket kell végrehajtani! Nyaffi És akkor még nem is beszéltem a másik „kedvenc” feladatomról, hogy olvassak el egy ősi falfeliratot. Hetek óta járom a dohos és csúszós csatornájáratokat, ősi templommaradványokat, beomlott bányákat, és egy ilyen sem láttam. A múltkor aztán felkiáltottam örömbömben! Az egyik portyám alkalmával egy kapkodó kézzel felfestett feliratot pillantottam meg az egyik galetki-barlang mellett: „aki itlakik az hűjje”. Meglehetősen réginek tűnt (az trásmódja kifejezetten archaikus volt), úgy saccoltam, legalább két-három hete kanyarították fel oda. Na, ez biztos meg fog felelni ősi falfeliratra! Lelkesen loholtam el klánom központjához.

Tudod, mi történt? Nem fogadták el! Azt mondták, hogy az „ősi” az legalább száz évet jelent, és egy pár napos falírka semmiképpen sem számít annak. Hát nem égbekáló ez a szórszálhasogatás? Érdemes így törődni magam? Nyaffi

És akkor még nem is beszéltem a becstelenségről... Rendszeresen meglopnak mostanában. Hiába a ravaszul álcázott veremcsapda, hiába alszom olyan éberen, hogy a szellő rezdülésére is felébredek, már legalább három alkalommal loptak tőlem, mióta a Teron-hegybe költöztem. Az sem vigasztal különösebben, hogy mostanában mindenki a nyavalyás betörőket szítja, tehát másoknak legalább annyira megkeserítik az életét ezek az álnok vérszívók, mint nekem. Nemrég hallottam egy használhatónak tűnő módszert a leszoktatásra: gigaököl varázslattal kell várni őket (no persze ez azt is jelenti, hogy ez a metódus is csak csapdaállítással és esetleg fokozott éberséggel lehet igazán hatékony), így a csatában akár négy értékes tárgyuk is megsemmisülhet. Legyen valaki akármilyen kleptomániás örült, azért egy ilyen eset után meg fogja gondolni, hogy érdemes-e orcátlanul garázdálkodni békés szomszédai barlangjaiban. Azt hiszem, ha felköltözöm a harmadik szintre (ott állítólag meg lehet tanulni ezt a mókás varázslatot), én is megfontolom, hogy eljek-e ezzel a fogással. Az a baj, hogy oly érzékeny és győnge a szívem, és biztos nagyon fájni, ha látnám a ripityára hullott tárgyaikat szorongató, szívszorítóan zokogva távozó aljas tolvaj gazfickókat... Nyaffi

Nagyon fontolgatom a fölköltözést egyébiránt (az ősök áldását már régen megkaptam ezen a szinten), párszor már el is indultam, de mindig visszatartott valami... Az a baj, hogy valahányszor, mire kezdeném valamennyire otthonosan, lakájosan érezni magam egy szinten, jön a következő, újabb borzalmas bestiákkal, újabb rettenetesen nehéz küldetésekkel. Persze vannak előnyei is a harmadik szintnek: ott majd elsajátíthatom majd a pszi tudományát – végre valami, ami a hozzám hasonlóan fogékony és intelligens galetkiket is érdekelheti. Ó, már közel a nap, mikor kiszabadulok testem börtönéből, és szabadon járhatom az asztáris teret. Milyen csodálatos lesz! No persze, a hírek szerint ott is gonosz szörnyetek felelnek rám a fogukat... Szörnyű! Nyaffi

Ami miatt előbb-utóbb mindenképpen el kell költözni innen, az az, hogy a gaz kereskedő állítólag bérgyilkosokat fogadott, hogy eltegyen a láb alól... Sose fogom megérteni, hogy mi baja van velem, de nyilvánvaló, hogy a kezdetek kezdete óta pikkel rám. Pedig én alapvetően bizalommal közeledtem hozzá, de az az álnok mindig csak kihasznál és becsapott. És ennek ellenére még mindig hajlandó lennék mindent megbocsátani neki, ám ehhez persze szükség lenne az ő őszinte megbánására is.

Eletem tehát ismét bizonytalan veszélyben forog, de ezt már kezdem megszokni. Olyan vagyok, mint egy barlang beomlása: kor keletkező szélviharban sodródó porszem: nem tudhatom, hogy hol ér utol a halál rettenetes csontmarka... Nyaffi

Vigyázz magadra! Szeretettel üdvözlök!



Nefejejs
a hátrányos helyzetű

HARCI PROGRAMOK

Mostanában egyre többen használják a barci programokat. Annak idején sokat gondolkodtam, egyáltalán be szabad-e ennyire bonyolult dolgot rakni a játékba. A HP bárom veszélyt is jelentett: egyrészt, a HP programok állandó csereberélése, változtatása az UL-re írt utasításokon kívül nyilvánvalóan nem egyszerű dolog; másrészt, mivel az egész eléggé bonyolult, várhatóan sok játékos nem fogja érteni illetve el fogja rontani; összetettségénél fogva, a kezdetek kezdetén nem lehetett minden lehetséges HP kombinációt minden ellenfél típusra kipróbálni, így szükségszerűen maradtak benne hibák.

Végül azért döntöttem úgy, hogy megcsinálom a HP parancsot, és így a játékosok felülbírálhatják a számítógép által kiválasztott tevékenységet, mert úgy éreztem, e nélkül a játék kevesebb lenne.

Talán a harmadik gond a legkézenfoghatóbb és kezelhetőbb számomra: a HP parancsot folyamatosan tökéletesítem, az esetleges hibákat javítom. Most már például nem hajtódik végre egy HF egy sikertelen HP után, a varázsisalos HP-t is lehet törölni, és bizonyos esetek, amikor a HP nem tökéletesen működött, javítva lettek.

Az első probléma, miszerint a HP programok csereberélése eléggé körülményes, nos, ezzel igazán nem lehet mit csinálni, az dobja rám az első követ, aki mindezt egyszerűbben és praktikusabban oldotta volna meg a néhány betűs és számparaméteres parancsok korlátai között.

A második talán a legsúlyosabb gond, attól tartok, a HP programok működését rajtam kívül jelenleg senki sem érti tökéletesen. Ezért az alábbiakban megpróbálom még egyszer érthetően leírni, hogy is működik a játékban a harc, és hogyan választ számodra tevékenységet a számítógép.

A HARC FÁZISAI

A harc kőrei fázisokra vannak osztva:

1. Varázslat és lőfegyver
2. Mozgás
3. Közelharc

Minden fázison belül a kezdeményezési sorrend dönt, és minden fázis kezdetén egy vagy több ellenfélválasztás is végrehajtható.

Tegyük fel, hogy zajlik egy csata, a hatalmas galetki, Uguk részvételével. Mi történik ilyenkor a számítógép agyában?

Először is megnézzük, mit is tud az adott helyzetben Uguk kezdeni magával. Először is megnézzük, van-e Uguknak harci programja. Ha igen, van-e olyan program, amelynek feltétele teljesül. Ha a feltétel is teljesül, megnézzük, a cselekedet végrehajtható-e. Hiába diktálná pl. a HP lőfegyver használatát, ha Uguk vagy az összes lehetséges célpont már közelharcban áll. Vagy hiába jégcsóvázna Uguk, ha ellenfele nincs vele egy mezőn. Ha több olyan program van, ami teljesíthető, melyiknek nagyobb a prioritása. Ha volt érvényes HP, amely Ugukot varázslásra sarkallja, akkor azt végrehajthatjuk. Ha a HP pl. közelharcot javasolt, Uguk várakozik, amíg el nem jutunk addig a fázisig, és ott a HP-t újra kiértékeljük (hiszen közben sokminden változhatott).

Ha nem volt végrehajtható HP parancs, a program megnézi, hogy Uguk mennyi sebzést tud kiosztani végtagjaival, mennyit legjobb lehetével, mennyit lőfegyverével, ill. van-e olyan varázslata ill. varázsisalata a TV listájában, amelyiket az adott helyzetben használni tudja, és melyik mennyit sebez. Ha egy varázslat nem okoz sebzést, akkor egy heurisztikus érték mondja meg, mennyire használható az adott varázslat egy sebző varázslathoz képest, és ezt veszi figyelembe.

Megnézzük, a fentiekből melyik okozza a legtöbb sebzést, és azt választjuk. Persze, ha Uguk nem akar varázsolni, akkor egyelőre nyugton marad.

Miután a varázslatok lezajlottak, jön a közelharcot megelőző mozgás. Ehhez a számítógép végigvizsgálja, hogy van-e olyan résztvevő, aki nem varázsol, harcképes, és jelenleg nem áll közelharcban senkivel. Ha ilyen akad, akkor ezeknek a kezdeményezés sorrendjében ellenfelet keresünk.

Elsősorban azok közül keresünk ellenfelet, aki még nem áll harcban senkivel, csak akkor tekintjük a többit, ha ilyen nincs.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

Ha a HP meghatározott egy konkrét ellenfelet, akkor Uguk természetesen azt az ellenfelet próbálja támadni. Tegyük fel pl. hogy van egy olyan harci programsor, "közéltarc támadás, ha az ellenfél ép-je 10 vagy kevesebb". Ha egyszerre két ellenfél van, és az egyiknek 10-nél kevesebb az ép-je, akkor teljesül erre a feltétel, és ez egyben az ellenfélválasztást is meghatározza.

Ha a HP nem adta meg az ellenfelet, akkor a gép választ egyet, a HE parancs figyelembe vételével.

Fontos! Az ellenfél választás a kezdeményezés sorrendjében történik. Hiába diktálná a HP parancs és a józan ész, hogy a zombi mesterrel küzdj, ha a zombi gyorsabb volt nálad, és ő előre kiválasztott téged.

A HP TÖKÉLETESÍTÉSE

Ha úgy gondold, a HP nem úgy működött, ahogy kellett volna, levélben vagy e-mailben írd meg a következőket:

- Kik voltak a csata résztvevői, hányadik szinten történt ez.
- Mennyi volt az ép-d és a vp-d a harc kezdetén, mekkora volt a jóllakottságod és a harci erőd.
- A harc szempontjából fontos szakértelmeid (lehelet, végtag, varázslat) hányas szintűek voltak.
- Mik voltak a TV, HP és HE beállításaid.
- Mi történt a csatában, és mi az, ami szerinted nem jól működött.

Ezek alapján a csatát újra tudjuk szimulálni a tesztkarakterekkel, és a HP programot még tökéletesebbé tudjuk tenni.

A LŐFEGYVEREK RŐL

Azt hiszem, a Változások c. enciklopédiából minden fontos dolog kiderült. Még annyit tennék hozzá, hogy a lőfegyverek a kelletnél kisebb súllyal voltak a harci erőbe beleszámolva (lőfegyver szakértelmem 1:1 alapon), ez megváltozott, ha van beKF-elve lőfegyvered, akkor a vele való sebzés várható értékét adjuk a Harci Erőhöz.

Sokan úgy gondolják, hogy a lőfegyverek még mindig erősek, és a lövedékek számát vagy az alapgyorsaságnak, vagy egy új szakértelmemnek kellene meghatároznia. Amennyiben új szakértelmet vezetünk be, természetesen lehetőség lesz KNO pontok átrakására a gyorsaságról erre a „lőfegyver gyorsaságra”. Ezzel kapcsolatban várjuk véleményeitek.

TÁRGYKORLÁTOZÁS

Mint láhattátok, az 50%-os tárgykorlátozás végül csak a játékosok elleni portyázásban lett bevezetve. Ennek az volt az oka, hogy egyrészt nem akartuk korlátozni azt, aki rengeteg energiát ölt a tárgyak összegyűjtésébe, másrészt, a problémát nem igen oldottuk volna meg, mert akinek sok tárgya lesz, az így is táposabb marad.

Ha úgy érezzük, hogy egy játékosnak túlzott előnyt kínál a sok varázstárgy, inkább játéktechnikai megoldást keresünk, felmerült például a vakarózás támadó varázslat ötlete, amelynek hatására a célpont a csata időtartamára minden tárgyát leveszi, és persze mondani sem kell, hogy a varázslat sikerének esélye annál nagyobb, minél több tárgy van az illetőn...

Ami egyébként még korlátozza a tárgyak használatát, a szemfűlesek már bizonyára észrevették, hogy a tárgyak által megnövelt képességek miatt a Harci Erő is magasabb, így a kapott lélekenergia is kevesebb. Ha tehát túltápolja valaki magát, akkor lehet, hogy rosszabbul jár, mintha csak néhány varázstárgyat hord, és úgymégy megnyeri a csaták többségét...

TÖBB PARANCSELYET!

Mostanában úgy látom, hogy az ŐV játékosok közül sokan legszívesebben olyan fejlesztést látnának, amelynek köszönhetően jobban meg tudnák spórolni a parancsheleyeket. Úgy tűnik, leginkább az A és VG valamint a HP parancsok zabálják a parancshelyeket.

Sajnos, a javaslatok legtöbbször igencsak megbonyolítana jelenleg egyszerű parancsokat (pl. HO állítás bevitele K és M parancsokba), ami növelné a hibalehetőséget, és így a játékosok frusztrációját. A legegyszerűbb, problémát nem jelentő fejlesztéseket azonban meg fogom csinálni, mint pl. a KNO parancs alatt 2-3 KNO-t is össze lehessen vonni úgy, hogy 3-4. ill. 5-6. paraméternek is megszerez egy képességet és egy KNO mennyiséget, így fordulónként 1-2 parancs nyerhető.

Mindezek mellett, szerintem az is a játék része, hogy 20 parancsba belepréseld a tennivalóidat, és egy mágus számára a szellemi kihívás igazi csúcspontja olyan, univerzális HP programokat írni, amelyeket nemigen kell változtatni, legfeljebb bővíteni (már láttam ilyet). Azt hiszem, az ilyen jól működő HP receptek felfedezése legalább akkora sikerélmény, mint egy új varázssital, lesz, aki titokba tartja, és lesz, aki megosztja játékos társaisal.

TIHOR MIKLÓS

VERSENYBESZÁMOLÓK

ŐSÖK VÁROSA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét július 22-én rendeztük, a nyár miatt családi-asabb hangulatban (kevesebb résztvevővel). Ennek ellenére igen változatos paklikat láthattunk, ami főleg amiatt örvendetes, mivel itt 300-nál kevesebb lapból lehet válogatni. A legnépszerűbbek a különböző galetkis (testrészekkel vagy anélkül, de mindenképpen *Spórával*), kontroll (általában *Mély gyászsal* vagy *Farkastestvérekkel* öltek – ez utóbbit *Fezmin gépezetével* végtelenítve) és a torzszülött hordák voltak, de láthattunk tárgyas, *Tercés* és elementál paklikat is. Az új sláger pedig *A mágusok átka*, amit sokféle lappal kombóztak, de elsősorban a (sajnos ultraritka) *Nagyobb halálvarázssal*. A kombó lényege: kell mondjuk 12 VP az ellenfél körében, a köre végén elsütjük *A mágusok átkát*, ami elveszi a VP-jét (lényeket csinál belőle, de ez mindegy, mert a tartalékban ülnek), nekünk pedig csinál 8 db. Elmelidércet. Ezután jövünk, kapunk 5+4=9 VP-t, ebből 2 lidérc feláldozásával kijátsszuk a *Nagyobb halálvarázst*, ami 1 ÉP-re sebzí eljelen, majd beütünk legalább 1 lidérccel. Vagyis ehhez az is kell, hogy az ellenfélnek ekkor maximum két lény legyen az örposztban és kész. Ez az ideális eset, ha nem tudunk egyből ölni, akkor a dolgok elbizonyalanodnak, de a kombó mindkét lapját lehet azért önmagában is használni. Érdekesség még, hogy most a korábbiánál használhatóbbra sikerültek az ultraritka lapok, láttam működésben jó pár *Elemek urát*, sőt, egy *Fekete Pétert* is. Érdemes tehát versenyezni, hiszen használható lapokat lehet nyerni, csak persze

figyelni kell a versenykiírásokat, hiszen ezek a lapok gyakran ki vannak tiltva.

A profik között nagy csatában Rém András győzedelmeskedett, paklija a fentebb leírt kombóra épült, oldalt láthatjátok. A második Jánvári András lett, Katona-Tudós-Pszionicista-Tolvaj (R-S-E-D) kontrollpaklival, amely *Farkastestvérekkel* és 1 *Elemek urával* ölt, *Fezmin gépezetével* és *Ősök tudásával* végtelenített, egyébként pedig mindent leszedett, co-uterelt, manát szívott, *Idézéssel* növelte a varázspontját, *Páros gyógyulással* gyógyult, kontaktált őseivel. A harmadik helyen Szeitz Gábor végzett, Halhatatlan-Mutáns-Tolvaj-Katona (L-C-D-R) torzszülött hordával, melynek érdekessége, hogy csak 20 lény van benne, a többi gyorsítás, dirket sebzés és leszedés, pl. *Misztikus sötétségkő*, *Vérszomj*, *Talbot szava*, *Majd legközelebb*, *Sötét mágia*, *Manaszívás*. A negyedik Debreceni Áron lett, szintén *A mágusok átka-Nagyobb halálvarázs* paklijával, színei: Pszionicista-Mutáns-Halhatatlan-Mágus (E-C-L-F); de némileg másképpen, ő használt *Boldogság csengettyűit*, és *A sötétség idejét* is, viszont nem játszott pl. *Zöld manaitallal*.

Az amatőrök között Holman Gábor nyert, veretlenül, galetki kontroll paklival, galetkik: *Dbojaktra* és *Lipkin*. Ő is játszott *A mágusok átkával*, de azt tulajdonságlopással kombinálta, ami megfelelően sok lénynél nagyon gyilkos (ld. az érdekességeknél). A második Molnár Attila lett, a *Hajítógép-Sárkány kincse-Pirit gölem-Kalmárok itala-Kincskeresés itala* köré épített tárgypaklival, melyben *Tűzfalat* is használt. A harmadik helyen Tóth Dávid végzett, sok testrészes, *Spórás* galetki paklival, galetkik: *Traard* illetve *Tonyók*, *a gazda*. A negyedik helyen Kőműves Péter, testrészek nélküli, *Atokszórásos* galetki-kontroll paklival, galetkik: *Borun*, *a bérgyilkos*, *Tüskés Tóni*, *Galetki kém*, *Pol-de'Formosha*, *Gargol*, *Loprak*.

MAKÓ BALÁZS

A GYŐZTES PAKLI:

- 3 Majd legközelebb
- 3 Nimgilario csele
- 3 A sárkány kincse
- 3 A kalmárok itala
- 3 Zöld manaital
- 3 Talbot kínja
- 3 Lélekcspada
- 3 Intelligenciapróba
- 3 Gyorsaságpróba
- 3 Anyagi robbanás
- 3 Páros gyógyulás
- 3 A mágusok átka
- 3 Az ősmágus kívánsága
- 1 Fekete Péter
- 2 Ügyességpróba
- 3 Nagyobb halálvarázs

Kiegészítő pakli:

- 2 Felderítés
- 3 Kontaktus őseiddel
- 3 Ra'ronn
- 3 Galetki kém
- 3 A xirnox lehetete
- 3 A mutánsok tombolása
- 2 Tulajdonságlopás
- 1 Ügyességpróba

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL

- Vacczó Gábor exhumálta az ellenfele *Lohd Haven sáhkányát*.
- A profi győztes, Rém András *Fekete Péterrel* játszott, és nyert is ennek segítségével meccset.
- Tóth Dávid oldalán 4 *Muezli aranykeze* is volt.
- Holman Gábor 36/36-os Elmelidérccel demoralizált (*Tulajdonságlopás* segítségével).

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. szeptember 11.



Úgy látszik, hogy sok játékosunk tisztában van a Pikkelyes thorgatban rejlő lehetőségekkel, mivel a júniusi feladványunkra sok megfejtés érkezett. Persze azért akadt közöttük hibás megoldás, elsősorban számukra álljon itt a jó megfejtés:

1. Használok a *Bölcs szilmill* képességét. (+4 = 14 VP)
2. Kijátszom a *fény ragyogását*. (-4 = 10 VP)
3. Lehozom a *Mágiafalót*, aktivizálódik a szilmill. (-4 = 6 VP)
4. Kijátszom *Pikkelyes thorgatot*, aktív lesz a *Mágiafaló*. (-4 = 2 VP)
5. Ha az ellen még nem lőtte le a szilmillt, akkor feláldozom, hogy a belőle kapott csontok erősítsék a galetkimet, Bernt. Ezután a *Mágiafaló* miatt nem lehet kijátszani azonnali varázslatot.
6. Lehozom a *Lárvát*, az ellen sebződik egyet, és aktív lesz a thorgat. (-2 = 0 VP)
8. A thorgattal visszaveszem a *Lárvát*, lehozom az *Udvari bolondot*. Utána visszaveszem a bolondot, jön a *Lárva*, az ellen ismét sebződik. Majd ezt megismétlem végteleszer. Győztem!

Lássuk a buktatókat! Fontos, hogy az első cselekedetem a szilmill képességének használata legyen, egyébként az ellenfél lelövi a *Tisztítóűzzel*. A *Varázslatlopás* Az istenek *küldöttére* hibás lépés, mert a küldött kijátszása után elveszik az összes varázspontom. A *Mágiafaló* nem lehet célpontja azonnali varázslatnak, így az ellenfél nem tudja lelőni, de a képessége csak aktívan működik, és csak akkor, ha van a gyűjtőmben lény. Ezért kell feláldozni a szilmillt. Végül az utolsó: *Pikke-*

lyes thorgat képessége csak ugyanolyan típusú lényre működik, így sem a galetkit, sem a torzszülöttet nem lehet cserélni a *Lárvával*, mert az szörny.

Szerencsés nyerteseink: Beszenyi Péter Pécelről, Göczeián Albert Gödről és Győri Tamás Paksról. Nyereményük egy-egy csomag Ösök Városa. Gratulálok!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Tárgypakkalldal játszol az ellenfél tolvaj galetkijei ellen. Az elején nem húztál komponens termelő lapot, aztán pedig a klánvezér miatt nem mertél lepakolni. Ebben a körben viszont már muszáj valamit csinálnod, különben elveszted a játékot. Most ért véget a húzás fázisod, és kezdődik a fő fázisod. Neked 7 ÉP-d és 15 VP-d van az ellenfelednek 32 ÉP-je, 1 VP-je van, egykötőknek sincs szörnykomponense. Nyerj ebben a körben!

Beküldési határidő:
1999. szeptember 11.



KÉZBEN LEVŐ LAPJAJD:

- Átokpulzans (C)
- Küirt (F)
- A sárkány kincse (F)
- Duplikátum (D)
- Kisebb zan (D)
- Hajtógép (T)
- Hatalom szövetsége (B)
- Mohóság (D)
- Elmanakh (D)
- 2 db Pirit gölem (F)

KIJÁTSZOTT LAPJAJD:

- Destabilizátor (-)

GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- 2 db A gyenge ereje

A Destabilizátor *aktív*, a *paklid lényegtelen a feladvány szempontjából*.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Isteni közbeavatkozás (R)
- Tűzivadék (D)
- A Kos rend szerzetese (D)
- Tolvaj klánvezér (D)

Nincs lap a kezében, a paklija és a gyűjtője lényegtelen a feladvány szempontjából. Minden lapja aktív, a lényei az őrösztban vannak.

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

**Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134**

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni!

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 32 ÉP, 1 VP, 0 SZK



Ellenfeled kijátszott lapjai



Ellenfeled őrszítja



Kijátszott lapod

A TE ÁLLÁSOD: 7 ÉP, 15 VP, 0 SZK

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

ERŐSEBB, MINT A BŰBÁJ

Vér festette vörösre a sziklákat, amerre a galetki szem ellátott. Vér patakzott a repedésekben, alvadó vér tette sikamlóssá a cseppkövek erdejét, és vér ízét érezte Dormik a szájában. Ötödik napja gubbasztott a hatalmas barlangcsarnok *északi* nyúlványában, két kötömb között, és a sötétséget kémlelte. Túl volt már a gyűlöleten, fájdalomon, rémületen és bánaton. Most éppen az utolsó felrémelő gondolataival küzdött, hogy azután a teljes közöny állapotába hulljon.

A csarnokban százával heverték a holttestek. A Kutyaszint különleges osztágának galetki harcosai, elkeveredve Morg Taun harci törpe törzsének elesettjeivel. Pedig rutin akciónak indult az egész. Dormik egysége két héttel korábban parancsot kapott, hogy a Rűvel hegy Féregszintje alatti csatornájatokba induljon, felkutatni néhány eltűnt galetki portyázót. Hrakk csápvezér a szokásos üvöltözéssel, rugdosással ébresztette a barakk katonáit, akik néhány pillanattal később már az udvaron sorakoztak, teljes fegyverzetben.

– Bűdös nyálkák, ti mentek körülnézni oda, mert a ti életetek nem fontos senkinek – bömbölte a tiszta, majd megállt az egyik katonára előtt, és olyan közel hajolt hozzá, hogy üvöltözés közben nyála a fiú arcába fröcskölt. – Mit csináltak a Féregszint csatornáiban, ha oda vonszoltátok magatokat?

A katonára begyakorolt rezzenetlenséggel felelt.

– Akit találunk, kibelezzük, és a belsőségével kötözzük meg.



– Az úgy jó lesz. – helyeselt a csápvezér. – Indulás, tohonya vomothok, szedjétek a bűzlő lényeteket!

Három nappal később a különleges osztág őráratjai elárasztották a csatornaszintet, és megöltek minden torzszülöttet, de egyet sem találtak, amelyek felelős lehetett a portyázók eltűnéséért. Úgy tűnt, bármilyen szörnyeteg is bukkant fel a hegmély ismeretlen sötétségéből, már visszatarakodott oda. Hrakk csápvezér őrgöngyölt a dühtől, mégis bejelentette, hogy milgand gyűjtás előtt hazavezényli a „csűrhet”.

Mintha a *szörny* megérezte volna, hogy ellenfél nélkül marad: akkor éjjel három őrsgében álló katonára nyomtalanul eltűnt. A dolgot nem lehetett félvállról venni. A Kutyaszint különleges osztága arról volt híres, hogy egy-egy katonája felér egész seregekkel, s még soha, semmilyen förtelmes lény nem tudta tartósan legyőzni őket. Éppen ezért kaptak engedélyt rá, hogy ne csupán a saját, de alsóbb, és néhány felsőbb szintre is szervezzenek bevetéseket – a legjobbak voltak, egészen az Örök szintjéig. Aranyozott sisakjukon a vörös Lidérclord-jelvényt rettegve és tisztelettel emlegette minden értelemmel bíró torzszülött.

A sötétség szörnyetegét azonban ez nem rémítette el. Ha előző nap Hrakk csápvezér dühös volt a sikertelenség miatt, most attól lehetett tartani, hogy üvöltésétől beroppan a barlang teteje. Ötös csoportokban kutatták át a csatornaszintet, de egyetlen leszakadt vért-csatornát semmit nem találtak. Ez a csatázon komoly nyomnak bizonyult, mivel a sziklafal egy alig látható repedésébe szorult be. Mikor az osztág mágusa megvizsgálta a helyet, rábukant egy szinte tökéletesen álcázott ajtóra, amin berángatták a galetki katonát, de túl gyorsan zárta a szikla, így lépete a csatát. Néha neveléses hibák okozták a veszteségeket.

Hrakk biztos volt benne, hogy a hegmélyben senki más nem képes ilyen mesterien megfaragni a követ, mint a harci törpék. Ezek a nyavalyás kis torzszülöttek törzseknek nevezik a mocskos hordáikat, és mániákusan farigcsálják a saját csatornaszint területeiket köveit, most azonban alaposan elszemtelenedtek. Látniuk kellett, hogy a Lidérclord-osztág katonáit ejtik foglyul, tehát nem egyszerűen merészek, de egyenesen örültek.

A csápvezér felderítőket küldött az ajtó mögötti járatba. Két nap után már biztos volt, hogy ők sem térnek vissza. Dormik csak ekkor kezdte véresen komolyan venni ezt a bevetést, bár még mindig úgy vélte: ha végre rátalálnak a harci törpék tanyájára, a kiáltásuk nem jár majd több kellemetlenséggel, mint agyoncsapkodni egy tucat orgling kutyt.

Hrakk végül úgy döntött, hogy az egész osztággal indul a törpék nyomába, mellőzve a szakszerű felderítést. A járat, amiben három napig botorkáltak, mesterséges munka volt, és Dormik el sem tud-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

ta képzeli, hogy mennyi idő, erő és verejték kellett a törpéknek ahhoz, hogy kivájják. Hogy örült ez az apró nép, ahhoz semmi kétség sem férhetett, de ami még kellemetlenebb tette az ügyet, az az volt, hogy nem csupán elméjük zavarodott, de ráadásul fanatizmusuk a végtelennel vált egyenlővé.

A negyedik napon a törpe járat hirtelen egy óriási barlangcsarnokba torkollott. A törpéknek, és az eltűnt öröknek és felderítőknek nem bukkantak a nyomára, de szinte beleszédültek, mikor megérezték a barlang méreteit. Az ősi magmakamra több nyílvánnyal rendelkezett, és másfél napi menetelés után még mindig nem verődött vissza hang a szemközti falról. A cseppkövek *erdőségeit* kőpusztaságok, végtelennel tetsző zuzmó, moha, és gombatelepek váltották fel, míg csak a galetkik bele nem botlottak egy hegymélyi folyóba. A víz bömbölvé rohant keresztül a barlangon, s nem lehetett tudni, honnan ered, s hova tart.

A folyó óriási kanyart vett, lelassult és elcsendesedett egy helyen, mely jól védhetőnek tűnt, ezért Hrakk táborozásra adott parancsot. A Lidérclord-osztag száznegyven harcosa magabiztosan készült lepihenni, bár a szokásos őrségnek a háromszorosát állították ki, és két mágus is egyfolytában *leste* az asztrálter változásait. A bórsátraktak körben állították fel, tüzeket gyújtottak, de Hrakk megtiltotta, hogy bárki is vadászni induljon a környéken.

Dormikot elcsigázta az egész napi menetelés, így gyorsan álomba merült. A robaj, amire ébredt, olyan volt, mintha a fejük fölötti láthatatlan sötétségből egyenesen az istenek dobálnának rájuk cseppköveket. Az örök üvöltöztek, a sátrakból vasban alvó katonák rontottak ki, mancsukban villogtak a meztelen pengék. Hrakk az egyik dombon állt, csápját a mágusok vezetőjének torkára csavarta, és rázta a szerencsétlen galetkét.

– Mi történt? Mi ez a zaj, mondd már?!

Csakhogy sem a varázstudók, sem az örök nem tudták, mi dördült olyan iszonyatosan. Újra csend ült meg a barlangot, s ez még rémisztőbb volt, mint a robaj.

Csak másnap jöttek rá, miután a csápvezér visszaküldött egy csapatot, s azok furcsa módon élve meg is érkeztek, hogy a törpék berobbantották mögöttük az ide vezető folyósót. Csapdába estek tehát, más utat nem ismertek kifelé a barlangból, s körülöttük a sötétség ellenséget rejtett, mely sokkal mérészebb, okosabb és elszántabb volt, mint amit eddig feltételeztek róla.

– Fiaim, trutyimó került a pékáruba, és valaki velünk akarja megetetni – szólott az eligazításon Hrakk a katonáihoz. Nem a szavak értelme, hanem azok csöndes tónusa győzte meg Dormikot arról, hogy a *Lidérclordok* soha nem voltak még ekkora bajban.

* * *

Hamar megbizonyosodhattak róla, hogy balsorsuk a Morg Taun törzs területére vitte őket. Az előre küldött őrjáratok nem tértek



vissza, a pihenőidő őrségei nyomtalanul eltűntek, és a sziklák minden repedése aljas csapdák tömegét rejtette. Bármilyen kemények és harcedzettek voltak a Lidérclord-osztag galetkijei, néhány nap és két tucat társuk lemészárolt, megcsonkított holtteste az ő idegeiket is kikezdte. Harcolni vágytak, szemtől-szembe akarta rohanni a harci törpékkel, de hiába. Az átkozott kis vakarcsok *otton* érezték magukat, s legfeljebb elsuhanó árnyaikat pillanthatták meg néha.

Az osztag négy mágusa végül mégis elcsípte egyiküket. A cseppkövek közé *fészített* láthatatlan bűbáj elkábította a törpét, és társainak nem volt ideje elvonszolni őt a galetki katonák elől. Hrakk kikötöztette az apró torzszülöttet egy öreg cseppkőhöz, és várt, hogy magához térjen. A törpe alig ért Dormik derekáig, állán dús, fekete szőrzet éktelenkedett, haját három vastag varkocsba fonva hordta. Izmos testéről különösen szép kidolgozású fémvértet fejtettek le, harci fejszéjét pedig kicsorbították, hogy ezzel megalázzák egykori gazdáját.

Mikor a törpe halkán felnyögött, a körben csendben várakozó galetki harcosok szemében felizzott a gyilkos gyűlölet. A csápvezér senkit nem engedett közel a rabhoz, maga akarta kifaggtatni.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



– Beszélj, torzszülött! – üvöltött a képébe. – Tudom, hogy ismered a nyelvünket, mégha az agyad tompa is, mint a letört cseppkő.

A törpe harcos a szavak hallatán megélenkül. Elkínzott arcát ráemelte a csápvezérre, majd erőt gyűjtött, és vérrel, sárral kevert nyálat köpött felé. A pofon, amit cserébe kapott, egy galetkinek is főfájást okozott volna napokra.

– Kik vagytok, és mit akartok a galetkiktől? – folytatta Hrakk. – Hol vannak a testvéreink, akiket elraboltatok?

A törpe nem válaszolt. Sötét szemében a hegymélyi kőszén állhatatos időtlensége és közönye ült, amit megérezve minden galetki elbizonytalanodott kissé. A harcosok egyike előlépett, és bal mancsának kristály csillanású karmait kitolva szólt a csápvezérhez.

– Engedd, hogy a barlangi szél számára átjárhatóvá tegyem a beleit. Nem fog meghalni, de a kín majd szóra bírja.

Hrakk azonban *nemet* intett, majd csizmaszárából előhúzta vadászését.

– Most tanulhattok valamit a törpék népéről, amit ajánlatos megjegyeznetek – mondta csöndesen a csápvezér recsegő hangján. – Ezt a torzszülött fajtát gyötörheted, kínozhatsz, tüvel piszkálhatsz ki belőle a zsigereket, vagy az asztrálterben őrjitheted meg a tudatát... nem fog megtörni. Egyetlen dolog van, amit nem képes elviselni.

Ezzel Hrakk késsel a kezében a cseppkőhöz lépett. A törpe valóban értette minden szavát, mert mikor a csápvezér az utolsó mondatot befejezte, tekintetében az eddigi elszánt dac iszonyattá változott. A körben álló galetkik elképzelni sem tudták, mi következik, de hatásával máris meg voltak elégedve.

Hrakk egyik csapját villámgyorsan a rab tömzsi nyakára tekerte, ezzel kényszerítve, hogy egyenesen tartsa a fejét. Amint a kés csillanó pengéje közelebb került a törpe arcához, a torzszülött olyan veszett őrjögésbe fogott, hogy a galetkik közül néhányan összerezektek. A fém hidegen suhant, s a fekete állszőrzet jökora darabja a sziklákra hullott.

– Beszélj! Kik vagytok?

– Morg... Morg Taun... a törzs... – hörögte a törpe. Dormik értetlenül nézett szomszédjára, majd füléhez hajolva sügta:

– A szőrzet... fáj neki?

– Szó sincs róla – vigorodott el az idősebb galetki, akinek sebhelyektől tarkított képe is jelezte, hogy több ütközetben vett részt, mint ahányszor Dormik nővel hált. – A törpék a lelkiüket hordják a szakállukban. Legalábbis így kell lennie, hiszen láthatod, mit művel.

Hrakk újabb darabot nyesett le a torzszülött álldíszéből, mire megtudta, hogy Morg Taun apró harcosai egy régi bosszú szavát követve kezdték gyilkolni a galetkiket, felbátorodva a véletlen szerencse láttán, mikor néhány portyázót sikerült elfogniuk. A csápvezér meg akarta tudni, merre van a törzs szálláshelye, mekkora a barlangesarnok, és hogyan lehet kijutni belőle. Ezért egyetlen suhintással kopaszá tette a torzszülött szögletes állát, ez azonban hibának bizonyult. A törpe néhány szemhunyás erejéig megkövülten bámult leesett szőrzete fekete halma után, miközben egyre homályosabbá vált a tekintete. Végül újra Hrakk arcába nézett, hatalmas levegőt vett, és kísérteties üvöltéssel messze küldött egy, a galetkik számára érthetetlen szót:

– *Gratlkoba!*

Ezután már nem tudtak több hangot kipréselni belőle, s végül Hrakk engedélyezte, hogy megöljék. A mágusok vezetőjének véleménye az volt, hogy a szakáll teljes levágása végzetes hibának számít. A törpék nem tudják elképzelni, hogy újra nővesszék, amit kőlyök koruk óta nevelgettek, dédelgettek, óvtak és gondoztak. A szó, amit a fogoly a sötétségbe üvöltött, bizonyára közlés volt a törzs számára: *Megfosztottak életem értelmétől, végleges szegénybe hulltam, tekintetek balottnak!*

A törpe sikolyának lehetett még egy üzenete, aminek következményét a pihenőidő közepén tapasztalták meg a galetkik. Így hangzhatott: *Ne hagyjatok bosszúlatlanul!*

* * *

Hrakk úgy döntött, hogy az osztag maradjon a folyó partvonalához közel, s annak mentén vonuljanak tovább. Így egyik oldalukat

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

védte a gyors sodrású víz, bár fennállt a veszélye, hogy ha a törpék lerohanják őket, neki szoríthatják a galetkiket ennek a természetes gátának – de úgysem ez volt az egyetlen veszély, ami fenyegette őket.

A folyó mentén haladni azért is akart a csápvezér, mert úgy okoskodott: a víznek valahol be kell lépnie a barlangcsarnokba, majd távoznia is muszáj valahol. És ott, ahol ekkora víztömeg kifér, néhány galetkinek is lesz elegendő hely. A katonák sejtették, hogy Hrakk ezzel a döntésével valójában elismerte a vereséget, mégsem háborgott a büszkeségük. Sokszorosan elégük lett a törpékből, csapdák, suhanó és megfoghatatlan árnyakból. Fjöjjen helyettük a hadsereg, vagy néhány mágiikus erővel bíró torzszülöttvadász – a Lidérclord-osztag bátor, de nem ostoba, hogy lemészároltassa magát.

Dormik a pihenőidő első fertályában volt őrségben. Mikor lelt a szolgálata, a børsátorba mászott, becsavarta magát vastag köpenybe, melléhez szorította kardját és mély álomba zuhant.

Arra ébredt, hogy valami könnyedén a homlokának ütődött. Bosszúsán kinyitotta szemét, s egyenesen Prakto, a sátortársa arcába látott. A galetki mélyen aludhatott, s közben úgy fordult, hogy Dormiknak ütődött, aki most kibontotta egyik csápját a köpeny szorításából, és már éppen arrébb akarta lökni társát, mikor különös hiányérzete támadt. A félhomályban, melyet a sátrak között lobogó őrtüzek biztosítottak, elgondolkodva nézte Prakto pofáját.

Mikor rádöbbsent, mit hiányol, úgy ugrott talpra, mint akit skorpíó mart meg: Prakto nem lélegzett. Dormik felülvolt, s körbesuhintott kardjával, ami széthasította a sátor szövetét. Prakto feje továbbra is a földön hevert, arcvonásain békés álom – teste azonban jó két lépéssel a sátortól ázott saját vérében.

Dormik kiáltására felfigyeltek az örök, de további figyelmeztetésre már nem volt szükség. A katona elhűlve látta, hogy a galetki tábor sátrai között mindenhol törpék lopakodnak, fegyvereik vértől sötétlenek, szemükben gyűlölet szikrázik. Néhány pillanatig biztos volt benne, hogy nincs több túlélő, mint ő maga. Azután mégis galetkik rontottak elő a sötétből, s az öldöklés démoni kavargása mindent elborított.

Dormik nem számolta, hány törpét ölt meg. Kardja hamar eltört, de nem bánta, hiszen csontlökével és két, mérgezett tuskés csápjával még jobban tudott küzdeni. A harci törpék baltái ezüstös ívet húztak, ahogy a levegőben pörgették őket, s valahogy túl gyakran akadtak meg egy-egy galetki testében. Dormik gyorsan kitapasztalta, hogy az alacsony torzszülöttek nem is próbálnak fejre, karra támadni: a vasos lábakat veszik inkább célba, halálos pontossággal. A folyó partját hamarosan lementszett bokák, és oldalukra dőlt, sebesült katonák borították.

Mikor Dormik némi levegőhöz jutott, felnézve megpillantotta a sziklák között küzdő Hrakkot. A csápvezér körül néhány kékes vilanás jelezte, hogy végzett ellenfelével, s most *begyűjti* annak életerejét. Valamivel távolabb vörös gömbök robbantak szerte,



amint a galetkik egyik mágusa igyekezett megszabadulni hat torzszülöttől, akik körbefogták.

A csata órákig tartott. Miután az álmukból felvert galetkik felfogták, hogy mi történik, rendezték soraikat, és megmutatták Morg Taun törzsének, hogy a Lidérclord-osztag méltó a nevére. A parti sziklák között végül nyolcvan nemes harcos, s legalább négyszer annyi korcs törpe hullája maradt. Azt senki nem számolhatta meg, mennyit sodort el magával a víz.

Hrakk mély sebet kapott bal combjába, jobb lábfejét pedig majdnem teljesen kettéhasította egy fejszecsapás. Hordágyra kellett fektetniük, de ő még jobban járt, mint az osztag mágusai, akik közül egy sem menekült meg. A csápvezér helyét Htink, a Delejes Szemű vette át, mivel ő volt a rangidős. Temetéssel, szertartással senki nem törődött, s három igazán bátor, halálos sebet szerzett galetki önként a törébe dőlt, hogy ne akadályozza a többiek menekülését.

Dormik az utolsó négy napra csak homályosan emlékezett. Meneteltek és harcoltak, aludtak és harcoltak, ettek és harcoltak, míg csak végül öten maradtak. Ha valaki elővette milgandját, az jelentette a cselekvés, ha eltette, a pihenés idejét. Htink méltó volt a nevére, mert valóban *delejes* szemmel látta meg mindig időben az újra és újra támadó törpéket, bár a túlérével szemben így sem tehettek semmit. A csápvezért, Hrakkot sebláz vitte el, s ez talán jobban fájt neki, mint maga az elmúlás.

– Kötözzetek egy cseppkőhöz, mintha állva várnám a dögöket, és rejtsetek mindkét markomba robbanó kristályokat: ha majd nekem esnek a baltákkal, a kristályok kihullanak az ujjaim közül.

Hallották a fülrepezető döbbenést a távolból, s látták a cseppkövek fölé gomolygó füstöt: Hrakk még utoljára magával vitt néhány törpét az Árnyvilágba.

Htink, a Delejes Szemű előző nap végre megpillantotta az őriási, sötét üreget, ami elnyelte a folyót. Megtalálták tehát a barlangból kivezető utat, sőt, azt is felfedezték, hogy Hrakk jól okoskodott:

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

a víz mindkét partján elegendő partsáv maradt a számukra is a meneküléshez.

Azonban bármennyire közelinek tűnt is a borzalmakból kivezető út, a galetkik és az üreg között ott sorakozott Morg Taun törzsének minden harcosa.

* * *

Lassan fogytak el. Utoljára a Delejes Szemű lépett csapdára, mikor át akart onnani a törpék táborán. Dormik biztosra vette, hogy a torzszülöttek tudnak a galetkiről, mégsem rohannak rá. Köpenyükbe burkolózva inkább úgy tettek, mintha mélyen aludnának, s közben kejes gyönyörrel figyelték, mint lépked egyenesen a halálba ellenfelük. A Delejes Szemű mindkét lábát lekaszabolta a sziklák közé rejtett pengecsapda.

Dormik ekkor megfordult, és eltávolodva a folyótól, a kijáratról, vakon vágott neki a barlangcsarnok sötétjének. Gondolatai homályos fájdalom-tengerben úsztak, mint megannyi elkínzott, óriási hal. Egyik felfalta a másikat, reménytelenség az életöszönt, kiábrándultság a vágyat, halálfélelem a jövő hitét. A galetki néha már biztos volt benne, hogy meghalt, s csupán a lelke bolyong még mindig a sziklák között. Teste újabb fájdalmai, az éhség és az elmérgesedő sebek lüktetése győzte meg újra és újra, hogy tévedett.

Végül behúzódtott két sziklatömb közé, a barlangcsarnok északi nyúlványában, bár fogalma sem volt arról, hogy hol van. Úgy érezte, évek óta gyalogol, mégis, mikor körülnézett, ismét megpillantotta a folyót, és a parton már oszlásnak indult, vagy dőgevöktől marcangolt hullák százeit. Biztos volt benne, hogy a törpék tudnak róla, és nem engedik el. Nem tudott felkészülni a halálra, mert már régen meghalt benne minden, ami az élethez kötötte.

Ekkor jelent meg a lány. Dormik a sziklába kapaszkodva két lábára kínálta magát, és előkészítette savlehelét. Talán az erőlködéstől lehetett, hogy kítésztult a látása, s rádöbben, hogy a szemközti álló alak nem törpe. Közelebb lépett hozzá, s ekkor felismerte az ispotály vezetőnőjének lányát. Emlékezetén átsuhan Estell, az anya szigorú alakja, amint valaha régen elutasította Dormik, a katona lánykérését.

– Szeresse őt, ha akarja, de ne álljon az útjába, mikor majd jobb sors felé indul, mint hogy egy nyomorult felesége legyen.

És Dormik nem állt a lány útjába. Belépett a Lidérclord-osztagba, hogy minél hamarabb rátaláljon a maga elmúlására. Most pedig itt állt a lány, karcsú alakját körbelengte hosszú, barna haja, és mosolygott. A szép ajkak boldogságról árulkodtak, s Dormik tudta, hogy ő csak keserűséggé változtatná azt, ha közelebb merészkedne hozzá. A látomás kezét nyújtotta, de ekkor mögötte megjelent egy törpe harcos árnyékban lopakodó alakja.

Dormik teste meglepedkezett a fájdalomról. A galetki előrelendült, átugrott néhány sziklát és megtorpant a tisztás közepén, melynek alját törmelék borította. A lány szellemalakja szertefoszlott, s hogy már nem láthatta, a katona ettől majdnem elveszítette eszméletét.

A törpék morogva merészkedtek elő a kövek közül. Szakálluk remegett a dühötől, kezük lassan lóbálta a csatafejszéket. Dormik előbb mély levegőt vett, majd hirtelen megdöngölte magát, és eloszlatta teste belsejében a savleheletet. Leengedte félelmetes végtagjait is, majd sokkal inkább érdekeldőve, mint félelemmel nézett a legközelebbi törpére.

– Hát már soha nem adod fel? – kérdezte gúnyos hangon, és keserű nevetésbe fogott. A barlangcsarnok... a törpék... a mohával fedett sziklák... a folyópart...

Mind egyszerre hasadt szét és tűnt el örült kavargásban. Dormik elkínzott teste egy kölapon hevert, minden végtagját erős láncok fogták le, s ő néhány pillanatig mást nem látott, mint a kicsiny üreg fáklyafénnyel megvilágított, kormos plafonját.

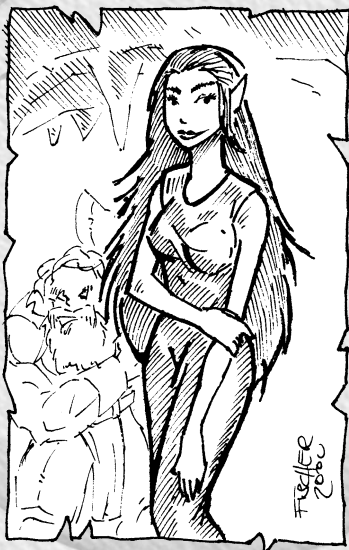
* * *

– A trükkjeid ócskák, néember! Szánalmas művelője vagy a tudományodnak.

A verejtéktől, vértől, és minden egyéb kipárolgástól bűző üreg sűrű levegőjének mélyén sötét alak mozdult. Dormik, amennyire tudta a láncoktól, oldalra fordította a fejét, és sebes ajkával nevetve köszöntötte a banyát. A rongyait úgy lengette, mintha szárnyra akarna kapni, s a fogoly galetki meg mert volna esküdni rá, hogy a szövet rejtékéből ezer apró, ocsmányi kis lény szeme nézett vissza.

– Erős vagy, fiam – recsegte a gonosz banya, csontujjat ropogtatva dühében. – A látomások világát még soha nem tűrte ép elmével galetki ilyen sokáig, mint te.

– Ez volt az ötödik rémálom, amibe mágiával belekényszerítettél – felelt Dormik. – Elismerem: tökéletesen valóságosnak érzem mindet, de végül mindig rájöttem, hogy igazából itt fekszem az asztalodon megkötözve.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

– A kedvesed szelleme nem sikerült igazán – legyintett a banya, mintha csak békés szakmai vitát folytatna a galetkivel. – Már látom, hogy hozzá sem ragaszkodsz annyira, ami elegendő lenne elméd megtöréséhez.

Dormik erre nem válaszolt. A banya tévedett: a lány igenis mindennél fontosabb volt számára, ezért is állt be annak idején inkább a Lidérclordok-osztagába – hogy a lány boldog lehessen nélküle, valaki mással. De az, hogy megértette: a lánynak ő nem képes igaz boldogságot nyújtani, még nem jelentette szerelme végét. Távol volt kedvesétől, hosszú ideje nem is hallott felőle, lelkében azonban továbbra is épp oly erősen és állhatatosan szerette, mint mióta először meghallotta a hangját.

– Most mi lesz, banya? – szölt Dormik a körülötte töprengve lépkedő fürtelemtől. – Újabb rémálmot készítesz elő számomra, vagy belátod végre, hogy hiába raboltál el a csatornaszínti őrjáratból, az akaratomat nem tudod megtörni?

– Holtan akarom látni a Kutyaszínt boltos klánjának nagymesterét! Ő gyilkolta meg a porontyomat szórakozásból, egy portyán, ezért a vérét akarom! – visított fel méregtől csöpögő, eszelős hangon a banya. – És te meg fogod nekem ölni őt!

– Csak úgy tudnál erre rávenni, ha kicsontoznád az elmémet, és így végteleníteni lennél képes a bűbáj varázslatot – Dormik igyekezett könnyeden ejteni a szavakat, bár a húsába vágó bilincsek ismét pokoli kínnal árasztották el. – A rémálmok világában elküldtél már a holtak közé, lelektél szakadékba, megfőztél vulkáni tóban, s végül holmi harci törpék kergettek az elmulásba, mégsem értél el eredményt. Felőlem folytathatjuk, rengeteg időm van, de nem leszek soha az elbájtolt bérgyilkosod, torzszülött.

A banya dühében lekapta az egyik fáklyát tartójából, és a lángokat a galetki talpához nyomta. Dormik néhány pillanatig némán tűrte a fájdalmat, majd üvölteni kezdett, végül elvesztette az eszméletét.

* * *

A felnyergelt womath horkanva megállt a Kutyaszínt ispotályának sziklába faragott bejárata előtt, s türelmesen várta, hogy utasa leugorjon a hátáról. Az állat mögött négy galetki testőr rátámaszkodott alabárdjára, és a környéket vizsgálta a köztéri milgandok fényében. Néhány bámészkodón, járókelőn kívül csupán az ispotály két szelídarcú gondozója és Estell, a vezetőnő volt látható, ezért a katonák lazítottak testtartásukon.

A womath egészen megkönnyebbült, mikor Bragto Tran, a Kutyaszínt boltos klánjának nagymestere leszállt róla. A kövér galetki értékes gombaselymekből szőtt kék ruháját eligazgatva legmegnyerőbb mosolyát öltötte arcára, és az ispotály kapujában várakozó vezetőnő elé lépett.

– Estell asszony! – hajolt meg a nagymester. – Öröm számomra, hogy személyesen képviselhetem a boltosokat ezen a szép órán.



– Bragto Tran uram, az öröm az enyém – viszonozta szertartásosan a gesztust a sötét hajú, kemény arcvonásokkal áldott nő, akin látszott, hogy nem ijed meg egykönnyen semmitől. – Boldog vagyok, hogy a boltosok klánja megértette, milyen nagy szükségünk van a támogatásukra. Az ispotály szegény, pedig minden galetki lehet egyszer beteg.

Bragtot láthatóan kellemetlenül érintette a megjegyzés, de szakmája által begyakorolt mosoly-maszklja meg sem rezdült. A nagymester intett testőreinek, hogy várjanak rá odakinn, majd követte Estell asszonyt az ispotályba. Az üregeket, ahol a betegek fekvőttek, nem akarta látni, ezért a vezetőnő egyenesen saját lakóbarlangjába vezetete.

– Bocsássza meg nekem, ha netán érzéketlennek tűnnék, de ezer a dolog, egy a galetki, ahogy a mondas tartja – szabadkozott minden őszinteség nélkül Bragto. – Kézjeggyemmel látom el az adományozó okíratot, s átadom az aranyakat, azután sietek is tovább, mert bizony a Palotában várnak rám.

Estell asszony szó nélkül elővette a falba vajt polcra a szükségessé iratot és kiterítette a lapos tetejű sziklán. A boltosok klánfőnöke némi zavarral lehúzta ujjáról a pecsétgyűrűjét, majd körülnézett, hogy viaszt keressen. A lakóbarlang bejáratában ekkor egy hatalmas termető galetki harcos jelent meg. Testét borzalmas forradások borították, haja összeragadt a vértől, izmai sima bőre alatt hullámokat vetettek, amint közeledett.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Maga kicsoda?! – szólta rá Bragto, bár biztos volt benne, hogy az ispotály egyik betege állított be a vezetőnőhöz hívatlanul. Estell asszony a galetkire nézett, szemében dühös szikra lobbant.

– Maga...?! – kiáltott a katonára. – Megmondtam, hogy hagyja békén a lányomat, ha ő már más társat keresett magának!

A katona azonban nem figyelte a vezetőnőre. Úgy szemlélte Bragto hájas képét, mintha különlegesen ritka kristállyal volna dolga, aminek összes részletét meg kell jegyeznie örökre. Majd hirtelen fel-emelte csontöklét és dörgő léptekkel elindult a klánfőnök felé.

Estell asszony sokszor látott harctéri sokktól, vagy bűbájtól elborult elméjű katonákat, akik gyógyításával a templomok papjai sem próbálkoztak már. Azonnal felismerte hát, hogy a meggyötört galetki nem a való világban létezik, tudata rémképektől zsúfoltt asztrálrétben fuldoklik, önmagát pedig elveszítette, talán örökre.

Bragto nagymester csak nagyon lassan fogta fel, hogy halála perce jött el. A testőrök után akart kiáltani, de a katona csáppja a nyaka köré csavarodott, s a vége befogta a legfőbb kereskedő száját. Estell asszony előbb valami fegyver után kutatott a lakóbarlangban, de egész élete talán túlságosan is az elesettek gyógyítására épült, semhogy ilyesmit tartson magánál. A nagymester térdre esett, ábrázata a légszomjítól előbb vörösré, majd sötétlilára váltott, s kezdte elveszíteni öntudatát. Estell asszony végső kétségbeesésében rávetette magát a dühöngőre, de a galetki még elkínzottan is sokkal erősebb volt, mint a nő.

– Dorkim!

A kiáltás pengéként hasított a levegőbe. A katona megremegett, torkából fájdalommal nyögés szakadt ki. A nagymester hangos puffanással zuhant a földre, mikor a csáp lehullott a nyakáról, s vinnyogva próbált a barlang legtávolabbi sarkába kúszni.

A katona lassan a bejárat felé fordult. Estell asszony lánya értetlenül, rémülten nézte a jelenetet, és kutatta tekintetével egykori szerelme megkínzott lelket tükröző arcát.

– Dorkim, mit csinálsz itt, és...? – a lány közelebb akart lépni, de végre felfogta, hogy a katona miért jött, s ettől rettegés fogta el. – Mi lett belőled, az istenekre?!

Dorkim hosszan nézte a lányt. Várta, mikor rezdül meg elmosódva az arca, vagy foszlik párává alakja. De semmi ilyesmi nem történt.

– Ez... ez a valóság – suttogta iszonyodva a galetki harcos. Hirtelen kisimultak arcvonásai, s szemében a régi értelem csillogott. – Hát végül mégis megtörtém.

Estell asszony és gyönyörű lánya már nem tehetett semmit. Dorkim bőrpáncélja övéből tört rántott elő, s a méreggel bekenett pengét saját gyomrába döfte. Mikor elterült a padlón, a lány kirohant a barlangból, így nem láthatta, amint Dorkim arcán elégedett, keserű mosoly terült szét.

– Van érzés, amin nem fog a bűbáj, banya! – lehelte a katona egy távoli, láthatatlan ellenfélnek.

NEMEK

Férfi 82.9% 17.1%

SAKÉRTELMEK

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
csapdakészítés	8	6	8	8	3
csapdaészlelés	8	5	8	8	5
zárnyitás	6	4	6	6	5
mászás	9	7	9	8	7
rugalmasság	5	4	5	5	4
meggy \square zkésztség	8	3	8	6	6
transzformáció	7	1	7	5	4
auraészlelés	8	3	8	4	2
ékszerészlet	8	3	8	8	3
kereskedelem	12	5	10	12	5
szívósság	12	12	10	10	8
varázslat \square zés	5	3	5	5	4
gyógynövények	10	8	8	10	4
nyomkeresés	12	6	6	12	6
vezet \square zkésztség	7	1	5	7	4
pszi támadás	10	0	0	10	7
pszi energia	9	0	0	9	4
lopás	12	6	12	12	5
éberség	6	4	5	6	5
átokszórás	16	12	16	13	6
álcázás	11	9	11	11	3
lopakodás	6	5	6	5	5
régészlet	15	9	15	14	7
zene	13	9	12	13	6
tanulás	10	6	8	10	5
idézés	2	1	1	2	0
javítás	0	0	0	0	0

VÉGTAJ MÉRÉS

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
1. végtag	14	9	14	14	14
2. végtag	13	0	10	13	12
3. végtag	10	0	0	0	10

VÉGTAJ SAKÉRTELEM

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
1. végtag	17	10	13	17	14
2. végtag	11	0	10	11	8
3. végtag	5	0	0	0	5

VÉGTAG SZAKÉRTELMEK

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
kontaktméreg	17	6	12	17	0
bénító méreg	6	4	6	4	0
paraliz.méreg	11	7	11	11	3
vámpirizáció	10	8	10	6	0
manaszívás	3	3	2	1	0
rothasztás	11	2	9	11	4
tárgyirtás	0	0	0	0	0
energiaszívás	10	8	10	10	0
sebzá.méreg	14	8	12	14	8
roncsolás	14	3	14	10	4
öregrítés	0	0	0	0	0

HARCI SZAKÉRTELMEK

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
tíllehelet	18	12	15	15	18
jéglehelet	19	8	14	19	16
savlehelet	15	10	14	14	15
elektr.lehelet	18	12	14	18	18
mérgező lehelet	15	11	13	15	6
regeneráció	14	8	14	13	14
tűskés bőr	14	8	11	14	9
vastag bőr	12	10	12	11	7
tízzimmunitás	7	6	7	7	3
hidegimmunitás	6	3	5	6	3
savimmunitás	4	2	4	4	3
elektromos imm.	6	1	5	5	6
imm. mérges gázra	5	3	5	4	0
imm. kontakt mérgegre	4	3	2	3	4
rezisztencia	8	2	5	8	0
bőz/íllat	18	11	13	18	18
lfegyver	20	5	11	20	2

TÁPLÁLKOZÁS

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
zöldvérő	12,6%	11,3%	14,3%	12,2%	5%
rovareő	16,6%	15%	15,5%	21,2%	20%
micinista	15,4%	13,9%	15,4%	18,0%	25%
mágiafaló	13,9%	15,6%	14%	11%	5%
piromád	16,4%	17,6%	15,8%	14,6%	30%
puhány	7,2%	6,8%	8%	6,7%	5%
kőő	7,7%	8,1%	8,1%	6,4%	10%
tejivő	1,8%	2,2%	1,5%	1,5%	0%
vegetáriánus	8,3%	9,4%	7,3%	8,4%	0%

STATISZTIKÁK

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
Galetki csaták	146	110	146	102	67
Galetki győzelmek	86	86	59	84	63
Torzszűlött csaták	253	157	237	253	237
Torzszűlött győzelmek	218	136	198	218	198
Leölt torzszűlött	296	166	235	293	296
Pszí csaták	27	0	0	27	13
Pszí győzelmek	22	0	0	22	9
Ájúlások száma	56	26	56	55	19
Méret	96	51	74	84	96
Hősiesség pont	54	54	49	49	30
Hírnév	1053	830	1053	864	518
Galetki erő	259	156	212	244	259
Szintmegoszlás		39.4	37.6	22.1	0.8

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galetki csaták	28506
Galetki győzelmek	10958
Torzszűlött csaták	213630
Torzszűlött győzelmek	174770
Leölt torzszűlött	215189
Pszí csaták	388
Pszí győzelmek	197
Ájúlások száma	10048

KLÁNOK

Klán	Rang
Halhatatlanok	4,2% 12
Tudósok	9,4% 20
Mágusok	7,8% 16
Pszionicisták	1,0% 9
Tisztogatók	3,8% 14
Katonák	3,6% 11
Mutánsok	4,5% 14
Tolvajok	3,9% 18
Bárdok	4,1% 16

TULAJDONSÁGOK

	Összesen	1. szint	2. szint	3. szint	4. szint
ő	14	8	11	14	11
IQ	15	9	13	15	13
Ügyesség	13	10	13	13	6
Egészség	11	8	10	11	8
Mágia	14	9	13	14	14
Gyorsaság	17	9	12	17	13

Robert Jordan

HÓDÍT AZ ÁRNYÉK

AZ IDŐ KERKE SOROZAT NEGYEDIK RÉSZÉNEK ELSŐ KÖTETE



MEGJELENIK SZEPTEMBER ELEJÉN

Mat, az üveggel borított lámpást kezében tartva végigbotorkált a Kő mélyében húzódó, keskeny folyosón. *Soba, kivéve, ha az életem függ tőle. Ezt ígértem. A Fény égesen meg, ha most nem az életem forog kockán!*

Mielőtt a kétség újból a hatalmába kerithette volna, megszaporázta lépteit, és elsietett a rozsdás, ferdén lógó ajtóok előtt, amelyek némelyike csupán rozsdás zsanérokra függő fafoszlány volt. A padlót nemrég separték fel, a levegőben azonban por és penész szaga terjengett. Valami neszezett a sötétben, és Mat már a kezében tartotta kését, mire rájött, hogy csupán egy patkányt riasztott fel, amelyik a lyuk felé rohant, hogy elmeneküljön.

– Mutasd meg a kivezető utat – suttogetta neki a fiú -, és akkor veled tartok! – *Miért is suttogetek? Hiszen senki nincs itt lent, aki megballbatna!* Mégis, olyan helynek tűnt ez, ahol csendnek kell lennie. Szinte érezte maga fő-

lött a Kő erődjét, ahogy teljes súlyával ránehezedik.

Egwene azt mondta, az utolsó ajtó az. Az is ferdén lógott a zsanérijain. Mat berúgta, mire az ajtó szétesett. A teremben homályos alakok látszottak: ládáké és hordóké, meg falnak támasztott, magas tárgyaké. És itt is, mindütt por. *A Nagy Tárház! Úgy néz ki, mint egy elbagyott tanya pincéje, még annál is rosszabb!* A fiú csodálkozott, hogy Egwene és Nynaeve nem takarítottak ki, amikor lent jártak. A nők mindig takarítanak, és tisztítanak, olyan dolgokat is, amelyeknek semmi szükségük a tisztaságra. A padlón lábnyomok vezettek mindenfelé, némelyik csizmanyom volt, persze bizonyára férfiak is jártak itt, hogy a két nőnek segítsenek a nehezebb tárgyak emelgetésében. Nynaeve mindig talált a férfiak számára munkát; valószínűleg most is szándékosan olyanokat keresett magának, akik valahol éppen lustálkodtak.

A tárgy, amit Mat keresett, ott állt a sok kacat között. Egy magas, vörösköből készült ajtókeret, amelyik homályosan derengett a fiú lámpásának fényében. Amikor közelebb ment hozzá, látta, hogy valami furcsa rajta. Valahogy ferde volt az egész. Szemével nem szívesen követte végig a körvonalat, mert a sarkai nem csatlakoztak rendezten. A magas, lyukas keret olyannak tűnt, mint amire elég ráfújni, és összeomlik, ám amikor próbaképpen meglökte, azt tapasztalta, hogy szilárdan áll. Most egy kicsit erősebben meglökte, kicsit tartva attól, hogy esetleg felborítja az egész ajtót, mire az építmény sarka elfordult, és a padlón végigkarcolta a port. Mat keze libabőrös lett a hangtól. Mintha csak dörttal a mennyezethez kötötték volna az ajtót, hogy onnan lőjön le. Feltartotta a lámpást, hogy ellenőrizze. Semmilyen drótot nem látott. *Legalább nem borul fel, amikor benne leszek. A Fényre! Én tényleg be akarok menni!*

Mat mellett, az egyik magas, felfordított hordó tetején szobrocskák és kisebb tárgyak feküdtek rothadó rongyokba csomagolva, nagy összevisszaságban. A fiú az egyik oldalra tolt a dolgokat, hogy letehesse a lámpást, majd szemügyre vette a kaput. A *ter'angreal*. Ha ugyan Egwene igazat beszélt. Valószínűleg így volt; semmi kétség, a lány megtanulta ezeket a fura dolgokat a Toronyban, bármennyire is tagadta. *Most már úgyis tagadná a dolga-it, nem igaz? Hiszen épp azt tanulja, hogyan legyen aes sedai. Ezt azonban nem tagadta le.* Amikor Mat hunyorogott, akkor egyszerű, kopott és poros, kő ajtókeretnek tűnt. Csak egy egyszerű ajtókeretnek. Na jó, nem volt azért teljesen egyszerű. Mélyen a kőbe vésvé három, hullámos vonal húzódott, mindegyik a tetejétől a talapatáig. Ilyen díszítést azonban parasztházakban is látni. Még díszesebbet is. Ha keresztüllép rajta, valószínűleg ugyanebben a poros szobában találja magát.

Ezt csak akkor tudom meg, ha megpróbáltam, nem igaz? Szerencse! Mély levegőt vett – majd köhögött a portól -, és belépett.

Mintha valami ragyogó fényfalon lépett volna át, egy végtelenül ragyogón és végtelenül vastagon. Egy örökkévalóságig tartó pillanatra megvakult; fülét dübörgés töltötte meg, mintha a világ összes hangja egybegyűlt volna. Csupán egyetlen, mérhetetlen lépés idejére.

Még egy lépést tett, majd ámulva nézett körül. A *ter'angreal* most is ott volt, ez azonban teljesen más helynek látszott, mint ahol elkezdte. A ferde, kő ajtókeret egy kerek terem közepén állt, amelynek mennyezete olyan magas volt, hogy elveszett az árnyékokban. Körülötte sárga, spirális oszlopok veszték a homályba, mint tekergő szőlőindák, amelyek alól kivették az oszlopot. Valamilyen fehér fémből készült, csavaros tartóoszlopok tetején világító gömbökből halvány fény áradt. Nem ezüst volt ez az anyag, ahhoz túlságosan homályosnak tűnt a fénye. Matnek arról sem volt fogalma, mi okozta a gömbök ragyogását; nem látszott tűznek, a gömbök egyszerűen csak ma guktól ragyogtak. A *ter'angrealból* fehér és sárga

csíkokban kígyózott elő a padlólap mintája. A levegőt valami nehéz illat töltötte meg, éles és száraz, és nem igazán kellemes. A fiú majdnem visszafordult, hogy visszalépjön.

– Hosszú ideje.

Mat megugrott, kése máris a kezébe csúszott, és körbepillantott az oszlopok között, keresve a suttogó hang forrását, amely mégis olyan élesen mondta ki e szavakat.

– Hosszú ideje jönnek el az emberek újra és újra a válaszókért. A kérdezők ezúttal is eljöttek – most egy alak mozdult meg hátul, az oszlopok között; Mat egy férfinak gondolta. – Jól van. Nem hoztál lámpást, sem fátylát, ahogyan az egyszerűben szerepel, és ahogyan mindig is lesz. Nincsen nálad vas? Hát hangszert?

A magas, mezítláb alak előlépett, karját, lábát és a testét sárga leplek borították, és Mat hirtelen már nem is volt olyan biztos benne, hogy ez egy férfi. Vagy hogy ember. Első pillantásra emberinek látszott, bár túlságosan is kecses volt, de a hosszú, keskeny arcú alak túl vékonynak tűnt a magasságához képest. Bőre, de még egyenes, fekete haja is úgy verte vissza a halvány fényt, hogy az kígyó pikkelyeire emlékeztetett. És azok a szemek, amelyekben a pupillák csupán fekete, függőleges vonások voltak. Nem, ez nem lehetett ember.

– Vas. Hangszerek. Egyik sincs nálad?

Mat azon gondolkodott, ez a figura minek tekinti a kését. Ám az szemlátomást nem aggódott miatta. Nos, a penge főjaita acélból készült, nem pedig vashól.

– Nincsen. Sem vas, sem hangszer...de... miért...? – Gyorsan elhallgatott. Három kérdést tehet fel, ezt mondta Egwene. Nem fogja az egyiket a vasra és a hangszerekre vesztegetni. *Ugyan, mit érdekl ez, ha a zsebemben tucatnyi muzsikust rejtetek, a hátamon pedig egy egész kovácsműhelyt hozok?* – Azért jöttem ide, hogy igaz válaszokat kapjak. Ha nem te vagy az, aki megválaszolja a kérdéseimet, akkor vigyél ahhoz, aki megteszi!

A férfi – mégiscsak férfi, döntötte el Mat – halványan elmosolyodott. A foga azonban nem látszott.

– Ahogyan az egyszerűben áll. Gyere! – clőrenyújtotta egyik, hosszú ujjas kezét. – Kövess!

Mat eltüntette kését a ruhaujjában.

– Vezess, és én követlek! – *Csak maradj előttem, és jól lássalak! Ettől a helytől borsózik a hátam!*

Schol, egyetlen egyenes vonalat sem látott, kivéve magát a padlót, ahogyan a fura férfi után ment. Még a mennyezet is íveltnek tűnt, a falak pedig kidomborodtak. A folyosók állandóan kanyarogtak, az ajtók kerekdedek, az ablakok pedig teljesen kör alakúak voltak. A padló kövezetében spirális és hullámos minták játszottak, a mennyezetet díszítő, bronznak látszó berakások pedig bonyolult, kacsaringós formában kanyarogtak. Semmilyen ábrázolást sem fedezett fel viszont, sem képeket, sem fali szöttesek. Csak mintákat, és azok is mindig ívelték voltak.

Hallgatag vezetőjén kívül Mat senkivel sem találkozott.

zott; nyugodtan hihette azt is, hogy rajtuk kívül teljesen kihalt ez a hely. Valahol őrzött egy halvány emléket ember által évszázadok óta nem járt folyósókról, és ezt most hasonlóan érezte. Szeme sarkából azonban időről időre mozgást érzelt. Ám bármilyen gyorsan fordult is a mozgás irányába, soha, senki nem járt ott. Mintha csak a karját dörszölni, a biztonság kedvéért ellenőrizte a ruhájába rejtéket.

Amit azokban a kerek ablakokban látott, azok még rosszabbnak tűntek. Magas, vékony fákat pillantott meg, a tetejükön lankadó ágakkal, és másokat, hatalmas, levegőzszerűen szétterülő, húsos levelekkel, olyan összevisszaságban, mint a velük egyforma magas tuskobokor bozótosok, és mindez valami homályos háttérvilágításban, pedig egyetlen felhő sem látszott az égen. Ablakok mindig fel-tűntek, és mindig csupán a kanyargós folyosó egyik oldalán, ez az oldal pedig néha a másik volt. És ott, ahol egy belső udvarnak kellett volna lennie, vagy szobának, ehelyett erdőre nyílt kilátás. A fiú az ablakokon át egyetlen pillantásnál többet sosem látott ebből a palotából, vagy akármi is volt ez az épület, vagy bármi más épületből, kivéve...

Az egyik kerek ablakon át három magas, ezüstös tornyot pillantott meg, amelyek meghajló csúcsai egymás felé néztek, és mind ugyanarra a pontra mutatott. A következő ablakból, háromlépcsnyire onnan már nem lehetett látni őket, pár perccel később azonban, amikor már eleget kanyarogtak ahhoz, hogy egészen másfelé nézzenek az ablakok, ismét meglátta. Megpróbálta elhithetni magával, hogy ez három másik torony, csakhogy a tornyok és a fiú között ott állt az egyik levegőzszerű fa, azzal a jellegzetesen törött ágával, az, amelyik az első alkalommal is ott volt. Amikor harmadszor is megpillantott, ezúttal tíz-lépcsnyivel odébb, ám a folyosó másik oldalán, úgy döntött, hogy megpróbál többé nem törődni az ablakon túli dolgokkal.

A séta végtelennek tűnt.

– Mikor...? Mi...? – Mat összeszorította a fogát. Három kérdés. Olyan nehéz volt bármire is rájönni, anélkül, hogy az ember kérdezett volna! – Remélem, ahhoz viszel, aki megválaszolja a kérdéseimet. A Fény égesse meg a csontjaimat, remélem! Úgy legyen hozzám irgalmas az ég, de hozzád is, a Fény tudja, hogy így van!

– Itt vagyunk – jelentette be a furcsa, sárgába burkolt fickó, és egyik, vézna kezével egy kerek ajtóra mutatott, amely kétszer akkora volt, mint amit Mat valaha is látott. Furcsa szemével áthatóan nézte Matet. Szája kinyílt, és lassan, hosszán belélegzett. Mat a szemöldökét ráncolta, az idegen vállá pedig enyhén megvonaglott. – Itt választ kaphatsz a kérdéseidre. Lépj be, és kérdezz!

Mat maga is mélyet lélegzett, majd elfintorodott, és megvakarta az orrát. Az az éles, nehéz illat most már orrfacsaróan undorító volt. Habozva tett egy lépést az ajtó felé, majd körülnézett, hogy megkeresse vezetőjét. A fickó eltűnt. *A Fényre! Nem is tudom, miért lep meg bármi is*

ezen a helyen! Hát, most már a Fény egészen meg, ha visszafordulok! Megpróbált nem gondolni arra, vajon magától is visszatál-e majd a *ter'angreal*hoz, és belépett.

Ez is kerek szoba volt, vörös-fehér, spirálos padlóburkolattal a kupolás mennyezet alatt. Oszlopokat és bútorokat Mat egyáltalán nem látott, kivéve három, csavart emelvényt, pontosan a padló spiráljának szívében. Mat nem látott más lehetőséget rá, hogy feljusson oda, mint hogy elindul a kanyargós rámpán, míg csak fel nem ér. Minden spirál tetején keresztbetett lábbal egy-egy ugyanolyan férfi ült, mint amilyen a vezetője is volt, ám ezek piros kelmékbe burkolóztak. Alaposabban megnézve őket, Mat felismerte, hogy mégsem mindegyikük férfi. A különös szemű, hosszúkás arcok közül kettőn egyértelműen női vonásokat lehetett felfedezni. Mindhárman őt nézték. Pillantásuk átható és követelőző volt, és szaggatottan lélegeztek. Mat arra gondolt, hogy jelenlétével valamiért idegessé tette őket. *Úgyan már, mivel? De ez a szuszogás, és ezek a pillantások lassanként az idegeimre mennek.*

– Hosszú idő telt el – szólalt meg a jobb kéz felőli asszony.

– Nagyon hosszú – válaszolta a bal oldali nő.

A férfi bólintott.

– És mégis újra jönnek.

Mindhárman ugyanolyan érdes hangon beszéltek, mint Mat vezetője – alig lehetett őket megkülönböztetni egymástól -, és kiejtésük ugyanolyan keménynek tűnt. Aztán kórusban szólaltak meg, mintha csak szavaik egyetlen szájából jöttek volna.

– Lépj be, és kérdezz, úgy, ahogy az megfelel az ősi egyezésnek!

Ettől a hideg szánkázott Mat hátán. Kényszerítette magát, hogy közelebb lépjen. Óvatosan, nehogy akár véletlenül is kérdést tegyen fel, elmesélte nekik a helyzetet, ami-be került. Mesélt a fehérköpenyekről, akik már bizonyosan a szülőfalujában vannak, és ott alighanem a családját keresik, talán őt magát is... A családja valószínűleg nincsen veszélyben, de ha az átkozott Fény átkozott Gyermekei ott vannak a környéken... akad aztán egy *ta'veren* is, aki annyira magához vonzza, hogy szinte már nem is ura a cselekedeteinek... nem látott okot arra, hogy kimondja a neveket, vagy megemlítsé, hogy Rand az Újjászületett Sárkány. Persze, már jó előre megfogalmazta első kérdését, és természetesen a másik kettőt is, mielőtt még lejött volna, hogy megkeresse a Nagy Tárházat.

– Induljak el haza, hogy segítsek az enyéimnek? – kérdezte végül.

Három pár, ferde vágású szem vette le róla a pillantását – Matnek úgy tűnt, hogy habozva –, hogy a feje fölötti semmit kezdjék vizsgálni. Végül a bal kéz felől ülő asszony így szólt:

– Rhuideanba kell menned.

A következő pillanatban újra valamennyien rámeredtek, és hörgő lélegzettel előrehajoltak, ám ebben a pillan-

nathan megszólalt egy harang. A bronz kellemes csengése keresztlululámozott a termen. A piros ruhások hátratorodtak, egymásra pillantottak, majd újra a Mat fölötti levegőt kezdték bámulni.

– Itt van még egy – suttogta a bal oldali nő. – Ez a teher! Ez a teher!

– Ez az élvezet! – szólalt meg a férfi. – Oly hosszú idő telt el!

– Még nem ütött az óra – szólalt meg a másik asszony. Nyugodtan beszélt – mindannyian nyugodtak voltak –, de hangjából enyhe sürgetés érződött ki, amikor ismét Mathez fordult:

– Kérdezz! Kérdezz!

Mat dühös pillantást vetett rá. *Rhuidean? A Fényre!* De hiszen az valahol az Aiel-pusztában fekszik! Csak a Fény, meg az aielek tudják, hogy hol. Ennél többet nem tudott róla. Menjen a pusztába? A düh elhessentette fejéből az előre kitalált kérdéseket. Azt akarta megkérdezni, hogyan tudna megszabadulni az aes sedai-októl, és miként tudná feltölteni az emlékezetében tágontó lyukakat. Ehelyett dühösen így kiáltott:

– Rhuideanba? A Fény égesse hamuvá a csontjaimat, ha Rhuideanba akarok menni! A vérem folyjon a földre, ha így tesztek! Miért mennék én oda? Nem válaszjátok meg a kérdéseimet! Az ember azt várja tőletek, hogy a kérdésekre válaszoljatok, nem azt, hogy rejtvényeket adjatok!

– Ha nem mész Rhuideanba – mondta erre a jobb kéz felől ülő nő -, akkor meghalsz!

Ismét megszólalt a harang, ezúttal hangosabban. Mat érezte, hogy csizmájának talpa alatt remegni kezd a talaj. A három piros ruhás most már jól látható ijedtséggel bámult. Mat szóra nyitotta a száját, de ebben a pillanatban senki nem törődött vele.

– A teher – mondta az egyik nő sietve – túl nagy.

– A sugárzás, ami jön belőle – vágta rá a másik asszony.

– Tényleg nagyon hosszú idő telt el.

Mielőtt még befejezhetné volna mondatát, a férfi vágott a szavába:

– A teher túl nagy! Túl nagy! Kérdezz! Kérdezz!

– A Fény égesse meg átkozott lelketeket! – dühöngött Mat. – Kérdezek én! Miért fogok meghalni, ha nem megyek Rhuideanba? Abba fogok belehalni, ha megpróbálok! Ennek így semmi...

A férfi félbeszakította, és hadarva beszélni kezdett:

– Akkor kilépnél sorsod ösvényéről, és sorsodat átengedné az idő szélrohamainak. Azok pedig, akik azt kívánják, hogy sorsod ne teljesedjen be, végeznének veled. Most menj! Menned kell! Gyorsan!

Hirtelen ott állt mellette sárga ruhájú vezetője, és feltűnően nagy kezével megragadta a ruhaujját.

Mat lerázta magáról a kezét.

– Nem! Nem megyek! Összeavartatok, hogy elfelejtsem a kérdéseket, amelyeket kigondoltam, és ehelyett értelmetlen válaszokat adtatok! Nem ússzátok meg ennyi-

vel! Milyen sorsról beszéltek tulajdonképpen? Tisztessege választ akarok!

Harmadik alkalommal is felhangzott a harang szomorú hangja, és az egész helyiség megremegett.

– Menj! – üvöltötte a férfi. – Hallottad a válaszokat.

Menj, mielőtt túl késő lenne!

Hirtelen egy tucatnyi sárga ruhás férfi állt Mat körül. Mintha csak a semmiből bukkantak volna elő, és most megpróbálták Matet a kijáratához rángatni. A fiú öklével, könyökével és térdével védekezett.

– Milyen sors? A Fény égesse meg a szíveteket, milyen sors?

Most már az egész terem zengett. Annyira remegett a fal és a padló, hogy Mat és támadói majdnem elestek.

– Mi a sorsom?

A három alak felállt az emelvényen, és Mat nem tudta volna megmondani, hogy a zűrzavaros válaszok közül ki melyiket sikította:

– Hogy feleségül vedd a Kilenc Hold Leányát!

– Hogy meghalj és újra élj, hogy még egyszer átéld egy részét annak, ami már elmúlt!

– Hogy feladd a világ fényének felét, azért, hogy megmeneküljön a világ!

Kórusban üvöltöttek, ahogy a magas nyomás alól kitörő gőz sívít:

– Menj Rhuideanba, csaták fia! Menj Rhuideanba, szélhámós! Menj, szerencsejátékos, menjél!

Mat támadói megragadták a karját és lábát, és rohani kezdtek, miközben a fény fölő emelve cipelték a fiút.

– Engedjete el, gyáva kecskefejzatok! – kiáltotta kapálózva. – A Fény égesse ki a szemeteket! Az Árnyék vigye el a lelketeket, engedjete már el! Nyeregszijat csinálók a beleitekből! – bárhogy is rángatózott és káromkodott, a hosszú ujjak vaskemény szorítása nem enyhült.

Még kétszer kondult meg a harang, vagy talán az egész kastély – nem lehetett egyértelműen eldönteni. Minden vibrált, mintha csak földrengés lenne; a falak fület repesztően dübörögtek, minden alkalommal hangosabban, mint az előbb. Mat „teherhordói” botladozni kezdtek, majdnem elestek, de nem fékeztek le vad rohanásukat. A fiú még csak nem is látta, hová hozták, míg hirtelen meg nem álltak, le nem engedték, hogy aztán lendületet véve eldobják. Ekkor egy pillanatra megláthatta a kifacsart ajtót, a *ter'angreal*, melynek a következő pillanatban átrepült a közömben.

Fehér fény vakította el, és mennydörgés töltötte meg fejét, míg onnan el nem tűnt az utolsó tiszta gondolat is.

Nagyot csattanva a poros padlóra zuhant, és a fémhályban keményen nekivágódott a hordónak, amelyikre a Nagy Tárházban lámpáját letette. A hordó himbálózni kezdett. Csomagok és szobrocskák zuhantak le. Kő és elefántcsont, meg porcelán tört darabokra. Mat felugrott, és a kőből faragott ajtókeret felé vetette magát.

– A Fény egészen meg, nem dobhattok ki csak úgy...

Ghalla News

80

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. augusztus



S
T
A
T
I
S
T
I
K
A

Jó	19,6%
Semleges	57,8%
Gonosz	22,6%
Víziarc	27
Ökölvívás	45
Szúrófegyver	50
Vágófegyver	37
Útőfegyver	47
Lőfegyver	40
Dobőfegyver	39
Leah:	10,8%
személyes testőrként szolgáló avatárja	
Dornodon:	12,9%
félisten hatalmú személyes tanácsadója	
Raia:	16,3%
teljhatalmú megbízottja és jobbkeze	
Elenios:	6,9%
koriátlan hatalmú főpapja	
Sheran:	12,8%
személyes tanácsadója	
Tharr:	24,5%
főpapja	
Fairlight:	11,7%
félisten hatalmú uralkodó papja	
Chara-din:	4%
félisten hatalmú uralkodó papja	
Leggazdagabb	67536
Max Hp	694
Legtöbb skalp	19
Összes skalp	502
Legtöbb szörny	4849
Összes szörny	2433248
Legtöbb varpont	2338
Legnagyobb hit	első számú avatárja
Legtöbb tudatpont	91
Összes halhatatlan	466
Legnagyobb halhatatlanság	7
Legtöbb pszipont	282
Legtöbb tapasztalatpont	11854245

Rejtőzködés	137
Nyomkövetés	121
Lopás	139
Mászás	44
Csendes mozgás	0
Csapdakészítés	57
Csapdaészlelés	45
Gyógyítás	139
Titkosírás	46
Felderítés	130
Szörnyidomítás	32
Teológia	117
Taumaturgia	164
Szerencsejáték	16
Harcművészetek	43
Szkanderozás	44
Zene	103
Szörnyismeret	55
Pszí	48
Zárnyítás	32
Vadászat	217
Kötélhasználat	0
Bányászat	60
Testépítés	110
Úszás	40
Ordítás	36
Ember	15,3%
Elf	12,8%
Törp	8%
Árnymanó	7,8%
Troll	9,4%
Gnóm	6,1%
Alakváltó	16%
Kobudera	17,7%
Mutáns	6,9%
Erő:	103
IQ:	71
Ügyesség:	64
Egészség:	62
Szerencse:	73



2
0
0
0
J
Ú
L
I
U
S
2
4



VÁLTOZÁSOK

- ❖ A Sötét Földön a magas szintű karaktereknek generált szörnyek erőssége csökkent.
- ❖ Az őrjárató katonák erősödtek, és a későbbiekben további erősítés várható, hogy az őrjárat legyőzésének nehézsége megfeleljen a TP értékének. Az őrjárat eredetileg úgy volt belőve, hogy ne tudjon megölni egy nyugati, kezdő kalandozót – most, hogy már csak Alannorban vadásznak rá, erre az elővigyázatosságra nincs szükség.
- ❖ Az aranyfeskéből kinyerhető arany és a kronoelementálból kinyerhető safrányor mennyisége csökkent. A jövőben várható, hogy magát a szörnyidézés varázslatot is korlátozzuk, és/vagy a tápos idézőt lények megidézését korlátozzuk/letiltjuk.
- ❖ A Thargodan tábor (most már) nem rongja el azt a küldetést, hogy X fordulógig ne menj csatamezőre. Azonban a vadászat és a felderítés szempontjából továbbra is úgy funkcionál, mint a csatamezők.
- ❖ A gyógyító totem most már működik épületben, föld alatt és lakott területen is.
- ❖ A terjedelmes referencia listánál a nyomtatási hibát javítottam, most már lesznek 3 oldalas referencia listák is!
- ❖ Most már a feltételes fegyerváltással nem váltasz át olyan fegyverre, amely a bal kezében van. Ez sajnos eredetileg számos hiba forrása volt, pl. a pengepajzs esetén permanensen megváltozhatott a védettség, ezenkívül a program nem rakta vissza a fegyvert a csata után a kezébe. Tehát ne rakjatok be FF-be olyan fegyvert, amely a bal kezetekben van, mert nem fog kislülni a váltás.

KÖZÉRDEKŰ

- ❖ Felhívom a figyelmet, hogy a Sötét Földön a legtöbb, valamikor eséllyel történő esemény bekövetkezésének valószínűsége annál kisebb, minél többször alkalmaztat egy fordulón belül. Ilyen például az áldozati oltár vagy az ételszika, a 2., 3. sikerre kisebb az esély, mint az elsőre.
- ❖ Volt korábban szó arról, hogy a varázskő átadhatatlanságát meg kéne szüntetni, hiszen most már úgyis csak kettőt lehet egy körben elhasználni. Nos, ez a szabály nem fog megszűnni, mivel egy Kragor varázslattal előállítható varázskő, és igaz, hogy csak kettőt lehet elhasználni, de a rabszolga még így is 300 aranyat tudna körönlent a gazdjának megspórolni.
- ❖ Mostanában több levelet kaptam kobuderkátlól a „balkezes ökolharc” címszó alatt. Ennek lényege, hogy nagyon magas szinten ököllel kevesebbet lehet sebezni mint jobb és balkezes fegyverrel együtt, és a fegyver szakértelem is valamivel lassabban fejlődik, hiszen a balkezes harc nem fejleszti az ökölvívást. A játék eredeti koncepciója az, hogy ne tudjon valaki minden szörnyet megölni csakis egyetlen fegyver szakértelem fejlesztésével. Ha ez teljesül, a kobuderek másodlagos fegyvereiket (szűrő vagy vágó) bal kezükbe fogják, és így az egyszülly megvan.

A vélemények ezzel kapcsolatban megoszlanak, szerintem az extrém magas védettségű lényeket továbbra is közel lehetetlen bizonyos fegyver típusokkal elpusztítani a játékosok túlnyomó többségének, de a magasszintű ökölvívást felülvizsgálom, ha szükséges, bevezetünk táposabb kobudera kesztyűt, vagy új harcművész technikát, de balkezes ökölvívás nem lesz.

HALÁL A SÖTÉT FÖLDÖN

A játékban mindent megtettünk, hogy a halál elkerülhető legyen, és ha mégis bekövetkezik, a DEM-nek köszönhetően a karakterek tárgyai ne vesszenek oda. A magas szintű szörnyek (Sötét Föld) között vannak, amelyek irdatlan tömegű sebést képesek szétosztani, és így bizony a DEM sokkal gyakrabban csattog, ha esetleg elsőre nincsenek jól beállítva a feltételes parancsaid, és/vagy kissé gyenge vagy még a helyhez. Azért, hogy a tárgyak elvesztésének iszonyú traumáját elkerüld, javaslom, hogy a Sötét Földre ne 2-3, hanem 20-30 DEM-mel menj! Az ügy érdekében a DEM súlyát 30-ról 10 dlk-ra csökkentettem.

Ezenkívül megvalósult az is, amit az előző Krónikában írtam, az SF-en be lehet állítani DX 0-t is. Ekkor halál után nem teleportálsz el, de a program levon 20 TVP-t (még mindig jobb, mint ismeretlen mézőről folytatni az utadat). Figyelem! Az SF-en kívül a program a DX 0-s beállítást DX 8-nak tekintti, ha ez nem tetszik, a visszatéréskor állítsd be a saját DX-edet.

FELTÉTELES TÁMADÁS

Ha egy szörny elől elbújsz, annak három oka lehet: túl alacsony az életerőd, túl magas szintű a szörny (ezekben az esetekben jó is, hogy elbújtál) vagy a szörny valamilyen okból nagyon veszedelmes. Ilyen lehet, ha a szörny:

- színtet, tulajdonságot, vagy szakértelemet szív
- öregít
- pillantással vagy érintéssel halált okoz
- armageddont használ

Ha a szörny a fentiek valamelyikével rendelkezik, csakis FT parancsral fogod megtámadni. A fentiek közül néhány ellen van védelem, ha ezzel rendelkezel, FT parancsra nincs szükség. Ilyen a szintzívás esetén a lélekvédelem vagy a szintzívásra való immunitás, tulajdonságszívás esetén a tulajdonságszívás, szakértelemszívás esetén Symullf rúnája.

Mivel elég sok szörny van az SF-en, amely a veszélyes kategóriákba tartozik, és emiatt nem elég az FT parancsok száma, bevezettem három új FT parancsot:

Az **FT 9097** parancsral megtámadod a szintzívással rendelkező lényeket.

Az **FT 9098** parancsral megtámadod a haláltámadással rendelkező lényeket, mint pl. lidércúr, sötét ölesz, halálelemntál.

Az **FT 9099** parancsral megtámadod az armageddont használó szörnyeket.

TIHOR MIKLÓS

TŰZMÁGIA (157. varázslat)**Típus:** rúna**Hatóidő:** köv. kör elejéig**Min. taumurgia:** 17 **Költség:** 510 ap**TVP:** 5**VP:** 25**Használat:** V 157

Ezzel a közkedvelt varázslattal igencsak megnövelheted a tűzvarázslataid sebességét. Szintenként +1 sebzést kapsz, ami a varázslat esetleges korlátozásától független – így akár a lángcsóva vagy a tűzeső sebzését is sokszorosára növelheted. Persze, a varázslatnak van komponense is, egy kaktuszbagó – úgyhogy nem árt, ha közeli barátaid között szerepel egy druida, aki ellát vele.

BECSÜLETJEL (158. varázslat)**Típus:** papi, támadó**Isten:** RT**Hatóidő:** leoldásig**TVP:** -**VP:** 14**Használat:** automatikus

A becsületjel varázslatot alapvetően szörnyek számára terveztem, ez a támadó varázslat a tolvajoknak árt igazán: amíg a célponton becsületjel van, nem tud lopni. A becsületjellet csakis mágiafeloldással lehet eltüntetni, magától nem múlik el – jaj annak a mestertolvajnak, aki ezt a varázslatot nem ismeri!

Természetesen, a varázslat egy jól megszervezett kihívással is felhelyezhető a célpontra, és talán ez humánusabb büntetés is egy agyropantásnál. A becsületjel csak akkor sül ki, ha a célpont lopás szakértelme legalább 10.

A varázslat komponense csupán 1 isteni könnyecpp.

FAMILIÁRIS IDÉZÉSE (159. varázslat)**Típus:** rúna**Hatóidő:** elengedésig**Költség:** 8 mágiapont**TVP:** 20**VP:** 40**Használat:** V 159 <familiáris>

Ezt a varázslatot eredetileg Sutor Kragoru tornyában oktatják, bár a szerencsésebbek a kihívás tornyában is megkaphatják, jutalomképp. A familiáris idézésével egy mágiikus szolgát idézel meg, aki mélyen kötődik hozzád. Olyannyira, hogy ha elveszited (pl. éhen pusztul, vagy elküldöd), akkor permanens sérülést szenvedhetsz el.

A familiáris normál befogott szörnynek számít, tehát vonatkozik rá a befogott szörny korlát, éhezik, elpusztulhat halál szavától, de a csatornán való átkerüléskor a többi befogott állattal ellentétben nem hagy el.

A varázslat bekerülése óta csak egy familiáris volt ismert (Rughar familiárisa, aki +4 taumurgiát ad), azonban a cikk megjelenésével egy időben remélhetőleg már bekerültek az újabb familiárisok is. Róluk bővebbet a második paraméter nélküli V 159 paranccsal tudhatsz meg.

TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A magyarzatokat az 1999. márciusi Krónikában találod.

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

VARÁZSKŐ KÉSZÍTÉSE (160. varázslat)**Típus:** rúna**Hatóidő:** azonnali**Költség:** 8 mágiapont**TVP:** 10**VP:** 120**Használat:** V 160 <menység>

A varázslattal egy vagy több varázskövet készíthetsz el, mindegyiket 1 közem és 120 varázspont árán. A varázslathoz nem sok hozzáfűzni való van, nyilván akkor érdemes használni, ha tudod, hogy a fordulóban „túlcsordul a manád”, azaz nem győződ elhasználni, így tudsz spórolni manát ínségesebb időkre.

Mostanában sokan emlegették, hogy „mivel már ügyis korlátozva van, hogy csak 2 varázskövet lehet körönként elhasználni, lehessen újra varázskövet átadni”. Sajnos nem értek egyet ezekkel az emberekkel, hiszen ha egy körben csak 2 varázskövet lehet átadni, akkor is 200 VP-t tud a rabszolga a gazdájának átpasszolni, ami gyakorlatilag 300 aranyank felel meg. Ennél inkább praktikusabb dolgot tettem, a varázskő előállításának költségét lecsökkentettem 140-ről 120-ra.

Egyébként az, hogy a költségnél 8 mágiapont van, azt jelenti, hogy Sutor Kragoru kőtornyaiiban ennyi mágiapontért tanulhatsz meg a varázslatot a VTN paranccsal. Mágiapontokat a küldetések teljesítéséért lehet szerezni.

VARÁZSENERGIA (161. varázslat)**Típus:** rúna**Hatóidő:** kör elejéig**Költség:** 6 mágiapont**TVP:** 5**VP:** 35**Használat:** V 161

Egy ügyesen optimalizáló játékos minden forduló végén nekrofundra vagy szent tölgyre érkezik. Azonban a kevésbé felderített területeken, pl. a Sötét Földön még a legravasabbak sem tudják, merre találnak nekrofunt – az ilyen

esetekre való a varázsergia. 5 TVP és 1 sáfránypor árán – ami gyakorlatilag 10 TVP – megkapod a nekrofun hatást, azaz a köröd elején dupla VP-t regenerálsz (ha nem vagy amúgy is nekrofunon). A 35 VP költség 200-300 VP regenerálásánál már elhanyagolható, tehát mindenképp megéri használni, talán még jobb varázslat, mint a varázskő készítésé, az alacsonyabb mágiapont vásárlási költség ellenére.

HHAAR BURKA II. (162. varázslat)

Típus: rúna, védekező

Hatóidő: csata

Költség: 8 mágiapont

TVP: -

VP: 14

Használat: automatikus

Egy igen egyszerű védekező varázslat, +8 védelmet és -6 támadást ad a kör végéig. A támadás dobásról érdemes annyit tudni, hogy nagyjából a következőképpen néz ki:

találat = támadás + fegyver szakértelem + D20 - 1
- ellenfél védekezése + egyéb módosítók.

(Az egyéb módosítók lehet tárgy bónusz, KT képesség stb).

Ha találat 1-nél nagyobb, akkor találdt el az ellenfeledet, de a sebzés az ellenfél védettségének arányában csökken, attól függően, mennyivel nagyobb a találat 1-nél. Ha tehát épp hogy csak eltalálsz az ellenfeledet, akkor a védettségének nagy része lejön minden egyes ütésedből, ha viszont messze túllitod a védettségét, a sebzésed nagy része bemeleg.

Ily módon +8 védekezés nagyon sokat csökkentheti az ellenfél által okozott sebzést. Persze, a -6 támadás is óriási hátrányt jelent, tehát ezt a varázslatot olyan ellenfelekkel szemben érdemes alkalmazni, akiket még -6 támadással is le tudsz győzni.

Megjegyzés: 18 és 40 közötti védettség csak 1/2 értékben számít, 40 fölötti védekezés pedig csak 1/3 értékben a csatorna nyugati oldalán. A keleti oldalon a 18 feletti védekezés 1/2 értékben számít, 1/3-os arány nincs.

DIMENZIÓUGRÁS (163. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: azonnali

Költség: 8 mágiapont

TVP: 5

VP: 55

Használat: V 163 <X> <Y>

A dimenziókapu egy speciális teleport varázslat, melynek segítségével egyik térkaputól utazhatsz a másikig. Csak egymással párban levő térkapuk között utazhatsz, tehát egy térkaputól nem utazhatsz egy tetszőleges másikhoz, csakis a neki megfelelő térkapuhoz.

A dimenzióugrás használatakor a kiinduló térkapun kell a célkapu koordinátáját megadni. Természetesen ar-

ról, hogy melyik kapunak melyik a párja enciklopédiákból és más információforrásokból tudomást szerezhetsz.

A varázslat eredetileg csakis Kragoru tornyában volt megszerezhető, de mivel alapvetően szükséges a Sötét Földre való utazáshoz, a nagyvárosok varázslótornyáiban a VTN 163 parancsral megtudhatod, milyen egyéb módon sajátíthatod el a varázslatot. Ennek ellenére, aki Kragorutól tanulta meg, ne sajnálja magát, a csatorna keleti oldalán jóval költségesebb a varázslatott megtanulni.

Fontos: a dimenzióugrás beleszámít az egy körre vonatkozó lépéskorlátba, és ha Sötét Földre vagy onnan vissza utazol, egy körben egyszer használhatod. Valamint az Sötét Földre 20-nál alacsonyabb szintű karakter nem utazhat.

Még egy megjegyzés: sokan panaszkodnak, milyen óriási távolságot kell a királyi labirintusok teljesítéséhez megtenni. Csakhogy a három yaurri város térkapujainak párjai az SF-en nagyon közel vannak egymáshoz, így az alsó várostól a felsőig akár 2 forduló alatt el tudsz jutni úgy, hogy átteleportálsz az SF-re, majd egy másik kapun jössz vissza.

ÉGETŐ TEKINTET (164. varázslat)

Típus: papi

Isten: R

Hatóidő: következő kör elejéig

TVP: 5

VP: 25

Használat: V 164

Méltó pár a tűzmágia mellé, ezt a varázslatot használva, ellenfeleid -6 mentődobást kapnak tűz- és energiavarázslataid ellen. Mivel a gonosz lények amúgy is mínuszokkal dobják a mentőt az energiavarázslatok ellen, ezzel a -6-tal végleg megpecsételődik a sorsuk... A szörnyek alapszerencséje a szintjük plusz kettő, plusz egy véletlenszerű szám.

Hogy igazándiból a varázslat mennyire hasznos számodra, azt neked kell kiteszelned, próbáld ki néhány kört égető tekintettel és anélkül, nézd meg, mennyivel fordult elő gyakrabban a második esetben, hogy a mentődobást elvettette az ellenfél. Ha mérhető a különbség, akkor érdemes a varázslatot a továbbiakban is használni.

Nyilván, a 3 isteni könnysepp komponens miatt a varázslatot főként olyan Raia papoknak javaslom, akik azért bőségesen IMádkoznak istenükhöz.





— Magenta Jade (2819) —

SZÖRNYKERTEM TÖRTÉNETE

— BÁRDVERSENY I. HELYEZETT —

Sok-sok állat fordult már meg kezeim közt, nagy szeretettel nevelgettem, tanítgattam őket. Sheran szemében biztosan mindegyikük lenyűgöző lény, nekem mégis csak néhányuk maradt meg igazán élénken az emlékezetemben.

Pikkely, az én kedves-kezes kis gyökcskám vissza-visszanézve baktatott egyre távolabb. Gondolatban újra felidéztem, mennyi fáradtságba került nekem, hogy első állatkámát engedelmesre szoktassam. Aztán ahogy megszoktuk egymás társaságát, üzleti viszonyunk – melyben fizikai erőt ételre cseréltünk – nem túl szoros barátsággá fejlődött. Nem érthette döntésemet, mikor levettem róla vászoncsikokba csomagolt holmimat, s szabadon engedtem. Nem tudta miért akarom, hogy elmenjen, de engedelmeskedett. Aggódva néztem utána, s reméltem, senkinek a pajzsán nem kell majd felfedeznem bőrének jellegzetes foltjait. Hevenyésztett csomagocskám a hátizsákomra kötöztem, hisz nem fért volna bele. Döntésem helyességén rágódva másztam fel Zsaránok háttára. A főnixet nem tekintettem sajátomnak. Ő nem engedelmeskedett nekem, hanem hallgatott rám. Nem kellett fáradtságos munkával befognom, vagy étellel megvesztegetve szelídítenem. Szépen kértem, hogy tartson velem, és megtiszteltetésnek vettem, hogy hajlandó volt erre. Koromfekete szemében gnómkokat felülmúló értelem csillogott, mindenről megvolt a véle-

ménye, s nem habozott azt időnként közölni is velem. Most vigasztalóan a hátához szorította a lábamat a szárnyaival, ahogy az egyik barát öleli meg a másikat, majd egy utolsó pillantást vetve a már apró pöttynek látszó-dó Pikkelyre, elfordult.



z antilop annyira kecses volt, hogy Gidának neveztem el. Ez volt a harmadik a woor-antilopok fajából, melyet foglyul ejtett a csapdám. Az első egy hatalmas és büszke bak volt, és bár engedelmeskedett nekem, nem éreztem magam biztonságban mellette. Egyszerűen nem mertem hátat fordítani neki. Fésű, a kis drótszörű is hadilábon állt vele. Nem egyszer ébredtem arra, hogy ő és Agancs egymással szemben állnak. Fésű vékony hangon csaholva acsarkodott a bakra, Agancs dühösen leszegett fejfel állt vele szemben. Zsarátnak ilyenkor lustán kipillantott a szemhéja alól, s tovább durmolt. Agancsot ő sem szerette, vándorlásaink során előreengedte a bakot, és mindig tudtára adta, hogy rajta tartja a szemét. Akkoriban azonban annyira túl voltam terhelve mindenfélével, hogy szükségem volt a teherhordóra. Mikor végre elértünk

Xantroxba, és eladtam a felesleges súlyokat, hogy a pénzből befizessem harmadik fiunkat a fegyvermesterhez, azonnal nyakon ragadtam Agancsot és egy kisebb antilopcsorda közelében elengedtem. Fésű rendkívül boldog lett, mikor Agancs egy pillanatra sem habozva elporzott mellőlem, s efelett érzett örömeiben a lábának törleszkeskedve drótszörével kiszaggatta bakkuracsizmam szárát, majd megpróbálta megkergetni a tábor mellé idézett fantom kakukkot. Az lesajnálóan bámult rá, de Fésút ez nem izgatta, boldog farkcsóválások közepette háromszor körbepördült a tengelye körül és elégedetten morogva lefeküdt. Nem látta, hogy kirakom a kötélhurkot egy antilopcsapásra. Az éjszaka hátralevő részét csizmam foltozásával töltöttem, mellettem a kaján Zsarátnok virrasztott, időről-időre felélesztve a kihunyini készülő tüzet. Fésű nagy csalódottságára, reggelre volt egy újabb antilopunk. Lustább állatot még nem láttam életemben. Nevet sem adtam neki, aznap este el is engedtem. Úgy döntöttem, adok még egy esélyt az antilopoknak, hogy megkedveljék magukat velem. Gida egy héttel később került mellém. Tiszteletteljesen bámult Zsarátnokra, kedvesen tűrte a gyanakvó Fésű zaklató közeledését, néha pedig hozzám törleszkeskedett. Hatalmas mogyoróbarna szemei szélsőséggel teltek meg, mintha egész életében arra várt volna, hogy együtt táborozzunk. Első éjjel csodálkozva lépett a fantommadárhoz, döbbsen keresgélte, miért nincs szaga annak, amit pedig lát. Szimatolás közben orra keresztülhatolt a madár köd-tésztén, ettől ijedten hátraszókkent és fenékre ült. Zsarátnok felrohögött, majd diszkrétén köhögni kezdett, mint aki csak féltreylte a pirkitet. Fésű sosem volt ilyen tapintatos, ő hempergett jókedvében. Gida nem sértődött meg, megpróbálta képen nyalni a madarat, s mivel ez sem sikerült neki, lefeküdt aludni Zsarátnok mellé. Az szárnyával anyásan betakarta a kis antilopot, melléjük hevert a mindig éber Fésű, fejük fölött halkán fluoresszkált a kakukk. A látványban gyönyörködve aludtam el.

Még alakváltó szemmel nézve is gyönyörű volt az a kis szuka, akibe Fésű első pillantásra beleszeretett. Szűkülve nézte a másik kis drótszörűt, nem tudva, melyik érzésnek engedelmesskedjen: a hozzánk fűződő szeretetnek, vagy ennek a teljesen más, friss, alig ismert vágynak. Szomorúan néztük, mert a számunkra egyértelmű volt, hogy hol a pincsi helye: a saját fajtája mellett. Gida megindult előre egy lépést, mintha búcsúzni akarna, míg én lehajoltam, és lecsatoltam Fésű nyakáról a vékony bőrszíjat. Sokáig állt még köztünk, farkcsóválva és nyuszítva, majd nagy elánnal megindult, és vágátzáva rohant szíve választott-

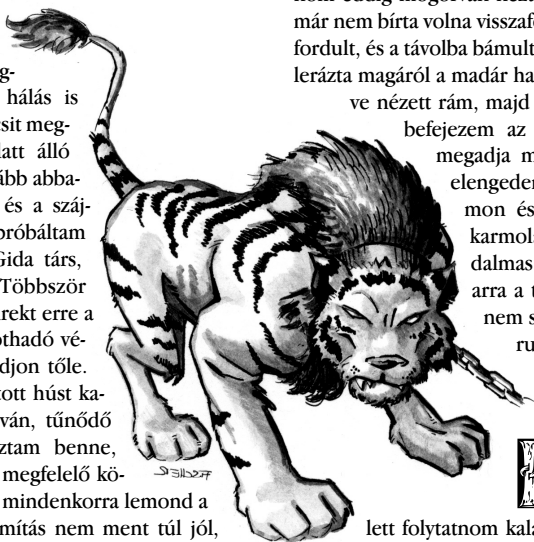


ja felé. Nem messze tőle hatalmasat fékezett, s a porfelhő elültével egy teljesen magába roskadt kis pincsit láttunk üldögélni alig egy méterre áhitottjától. A pincsilány közel lépett hozzá, de Fésű minket nézett, szinte könyörögve. Elszántan pattantam fel Zsarátnok hátrára és megfordítottam. Ő értette mit akarok, és lógó fejfel, de gyors és határozott lépésekkel indult el. Gida még várt néhány másodpercig, aztán mellénk szegődött. Egyikünk sem fordult vissza, sebesen távolodtunk a bánatos kutyától, egyre halkuló nyuszítása sokáig csengett fülemben. Tudtuk, hogy segítenünk kell neki az új élet elkezdésében, méghozzá azzal, hogy egyszer s mindenkorra lezárjuk előtte az addig. Gida szeme élettelenül csillogott, ahogy maga elé meredve botorkált, Zsarátnok időnként nagyokat sóhajtott. Este a fantomkakukk is bánatosnak tűnt. Gida szorosan a főnixhez bújít, mintha tőle várna vigaszt. Nem jött álom a szememre. Közel barátot veszítettünk el, örökre. Tisztaiban voltam vele, hogy Fésű, mint személyiség, pótolhatatlan. Elhatároztam, hogy soha többé nem fogok el pincsit. Többhetes próbálkozásomba telt, mire sikeresen csapdába ejtettem egy gyilkos mókust. Fűrge élvezte a társaságunkat, nevéhez illően cikázott fel és alá közöttünk, körülöttünk és rajtunk. Eleinte mindhárman ijedeztünk, mikor hátunkon hirtelen nagyot ütve becsapódott a mókus, csak hogy onnan tovarugaszkodva csapatunk másik tagjának fejére érkezen, s lendület-

ből ugorjon tovább. Csatunk újra kiegészült, s még sokáig vándoroltunk ebben a felállásban. Közösen kalandoztunk kedvesemmel, s az ő állataival. Tankánya annak a súlynak sokszorosát cipelte, mint amit Gida elbírt, mégsem cseréltem volna le őt másik állatért. Kardfogó fülemüljét azonban megirigyeltem. Egy alkalmas erdő közepén ezért Fúrge visszanyerte a szabadságát, helyét és feladatát pedig átvette Rikács.

Gida kővé meredve állt, szemében értetlenség tükröződött. Zsarátnok a földre kuporodott, mellső mancsaival körbefogta a fejét, szemhéját olyan erővel szorította össze, hogy pofája eltorzult, és fogai kivillantak. Szokás szerint félbehagytam a pakolást, és kezemet a fülemre tapasztva vártam, hogy Rikács befejezze reggeli torokkőszűrülését. Új szerzeményemnek még a csíkjai is elsápadtak a rémülettől.

Nincs annál borzalmasabb, mint mikor egy fülemüle amúgy istenigazából kiereszti a hangját. Tulajdonképp még hálás is voltam neki, hogy egy kicsit megfélemlítette szelídítés alatt álló tigriszlánomat. Így legalább abbahagyta Gida fixirozását, és a szájnyalogatást. Napok óta próbáltam megértetni vele, hogy Gida társ, és nem kajatartalék. Többször nyomtam bele képét a direkt erre a célra félretett, enyhén rothadó véres húsba, hogy undorodjon tőle. Ha megnyugodott, szárított húst kapott enni. Ilyenkor tétován, tűnődő képpel falatozott, s bíztam benne, hogy nemsoká levonja a megfelelő következtetést, és egyszer s mindenkorra lemond a Gida-vadászatról. Az idomítás nem ment túl jól, igaz, nem is szántam rá annyi időt, mint például Rikácsra. A madár nehezen akart megszokni mellettünk, de a dolgát kitűnően érte, és mostanra már hozzánk tartozott. Megvult a saját szórakozása, elgyönyörködött a hatásban, amit hangja váltott ki belőlünk, táncot járt a levegőben, amikor én zenéltem, felváltva utazott Zsarátnok fején, az én vállamon, és Gida agancsán kapaszkodva. Saját kiselőadást tartott minden este, mikor rendszerint bemutatta „hogyan udvaroljunk fantom-madaraknak” című magánszámát. Ezerszer láttuk, mégis mindig egymásnak dőlünk a kacagástól. Zsarátnok igyekezett megőrizni a méltóságát, de be kell lássuk, kevés sikerrel. Gida szökdécselt féktelen jókedvében. A kakukk először közönyösen szemlélte, majd egyre fo-



kozódó, hábár csak műkedvelő érdeklődéssel. Léven más-más létsíkon létező állatok, semmiféle fizikai kapcsolat nem lehetett közöttük, de Rikácsnak nem is ez volt a célja. Elenios leghűségesebb (és legkevésbé muzikális) bárdjaként csakis az udvarlás kedvéért udvarolt. Valahányszor egy ifjú mellkasát kidüllesztve rám mosolyog, s hőstetteiről beszél, miközben szemében apró szikrák gyúlnak, gyorsan hajam mögé kell rejtenem arcom, mert a kacér Rikács jut róla eszembe, és nevetésemnek támad. Tisztán felismerem rajta a madár tipegő lépteit, félrehajtott fejecskéjét, tollborzolását, és ellenállhatatlan kibukik belőlem a nevetés. Ilyenkor csak reménykedni tudok, hogy nem sértettem meg szegény fiút. Este aztán újra végignézhetem az egészet minden időök legnagyobb madár-komikusának, Rikácsunknak előadásában – mert ott van mellettem, figyel, s a hódolóktól lopja a mozdulatokat és módszereket. Tigriszlánom eddig mogorván nézte az előadásokat, de mikor már nem bírta volna visszafogni a vigyorgást, inkább elfordult, és a távolba bámult. Ezen a reggelen is, miután lerázta magáról a madár hangjának hatását, gyűlölködve nézett rám, majd a messzeségbe meredt. Ma

befejezem az idomítást, döntöttem. Megadja magát, jó, de ha nem, este elengedem. Végignéztem a lábszáromon és alkaromon húzódo piros karmolás-nyomokon, melyek fájdalmas bizonyítékként szolgáltak arra a tényre, hogy macskám még nem szelíd. Végignéztem az erős, ruganyos állaton, és hirtelen ötlettlől vezérelve elke-rezsteltem.

Kedvesem nem tudott velem tartani, tehát egy ideig egyedül kel-

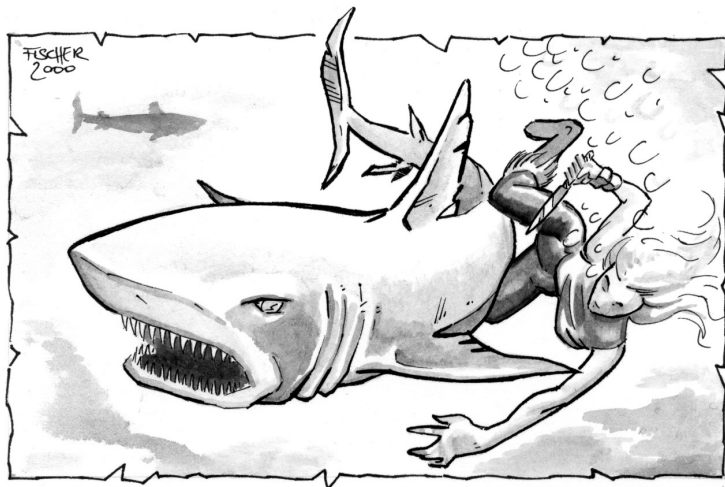
lett folytatnom kalandozásom. Elszoktam már az egyedüllétől, ezért örömmel egyeztem bele, mikor egyik fajtársam felajánlotta, hogy velem tart egy ideig. Ahogy telt az idő, egyre inkább megbántam ezt a döntésemet. Nem a denevérszimbólum, s az általa képviselt filozófia zavart igazán, hanem az, ahogy a kalandozó beszélt róla. Mindenáron meg akart győzni, hogy az ő döntése az egyedüli helyes és minden szempontból igazoltan jó döntés. Egész életemben úgy próbáltam viselkedni, hogy senkinek ne legyen útjában, viszont segíthessek azon, aki rászorul. Amennyire csak futotta csekély erőmből, azon voltam, hogy nevem halatán senkinek se töltsse el rossz érzés a szívét. Társam ennek szöges ellentéte volt, ami ugyan szomorúsággal töltött el, de ha nem próbál meg minduntalan áttérte-

ni a maga életszemléletére, még mindig egymás mellett kalandozhatnánk. Mivel azonban nem akartam megbántani – nem mintha az elválással meg tudtam volna –, nem szóltam semmit, egész addig, amíg... No igen, az állatok nem szerették. Zsarátnok az első pillanattól kezdve fújt rá, de mint később kiderült, nem csak az aura miatt. Gida félt tőle, reszketve bújt Zsarátnok mellé, és igyekezett mindig úgy helyezkedni, hogy a hatalmas főnix a kalandozó és öközte legyen. Ezt társam is észrevette, nemegyszer kergette Gidát a tűzfőnix körül, míg Zsarátnok el nem unta, s szárnya suhintásával megállította az alakváltót, majd fenyegetően szemébe nézve adta tudtára, mit gondol fe-



lőle, és milyen ropegósra sütné tűzlehelletével, ha engedném. Rikács meg volt rá sértődve, mert amaz nem értékelte produkcióját, és néha megdobálta ezzel-azzal az önmaga szerint trillázó, szerintünk sivítőző madarat. Ami pedig Karcot illeti: sokért nem adta volna, ha karmai közé kaphatja a fickót. Vándorlásaink egy sivatagba sodortak minket. A víz és az élelem hamar elfogyott. Amíg erőmből telt, ennivalót még csak tudtam varázserővel teremteni. Az állatok éheztek – Zsarátnok áttért a pirkitre, hogy a többieknek maradjon szárított eledel. Két személyre és három állatkára kellett gondot viselnem. Éhhálal nem fenyegetett minket, de nem éreztük magunkat túl jól. Mégsem jutott volna eszembe az, ami ideiglenes társamnak. Egy alkalommal, mikor Zsarátnok nem figyelt, elkapta Gidát, szárvánál fogva hátrarántotta fejét, és előránította kését, hogy azzal vágja el málhásom nyakát. Gida rémulten elbődült, hátsó lába megrogyott, tehetetlenül kapált mellső patáival. Zsarátnok és én túl messze voltunk ahhoz, hogy közbeléphessünk, Karc azonban nem tévovázott. Egyetlen kecses, ívelt ugrással a merénylőre vetette magát, kezéből kiverte a fegyvert, s a homokba teperte. Gida egyensúlyát veszítve oldalra zuhant, szánalmasan mekegett. Karc morogva állt a rémuló alakváltó mellkasán, majd a szelídítés alatt kapott leckékre emlékezve nem harapta meg, hanem lassan lemászott róla, még mindig fenyegetően morogva. Hátat fordított ne-

ki, s a kalandozó csak erre várt. Felkapta fegyverét, hogy lecsapjon hátulról a nagymacsára. Kezén megvillant a mászókarom, jelezve, hogy nem először ölné tigriszlánt. Éreztem, hogy Zsarátnok készül valamire, ezért előrehajolva átkaroltam nyakát. Még mindig túl messze voltunk, hogy segíteni tudjak; íjamat korábban Gida hátára kötöttem, arra gondolva, hogy nem lesz rá szükségem a sivatagban. Ó, mennyire kívántam most, hogy a kezemben tartsam íjам, s a sallanknyilakat! Nélkülük azonban Zsarátnokra kellett bíznom magunkat. Tudtam, hogy a főnix nem tud lovassal a hátán repülni. Hátasom mégis nekifutott, s a levegőbe emelkedett. Tényleg nem tudott repülni, elhelyezkedésem miatt nem tudta rendesen mozgatni a szárnyát, de ki tudta nyújtani azt, hogy az ugrás magasságából le tudjon vitorlázni alacsonyan a föld felszíne felett, szinte súrolva a talajt. Hosszú távon semmire sem jó az ilyen mozgás, jelen helyzetben azonban pont erre volt szükség. Jobb első mancsát előrenyújtva érkezett a merénylet helyszínére a főnix, nekivágódott a kalandozó hátának, előre lökve áttaszította az épp megforduló Karc fölött, majd nagyot szökkenve a fekvő alak hátán landolt. Az utazástól kissé ziláltnan ugrottam le hátasomról, átöleltem a még mindig reszkető Gidát, és belemarkoltam Karc sörényébe, hogy magam mellett tartsam, mert már indult volna, hogy megtorolja az őt ért támadást. Az orvadás homokot köpködve emelte fel fejét, a hátára nehezdedő súly miatt nehezen kapott levegőt. Oldalt pil-



Zsarátnok szemén láttam, hogy figyelemmel kísérte csatámat, s tisztában van diadalommal, melyet azonban képtelen voltam kihasználni. Hiába várt férjem, néhány idősebb gyermekem és az Álomörzök java odaát, képtelen voltam elindulni. Azt hittem, lerendeztem magamban, hogy el kell hagynom ezt a kis földdarabot, s talán soha többé nem láthatom Fehér Bérc azóta beépített mezejét, ahol először találkoztam életem párjával; Libertan szentélyét, ahol annyi kellemes órát töltöttem barátaimmal; a ba-

lantott, s így egyenesen az őt vizsgáló Zsarátnok dühtől összeszűkülte, éjfekete szemébe pillanthatott. Nem szóltam. Senki sem mozdult. A hirtelen beállt csendben vettük észre a fejük fölött izgatottan kiáltó, verdeső Rikácsot. A madár leszállt a vállamra. Zsarátnok fújtatott a felháborodástól. Karmát a kalandozó hátába mélyesztette kicsit, csak hogy figyelmeztesse, majd talpra rántotta és elhárított tőle. Nem kellett mondanom, hogy többé nem kívánom a társaságát élvezni. Vállára kapta motyóját és szó nélkül otthagyt minket. Állataim rezzenéstelenül álltak mellettem, mereven bámultak a távozó hátát, míg el nem tűnt a láthatáron. Akkor vettem észre, hogy izmaid pattanásig feszültek, még mindig magamhoz szorítottam Gida fejét, és markolom Karc sörényét. Ahogy elengedtem őket, antilopom lába megroggyant, Karc hozzábújt. Sörényéből egy félmaroknyi a kezemben maradt. Zsarátnok szárnyait kitérve védte őket a tűző naptól. Nem akartam továbbmenni, ezt az epizódot ki kellett hevernünk. Tábor vertünk. Tudtuk, hogy mérföldekben belül Gida az egyetlen állat, akinek ehető a húsa. Rikács talán még sosem örködött ilyen éberem.

Minden erőmet latba vetve lendítettem meg törömet, és tövig döftem ellenfelembe. A vér még jobban ömleni kezdett belőle, összemocskolta ruhámat, mégis én voltam, aki először elmenekült – fáradt voltam már. Magam mögött hagyva a haladóklopó cápát, erőteljes karcsapásokkal a nyugati part felé indultam. Kelet felé nem volt már ellenfelem, és tudtam, hogy a következő alkalommal sikerrel fogok járni. Volt azonban még némi elintéznivalóm, ami nélkül nem indulhattam el. Állataim, „érkezési” sorrendben Zsarátnok, Gida, Rikács és Karc a parton vártak.

ráságos kisvároskákat, a méltóságteljes helytartói városokat, vagy a négy kalandozóvárost, melyeknek építésében saját kezűleg is részt vettem. Kimásztam a partra, és megszárogattam magam. Állataim körém telepedtek. Együtt néztük végig a naplementét, majd nyugovóra tértünk, vagyis inkább megpróbáltuk. Zsarátnok lefeküdt, én nekivettem a hátam. A főnix az arcomba bámult, de én úgy éreztem, figyelő tekintete a lelkemet vizsgálgatja. Gida mellém bújott, fejét a combomra fektette, de szeme nyitva maradt, a csatorna vizét bámulta. Karc körös-körbe máskzált a tábor mentén, a környéket figyelte. Valamivel idegesebb volt, mint eddig. Máskor közelben ólálkodó tolvajra vagy támadóra gyanakodtam volna, most azonban nem így történt. Tudtam, csak a belőlem áradó fájdalmat és nyugtalanságot érzi. Rikács enyhe rosszallással figyelte az önkéntes táborőrözö nagymacsákat, miután úgy érezte, újabb konkurencsellel kell majd harcba szállnia posztjáért. Mióta elszaporodtak a tolvajok, nem idéztem több fantommadarat, csak vadászkutyát, aminek Rikács már nem tudott udvarolni, és néha feleslegesnek érezte magát. Vigasztalásul megidéztem a kakukkot, ha nem kellett tartani mesteri kezektől, de a hangulat már nem volt a régi. Az éjszakát mindannyian átvirrasztottuk, csak hajnaltájt szundikált el az állatsereg java. Én éber maradtam, s végignéztam az utolsó napfelkeltét, mely ezen az oldalon köszönt rám. Karc kivételesen nagy adag zsákmányt szerzett, így bőségesen megreggeliztünk. A délelőtt folyamán összekapcsoltam tudatom az e parton kalandozó társaimmal, s szétosztottam köztük holmim legjavát; nemcsak azért, mert odaát mindenre könnyen szert tudok tenni, és társaim már előre összekészítettek nekem pár dolgot, hanem mert zavart volna, ha odaát tudom meg, valakinek szüksége

lett volna egy karkötőre vagy varázskomponensre, amit onnan már nem tudok átküldeni. Ezek után nekivetkeztem az úszásnak, a többi holmim pedig összecsomagoltam a szállításhoz. Az állatok türelmetlenül toporogtak. Lassan Gidához léptem, lecsatoltam hátáról a csomagom, és a többihez tettem. Zsarátnok beleegyezően bölintott, és az érzelmnyilvánítás legkisebb jele nélkül hátat fordított nekem, szárnyát kiterjesztette, és felröppent. Rikács reflexből követte, de pár méter szárnyalás után megtorpant a levegőben, és zavarában kiéresztette a hangját. Gidáké ijedten bámultak rám. Tudtam, nincs helye érzélgősségnek. Tapsolva és kiabálva próbáltam Karcot és társát elkergetni. Rikács a vállamra akart szállni, de elhessentettem. Ekkor szólalt meg Zsarátnok, és panaszos vijjogásával megtöltötte a levegőt. Fölöttünk körözve egyre csak kiabált, mindenkinek tudtára adva az elválasztó fájdalomt, melyet érzünk. Több mérföldes körzetben hallhatták a hangját, talán a túlparttól is látták a keringő főnix búcsútancát. Belegázoltam a vízbe. Visszapillantva láttam Gidát és Karcot egy bozót szélén. Nemsokára úgy elvadulnak tán, hogy ismét vadász és zsákmány lesz belőlük. Rikács fölöttük keringett, csatlakozva a főnixhez. Nem tudtam sokáig bámulni őket, a víz forni kezdett, s nekem a közelgő veszéllyel kellett foglalkoznom. Szívem minden keserűségét a dőféseimbe sűrítettem, ahogy átverekedtem magam az izmos cápatestek között, a vörösen habzó vízben. Könnyeim, vagy a szemembe fröcskölő vér miatt nem láttam rendesen? Hadakoztam, minden erőmmel azért a célért küzdöttem, aminek az árát épp előbb fizettem meg: az átjutásért. Fülemben csengett Karc üvöltése, Gida bégetése, Rikács panaszja, s mindezek aláfestéseként a főnix elnyújtott vijjogása. Nem tudom, hogyan jutottam át végül. A túlparton sokan vártak: a katonaság, néhány hivatalnok, akik minden átért kalandozót „köszöntenek”, mögöttük pedig... a családom és KT-társaim egy részén kívül sok más jóbarát állt, hogy üdvözljenek. Zokogva borultam férjem nyakába, a többiek körülálltak. Nem tudták, miért sírook, nem sejtették, hány éves barátságunk szakadt vége pár percre. Valószínűleg azt hitték, a kimerültség teszi. Visszanézve már nem láttam a túlpartot, csak a magasban keringő főnixet, aki egy utolsó fájdalmas kiáltással a magasba szárnyalt, és eltűnt egy számomra láthatatlan kapun át arra a síkra, ahol fajtája jelenleg él. Felöltöztettek, megetettek, mint egy gyermeket. Letáboroztunk. Meg akartam idézni a fantomkakukkot, aztán az utolsó pillanatban észbe kapva módosítottam a mozdulatsoron, és az éber vadászkutyát hívtam elő. Az emlék könnyeket csalt a szemembe. Pityeregve bújtam páromhoz, vigasztalást keresve. Barátok közt, magányosan aludtam el.



A csapda kiválóan működött, a doareg a foglyom volt. Elégedetten veregettem meg Zsarátnok nyakát. Ő felém biccentett, szeme kimerültségről árulkodott. Tudtam, hogy mentális hívásomra véletlenszerűen válaszolhat egy főnix. Ahhoz, hogy ismét találkozzunk, Zsarátnoknak rendkívül sok energiát kellett feláldoznia – csak így tudta megkapni és felismerni az én mentális hangom. Mikor megérkezett, járni is alig tudott. A földre rogyott, én pedig sírva borultam mellé. A szeretet minden apró jele elég ok kell, hogy legyen a boldogságra, egy ilyen nemes és okos állat ragaszkodása pedig külön kitüntetés. Áldozata, melyet hozott, kivételes és hihetetlen, de igaz. Főnixemtől elfordulva az új szerzeményt kezdtem vizsgálgatni. Elégedett voltam. A szörnypiacon láttam ugyan sivatagi doareget, de az az állat, amelyet nem én szelídítettem meg, valahogy nem olyan kedves nekem. Előpakoltam hát a kaját, és főnixem figyelő szeme előtt nekiláttam az idomításnak.

* UTÓHANG *

Sikerült! A fedél beszakad, áldozatom panaszos megegések közepette zuhan a verembe. Oda-rohanok, hogy kötelet vessek rá, mielőtt a fürge jószág kikecmereghetne. Amaz felpillant, én a tiszta, meleg barna szemekbe bámulok. Mindketten döbben ten állunk egy pillanatig. Látom rajta, hogy felismert. Ezt a véletlent! Hihetetlen! Hiszen ez anya Gidája! Nevetnem kell a boldogságtól. Annyszor játszottam vele pici koromban! A helyzet képtelensége tovább nevetet, kacagásomtól táncot jár nyakamban a szem szimbólum. Nahát, hogy fog ennek örülni Rikács meg Karc... és anyának is azonnal meg kell írnom!

ÁTADÓ

□ Átadó egy 196. forduló, 20. szintű, Tharr hívó, elf férfi. Egy 271. forduló, 21. szintű, Tharr hívó, kobudera nő. Egy 81. forduló, 16. szintű, Elenios hívó, alakváltó nő. Egy 91. forduló, 15. szintű, Fairlight hívó, elf férfi. Egy 4. forduló, 5. szintű, mutáns nő. Mindegyik karakter teljes felszerelésben, nem letápolva, hatalmas lemaradással várja új gazdáját. Cím: 8725 Iharosberény, Rákóczi u. 12/a, tel.: 82-494-454 **Novák Tamás**

□ Átvennék egy újszülött trollt, elfet vagy alakváltót a helytartói városoktól 3-4 fordulóra. Címünk: 1103 Budapest, Noszlopy u. 50. fsz. 1. Tel.: 262-4942.

Bójas Zoltán és Dániel
□ Helló mindenkinek! Átadó Ghalla szülött alakváltót keresek. Csak kezdő (0-5. forduló) karakterek érdekelnek. Ajánlataitokat a sedek@elender.hu címre várom, vagy a 1213 Budapest, Határ utca 141. (Atanaszov Dávid).

Gyomkereső (#3810)
□ Szeretnék átvenni egy újszülöttet (mutáns, elfet, gnómot vagy árnymanót) valamelyik helytartói város közelében (lehetőleg Libertan), nem rabszolgának. Sürgős lenne!

APRÓK

E-mail: Laco1987@matavnet.hu Címem: 1102 Budapest, Noszlopy u. 41/a Tel.: 261-8244. **Juhák Dániel**

□ Üdv kalandozók! Átvennék egy legalább 150. forduló kobudera férfi karaktert. Nem rabszolgának. Névtől, kinézetétől és attól függetlenül, hogy melyik istennek áldozott be. Írhatok: Ifj. Farkas László, 4132 Tépe, Rákóczi u. 2/a. Vagy üzenhettek: **Insect (#8886)**

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Hé, te sunyi árnymanó férfi, fekete, hosszú hajjal. Június 19. és 23. között Libertan főterétől 18 mérföldre keletre egy békésen szunyókáló kobudera botlottál, és nem átalottál lopni tőle. Add meg a koordinátáidat és a karakter számodat, hogy kivégezhesselek, vagy add vissza a mandibulakaszát! A választás joga rajtad áll. Ne keckeckedj velem, és add meg kilétedet az ősi istenek KT-ja nevében, különben véged! **Lord Kis Se (#3052)**

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Helóztok! Keresem azt a fekete, hosszú hajú, zöld szemű elf férfit aki lopni próbált tőlem július közepe táján. Nem akarom megolní csak tudni akarom, hogy elf léteire (akik ugyebár nem a lopásról lettek híresek mint az árnymanók) miért, és mit próbált ellopni tőlem. Kérlek ha olvasod (vagy ha valaki ismeri) Írjál a (#4063)-as mentálra vagy a peti.8@droposta.hu címre hátha megtudunk beszélni valami cserét. Más. Aki tud valami infót küldeni (mindegy miről) egy kezdőnek azt meg köszönném. Tárgyak is érdekelnek (esetleg cserélünk). A fenti címekre íratok. Megint más. Létezik legalább 1 troll nő Ghalla földjén? Ha igen és olvasod ezt az aprót kérlek írj! Na ennyi. Csá!

Gondinox (#4063)
□ Kedves Levendulaszem! Mivel a karakter számodat nem vagy hajlandó leközoelni az AK-ban, ezért így kell elérjelek. Többség? Hmmm... Aki szerepjátékos beállítottságú, „normális” TF-es, akik a TF-be nem hoznak semmi baromságot. Nem tudod megérteni, hogy a DB nem ide való? Kérlek, ha lehetséges add meg a karakter számodat, hogy ne az AK hasábjain kelljen ezt megbeszelnünk. A Kalan-

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 kereshetel (legújabb HYPER, MAP),
 - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
 - ♦ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
 - ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
 - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ERDEMES BENEZNI.**

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



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

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00



dozó Városok idevalók, de ez bezzeg nem tesz nek. Erről ennyit. Elnézésérek minden kalandozótól, hogy ezzel az aprósággal elvettem a helyet az „értelmesebb” írások elől. Ja, és gratulálok a bárdverseny győztesinek, de főleg Vrandol Sayn Karadnak!

Krontel (#4153)

☐ Keresem Formos Tejét, alias Cakit. Halottam, hogy még mindig játszol TF-et, gondoltam rád pakolok egy-két vasuccot, amennyiben szükség van rá. Írj! (Gyurik István, 3501 Miskolc, Tömösi út 2. Pf. 26) Üdvözlételet: **Gourth Kilmaster** vagy **Gulliver**

SEGÍTSÉG

☐ Üdvözlök minden kalandozót a Tülélők Földjén. Előző hirdetésemben feltettem azt a kérdést, hogy hogyan tudom fejleszteni a Harcművészet képességemet pontok nélkül. Ez a kérdésem még áll, de szívesen fogadok minden információt. Címem: Ifj. Németh János, 1038 Hollós, Korvin Lajos u. 11. f/1. Segítségteket előre is köszönöm! Tharr legyen veletek! A kezdő kobudera:

Emon di Griffin (#1925)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

☐ A Pusztás Profétái KT jelenleg 54-56 tagot számlál. Szeretném a hiányzó néhány helyet betölteni. Jelentkezni lehet Szent Tölgyfahullástól rúnaköpusztulásig bármely időben.

Albertus Magnus (#2117), KT-vezető

☐ Asszem volt egy hasonló kezdeményezés, de nem tudom, ki volt a szervező. Ghallai Segélyezők Társasága. A lényeg a segítség lenne. Információk, térképek, esetleg tárgyak, illetve egyéb segítség. Pillanatnyilag az első kettőre kellene koncentrálni, az alapítvány ugyanis egyelőre anyagi gondokkal küszködik. A GST nem egy lenne a KT-k között. Azokból van elég. Ez egy kötetlen társaság. Bárki tagja lehet, feltétel a segíteni akarás. Ja, és segítségés is bárki kérhet. Egyelőre adok egy mentálzámat és egy e-mail címet. Később remélhetőleg leszünk többen is. Programjaink között szereplnének a pályázatok is, pl. X felajánl egy vasvért annak, aki az általa kitzűtött feladatot először teljesíti. A GST egy nonprofit szolgálat lenne, tehát a felajánlott tárgyak 0%-át tartjuk csak meg. Elvileg rendeznék még versenyeket is, megfelelő díjazással. Ötleteket, javaslatokat és kérdéseket egyaránt várok: jessy@primposta.com

Lady Jessica (#2088)

☐ Na, úgy látom mégse fáradtatok ki, anti Dragonbalosok. Mellesleg megértem, hogy nem akarnak irkálni, így is egész jól szórakozhatnak rajtatok, szerintem... Ja, megtennétek, hogy szóltok, ha eléritek a helytartói városokat? **Puhatestű Luke**

☐ Barátaim! Ezúton értesítelek benneteket, hogy átvettem az Igaz Barátok KT vezetését. Kérek minden inaktív tagot, aki hajlandó átadni a karakterét, valamint azon aktív játékosokat is, akiknek van e-mailjük, de nem tagjai a levelezési listánknak, jelentkezzenek nálam. Természetesen várjuk új tagok jelentkezését mind tudatunkba, mind az Igaz Barátok Rendjébe. Elérhetőségeim: rhiannondaddy@hotmail.com, 56/446-984, Kozma Mihály, 5081 Szajol, Gyöngyvirág u. 2. Mentális üzenetet ne küldjetelek, mert neten lépek! Köszönöm, hogy végigolvastátok: **Dinen Ithildin**

☐ Béke veletek! Ezentúl több-kevesebb rendszerességgel foglak titeket fárasztani. Hajrá Tankacsapda KT! Sőt én is KT-i fogok alakítani Rajzfilm KT, nem is inkább Kölyök Klub KT. Éljen Maci Laci! Tom és Jerry rulez! Kiáltás mindenki: Tapsi-hapsi! Tapsi-hapsi! Jeeah! (Hail and Kill!)

Endion (#3168)

☐ Lítas Fekete Druidák! Úgy hallottam, arra készültök, hogy a Tölgyúrnó személyes védelmével lássátok el a trikornisokat. Nos, ennek igazán örülök, már éppen ideje volt, hogy valaki véget vessen az önmaguk gonoszságától megrészegült kalandorok tobzódásának, amely a kihalás szélére sodorta ezt a fajt. Hiszen mihez is kezdenénk nélkülik! A Legnagyobb Úr oltárára el sem tudok képzelni méltóbb ékeséget, mint a trikornis bőrből varrt terítő, amire a mintákat e lény soha nem fakuló, vörös verével festjük. Vagy ez a vakító, főhéher sórényből font dísz, a vashegyű lánzdáson. Végül elárulok egy titkot. A wargpini kocsmáros legőcskább lóréje is hihetetlen zamatokkal dúsul, ha a trikornis koponyából faragott kupából iszom.

Mufffáló Bill (#2398)

☐ Már késő délután volt, mire a legutolsó is megérkezett, a többiek már várták. Heten gyűltek össze Libertan meggyalázott kerületében. Mindannyian előhúzták saját hangszereiket (mind-mind egy képzőművészeti műremek), és rövid hangolás, gyakorlás után közösen kezdték el zenélni. A világéges óta felszendültek az első koncert hangjai. Az Összhangzat KT nevében:

Vrandol Sayn Karad (#4620)

☐ Üdv mindenkinek! Daniel Mcload vagyok. Megkérném minden érdeklődőt, hogy ha érdekel az új Leah KT, most keresse meg valamelyik KT társamat vagy engem. Íme egy pár szám: Bill (#2398), Elinder (#1102), Sindy (#2084), vagy én. Más. Eladó egy smaragd babérkoszorú (#252), +1 IQ, +3 AC. Kikiáltási ár 250 ap. Az ajánlatokat a karaktereszámomra vagy az 30-214-9781-es számra kérném. Üdvözlételet:

Daniel Mcload (#5519),

a Végítélet Várója

ÜZLET

☐ Üdv mindenkinek! Istenem, Tharr azt kérte tőlem, hogy az egyik oltáránál mutassuk fel Tharr keresztjét. Ezért arra kérem azokat a kalandozókat, akiknek van Tharr keresztje, és eladnák, csak írjanak nekem egy levelet. Az is jó lenne, ha valaki kölcsön tudna adni egyet, mert úgyis arra kell, hogy teljesítem a küldetést. Előre is kösz, üdvözlételet:

Longlard (#4888)

VERS

☐ *A LÁNY CSAK HALLGATOTT*

A lány csak hallgatott

Föltötte csillagok

Voltak az égen

Ősi mesében

Arcokat

És régi

Harcokat

Álmodott

A lány csak hallgatott

Szemében félelem

Arcára féjadalom

Fecrént ránkocart

Az ősi tájakon

Régi táncokat

Arcokat

És régi

Harcokat

Álmodott

Craz (#4097), Összhangzat KT

EGYBÉ

☐ A sötét utat járód? Elpusztítás mindenkit és mindent, ami utadba kerül? Nem sajnálva senkit és semmit? Jelentek nekem ezek a szavak valamit: becület, tisztességes harc, lelkiismeret, kegyelem? Ha nem, akkor áldozz be Leahnak és tiéd az erő! „Mert mondá az Úr: Ha bensőd gyűlölet emészté, add nekem lelketed, s cserébe tiéd a hatalom és a bosszú!” Ne késlekedj hát!

Pamuzsemű Krador (#1748)

☐ Nem rég az ÖV-n regészkedtem, és a következő írásra bukkantam: 22. VI. Borax halála. Zaks Boldizsár kerül Alanor trónjára. 25. A Libertani királyság létrejötte. 31. Libertan hajókat épít, megkezdődik a tengeri kereskedelem. 33. Az első telepek megalapítása a Kigett Földtől nyugatra, az egykori Namir királyságok helyén. 34. Alanor trónjára II. Zaks Boldizsár kerül. Szóval Borax pártiak és ellenesek, lehet cselekedni királyunk érdekében. Üdv, és ne feledjétek kiadni a T 9143-at!

Krontel (#4153), a régész

☐ Dornodon teplom épül a (79, 30)-es mezőn. **(#1550)**

□ Chara-din követői! Most léptem soraitokba és építtem meg az oltárt. Azonban hogy istenem küldetését leimádkozom, szükségem lenne további oltárok koordináitára. Írhatok a vizski@mail.utl.hu címre.

Sandoval

□ Míster (#1550)! Eljñ meg az idő, mikor félve közelít meg a jámbor trikornisokat. Akkor mondod, hogy szeretted ezt a küldetés!

Fekete Druidák (#9155)

□ Kedves rosszak és jók! Szerintem relatív az, hogy ki rossz és ki jó. A jónak rossz a rossz, mert az rossz. De a rossznak a rosszja jó, mert az jó. Ezért végül is a semlegesek a legértelmesebbek, mert ők nem vesznek részt ebben a jó-rossz háborúban. Bár fölölegesen minden, úgyis Dornodon a világ ura. Más. Nível! Szerintem legyél dornodonita! Egyébként találkozzunk valahol! Írd meg levélben, hogy hol! Címem: Czesznak Zoltán, Budapest XI. ker., Csikó sétány 13. II/8. A borítékra írd rá, hogy TF! Kösz! Üdv:

Fi re o'might-eryn

□ Tharr hívköl! Akinék még vissza van az építst templomt küldetés, az jelentkezzen a (#4168)-as mentális számon, vagy az Asztalos Zoltán, 7922 Patapoklosi, Rákóczi u. 30. postacímén, vagy a 73-350-364 illetve a 73-350-248-as telefonon! A templom abszolút koordináitai: (128,100). Gyere, segítség!

Haarald Led Xear (#4168)

□ Tharr templom építésébe beszállnék. Lehetőleg Wargpintöl keletre.

Psyche (#2842)

□ Végre leveleimre bizonyítékok találattam, s úgy érzem véget érhet ezen a kegyetlen, értetlen világban küzdelmes utam. Láttam, ti hitelenkedők a Halál angyalát, zörgő, recsegő hangon szólított meg, midőn fémes testével, kitárt szárnyakkal szelte az eget át. Zoria kapitányának nevezte meg magát, s azt mondta, hogy egy másik kaotikus síkból vette útját. S halljátok ti szánalmas, hitetlen patkányok, azt mondta nekem bárhol csak a Halál az egyetlen biztos dolog. Azt is közölte: találkozzunk a Halál ölelő karjában. Én meg is teszem, mit kell azon nyomban. Gyere kökészem, segíts rajtam, egy kis szúrás árán a Halállal hal találkozom. Búcsúzom tőletek tudatlanok, a Halál angyala már vár, így indulok. S eldobom ezt az atók művet messze, aki akarja vegye. A Halál antológiája végzava:

Siri Shi'laka

□ Veszett Kőlyök visszatért. Bár most még jó vagyok, nagyon, nagyon, nagyon gonosz lesztek. Ha-ha-ha! Chara-din

(#4085)

ŐSÖK VÁROSA KALAND

□ Üdv galetkik! Az 50-es küldetéshez keresek társakat. Nyomkövetés szakértelmem előnyben. Ahol elérhettek: Horváth Henrik, 8638 Balatonlelle, Petőfi S. u. 56. **Mordus (#6415)**

□ Üdv galetkítársaim! Partnert keresek a 2. szinten az 50. TK-hoz. Még 3 galetkire van szükségem. Savat lehelek, de van egy 3D6+2 sebészű fegyverem is. Jó lenne egy lehelő, és két ütő. Címem: Dibernárdó Tamás, 5000 Szolnok, Csokonai u. 26/a, tel.: 56-424-100. Inkább postán írjatok, vagy telefonáljatok! Üdvözlettel:

Dorien Lambert Százados (#9712)

□ Üdv mindenkinek! Társakat keresek az 52-es kalandhoz. Címem: Vonyó Krisztián, 7800 Sikkós, Iskola u. 34.

Deuximanthros (#4675),

az eretnek boszorkánymester

□ Üdv! Khadifi a Vadász vagyok. FC-hez keresek társakat az 1. szinten. Remélem lesz társam ebben a dicső csatában! Címem: Mándi krisztián, Budapest, Albert u. 42. I/17.

Khadifi a Vadász (#8318)

SZÖVEVSÉGEK

□ Először is köszönöm az infókat mindenkőtől. Mint sokan tudjátok megalakult a Bölcsék Köre szövetség. Nagy megtiszteltetés számomra, hogy ilyen híres galetkik mellé állhattam be. Gorkhal, Green Monster, Gal Ethins, Slomal Manir'Wa Calen, Döglött Hajnal-dax, Magika Turmix a Remete, Tokna, Nox az Éjvadász, Erid con Tiadlas, Mordone, Kaligula Minix, Dart Mahul. Vigyázatok magatokra kedves Bölcs testvéreim.

Magmatikus Büzfelhőszáj, Bölcs

□ Örömmel tudatom mindenkivel, hogy megtaláltuk a szövetségünk számára a legmegfelelőbb nevet, ami a következő: Hegymély gyermekei (#15015). Hozzánk bárki beléphet, nemtől, táplálkozástól, klántól függetlenül. Hozzáink beléphet hős, nemes harcos, hatalomra vágyó mágus, vagy akár sunyi, alattomos tolvaj. Ha felkeltette érdeklődésedet a Hegymély Gyermekie szövetség, akkor írj nekem!

Morgan con Dier (#2896), a „Mutáns”

□ „Az ifjú galetkik csoportja átszellemlőn állt a pentagramma körül. Volt közöttük, aki varázsbontól, volt aki pergamentekercset, volt aki mandolint tartott végtárgyában. Egy ismeretlen erő megállíthatatlanul vitte őket a felsőbbrendű közös cél felé.” A Magiszterek nevében szólók hozzátek galetkik társaim! Jelenleg négy aktív tagunk van bent a szövetségben és hat jelentkező van még más szinteken. A fennmaradó 6 helyre keresünk rátermett, mindenre elszánt galetkiket, akik nem elsősorban harcban, hanem a tudományok, a mágia, vagy a művészetek valamelyikében jeleskedik. Uganitt keresem azt a mágustársamat, akivel az ÖV-talín beszélgettünk fenn a galérián. Addig is mindenkinek sok lélekenergia!

Proteus (#8037)

□ Tisztelt játékosársaim! Nagy örömmel szolgál, hogy megalakult a Bölcsék köre szövetség, a Magiszterium és a Tudós-Mágus szövetségek jókivánságai mellett. Szeretném kérni mindenkit, hogy tájékozódjon, mielőtt bármilyen véleményt nyilvánít a szövetségről. Ne a név, vagy a tagok miatt legyen rossz véleményemrőlünk! Továbbá biztosítom mind a három szövetség tagjait jóindulatomról és segítségemről. Köszönöm a bizalmat a vezetőségnek, és társaimnak, hogy tagja lehetek a Bölcsék Körének! Valamint Nyafogó Nefejeles méltatását a szövetségünk mellett. Hozzázó-lásokat vagy kérdéseket a mentális számrá küldhetnek. Várom leveleiteket! Maradok tisztelttel:

Gal Etkins (#7284), a bölcs

□ Tisztelt hölgyem, uram! Zavarja önt az esti bogárcsiripelés? Gyakran vezeti le indulatait a torzszívet társadalom jeles képviselőin? Esetleg szívesen csavargatná egy-két elf hegyes fülecskét? Vagy akár már holnap kiállna az Ellenlenség ellen, ha szükséges? Nos, ha ön érzi magán ezeket a tüneteket, akkor bizony komoly gondoddal küzd. Maga bizonyosan harcos beállítottságú, csak esetleg nem tud róla. Kérjük, ne essen pánikba, mert van egy szövetség, ami orvosolhatja a problémáját. Ha azonos gondolkodású galetkik közé szeretne tartozni, akkor forduljon hozzáink bizalommal. A Venatorok (#15029) nevében: **Razio (#2706)**

□ Gondolkodtál már azon, milyen szövetségbe lépd? Itt az idő, hogy válassz egyet magadnak. A Tudás Örzői a tudományokat fejlesztő szövetség. Egy kiterjedt kapcsolatokkal rendelkező csapat. A tudás minden formáját gyűjtjük, és azokat fejlesztjük, hogy előbbre mozdítsuk a világ helyzetét, és kitérjünk a hegyek fogságából. A mágusok, a tudósok, a bárdok és a halhatatlanok csoportosulnak főleg ebben a szövetségben. De ha nem ezek közé a kasztok közé sorolod magad, az se baj, csak legyél alkotó és álmódó is egyben. A tudás az ami összetart bennünket, az ismeretek utáni végváros, és azok teljes megismerése. A halhatatlan a halandóság kiküszöbölésének tudományát, a mágus a mágia és a varázslatok teljes tárházát, a bárd a zene és a civilizáció művészetét, a tudós pedig minden ismereti ág megismerését tartja szem előtt. Tehát tudásra vágyik, amit nálunk megkaphat. És mi az ismereteket megőrizük, hogy nevünket az örökérválság minden galetkik zengje. Ha egy igazi, erős, összetartó, jó tartású szövetségbe szeretnél tartozni, írj, mert nálunk a helyed. Ne köss kompromisszumokat, ne elégedj meg a jóval, keress a legjobbban! Címem: Nagy Zoltán, 9431 Nyárliget, Kossuth u. 2., tel.: 99-371-718.

Signy Mallory (#4912),

A Tudás Örzői (#15021)

□ A kölcsönös megbecsülés és barátság pilléreire építve felépült az első híd három szövetség között. A Bölcsék Köre, A Tudás Őrzői és a Magiszterek megkötötték a paktumot, melynek köszönhetően egy szövetségek feletti együttműködés lehetőségei teremődtek meg. Céljaink immár közősek lettek, melyek a művészetek, tudományok és a mágia tisztelete és megismerése. Bármelyik szövetséget is választod, biztos lehetsz benne, hogy a másik két szövetség tagjai is barátként, társként fognak fogadni. A szövetségek képviselőitében a szerződést a mai napon szentesítették:

VI. 10.

Proteus (#8037)

Magiszterek (#15002),

Signy Mallory (#4912)

A Tudás Őrzői (#15021),

Dart Mahul (#5112)

A Bölcsék köre

□ A Tudás Őrzői (#15021) szövetség várja tudós, mágus, bárd beállítottsági galeitkik jelentkezését. Jelentkezni illetve érdeklődni a vezetőnél, Signy Mallorynál (#4912) lehet.

A Tudás Őrzői (#15021)

□ Tolvajok, barátaim, kollégáim! Ne „harcoljunk”, versengjünk egymással! Inkább támogassuk, segítsük egymást, lépjünk szövetségbe és segítsük egymást, és használjuk ki a szövetségi épületek előnyeit együtt. Más. Aki a múltkor meglopott (csak emlékszik rá), jelentkezzon nálam! Más. Bármit veszek, kivéve füvetek.

Zorg (#3106)

EGYÉB

□ Galeitkításaim! Lehet, hogy csak én vettem észre, de a barlangok levegője, mintha lehült volna az utóbbi időben. Talán túl sok jégmedüza él a szinten. Netán valamelyik Alkimista Pista kotyvasztott valami vaccot, és attól. Tökmindegy. A lényeg az, hogy fázom. És ugyebár a galeitkik valami kellemes ruhanemű (vagy nőnemű) tudja melegen tartani. Szükségem lenne egy fekete nadrágra (171. tárgy). Ha bárkinek a tulajdonában van egy ilyen, és őt mondjuk egy tűzféreg melengeti, ne habozzon, szőljön nekem (Zoli, 200-1529), és megbeszéljük. Hogy ha történetesen melege van, adok neki egy légkondicionálót, vagy aranyat. Vagy bármit, ami kell. Na, amíg megcsik rajtam valakinek a szíve, megyek, dideggek még egy kicsit. Üdv:

Véregző (#8158)

□ Lítbas, galeitkik! Van valakinek felesleges mátekel bombagy? Igazán kiségitgetne, ugyanis megvenném, mert kellene nekem. Tehát várom az eladási ajánlataitokat. Előre is köszönöm, és ha valamilyen segíthettek, csak szóljatok.

Slom al Manir'Wa Calen (#8864), bölcs

□ Idefigyelmazetek tévelygők! Eljött a kinyitkoztatás ideje. Nem is oly rég álmodtunk rárm az istenek, és felnyitották a szememet, hogy átlássak a hazug tanításokon. Elmondták nekem az igaz történelmet, és felszólítottak, hogy írjam le azt egy könyvbe, és nevezzem Jólátok Könyvének. Most elétek tárok belőle néhány részletet, hogy ti is lássátok: „Lesznek köztetek olyan hatalmasok és nagyok, akik csak addig hatalmasok, amíg ti félték tőlük, és tudják ők, hogy a Mennyek Országában már nem lesz hatalmuk. Azt mondják: a hatalmasok az angyalok nem angyalok, hanem ördögök ők. Ellenségnek nevezik majd a fényhozókat, kik a Mennyek Országába juttatják az igazakat, és a hatalmasok háborút indítanak ellenük. És amikor látják már a hatalmasok, hogy az istenek küldötteivel nem dacolhatnak, bezárnak titeket a föld alá, és ők is elbujdokolnak utánatok, hogy az angyalok ne találhassanak rájuk, és hatalmuk megmaradjon.” (6:4 – 6:6) „De száz meg ezer év után, amikor már eleget bűnhődtek, újra kiválasztunk egyet közületek. Megmutatjuk neki az igazságot, ki neke neve Lei'andarail Elaim Tharnassis Samil, az Első a Látók között. És a kiválasztott megtalálja az Igazakat, kinek felnyitja a szemét, és együtt fognak küzdeni a hatalmasok és bűnösök ellen, kik hamis tudást terjesztenek, és ellenségnek nevezik a fényhozó angyalokat. Nehéz sorsuk lesz az Igazaknak, mert ellenük lesznek a hatalmasok, a bűnösök és a tévelygők. De győrelmes és hosszú küzdelem után megtalálják az Igazak a fényhozó angyalokat, és visszajutnak ők a boldogságos Mennyek Országába.” (6:8 – 6:10) Most már ti is láthatjátok, hogy én, Leanthik vagyok a Próféta, ki a megváltást hozza nektek. Azt hittem, hogy a nevem azt jelenti Tharnassis fia Samil, de ez is hazugság volt, mint oly sok minden. Már elkezdtem az Igazak keresését, és találtam is néhányat, kik hűen követik a tanításaimat, az istenek tanításait. De vajon te képes vagy-e elfogadni az igazságot? Képes vagy-e követni a tanításokat? Ha igen, vár rád a (#15017)-es szövetség. Egyelőre engem keress a belépéssel kapcsolatban. És ne feledd! Ha közénk állsz, ellened fordul mind, aki tévelygő, vagyis a teljes galeitkik társadalom! Nekünk pedig csak azokra van szükségünk, akik nyíltan merik vállalni az igaz hitet, és nem riadnak vissza semmilyen módszertől, ha a hit védelméről vagy terjesztéséről van szó.

LEI'ANDARAIL ELAIM

Tharnassis Samil (#7495)

□ Helló fajtársak! Le tudná nekem írni valaki a mutáns klán küldetéseit? Előre is köszöni!

Krontel (#4153)

□ Mindenki! Darth Mahul Bölcs júniusban írt cikkeire szeretnék reagálni. Nem értelek beneteket galeitkik! Két és fél csoportban éljük az életünket. De minek? Az első begubózik és hallgat. Azt hiszitek, hogy így változik valami? Ti vagytok a jövő, és nem azok, akik csak az értelmetlen öldöklésnek és a rágalmazásnak élnek. Álljatok talpra, s segítetek nekünk! Ha sokan vagytok, akkor legyőzzük azokat, akik a második csoportba tartoznak. Azon galeitkikről beszéltek, akik a nehezen felállított harmóniát szétdőlják fölőseges öldöklésekkel. De van a galeitkiknek egy kis, fél csoportja, azok, akik megpróbálnak tenni valamit a hegy szintjeinek békéjéért. De sajnos belőlük kevés van. Ilyen szövetség a Bölcsék Köre. Legyetek velünk. Kedves volt barátom, Lord Xanatusz (#3550), tudom most nem ismerlek meg, mert agyad elborult, és olyan szélsőségekbe estél, amit még hirdetni is rossz. Kérlek, hogy próbálj meg újra ró értelmet találni életednek, és ne a pusztítással töltsd napjaidat. Tartsunk össze! Üdvözlettel, a Bölcsék Körenek egyik bölcs:

Frid con Tiadás (#8013)

□ *A felszín alatt tobzódik az ellen, a beste, bennünk meg csak szorongat a hegy kemény teste!*

Hogy lehet ez? Hiszen mink is oman jötünk, oda megyünk, nosza rajta, fogjunk össze, egy ellenre szállan megünk!

Miénk az egész felszín,

Senki sem lesz úr mirajtunk!

Szemelvény Dart Mahul A hazaszeretet és a kitörési vagy megnyilvánulása a galeitkik népdal-kincsében című kutatómunkájából.

Dart Mahul (#5112), bölcs, hallgató

□ Társaim, galeitkik! Ismét hozzátok szólok. Meglepődve figyelem, hogy az elmúlt időben mennyi szövetség alakult. Nem írom le, hogy az előző levelem óta mennyien jelentkezték, és nem is dicsérem a szövetséget. Véleményem szerint nem ilyen dolgokkal kell a galeitkiket a szövetségbe csalogatni. Mindenkének magának kell eldöntenie, hová is akar tartozni. A szövetség céljairól és nevérol annyit, hogy ezt a leendő tagoknak, vagyis nekünk kell kitalálnunk. Corum Batalix lelevélre reagálva pedig azt kell mondanom, nem hiszem, hogy egy táplálkozási vagy bármilyen más szövetség rosszabb lenne, mint egy általános. A szövetségbe még mindig bárki beléphet.

Dark Flame (#4221)

□ Tolvajok jelentkezését várom, aki már a Tolvajok Klánjának tagja. A címem: Székely Zoltán, Pincehely, Széchenyi u. 89. Tel.: 74-408-303. Toxicopoloid, te mindenképpen írjál!

Nyakatekert (#8139)

□ Kedveseim! Felette igen örvendezék Dart Mahul sorain, amit a „renegátok” védelmében írott. De engedtesétek tovább fűzőm a gondolatsort! Előbbször, mit kínál nekünk a Katonák Klánja? Erős, központosított kormányzatot, ami híján van a köpönyegforgatásnak. Állandó hadsereget, ami megvéd az Ellenségétől. Hát, olyan ez a klán nekem, mint kávék a levesemben, mint tövis az oldalamban. Az erős kormányzat zsarnokságot jelent, a hadseregük pedig len megvédi őket a saját népüktől, akik renegátnak ítélnének azok átalúttetnének az ötüdik oldalcsontnál. Ezzel a szervezeti tagolással keretek közé szorítják a teremtő akaratot, és merev kasztruszerré karcosítják népünk felépítményét. Megállítanak minket a fejlődés útján. Mert három dolog, nem, négy dolog lézsen kerékkötője a galetiknek. Az asszony, ami álhatalan mint a víz, a serleg, mikor küürüle, a háta ha az sima úton megbotlik, és a zsaronok járma. Ezen okokból óvakodjatok a világmegváltóktól, őritltek vala ők és az igazságuk maguk felé hajlik.

Verjigorn a kímélő (#6128)

□ Ezúton tudatom galetikársaimmal, hogy Gyula nevű ólíascsótányom (tölszkönyvi száma AK147), aki ilánt oly sok jóindulattal viseltem, hogy még a TF-találkozóla is magammal vittem, visszaélt bizalmammal, és ellopta 121 alanyamat. Tettével szégyenbe hozott engem, és egész társadalmunkat. Hogy a gyalazatot lemoszuk, alla kélek minden jóízűlü galetkit, hogy ilita a csótányokat. Ne futkosson szabadon egy ilyen gazfickó, és hetediziglen lakoljon meg tetteiél! Az Elő legyen veleitek!

Dart Mahul (#5112), böles, hallgató

□ Eddig nem zavartak a lopások. Nézegettem a hírekben, mint buknak le sorra tolvajok, sőt egyszer én is lebuktattam egyet. Szóval jól megvoltam. Aztán megloptak. Nem mintha olyan hatalmas értéket képviselne egy sötét mák, de drága galetki, aki „elvitte”, elmondom neked, hogy egyáltalán nem volt felesleges kacat számomra, és szerintem nagyon nem szép dolog meglopni a másikat.

(#8864)

□ Olyan galetlik jelentkezését várom, akik szívesen tesznek valamit a tolvajok ellen. Szimbólumunk a Vekereszt, dicsőségünket hirdeti majd a többszemélyes csatáknál és mindenütt, ahol a becsületet nem fertőzi meg a kapzsóság és a mohóság. Az Igazvérűrek Rendje számít rád! Elérhetőségünk: nerorex@freemail.hu, tel.: 30-236-4413.

Nero Rex (#5657), Liba (#2654)

□ Sopron, Fertőd, Kapuvár környéki galetlik jelentkezését várom.

Signy Mallory (#4912)

□ Társaim, galetkák! Segítségüket kérem. Szükségem lenne bármilyen tüzelehetet növelő tárgyra. Persze ugyanannyit fizetnék érte, mint a boltos, de így legalább segítenél nekem. Nem kell levelet írnod, csak ajánld fel! Segítségüket előre is köszönöm! Ja, és valami jó kis löfegyver is elkelne. **Dark Flame (#4221)**

□ Köszönet Ruh Nestah-nak, hogy kőzzé tette az Elhin Maurinról szóló pergamenrészletet! Ennek segítségével végre megvilágosodtam. Az ősöknek köszönhető, hogy az Ellenség a hegyek mélyére szorított minket. Azoknak az ősöknek, akiket mindenki tisztel, és istenként imád. Az más kérdés, hogy pusztá létünk és az ő áldásos tevékenységüknek köszönhető. Azt hiszem, ezentúl méla undorral tve fogom át lépni az Ősök Csarnokának kapuját. Sőt, még jobb, ha az ősök kultuszát ápoló papokból szívom el az életerőt, majd lakomat csapok a templom romjai felett. Most mennem kell, mert az eretnekek után szaglászó csúszómászók egy csoportja betört a barlangomba.

Deuximanthros (#4675), az eretnek boszorkánymester

□ Helló galetikársaim! Szeretnék molad püpot és boldher szárnyat venni. Fontos és sürgős lenne! (A tárgyak sorszáma is lécci ír meg!) Továbbá várom azon fajtársaim jelentkezését, akiknek még nincs elég vastag bőr a képükön. Van egy felesleges teknős cseppfülbevalója névre hallgató ékszerem, +2 vastagbőr képességgel. Cserébe főleg tűz- és jégtelelet növelő tárgyakat szeretnék kapni, de ha az nincs, más képességnövelő tárgyat is elfogadok. Címem: Tar István, 8790 Zalaszentgrót, Eötvös K. u. 12. **Szikal Sziszi (#7047)** és **Macros (#6958)**

□ Nézőpontok törvénye: Hopp, egy torzszülött! – szölt az Ellenség, és elegánsan lecsapott az érzékbe igyekvő galetkit. Hopp, egy Ellenség! – szölt egy torzszülött, mielőtt egy galetki elegánsan lecsapta.

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

egyik falvésete

KG

□ Óméltósága, IV. Heolh részére! Remélem eljut Felsőgedhez ez az üzenet. Tisztaban vagyok vele, hogy az éter hullámain keresztül erre kevés az esély, mégis ha már olvassa e sorokat, kérem olvassa végig, mert a külső szektorokról szeretnék írni. A káros uralkodik! A káros uralkodik mindenhol! A szektorokat elárasztották az idegenek, a helyzetet kihasználva rombol, fosztogat a szabad kapitányok egy része. Ha ez sokáig így megy tovább, elbukunk. Sok birodalom a belső vizályok miatt omlott össze a galaktikus történelem során. Van azonban még remény. A szabad kapitá-

nyok másik része, a Napkereszt Egyházának fehér oldala és a Birodalom ereje az, amibe még lehet kapaszkodni. Együtt, összefogva győzhetünk csak, ezért kérem, tegyen lépéseket az összefogás irányába. Tudom, hogy ez nem ilyen egyszerű, de szerintem ez az egyetlen esélyünk. A kalózok visszaszorítása érdekében pedig van egy mérőszám, amit segítségül hívhatunk: a priusz. Nem szabadna engedni például, hogy bűnözők kezére kerüljenek a bolygók a Kortén szektorban, de más-hol se. Úgy gondolom, a már említett belső vizályok következményei miatt egyéb megszorításokat is kellene a priuszhoz kötni. Javaslataimmal nem Felsőgedet akartam bírálni, mindössze szeretnék Rendet látni a galaktikában!

Rooms Rossy (#4520)

□ Kapitánytársaim! Eljött a cselekvés ideje! Hallassuk a hangunkat az egyház mellett. Ne csak szóban legyünk nagyok, hanem tettekben is! Alkossunk szövetséget, melynek célja az egyház támogatása! Vegyük fel a kapcsolatot lelki vezetőinkkel! Kérjük küldetéseket: hittérítők szállítása, segély csomagok szállítása, vagy azt szállító hajók kísérése, védelmezése, ellenkolonizációk zavarása stb. Amennyiben gondolataimat már tett előzte meg, úgy kérem azt a szövetséget, vagy annak nemes tagját, jelezze nekem hol és hogyan jelentkezhetem. Nihil Sine Deo

Pami kapitány (#2176), az istenfő

□ Tisztelt kapitánytársaim! Ezúton szeretnék nyílt kritikát kezdeményezni, ahol mindenki, akét érdekel ez a téma, őszintén megírhatja véleményét a vallási ügyekről. Várva a reagálásokat, az alábbiakban röviden ismertetem Lovagrendünk álláspontját a Birodalom és az Egyház viszonyáról. A hét intelligens faj tagjai jelen körülmények között nem képesek életben maradni a Birodalom nélkül, a Birodalom pedig tehetetlen az óriási egyház nélkül. Birodalom és Egyház, civilizáció és liannen, ezek elválaszthatatlan fogalmak. Liannen ügyel arra, hogy életünk minden pillanatában szabad akaratunkból választhassunk: a Jó vagy a Gonosz útját kívánjuk járni. Halálunk után pedig elegendő időt biztosít, hogy elgondolkozzunk, vajon mindig helyesen döntöttünk-e életünk során. Számítatlan segítséget vehetünk azonban igénybe a Birodalom és az Egyház jóvoltából ahhoz, hogy őszintén szokásunkká váljon minden helyzetben Liannen öröme és a magunk boldogságára a Jót cselekedni. Liannen övön mindnyájatokat! A Villámkeresztes Lovagrend Nagymestere:

Maren Schamme (#4447),

Birodalmi nemes