

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Itt van az ősz, itt van újra. Véget ért a nyár, a szabadság, megkezdődött az iskola és a munka. Mi is nagy tervekkel vágtunk neki az őszenek. Ezeknek a terveknek a könyveinkre vonatkozó részét ti is megtekinthetitek a 39. oldalon. A kártyások számára jó hír, hogy ősszel újra nyomjuk az Aranyforrást korlátozott példányszámban, ezüst szelű lapok nélkül. Az írói vénával megáldott TF-játékosok figyelmét pedig felhívom a Ghalla Newsban található novellapályázatra.

Borítónkon ezúttal Farkas László festménye, a télen megjelenő HKK kiegészítő Beholder mágus nevű lapjának díszítőképe látható.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 9. (57.) szám (2000. szeptember) – 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:** Farkas László

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

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

**Lapzárta:** augusztus 18. **Az októberi szám lapzárta:** szeptember 22.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türlélők 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](mailto:beholder@mail.datanet.hu)

## TARTALOM

<b>ARES MACROTECHNOLOGY</b>	2
A mammutcég	
<b>SZÖVETSÉGI SZEMLE</b>	8
Hírek a KG világából	
<b>INVÁZIÓK</b>	11
Lapértékelés	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	20
HKK rovat	
<b>HATALOM SZÖVETSÉGE</b>	21
Örökranglista	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	22
Októberben	
<b>IV. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG</b>	24
Élménybeszámoló	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE</b>	30
Újabb kalandok	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	32
A küldetések	
<b>52-ES KÖRZET</b>	34
Kaland a remeténél	
<b>KIADÓI TERVEK</b>	39
2000 végére	
<b>HÓDÍT AZ ÁRNYÉK II.</b>	42
Regényrészlet	
<b>GHALLA NEWS</b>	45
Hírek a TF-ről	
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	45
<b>TF-VARÁZSLATOK</b>	46
<b>QUWARG STATISZTIKA</b>	48
<b>ÉJVIADAL</b>	49
<b>TF NOVELLAPÁLYÁZAT</b>	50
<b>APRÓK</b>	51

# ARES MACROTECHNOLOGY

>>>>(Ares Macrotechnology. Nem hiszem, hogy akad köztetek olyan, aki eddigi pályafutása során valamilyen módon ne került volna kapcsolatba a világ hetedik legnagyobb megatársaságával. Legfeljebb nem tudtok róla. Egészen biztosan vadásztatok már ellene, mellette, vagy éppen mindkettő. Ha elolvassátok ezt az anyagot, talán fény derül a közelmúlt némelyik megbízatásának hátterére – bár, ha ez a Johnson igazgat beszél, akkor nem sokan maradtak, akik emlékezhetnének azokra a vadászatokra.)<<<<<

– Lombardi (22:00:21/\*\*\_\*\*\_\*\*)

**KÖZPONT:** Detroit, Michigan, UCAS

**ELNÖK/VEZÉRIGAZGATÓ:** Damien Knight

**AZ IGAZGATÓTANÁCS ELNÖKE:** Damien Knight

**VÁLLALATI FORMA:** Nyílt részvénytársaság

**FŐBB RÉSZVÉNYESEK:**

Arthur Vogel (kb. 24.1%)

Damien Knight (kb. 23.7%)

Nadja Daviar (kb. 12.2%)

**FŐBB LEÁNYVÁLLALATOK:**

**Knight Errant Security**

**Központ:** Detroit, Michigan, UCAS

**Ügyvezető igazgató:** Roger Szárnyaló Bagoly

**Ares Arms**

**Központ:** Baltimore, Maryland, UCAS

**Ügyvezető igazgató:** Guido Cantarelli tábornok

**AresSpace**

**Központ:** Houston, Texas, UCAS

**Ügyvezető igazgató:** Charles Pollack

**Ares Global Entertainment**

**Központ:** Párizs, Franciaország

**Ügyvezető igazgató:** Gustov Von Sydow

**General Motors**

**Központ:** Detroit, Michigan, UCAS

**Ügyvezető igazgató:** Eugene Fischer

**Egyéb leányvállalatok:** Ares Consumer Electronics, Ares Global Commsat, Ares Integrated Solutions, Ares Small Arms, Crystal Optics, Hard Corps, Leviathan Technical, Lifescape, Mostrans, NASA Consulting Inc., National Broadcasting Service, Osprey Technical Publications, Pratt & Whitney, Quick Trigger Systems, Silicon Valley/Apple Computer Products, Weapons World

Mindenekelőtt engedjétek meg, hogy bemutatkozzak. A Mr. Johnson nevet használom, és a szakmában eltöltött 54 évem alatt a bizalom volt a fő munkaeszközöm. Újszülöttként szívtam magamba, kábítószerként osztogattam és hatékony fegyvert kovácsoltam belőle.

Több, mint öt évig dolgoztam az árnyakban egy professzionális csapattal. Egyik éjjel a csapatom csapdába sétált és megsemmisült, az akkoriban még csak a szárnyait bontogató Knight Errant pedig büszkén pózolhatott a média előtt, hatékonyságát és tettekkészségét bizonygatva. Csapatom feláldozásával helyet biztosítottam magamnak az Ares Macrotech céglegényei között.

Mint az Ares árnyékban dolgozó összekötője, feladataim 94 százalékát sikeresen teljesítettem, bár az általam felfogadott szabadúszók 89 százaléka már nem él, hogy ezt el tudja mondani. Az Ares számára ez az arány kiváló, bennem viszont kellemetlen érzéseket kelt: akárhány halálnak voltam is okozója, nem sikerült áttörnem a 90 százalékos határt.

Talán már hallottatok rólam. Ha rajtam keresztül dolgoztatok az Aresnek, akkor 11 százalékos eséllyel olvashatjátok ezt a küldeményt. A többiek szerencséjére már nem is fogom javítani a statisztikámat.

>>>>[Én Mr. Roddy Wilcott néven ismertem meg ezt a pszichopátát, amikor még az Aresnek dolgoztam. Mielőtt az árnyakban kezdett volna tevékenykedni, a Starnál volt közvetítő. Az utolsó munkájánál sikerült meggyőznie egy örült túszejtőt, hogy cserélje ki őt a túszoakra. Mint később kiderült, a szarházi toxikus sámán volt, és több mint hatvan órán keresztül tartotta fogva, miközben ez az idióta folyamatosan pofázott. A toxikus egyik pillanatról a másikra elpatkolt, ő pedig hirtelen egy izolációs tartály-

ban találta magát. A sámán mindegyik túst megfertőzte valami biológiai hadviselésben használt baktériummal. A végeredmény: 34 halott.

Roddy attól a naptól fogva megváltozott. Johnsonként úgy végezte el a feladatokat az Aresnek, ahogy senki más nem lett volna képes. Elbűvölő fazon volt – minden Johnson utálta, és nem voltak hajlandók vele együtt dolgozni. A háta mögött csak Árulónak hívták. |<<<<<<

– Errant Knight

>>>>>[Az ilyen Johnson-ok igen rövid élettartamúak. A szavaiból úgy vettem ki, az Ares elérkezettnek látta az időt, hogy „nyugdíjazza”. Talán ez a küldemény az ő visszavágása. |<<<<<<

– Argent

Bizonyára gyanakodva találgtjátok az okokat, amiért kitergettem ezeket az információkat. Vajon azért teszem, hogy segítsek nektek? Talán a leglogikusabb választásom, hogy az Aresen kívül önmagamat is elárulom?

Az okok kizárólag csak rám tartoznak. Egy azonban biztos – az itt szereplő információk nyilvánosságra hozatala elég ahhoz, hogy megpecsételjem a sorsomat.

Ezt elhihetitek nekem.



## TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS

Az új évezred hajnalán egy Nicholas Aurelius nevű befolyásos embernek támadt egy ötlete, és rögtön hozzá is fogott álmának valóra váltásához. A General Motors egyik fő részvényeseként, és számos kisebb vállalat tulajdonosaként Aurelius összes vagyonát és ingatlanát összegyúrta egy olyan vállalkozás létrehozása során, melyet a világ később megatársaságként fog nyilvántartani: ez volt az Ares Industries. Az Ares villámgyorsan területen kívüli jogokat harcolt ki magának az Egyesült Államokban, majd nem sokkal később több más országban is. Mivel amerikai bázisú megatársaságról volt szó, a régi US kormánya gyakorlatilag szabad kezet adott neki, adókedvezményeket biztosított számára, és egyéb jogokkal ruházta fel, cserébe az otthoni és tengerentúli támogatásért.

Kortársai hibbant szerencsejátékosnak tartották Aurelius-t, de kockázatvállalásai szinte mindig kifizetődtek. Képes volt legfontosabb és legjövődmezőbb tulajdonait felszámolni csak azért, hogy újak beszerzésével vagy feljavításával próbálkozzon; a pletykák szerint vaskézrel és kémkedéssel tört előre megállíthatatlanul. (Ez egyszer a híreszteléseknek van alapja: emlékszem rá, az Őreg Nick egyszer bedrogozott egy igazgatótanácsi tagot, aki nem akart beleegyezni cége felvásárlásába.) Nem mintha számít volna az igazság: amíg az US is profitált a dologból, addig ami jó volt az Aresnek, az jó volt Amerikának is.

Mint minden ragadozó, Nicholas Aurelius is a gyengéket és bénákat kebelezte be először. 2016-ban birodalmának jókora részét felszámolta (beleértve megbecsült General Motors részvényeit is), hogy az összeomló US

kormányzattól felvásárolhassa a NASA-t. Hiába volt az Ares támogatása, az US egyre inkább széthullott a VITAS, az Ébredés és a Nagy Szellemtánc hatására, gazdasága pedig a tönk szélén egyszemélyozott. Garrety Elnök is szorgalmazta a NASA eladását, a Kongresszus pedig beleegyezett a teljes US űrprogram, a hozzá tartozó minden telephely, jármű és berendezés átruházásába. A szerződésben foglaltaknak megfelelően az Ares beleegyezett, hogy 2055-ben a berendezések egy részét visszaszolgáltatja a kormánynak – persze mire a behajtásra sor került volna, az US már rég halott volt, és el is temették.

Az Ares az új játékszerekkel jövedelmező újrahasznosító programba kezdett: begyűjtötték a műholdakat és egyéb orbitális pályán keringő működésképtelen eszközöket, és eladták a tulajdonosnak az új felszerelés árának töredékéért. A program lehetőséget nyújtott az Aresnek, hogy hozzájusson a legfejlettebb technológiákhoz, nem beszélve a felderítési adatokról és a műholdas kommunikációs infrastruktúra feletti ellenőrzés megszerzéséről.

A 2020-as évek elején Aurelius időlegesen Sakehisa Tajikára bízta a vezérigazgatói posztot, de nem hivatalosan továbbra is ő maradt birodalmának kormányzója. Tajika kiszélesítette Aurelius terjeszkedési programját, és az Ares vagyona tovább növekedett, 2024-ben pedig nevét átkezesztették Ares Macrotechnology-ra. 2028-ban Őreg Nick ismét színre lépett, éppen időben ahhoz, hogy cégét átvegye a '29-es Összeomláson. Inkább a szerencsének, mint az előrelátásnak köszönhetően Tajika létrehozott egy kicsi, de létfontosságú hálózatot az Ares létesítménye-



>>>>>[Knight nyírhatta ki Nicholas-t, így az már nem szólhatott bele a hatalomátvételi műsorba. Fogadni mernék, hogy az öregfiúnak még voltak ütökártyái, és ezzel Knight is tisztában lehetett.]<<<<<<

– Godfather

>>>>>[Nem halhatna már meg végre egyszer természetes úton egy gazdag és befolyásos ember? Miért lát mindenki minden sarokban összeszűkűst?]<<<<<<

– Cynic

Knight szerencsésének kulcsát természetesen a Dunkelzahnól kapott támogatás jelentette. A Nanoszekundumos Felvásárlásnak nem Knight volt az egyedüli nyertese: egy Gavilan Ventures nevű holdingcég is 12 százalékos részesítéssel került ki az akcióból. Ahogy a végrendeletéből később kiderült, titokban Dunkelzahn birtokolta a Gavilan-t, és a cégen keresztül segítette Knightnak az Ares feletti hatalom megszilárdításában... kivéve, amikor saját céljai érdekében kijátszotta Knightot és Aureliust egymás ellen.

inek egy része között, mely nem állt kapcsolatban a világhálózattal, így megmenekült az Összeomlást okozó vírus hatásától. Az itt tárolt háttérinformációk tették lehetővé az Ares számára, hogy versenytársainál gyorsabban magához térjen az Összeomlás okozta megrázkódtatásból.

Az Összeomlás átvészélése után Aurelius fáradtan, de elégedetten gondolhatott a visszavonulásra. A koronát Leonard fiára hagyta, és azzal a boldog tudattal élte le hátralévő éveit, hogy az ő kis Camelotja mindig is saját véreinek kezében fog maradni.

2033. január 24-én, kb. 11:42:08-kor gondosan programozott számítógépek hálózata kapcsolódott rá a Bostoni Keleti Partii Részvénytőzsdére, és kevesebb mint egy perc alatt lebonnyolított egy sor részvénytranzakciót. Kb. 11:43:11-re új játékos lépett a megatársaságok színpadára, mint az Ares Macrotechnology részvényei 22 százalékos részesítéssel bízta meg a tulajdonosát. Ez a „Nanoszekundumos Felvásárlás” az egész világ figyelmét Damien Knight-ra, a cégcápará irányította.

Knight a felvásárlás okozta sokkot meglovagolva elbitortolta az Ares irányítását Leonard Aurelius-tól, és ő lett a cég új elnök-vezérigazgatója és az igazgatótanács elnöke. A következő két évtized folyamán elkeseredett versengés alakult ki a két férfi között, mely rengeteg belső konfliktus és árnyvadászati farszolgálatot szolgált. (Jómagam személyesen több tucatnyi vadászt küldtem a halálba abbéli igyekezetemben, hogy megakadályozzam a kis házi szennyesünk kiterjedését.) Az eltelt idő legnagyobb részében Knight érezte magát főlányban, bár 2049-ben Aurelius-nak sikerült elhappolnia az igazgatótanács elnöki székét.

Nicholas Aurelius természetesen soha nem nyugodott volna bele, hogy ez a szerencsevadász lenyúlja az Ares királyságot fiától és választott örökösétől. Lenny balszerencséjére azonban Apuci néhány hónappal a Nanoszekundumos Felvásárlás előtt megadta magát egy végzetes szívrohamnak.

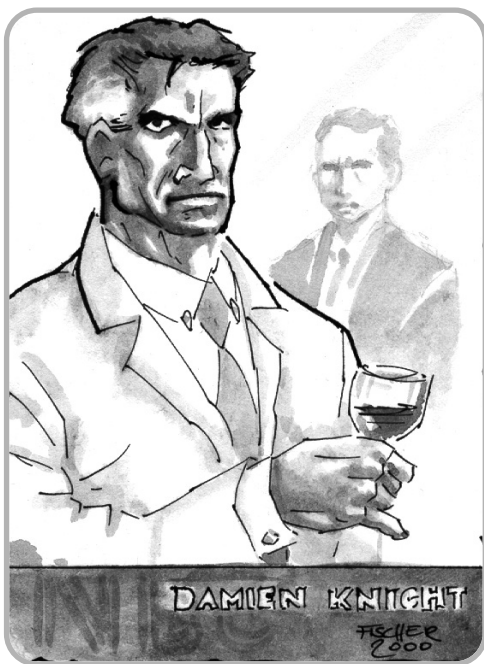
Knight új magasságokba emelte az Arest, kiterjesztette titkos és nyilvános üreprogramját, az Ares Armsot pedig a pusztító játékszer gyártásának ma már jól ismert egyeduralgódójává tette. Knight saját szülőtte, a Knight Errant Security robbanásszerűen fejlődött, ma pedig már a világ bármelyik kormányának katonai szervezetével felveszi a versenyt.

Az Ares kulcsfontosságú szerepet játszott az UCAS-ban az elmúlt években történt események jó részében. Kiemelt figyelmet érdemel a Chicagót Rovarvárossá változtató katasztrófa (és utóhatásai), valamint a 2057-es elnökválasztás.

A 2050-es évek közepén a Knight Errant (talán Dunkelzahn közbenjárására) felfigyelt a rovarszellemek jelenlétére, főként azokra, amelyek az Egyetemes Testvériséget álcája mögé bújva tettek szert új gazdatestekre. Knight kidolgozott egy titkos programot a rovarok kiirtására, és a KE-t vetette be a rovarfészkek felderítésére és kifűstölésére. A művelet olajozottan haladt egyes városokban egészen addig, amíg a KE Chicagóban rá nem bukkant a főfészekre; balszerencsés akciójuk következtében rovarszellemek tömegei szabadultak rá Chicago mit sem sejtő lakosaira. A KE még egy taktikai atomtöltetet is felrobbantott a fészkek belsejében – eredmény nélkül.

Miután az UCAS karantén alá helyezte Chicagót és fal mögé zárta szerencsétlen lakosait, kétségbeesett chicagói menekültek özlönlötték el Detroit városát. A félelem hatása a feszültség egyre nőtt, minden menekültben rovarszellemet sejtettek, egyre gyakoribbakká váltak a tüntetések. A KE erők kegyetlen határozottsággal fojtották el a megmozdulásokat, és ezután sokan már csak pénzért felbélrehető, állig felfegyverzett bűnözőknek tekintették őket.

Az Ares tekintélye a mélypontra zuhant egészen 2058-ig, amikor is a biotechnológia legújabb terméke segítsé-



deletének köszönhetően igazgatótanácsi helyet örökölt az Aresben. Az üzlet megkötése után Aurelius bevásárolta magát az Ares egyre inkább előretörő riválisába, a Cross Applied Technologies-ba. Több évtizednyi színtalpak mögötti viszálykodás után Aurelius végül feladta, nem játszotta tovább Knight nemezisének szerepét.

A Gavilan Ventures felügyeleti jogai a közelmúltban szálltak vissza Nadja Daviara, így Knightnak ismét saját igazgatótanácsával kellett megküzdenie. A Dunkelzahn-tól és Aureliustól szerzett részvények következtében Vogel vált a többségi tulajdonossá, ha csak egy orrhossznyival vezetve is Knight előtt. Nyílt titok, hogy Nadja Daviar utálja Knightot, és a pletykák szerint alelnöki posztjának befolyását is arra próbálja meg felhasználni, hogy folyamatosan ellenőrizhesse a férfit. A másik oldalról viszont, Knightnak elég bábja ül az igazgatótanácsban ahhoz, hogy keresztülvihesse saját akarát. Végeredményben, az Ares három játékosal talán stabilabban fog működni, mint tette azt kettővel... bár fogadni mernék, hogy a Fuchiról is ezt mondták.

### A NAGYPÁLYÁSOK

Sajnos nem tudok mindenkiről mindent, de valószínűleg még így is több információval rendelkezem, mint ti. Íme a tények, ahogyan én látom őket.

### DAMIEN KNIGHT

Igen vad híresztelések forognak közszájon Damien Knight múltjáról. A felvásárlás előtti élete a rejtélyek ködébe vész; olyan ködbe, melyet ő maga is gondosan táplál.

A találgatások idejének vége. Bizonyítékaim vannak rá, hogy Damien Knight azonos David Gavilan-nel, az Összeomlás vírusa ellen küzdő Echo Mirage csoport vezetőjével. A fájlohoz mellékelte felvételen tisztán látszik, hogy Damien Knight „Gavilan” feliratú egyenruhát visel.

>>>>>[Mióta számít bizonyítéknak egy digitális felvétel? Adjatok nekem egy újságban megjelent fotót Knightról, és egy órán belül zsarolásra is alkalmas fényképet adok vissza, amin éppen Daviar alelnökkel malackodnak. Ez még semmit nem bizonyít, főleg mert semmilyen katonai feljegyzés nem létezik Knight-ról.]<<<<<

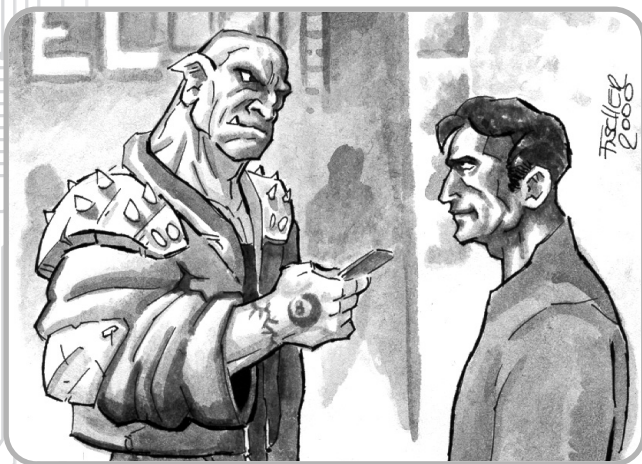
– Mr. Thing

A fénykép Alice Haeffner felvételei közül való, aki az Echo Mirage tagjaként a vírus elleni harcban veszítette életét. Alice – ki nem talánátok – Kyle Haeffner-nek, Dunkelzahn kampánytársának és az UCAS jelenlegi Elnökének felesége volt. Knight kombinálta katonai tapasztalatait és számítógépes szakértelmét az óriássárkány erőforrásaival és géniuszával, hogy sikeresen lebonyolíthassa a hírhedté vált Nanoszekundumos Felvásárlást. Dunkelzahn szolgáltatta a másik bizonyítékot azzal, hogy kirakatcégét Gavilan Ventures-nek nevezte el.

gével újabb chicagói műveletet indítottak. Az asztrálisan aktív testeket felfaló Strain-III baktériumnak az Elkerített Zónában való szétszórása után megjelentek az Ares csapatai, és véget vetettek a karanténnak. A falat lerombolták, megsemm volt minnek örülni. Chicagóból romhalmazz lett, és senki sem tudta megmondani, valóban eltűntek-e a rovarszellemek.

Eközben Knight kivette a részét a 2057-es elnökválasztási kampányból is, szilárdan támogatva a Dunkelzahn/Haeffner jelölt párost. Az Ares Global Entertainmenten keresztül népszerűsítette a sárkány programját, és kiállításával annak „új Aranykor” terve mellett sikeresen növelte cégének megtépzott tekintélyét. A sárkány meggyilkolása után az Ares erői segítettek országszerte kontrollálni a tömegmegmozdulásokat, a Detroitban alkalmazott brutális módszerek nélkül – helyreállítva ezzel az Ares népszerűségét a nyilvánosság előtt.

Dunkelzahn végakarata következtében Knight majdnem megszerezte az Ares Macrotech feletti teljes ellenőrzést. Gondos manőverekkel és óvatos alkudozással sikerült megszereznie Nadja Daviartól a Gavilan Ventures feletti ellenőrzési jogot, melyet a néhai Dunk ruházott a nőre. Knight a részvények segítségével eltávolította Aureliust az igazgatótanács éléről, és szertefoszlatta minden reményét, hogy valaha is újra elfoglalhatja az Ares trónját. Aurelius értett a szóból és elhagyta a süllyedő hajót, részvényeit pedig Arthur Vogelnek, a volt elnökjelöltnek és népszerű környezetvédőnek adta el, aki a sárkány végren-



>>>>>[Knigh még így sem lett volna képes egyedül lebonyolítani a felvásárlást. Segítséget kapott egy másik számítógépes gurutól... aki most éppen a legnagyobb riválisa.]<<<<<<

- Squire

>>>>>[Azt akarod mondani, hogy Lucien Cross volt Knight és a Nagy Féreg partnere? Van erre valami bizonyíték?]<<<<<<

- Bitter Lemon

>>>>>[Nézz utána, mikor és hogyan csinálta meg Cross a szerencséjét, és kinek dolgozott korábban. Aztán gondolkodj el rajta, vajon miért verseng ennyire egymással Knight és Cross...]<<<<<<

- Squire

Knigh, már jócskán benne járva hatvanas éveiben, leonizációs kezelésnek vetette alá magát, és a méltóságteljesebb kinézet érdekében kis mértékben beöszítettette haját (miközben fizikuma olyan maradt, mint egy harmincéves olimpike). Jelentős erőfeszítéseket tesz playboy-megjelenésének megőrzésére, és folyamatosan látogatja a luxus-üdülőhelyeket, hogy más hírességekkel haverkodjon. Mindazonáltal az öregedés olyan probléma, amit még Knight sem tud legyőzni... fiatalága nem tart örökké, és ezt ő is jól tudja.

Talán mert tisztában van vele, hogy ő is csak „ember”, Knigh nagymértékű irigységet érez a Felébredtek iránt, ami az irányukban mutatott megvető magatartásában nyilvánul meg. Bármikor hajlandó mágiát alkalmazni, de igazán az evilági technikában bízik, bár szerinte a valódi hatalom a tudás, amivel megtartja vezető helyét az Ares ranglétráján. Knightnak jelen pillanatban Daviar és Vogel kivételével az egész igazgatótanács a zsebében van. Ígéretekkel, zsarolással, vagy fenyegetésekkel Knight elérte,

hogy mindenki úgy táncoljon, ahogyan ő fűtül.

Knigh figyel Vogelre, de nem túlságosan törődik vele. Eddig boldoggá tette Vogelt néhány régebbi leányvállalathoz való hozzáféréssel, amelyen elvégezte a szükséges módosításokat, hogy ne ütközzön a környezetvédő nézeteivel. Amíg Vogel a homokozóban játszadozik, addig ő zavartalanul tudja az Ares erőforrásait az úrkutatásra és fegyverfejlesztésre fordítani.

Knigh legnagyobb gondja mostanában az a boríték, melyet Dunkelzahn Nadja Daviarral hagyott, és a sárkány hét éves tervét tartalmazza a nő 12 százalékos Ares részvényeire vonatkozóan. Ha a Daviar által betöltött pozíciókat vesszük figyelembe – a Draco Alapítvány igazgatója és az UCAS alelnöke, – Knight-nak minden oka megvan az aggodalomra. Nem mer mágikus kémkedést végezni Nadja után, mert fél, hogy az Alapítvány jelentős mágikus kapacitásával felfedné tevékenységét.

## ARTHUR VOGEL

Arthur Vogel személye körül elég sok a kérdőjel. Jól nyomon követhető pályafutásával – elkötelezett öko-jogász – és zöldpárti kampányprogramjával úgy adta el magát a nagyközönség számára, mint a Földanya elszánt védelmezője. Még miután Dunkelzahn halálával bekerült az Ares igazgatótanácsába – és Aurelius részvényeinek felvásárlásával főrézsvényessé vált, – az egyszerű emberek számára továbbra is ő maradt a bátor zöld harcos, aki belülről harcol a nagy, gonosz megatársaságok ellen.

Számos alkalommal találkoztam a fickóval, és azt kell mondanom, Arthur Vogel el is hiszi a róla terjesztett elképzeléseket. Valójában a tükör némileg torzít. Vogel ügyvéd, és ezen az sem változtat, hogy a fanyűvőknek dolgozik. Kétségtelenül sokat tett a környezetért, de hát neki ez a dolga. A felkapaszkodás közben túlságosan eltávolodott a frontvontól, már nem tudja, mi zajlik odalent nálatok, vagy ti miben hisztek. Igazgatótanácsai kinevezése még jobban elmélyítette a szakadékok közötté és az akciókat végrehajtó ökoterrorista szövetségesei között, akik egyre nagyobb vonakodással vállalták a tervei jelentette kockázatot. Egyre radikálisabb eszközöket kényszerült bevetni, hogy megtartsa a bizalmukat, így viszont az Ares igazgatótanácsával került összeütközésbe. Vogel előbb-utóbb választani kényszerül, ha nem akar felőrödni szövetségesei között.

Az Arthur Vogel körülötti legnagyobb rejtély az, hogyan tudott előhúzni a mellényzsebéből több billió nyent, amiből megvette Aurelius részvényeit. Ez a rejtély kimondottan szúrja az oldalamat. Remélem, ez a dokumentum a jövőben lesz annyi hatással az Aresre,

hogy valaki veszi a bátorságot, és felfedi ennek a törpe öko-démonnak a valódi kilétét, felderíti, valójában kinek a bábja. Segítségül annyit tudok nyújtani, amit eddig magam kiderítettem.

Az Aurelius-Vogel üzletet megelőző hetekben Vogel egy egész Észak-Amerikát átszelő, a Sierra Incorporated által szervezett szokványos környezetvédő körúton vett részt. Az út során három előre be nem tervezett, titkos megállót tett: Everglades-ben (Karib Liga), Santa Fében (Pueblo Társasági Tanács), valamint Kalifornia Szabadállam felső karéjában (Mount Shasta mellett). A visszatérése utáni napon az üzlet megkötöttetett.

Azóta hét alkalommal kaptam utasítást Vogelről árnyvadászok, illetve árnyvadász-csapatok felfogadására; minden alkalommal lezárt pergamentekercseket kellett elszállítaniuk különböző helyekre. Vogel a vadászok indulása előtt minden esetben személyesen találkozott velük, és sosem hallottam felőlük újra. Jómagam is feláldoztam néhány vadászt, hogy nyomon kövessék három ilyen küldeményt. Az egyiket a Pueblo Szektorig, Denverig sikerült lenyomozni, a másikat egy part menti repülőtérig a Karib Ligában, a harmadik pedig egyenesen az egykor Dunkelzahn tulajdonában lévő Prince Edward-szigetre ment. Az egyik vadászomnak sikerült is egy pillantást vetnie a tekerésre, ami a jelentése szerint valami különös asztrális védőburokkal volt lezárva.

Továbbra is rejtély maradt, egy vagy három különböző hatalom áll-e Vogel mögött. Ha három, akkor vajon együttműködnek, vagy nem is tudnak egymásról? Talán Vogel ravaszabb, mint amilyennek látszik, és támogatóit egymás ellen is kijátssza. Az igazság kiderítésre vár.

Akárki is rángatja a zsinórokat, Vogel még semmit nem tett annak érdekében, hogy drasztikusan csökkenjen az Ares által okozott környezeti károk. A központ helyett csak kisebb érdekeltségekre csap le, és könnyen kijátszható környezetvédelmi programokat dolgoz ki. Magas rangú tanácsadói és Sierrás cimborái csak megvetően legyintenek erre a „rövid távú segítség a hosszú távú gyógyulás érdekében” programra (hogy a törp saját szavait használjam), de a média még mindig beveszi a maszlagot.

## NADJA DAVIAR

Ha Damien Knight a lelkem mélyéig képes megdermeszteni, akkor Nadja Daviar az, aki egyetlen hipnotikus pillantásával darabokra zúzza jéggé fagyott testemet és lelkeimet. Dunkelzahn keresve sem találhatott volna tökéletesebb személyt tervei végrehajtásához.

Daviar eddig még nem terítette ki a kártyáit. Knight 2059 augusztusában visszaadta neki a Gavilan Ventures részvények felügyeleti jogát, de azon kívül, hogy Knight tudomására hozta, az Ares Macrotechnology nem fog értékes erőforrásokat pazarolni a Leonard Aurelius elleni vendettára, Daviar látszólag egyáltalán nem törődik a céggel.

Számomra az egyetlen jele annak, hogy Daviar tesz valamit a hírhedt „hétéves terv” végrehajtása érdekében az,



hogy az Ares Global Entertainmenten keresztül villámháborút indított a régi UCAS/Ares kapcsolatokra vonatkozó híresztelések ellen. Például egy sajtótájékoztatón, amelyen a cégek szerepéről volt szó a politikában, az egyik riporter kérdésére Daviar alelnök a következőt válaszolta: „Új éra az UCAS-nak, új Ares az UCAS-nak.” (Ez a buzdító szlogen azóta már annyiszor elhangzott az esti trideoadásokban és az Ares műsorokban, hogy az embernek már hányingere van tőle.)

Talán Daviar szándékosan vesztegeti az idejét, amíg a Dunkelzahn akaratából általa szőtt szálak felveszik a megfelelő mintázatot, és akkor akcióra lép. Knight terveiiben jelen pillanatban ő a bizonytalan tényező, rákényszerítve őt, hogy a szokásos módon intézze az ügyeit, mintha még mindig Dunkelzahn figyelő tekintete kísérene.

>>>>>[Daviar azért nem tölt túl sok időt az Aresnél, mert lefoglalják az egyéb, színlalak mögötti ügyletei. A Draco még mindig olyan árnyék-akciókat bonyolít le, amikről nem is álmodnátok, Daviar pedig valószínűleg azon dolgozik... szerintem ő sem tudja pontosan, min is.]<<<<<

– Trouble

# KG STATISZTIKA – 2000. 08. 26.

## □RHAJÓK MEGOSZLÁSA

Cyclon Unario	13 %
Cyclon Spark	12 %
Mercator Beta	1 %
Scorpion Sting	9 %
Galleon Silver	2 %
Mercator Gamma	1 %
Scorpion Lightning	5 %
Galleon Gold	2 %
Mercator Alpha	6 %
Cyclon Spacedog	3 %
Scorpion Thunder	2 %
Typhoon Warrior	3 %
Typhoon Soldier	14 %
Viharszárny	2 %
Cobra Flash	1 %
Cobra Sun	3 %
Csillaglovas	1 db
Elysium Tanker	6 db
Elysium Brent	6 db
Profitvadász	1 db
Olimposz Iliász	1 %
Olimposz Heraklész	4 db
Gy□lőge□	2 db
K.U.K.A. H-1	3 %
Stellarion	2 db
T□zsekér	4 db
Mongúz	2 db
Fullánk	1 %
Blackhole	1 %
Warship A-2001	1 db
Spion Hexa	1 %
Juggernaut 6	5 db

## ÖSSZES...

eleszállított menekült	1763699
lei□tt zarg	296445
kalózkodások száma	13500
mezon gy□□nél ki□ve	28861
ledobott energiabomba	2932
leszállított energiabomba	285

## FAJOK MEGOSZLÁSA

Inszektoid	6%
Karnoplantusz	4%
Xeno	13%
□cápa	15%
Cerebrita	9%
Triciplita	8%
Ember	41%

## KÜLÖNLEGES TÁRGYAK

FsTech A1 álcázóberendezés	14
King jr. radarzavaró	81
Orgonov hajtóm□	21
MIB Heracles fegyverkapcsolat	42
Makarov I. chip	43
VIP Minimal kabin	7
Vircheck mátrixdeck	24
Purplion ionágyú	54
Dark Eagle pajzs	57
Torso G-3 hiperhajtóm□	3
Red Ring Antimiss pajzs	25
Lightning Steel fotonágyú	28
Adian man□vervezér□	10
Arthemis céldradar	7
Ariadne radarzav. -elfogó	6
Mallory hajtóm□agy	24
Magic Box	6
Parlando protokoll droid	4
Ostinato protokoll droid	3
Kigyófészek	6
Kaméleon álcázó	12
Kairekald transzporter	3
□wen-A robot□rhajó	5
Aiolosz hajtóm□agy	9
Zabir energiahéj	4
Chasma plazmaágyú	13
Személyzeti kabin	7
Hoole stabilizátor	5
Nemesis detonátor	1
Mokilok kutatóchip	2
Napkabin laktér□vit□	5
Regenerációs kabin	2
Pszí agyhullámpánt	13
Microkarnusz Piciplantusz	508
PoliShell Omega	22

## KLÁNTAGOK

Global Impex	17
Galactic Trade	18
Gránitkgyók	16
Szabad Skorpiók	15
Biborrend	78
Acélsasok	80

## LEGTÖBB/LEGNAGYOBB...

pénz	19416367
kereskedelmi keret	2742008
menekültszállítás	65215
légi gy□zelmek	5823
idegenek ellen	5127
zargok ellen	4327
mezonok ellen	1207
egyebek ellen	804
kapitányok ellen	66
blokádból ki□tt zargok	2918
földi gy□zelmek	748
sikeres kalózkodás	441
MB 1 gy□zelmek	610
energiabombázás	276
bombaszállítás	100
priusz	63327
hírnév	30395
birodalmi pont	276

## SAKÉRTELMEK, RANGOK

kereskedelem	10
szervezés	1
szerecszejáték	21
karizma	26
pszí	23
□rhajóvezetés	12
man□verezés	25
javítás	18
leszállás	13
hiperugrás	20
tér-id□ fizika	3
robotika	10
programozás	11
m□szaki érzék	7
kézígyegek	17
nehézgyegek	30
t□szerészet	13
els□segély	10
gyógyítás	5
álcázás	9
szervezetek	9
feltedezés	6
idegen technológia	12
geológia	7
bányászat	1
keresked□ rang	21
kalóz rang	15
harci rang	26
földi rang	9

## LEL□TT HAJÓK

AMO Caesar	1
Széler□d	1
Taurus POL015	1
Halállándzsa	5
Kardtáncos	6
Szamoráj	10
Zarg Csillag□□	10
Kamikaze	11
AMO Baron	12
Taurus POL012	14
AMO Graf	15
Zarg Magmatágító	15
Hluppert Trade	17
Dragonstorm	20
Shin Le Mei	25
Hunter	29
Dracus Delta	32
Uhuru X9	34
TR23 Fekete Harci sólyom	36
Scarabeus XV-7	36
Fukar Kufár	37
Bolhapiac	48
AMO Supernova	50
Zarg □torzító	50
Karvaly XJ35	56
AMO Marquese	71
Merc-Hant	78
A-94 Mamut I.	82
Leviathan	97
Zarg Térfaló	104
AMO Cavaliere	110
Havanna Szelleme	116
AMO Plazmatekn□s	117
Zarg Galaxisugró	121
Tigris II.	124
A-95 Mamut II.	127
Lézeng□ Lajhár	150
Sasfiók	202
POL-15 Ikarus	206
Shin-To Corp.	217
Halálás Orca	224
Zarg Portyázó	226
G.T.R.	262
Harpoon Corp.	269
Indián	282
AMO Sakál	350
AMO Sánta	352
AMO Noble	367
Sötét Elfogó	412
Héja XJ35	449
Sd-34 Vámszed□	464
H.O.O.K.	470
AZO Tornádó	506
Mélység Ördöge	603



**LELT HAJÓK (FOLYTATÁS)**

AMO Tigris	736
Taurus POL007	744
AMO Sikoly	755
Fekete adószed	835
AZO Hiúz	837
Zarg Démon	857
Settenked	878
Alattomos Haramia	900
AZO Sebész	908
Fosztogató	911
Csáktlyás Tuareg	946
Kohn Bros Impex	964
AZO Holdporlasztó	969
Pampák királya	1008
FD-2 Lélekveszt	1044
AMO Brutal Bug	1049
Vörös Kalóz	1063
AZO Tancos	1109
Karibi utazó	1168
Szivárványugró	1178
Alattomos Rája	1195
Nyomkeres	1227

**ARCHEOKOMPONENSEK SZÁMA**

	Egy f. nél	Összesen
Pulzar kristály	43	906
Ózmium	25	778
Coburn szál	25	666
Thalapron	27	881
Tieberson fókusz	29	882
Szupravezet	22	910
Benzol plazma	25	209
Drikvát	19	243
Polyhedron	10	334
Roktarit	22	209
Everalid-prés	18	176
Jammum-tiazol	14	235

**NOK A LEGÉNYSÉGBEN**

kapitány:	27 %
pilóta:	39 %
navigátor:	23 %
katona:	6 %
orvos:	2 %
kém:	7
tudós:	1

**KLÁNPONTOK**

Global Impex	5/3938
Galactic Trade	5/1960
Gránitkigyók	4/942
Szabad Skorpiók	4/765
Bíborrend:	5/2210
Acélsasok:	5/2140

# INFORMÁCIÓ A ZARG BLOKÁDOKRÓL

## 2000. szeptember 1.

A Free World hirdetőtáblájára titokzatos körülmények között kikerült a Birodalom felderítőinek kémjelentése az ismert szektorokban fellelhető zarg blokádokról. A dokumentum jelentőségét az adja, hogy a blokádok felsorolása után egy viszonylag pontos becslést is tartalmaz az ellenséges hajók várható számáról.

**BLOKÁDOK AZ 1. SZEKTORBAN**

106/7 • 115/2 • 146/2

Összesen: 3 helyszín és 211 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 2. SZEKTORBAN**

114/1 • 115/4 • 119/14 • 120/4 • 125/1

Összesen: 5 helyszín és 348 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 3. SZEKTORBAN**

104/3 • 113/6 • 116/4 • 119/1 • 122/4 • 123/1 • 150/2

Összesen: 7 helyszín és 675 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 4. SZEKTORBAN**

102/2 • 125/5

Összesen: 2 helyszín és 146 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK AZ 5. SZEKTORBAN**

108/3 • 111/5 • 114/1 • 135/5

Összesen: 4 helyszín és 137 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 6. SZEKTORBAN**

102/10 • 106/5 • 124/3 • 140/2

Összesen: 4 helyszín és 361 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 7. SZEKTORBAN**

110/13 • 111/1 • 137/18 • 144/1 • 147/3 • 147/14 • 149/4

Összesen: 7 helyszín és 773 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 8. SZEKTORBAN**

103/1 • 113/2 • 143/3

Összesen: 3 helyszín és 262 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 9. SZEKTORBAN**

108/1 • 109/4 • 113/6 • 148/4 • 149/18 • 150/3

Összesen: 6 helyszín és 547 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 20. SZEKTORBAN**

111/1 • 113/3 • 116/2 • 120/4 • 127/1 • 129/5 • 131/2 • 131/5 • 143/1

Összesen: 9 helyszín és 1013 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 22. SZEKTORBAN**

109/3 • 127/8 • 128/8 • 134/5 • 153/4 • 164/2 • 166/7 • 172/2

Összesen: 8 helyszín és 676 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 24. SZEKTORBAN**

103/16 • 106/3 • 108/2 • 108/4 • 108/6 • 111/3 • 123/4 • 124/1

126/4 • 133/7 • 133/9 • 135/1 • 143/4 • 157/3

Összesen: 14 helyszín és 1243 ellenséges hajó

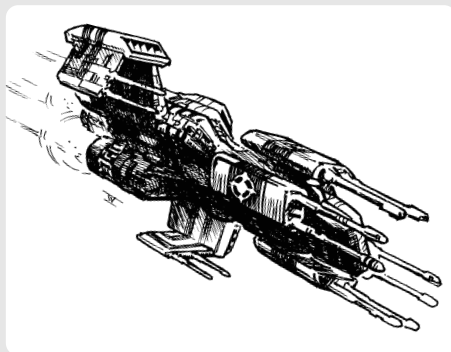
**BLOKÁDOK A 26. SZEKTORBAN**

124/8

Összesen: 1 helyszín és 18 ellenséges hajó

**BLOKÁDOK A 27. SZEKTORBAN**

104/2 • 112/8 • 113/1 • 153/20 • 178/12 • 179/2 • 180/10 • 183/9 •



<b>Alaptípus:</b>	Mongúz
<b>Páncélzat:</b>	100
<b>Alapenergia:</b>	120+70/kör
<b>Panel:</b>	48
<b>Manőverezőképeség:</b>	12+9
<b>Méret:</b>	6
<b>Átlagos tűzerő:</b>	120

Amikor a Napkereszt Egyház elkezdte a galaktika külső szektoraiiban lerombolt civilizációk újrakolonizálását, milliárdok mondták ki hálával telve az egyház nevét. Persze soknak nem tetszett az eddig autonóm területek egyházi befolyás alá kerülése, így hamar szárnyra kaptak

a vadabbnál vadabb híresztelések. A Seraph hajótípusok feltételezéseinek között az volt az egyik, hogy a megtérteket (vagy egyesek szerint inkább az erkölcsekkel megtérítetteket) Liannen próbákjai alantas munkákra használták fel. Bizonyíték természetesen nem volt, azonban elgondolkodtató, hogy számos Seraph-fal evakuált menekültcsoport szírián-szálán eltűnt...

Akik megpróbálnak egy-egy ilyen hajót elkapni, kemény ellenállásra számíthatnak. A Seraph ugyanis alaposan fel van szerelve. A Monachus ionbénító ágyú a Napkereszt egyik legjobb fejlesztése, és ebből a fegyverből rögtön tízet is feltettek a cirkálóra. A védelemről két Faith Full és két Faith LION pajzs gondoskodik, amelyek – köszönhetően a Mongúz alvázának és a két óriási LeadenBell reaktornak – a csata első körében bőségesen el vannak látva energiával. A hajó átlagos védelme 10 körül mozog az egyes fegyvernemekre, valamint rakétákkal szemben legalább 50 százalékos hatékonyságú elhárítója van. A Seraph tervezőinek szándéka valószínűleg az ellenfél elrettentése lehetett a céljuk, legalábbis a megfelelően védett konstrukció ezt sejteti. Mindezek ellenére lehetett a gép, már ha valakit hidegen hagy a hajón tartozkodó tömérdek menekült sorsa...

## ELSŐ KÉZBŐL FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- ✦ Játékosok hívták fel a figyelmet arra, hogy az újonnan megvásárolható birodalmi hajótípusok komponensei nem minden szektorban kaphatóak. A megváltoztatott GV utasítással most már herepiumból mind a 12 archeokomponens átváltható a belső szektorokban.
- ✦ A szövetségi bázison használható MD utasítás kismértékű javításokon és módosulásokon esett át, pár gyermekbetegségét sikerült orvosolni. A bázis archívumába bekerülő információk is jól működnek, az adatokat gond nélkül ki lehet nyerni.
- ✦ E sorok megjelenésének idejére már valószínűleg érzékelhető javulást tapasztaltok a szövetségi bázison felhúzható újabb épületeket illetően. Első lépésben a kórházmodult és a javítóműhely-modult fejlesztettem ki a bási-

sokhoz, hosszú ideje adós vagyok már ezekkel az egységekkel. Következő lépésként a bázisteleportáló modul készül el, sajnos ennek az aktivizációs költségét egyelőre nem tudtam korrektül megbecsülni. Legelső lépésként a szövetségi jelentések estek át kisebb kozmetikai módosításokon, a jobb olvashatóság érdekében.

- ✦ A felsorolt fejlesztések száma nem túl sok, köszönhetően annak, hogy – tekintettel a hetenkénti egyszeri programkezelésre – az utóbbi időben leginkább az elmaradt javításokkal és olvasói levelekkel foglalkoztam. Mivel a programhibák száma alaposan lecsökkent, mostanában tudtam csak belekezdeni valamilyen nagyobb ívű fejlesztésbe.

RADECZKI CSONGOR

# INVÁZIÓ LAPÉRTÉKELÉS

A lapértékeléseket a legtöbb HKK-s szívesen olvassa, ha másért nem, azért, hogy vitába szállhasson velük. Nos, az Inváziókról (az első néhányon kívül) még nem jelent meg értékelés, most ezt a hiányt pótoljuk, a Kalandozók városától kezdve a frissen megjelenő Quwargok földjéig. Most is 1-től 10-ig értékelek, azonban, hogy árnyaltabb véleményt is láthassatok, megkértünk néhány tesztelőt (egyben profi játékost), hogy ők is pontozzanak. A lap mellett először az átlagpontoszámot, azután pedig sorban Tibor Miklós, Simon Dániel, Abbas Krisztián, Baross Ferenc, Szeitz Gábor, Szemerényi Tibor, Jámbor András, Dani Zoltán, az én pontszámomat, a végén pedig az átlagot láthatjátok. A szöveges értékelés viszont teljes egészében az én művem, ebből adódhat némi eltérés a szöveg és az átlagpont között.

## KALANDOZÓK VÁROSA

**CSÓKMÁGIA (5, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 2, 3 = 2,1)**

Jópofa lap lenne kalandozós pakliba (ha megsebzelt egy lényt, az többé nem támadhat), ha ez a pakli elég erős lenne, ha beleférne az alapvető lapok (lény, leszedés, ellenvarázslat, ilyesmi) mellett, és ha a kalandozó, aki sebez, nem pusztulna el a visszasebzéstől. Kicsit sok a „ha”, de azért én nem temetném el végleg ezt a lapot.

**GEBARRIAN, AZ UTAZÓ (4, 6, 1, 3, 5, 3, 4, 3, 3 = 3,5)**

Ha a helyszíneknek kicsit nagyobb szerepe lenne a játékban, persze erősebb lenne. Mindazonáltal, ha valaki készíti egy kalandozó paklit, amelyben van helyszín (esetleg *Kalandozók városa*), az tegye bele ezt a lapot is.

**SANUAL (4, 5, 5, 4, 5, 2, 4, 3, 3 = 3,9)**

Megvédi kalandozóidat *Molgantól* és a *Járványtól*, valamint szintlépés utáni *Ősi ellentét*-képessége is jól jöhet, de a 6-ért 2/3-as lény sajnos kissé drága az amúgy is lassú kalandozó pakliba.

**TANAKA, A MERÉSZ (4, 5, 2, 5, 6, 2, 4, 4, 4 = 4)**

Szinte szóról szóra a fentebb leírtak igazak rá is, de az ő képességei talán még Sanualénál is hasznosabbak.

**HAJNALI HARMAT (7, 7, 6, 8, 6, 6, 7, 7, 8 = 6,9)**

A kalandozó paklik egyik legfontosabb lapja, gyógyító képessége segítségével a szó szoros értelmében a halál küszöbéről állhatunk fel, s ha ez sikerül, általában nyerünk is. Ha pedig valahogy 2 szintlépést tudunk adni neki, pl. *Kalandozók városa* és *Hősök ideje* segítségével, akkor ő lesz a nyerő lap. *Hajnali Harmat* annyira kedves, hogy ha sebzéstől pusztul el, még halálakor is gyógyít bennünket. Ha ő játékban van, gyakran érdemes egy lényünkön sebezni vagy sebeztetni az ellenféllel, pusztán a gyógyulás miatt.

**KICSINYÍTŐ LENCSE (7, 8, 6, 8, 5, 5, 7, 7, 6 = 6,5)**

Valamiért nem lett annyira népszerű a tárgyas paklikban, mint gondoltam, pedig ahhoz képest, hogy milyen hatékonyan kiiktatja a lényeket, nem is olyan drága. Ha kijön egy lény passzívan, jó eséllyel két kicsinyítést, azaz -4/-4-et fog kapni, mire ütni tudna, ezt pedig egy *Notermantbin*, *Sir Lonil Zomaron* vagy egy iszonyatosan feltáptolt galetkin kívül kevesen bírják! Két *Kicsinyítő lencse* pedig már egészen jól megbénít bármely lényes paklit.

**GNÓMLAK (2, 6, 2, 7, 6, 3, 5, 5, 5 = 4,5)**

Mint színesítő szövege is mutatja, ez leginkább a gnóm pasziánsz pakliba jó: ki kell rakni 3 ilyen (Pl. *Illúziópalota*, *Kisebb Zan* segítségével) és maximum 3 VP-s gnómokkal klasszul fel tudjuk húzni a paklinkat, sok VP-nk lesz és sok pici gnómunk játékban, meg sok lap a kezünkben. Hogy ezután hogy nyerünk? Pl. *Teljes fordulat* és *Közös tudat*, vagy 3 *Energiaspirál*, de biztos vannak más jó lehetőségek is. Azért jelenleg ennél a paklinál jócskán vannak erősebbek, de ki tudja, mit hoz a jövő?

**NATALI KŐ (6, 7, 5, 3, 3, 4, 5, 2, 5 = 4,4)**

Elég jó kalandozó-tápolás, legkellemesebb úgy használni, hogy bármikor megmenthessük vele kedvencünket, kár, hogy ehhez folyamatosan 4 VP-t kell tartalékolni.

**ÍJÁSZMESTER (8, 8, 6, 7, 6, 5, 7, 7, 8 = 6,9)**

A legjobb kalandozók között van, olcsó, és hordák ellen igen-igen hasznos, mivel az első szörnykomponens után már önellátó, hiszen a legtöbb horda-lényben van csont. Az 1-2 ÉP-s lények gyorsan elhullnak. Optimális esetben kap 1-2 szintlépést (pl. *Glória*), csak őt kell védeni, és csontból és VP-ből eltakarítja maga előtt a lényeket, aztán agyonüti/lövi az ellenfelet is. Egyetlen apró hibája, hogy passzívan nem működik.



bunk neki jó nagy mérgező lényeket (pl. Banyapók), aztán új élet sarjad.

### BANYAPÓK (8, 7, 7, 8, 7, 9, 8, 9, 8 = 8,1)

Erejét az adja, hogy kontrollpakliba is jól használható (pl. a kézből dobható kontrollba, amelyben Chara-din mindenképpen szerepel), nem csak mérgezőbe. Igaz, hogy csak kettőt szerez, de sok ÉP-je és varázslatimmunitása nehezen leszedhetővé teszi a még elfogadható 8 VP-ért. A kisebb lények menekülnek előle, és őrző képessége is jól jön néha.

### ARMAGEDDON (10, 10, 7, 10, 10, 8, 9, 9 = 9,2)

Nagyon kellemes írtás, hiszen használható szörnyek, bűbájok, tárgyak ellen is (bár a tárgyas pakli ellen gond lehet a 10 VP). Igaz, hogy picit drága, de pl. egy *Manafors* kontroll vagy bűbáj pakliba ideális. Figyeljünk arra, hogy a lap típus a kép baloldalán felülre írt elnevezés, tehát pl. kalandozó, szörny, torzszülött, galetki, de nem lény vagy őshangya.

### ÚJ ÉLET SARJAD (7, 7, 6, 7, 6, 6, 6, 6, 7 = 6,4)

Kis mentor a mérgező pakliba, ha ez a pakli életképes lesz (lenne), ezt a lapot mindenképpen érdemes beletenni, hiszen ha csak 2, egyenként 5 VP idézési költségű lényt hozunk vissza vele, már akkor is nagy VP és lapelőnyhöz jutunk.

### PÓKKIRÁLYNŐ (6, 6, 6, 6, 5, 5, 6, 6 = 5,7)

Jó kis lény, 6-ért 3/3-as, plusz még mérgez és kis pókokat termel, mérgező pakliba feltétlenül tegyük be, de én még kontrollban is el tudnám képzelni: igaz, hogy védettsége nincs, de ha sok VP-nk van, elkezdi gyártani a lények ellen és ölesre is jó pókocskákat. Hasonlít kicsit a divatos *Farkastestvérek + Fezmin gépezete* végletlen lénytermeléshez, csak könnyebb leszedni, viszont ez csak 1 lap.

### FEKETE ÖZVEGY (5, 6, 2, 4, 4, 4, 3, 4, 6 = 5,3)

Ez is egy jó kis lény, jobb, mintha 5 VP-be kerülne, hiszen ha 1 körön belül leszedik, csak 3 VP-t kell fizetned, és ha elveszik tőled, akkor a bitorlónak is fizetnie kell. Ha 3/2-es lenne (és más színű), talán még hordában is használnák.

### ROVARIRTÁS (1, 2, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1 = 1,3)

Side lap mérgező pakli ellen, nincs igazán szükség rá.

## ÓRIÁSOK FÖLDJE

### AZ IDŐ HERCEGE (5, 9, 6, 7, 4, 7, 6, 6, 7 = 6,3)

Nyilván óriás pakliba is érdemes betenni (ha a szín nem gond), de elsősorban hordába való lap. 5-ért 4/4, ez elég optimális, öt kör alatt meg úgyis elpusztul vagy ő, vagy az ellenfél. Azért nem árt, ha valahogy mi is le tudjuk szedni (pl. áldozós lapok). Igen erős kombó lenne *Idegen tollakkal*, de ezt lelítottuk.

### AVENGIR (5, 4, 2, 5, 1, 2, 5, 2, 2 = 3,1)

Kalandozó pakliba 9 VP-s lényt nem javaslok. Bármennyire is érdekes a képessége, az hogy ömellette még egy másik lény is legyen, eléggé ritka eset.

## FÖLDANYA PARADICSOMA

### MANDULANEKTÁR (10, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10, 10 = 10)

Egyértelműen iszonyú erős és hasznos lap. Kontroll pakliba mindenképpen tegyük be (ha Mesterrel játszunk, akkor nagyon főleg), de szinte bármilyen pakliba jó. Olcsón szed le egy vagy több lényt, gyógyít, és konfigurálható. Leginkább a horda és etnikum paklik szokták utálni ezt a lapot. A HKK három legjobb lényirtása között van jelenleg.

### MÉREGHÓLYAG (2, 5, 2, 4, 3, 6, 5, 5, 6 = 4,2)

Ha egy kicsit nagyobb lenne, és immúnis lenne egy-két dologra, ideális kontroll-lény lehetne belőle, mivel egyedül leszedi az ellenfél lényeit, ő meg ott marad, csak nekünk se legyen több lényünk. Mivel könnyű leirtani, ez csorbát szenved, de azért vannak benne lehetőségek, mivel én döntöm el, mikor használom.

### HALÁLOS KÓR (3, 2, 1, 1, 3, 3, 3, 2, 3 = 2,3)

Jó kivégző lap lehet mérgező pakliba, ha épp befér, és ha az ellenfél is játszik lényekkel. A tesztelés során még az összes lényeken levő mérgejelző után sebzett, de az *Ór-dogi mentort* nem akartuk még egy azonnali kivégző lappal segíteni. Ha valamilyen környezetben életképes mérgező paklit lehet összerakni, beletehetjük, de valószínűleg találunk sok, nála fontosabb lapot is.

### TÜNDÉRSZÚNYOG (6, 5, 2, 5, 6, 4, 3, 4, 4 = 4,4)

Ez egy aranyos kis lap, nyilván ingyen jó kijátszani az első pár körben. Mivel ehhez mérgező lényt kell dobni, nem jó akármilyen hordába vagy mentorpakliba, leginkább csak mérgezőbe. Kellemes kezdés: 2 Tündérszúnyog, do-

**AZ ÓRIÁSOK FÁJDALMA** (6, 5, 5, 2, 5, 5, 4, 5, 6 = 4,8)  
 Egész jó kis óriás paklitak csináltunk a tesztelésen, és ebben fontos, hogy legyen ellenvarázslatunk, az olcsó vagy tömeg lényirtások ellen. Ez a lap pedig elég olcsó, a kijátszási feltétel és az 1 ÉP sebződés pedig nem nagy gond. Az egyetlen probléma az óriásos varázslatokkal, hogy az *Óriások földje* drágítja őket, de persze nem muszáj egyszerre mindkettőt használnunk.

**SZERELMES ÓRIÁS** (4, 7, 5, 2, 3, 3, 5, 4, 5 = 4,2)  
 Lényes paklik ellen látszólag nagyon erős ez a lényeket elbűvölő óriás, de a nagy VP költség miatt (ugye 5 VP kirakni, majd még X VP-ért veszek el egy X VP idézési költségű lényt), nem annyira gyilkos. Nyilván úgy a legjobb használni, ha az ellenfél viszonylag erős (és persze olcsó :) lényét vesszük el, hiszen ha ez sokáig megmarad, esetleg feltartja az ellenfelet, akkor nem kell újra használnunk az óriást, csak védeni, hogy életben maradjon (újabb visszahúzó tényező, hogy ha az óriás elpusztul, a lény visszamegy).

**ONGÓLIANT ROHAM** (8, 5, 5, 3, 6, 5, 5, 5, 6 = 5,3)  
 Csak óriásos pakliba, oda viszont mindenképp! Én légszívesebben Viharóriást raktam ki vele a 2. körben, csak akkor voltam szomorú, ha Erős gyengéjével választottak. De ha csak egy 6-7 VP-s óriást rakunk ki, már az is megéri.

**EKHARION BÉBI** (7, 7, 7, 2, 5, 2, 6, 6, 7 = 5,4)  
 Óriásos pakliba kell az öt, mert általában az óriások drágák. Segít VP-t termelni, hordát feltartani, esetleg síkot épít, és az *Óriások fájdalmáboz* illetve *dübébe*z is jó.

**TAPOSÁS** (8, 9, 8, 7, 7, 7, 9, 8 = 7,8)  
 Nemcsak óriásos pakliba kötelező, hanem kontroll, vagy más, kis lényvel nem játszó pakliba is nagyon hasznos. 4 VP-ért eltakaríthatjuk a horda, az őshangya vagy más etnikum nagy részét, ez határozottan kellemes.

### ŐSHONOS ÓRIÁS

(4, 5, 5, 2, 5, 3, 4, 4, 4 = 4)  
 Közepes erejű lap, csak akkor érdemes berakni, ha játszunk *Óriások földjével*, vagy ha nem tudunk elég sok óriást összeszedni.

**HALÁLÓRIÁS** (5, 6, 6, 5, 6, 4, 7, 8, 7 = 6)  
 Szerintem ez egy erős lény, bár eddig nem sokan használták. Pl. kontroll pakliba, ha használ Leahot, biztos beraknám. 7 VP-ért először 3/3-as, halála után 2/2-es, azután pedig 1/1-es lény, ez eléggé tudja idegesíteni az ellenfelet. („Még megölni sem érdemes!”)

**AZ ÓRIÁSOK DÜHE** (5, 4, 5, 1, 6, 4, 4, 6, 6 = 4,5)  
 Óriásos pakliba nagyon jó. Ha 2 óriásunk van (amit azért *Ekbardon bébikkal* nem olyan nehéz összehozni), már 3 VP-ért 4-et sebez instantból lényen vagy játékoson, ez kicsit erősebb, mint a Gömbvillám.

**ÓRIÁSŐLŐ** (4, 8, 6, 7, 5, 6, 6, 6, 5 = 5,9)  
 Tárgyas pakliba nagyobb lények ellen jól jöhet, esetleg más pakliba is berakható pl. kontroll ellen, ha tudjuk biztosítani a 2 szörnykomponenst. Vagyis legjobb side-lapként használni lényes paklik ellen, ha látjuk, hogy van sok komponensünk.

## A MÁGIA LÉTSÍKJA

**TISZTA JÁTÉK** (4, 7, 6, 8, 3, 5, 8, 6, 6 = 5,9)  
 Érdekes lap, biztos sok kombó lesz még rá. Jó pl. *Morbíd* mellett (7-ért 6/7-es lény). Side lapként használható a varázsladrágító horda ill. az olcsóbbító típusú psziaszók ellen is. Érdekes, hogy nem működik mellette pl. a *Destabilizátor*. Esetleg össze lehet rakni olyan paklit, amelyben olyan erős lapok vannak, amelyek hátránya drágítás vagy letiltás, és mellé ezt, meg előkeresést.

**A BÚBÁJOSSÁG RÚNÁJA** (10, 9, 8, 8, 7, 6, 8, 9, 9 = 8,2)  
 A Mágia és a Pozitív síkos Inváziók (meg még a *Halbatatlanok pusztulása* a Negatívból) lehetővé teszi többféle, szerintem versenyképes bűbájpakli összeállítását (oyanoké is, ahol a lapok nagy része, akár 30 vagy több lap is bűbáj). A bűbájokkal nagyon jól lehet védekezni, gyógyulni, már ölni is, és meg is tudják védeni magukat (*A bűvölet perce*). Az ilyen pakliba elengedhetetlen ez a lap. Olcsó, olcsóbbít és cantrip, több nem is kell. A *Manaforrás* és ez a rúna még a varázsladrágító hordán is kifoghat (főleg, ha időben húzunk valami jó kis olcsó bűbájt pl. *Fegyverszünetet*), pedig az erős ellenfele ennek a paklinak.



## ELEMI VÉDELEM (9, 7, 8, 8, 7, 7, 8, 9, 8 = 7,6)

A fent említett pakli fontos része, a *Fegyverszünet* ugyan erősebb nála, de 6 lapból sokkal könnyebb egyet-kettőt felhúzni, mint háromból. Ha búbjámcsolod, akkor a másolaton nem lesz jelző, ez jó, viszont ha egyszerre kettő van játékban, sajnos mindkettő kapja a jelzőket. Ha még egy *Kristályfolyadékot* is ki tudunk rakni, már csak az ölés módját kell megtalálnunk (no meg persze megvédeni ezeket a lapokat, ami búbjáról és tárgyról lévén szó, annyira nem lehet gond).

## A DIMENZIÓK HÁBORÚJA (9, 10, 9, 9, 9, 10, 9, 10, 10 = 9,4)

Igazi spoiler. Kézbőldobató kontrollba, esetleg hordába ajánlott. Erősege, hogy megnézhetem az ellenfél kezét, és a legveszélyesebb lapját biztosan eldobatom, de általában 2-3 lap pusztul, és én válogatok! Egy vagy kétszínű versenyt feltétlenül érdemes használni!

## A NOREKTYR MÁGIÁJA (6, 6, 6, 4, 6, 2, 6, 6, 5 = 5,7)

Egyszerű, jól használható lap. Erősségéről megoszlanak a vélemények, nyilván akkor lesz erős, ha jó direkt sebző paklit lehet majd összerakni. Azért kivégzésnek addig sem rossz.

## ERŐGYŰJTÉS (3, 6, 6, 5, 3, 3, 5, 5, 4 = 3,9)

A kikereső lapok közül nem a legnépszerűbb, mert az, hogy az ellenfél is kereshet lapot, sokszor probléma, főleg side-olás után. A 2 ÉP sebződés már kisebb gond egy kombó paklinak. Azért olcsósága miatt egy gyorsaságra törekvő, biztosan ölő, kevés használható ellenlappal bíró pakliba érdemes berakni.

## ENERGIAITAL (10, 9, 10, 9, 9, 7, 10, 10, 10 = 9,4)

Ezt a lapot szerintem minden pakliba érdemes betenni, amely nem horda, és játszik Eleniosszal. Használatával nyerünk 1 VP-t, 1 szk-t, és a laphúzással gyorsítjuk a pak-

lit. Különösen jó, ha a pakliban van 1 komponenses tárgy vagy más szörnykomponens hasznosító. Remekül kombinálható pl. a *Kalmárok itálával*: így e két lapért cserébe, költség nélkül, másik 4 laphoz juthatunk, ez pedig egy kontroll paklinál a győzelmet jelentheti.

## MOST MÁR ELÉG (5, 6, 5, 5, 3, 4, 6, 4, 4 = 4,7)

Side lap, használható horda, óshangya vagy más gyorsan pakoló etnikum, tárgyas és pasziánsz paklik ellen is, valamiért mégsem igazán népszerű. Talán amiatt, mert nem lehetünk biztosak benne, hogy az ellenfél kirak-e 3 lapot egy körben (a 2 lap/kör is elég gyors tud lenni), és a kijátszása, bár káros az ellenfélre, nem nyeri meg nekünk a játékot.

## MUTÁNS REGENERÁCIÓ (3, 7, 5, 6, 2, 3, 3, 3, 3 = 3,9)

A sebek befornak jobb, mert ugyan 1 VP-vel drágább, de mindentől megvéd. Persze ha az ellenfél csak lényekkel sebez, számíthat az 1 VP különbség is. Inkább side lap, de oda meg talán erősebbek kellene.

## ALATTOMOS MÓDSZEREK (3, 6, 5, 1, 4, 2, 2, 4, 5 = 3,2)

Ezzel a lappal tömérdek mókás és hasznos dolgot lehet csinálni, szerintem méltatlanul alulértékelt a lap. Már a *Fordulat* is használható lap, ez pedig két *Fordulat* egyben! Jól jöhet pl. tárgyas pakliban, hordában, és az ellenfél szinte bármilyen lapját hirtelen kiiktathatjuk vele. Érdemes kipróbálni, mennyire univerzális!

## NEGATÍV LÉTSÍK

### A HALHATATLANOK PUSZTULÁSA

(10, 9, 7, 10, 9, 10, 10, 9, 10 = 9,3)

Bármilyen pakliban, ha biztos (bár nem nagyon gyors) ölés kell, ez a megfelelő lap! Természetesen elsősorban búbj és kontrollpaklik kedvence. A max. ÉP vesztest nagyon nehéz visszagyógyulni (talán a Pozitív síkos *Életfolyamat* említhetném, mint ennek a lapnak az ellenpárját), így ez a lap 10 kör alatt biztosan öl. Ha másolod, ez 5 körre csökken, ami elég gyorsan el tud jönni. Inyencek *Negatív robbanással* rásegíthetnek (ld. még ott).

### CSONTLEPKE (5, 7, 2, 4, 5, 3, 1, 2, 2 = 3,4)

Védekező lényecske, mérsékelten hasznos. A *Zombi mester*-irtó képesség eléggé specifikus, kombinálható még olyan lapokkal, amelyek lény kijátszáskor csinálnak valamit (pl. *Szaporaság jutalmából* illetve *Szörnyidomításból* 4 db = végtelen VP), de ezek a kombók egyelőre nehézkesek.

### DOORWALTH (7, 6, 6, 6, 5, 4, 8, 6, 6 = 6)

Ha biztos vagy benne, hogy az ellenfél nem játszik Raia varázslattal (ez leginkább csak side-olás után jöhet létre), akkor 6-ért 3/3, repül, ezt érdemes használni. Ha viszont ebben nem vagy biztos, szerintem ne rakd be.



## A REMÉNYTELENSÉG BAJNOKA

(7, 9, 7, 9, 9, 8, 10, 10, 10 = 8,8)

Kézből dobott kontroll pakliba a legeslegjobb lény. Repül, üt, dob, láthatatlan (ha esetleg lény állna szemben), sok ÉP-je miatt nehéz elpusztítani, és még a színe is jó! Néha az is jól jön, hogy kalandozó. Bármilyen Chara-dint használó kontroll pakliba ajánlom.

## MÉLYSÉGI ZOMBI (8, 8, 6, 9, 7, 6, 7, 7 = 6,4)

Szerintem ez sokkal jobb lap, mint amennyire használják. Én pl. kipróbálnám a dobott pakliban is. Idegesítőek azok a lapok, amiket még leszedni sem érdemes, mert akkor csinálnak valami gusztustalanságot. És ami az ellenfelet idegesíti, az nekem csak jó lehet.



## MORGAN GYERMEKE (8, 7, 6, 6, 2, 6, 4, 5 = 5,5)

Ha lenne használható pakliégető koncepció, abba valószínűleg beraknám, de jelenleg nincs. Jópofa lény egy kontrollpakli ellen a büntetése miatt, de az meg előbb-utóbb leüti valami lényvel. Mondjuk ha elég sokára, akkor a paklijának jelentős része repül a gyűjtőbe, de ma már sok kontroll játszik lap-visszahozóval, így sok baja nem lesz.

## A PUSZTULÁS FÁJDALMA (3, 8, 5, 6, 7, 5, 7, 4, 5 = 5,5)

A dobatságnak az lenne a lényege, hogy lapelőnyhöz jussunk, ez meg pont azt nem csinálja. Jó lehet még a másik kézből dobott ellen, ha ezek a paklik nagy súlyt kapnak a versenyeken, biztos találkozunk majd ezzel a lappal is.

## NEGATÍV ROBBANÁS (6, 5, 6, 6, 2, 4, 5, 6, 7 = 5,2)

Érdekes lap. Jól kombózik a *Halbatatlanok pusztulásával*, ha van két *Negatív robbanásunk*, már 6 max. ÉP vesztes után, 6 VP-ből kivégezhetjük az ellenfelet: az első robbanás 8-ra csökkenti a max. ÉP-jét, a második mínusz 4-re! Össze lehet rakni olyan élőholtas paklit is, amely max. ÉP csökkentésre játszik, majd ezzel kivégez. Jó lehet még *Morgan pálcája* ellen is, ha ezzel játszunk, az ellenfél erősen meg fogja gondolni, hogy 1-nél többször pálcát használjon.

## ÉLŐHOLT RITUÁLÉ (4, 3, 2, 3, 4, 2, 5, 4, 5 = 3,5)

Csak élőholt pakliba jó, oda viszont valószínűleg beraknám. Az élőholtak között vannak oleszók, egyet biztos tudok passzivizálni, és akkor instantból, 2 VP-ért hármat sebezek lénybe vagy játékosba. Mivel max. ÉP-t is sebez, kombózik a *Negatív robbanással* is. Szerintem egy hordajellegű élőholtas pakli ezekkel a lapokkal segítve életképes lehet.

## NEKROMANTA LORD (7, 7, 5, 5, 6, 5, 4, 6, 7 = 5,8)

Élőholt pakliba mindenképpen! 4-ért 1/3-as, minden élőholtadnak +1/+1, ez korrekt. Passziván is ad! Ha két ilyet kiraktál, már van két darab 2/4-es lényed, és +2/+2-t kap minden más lényed, és mindez 8 VP-ért.

## A VÍZ SÍKJA

### MÉLYTENGERI KALAUZ (7, 5, 5, 3, 5, 3, 6, 4, 4 = 5,8)

4-ért 1/2-es, és egyik képessége sem éri meg ezt a +2 VP-t. Mindamelllett a képességei jól használhatóak, mivel a stabilizált *Víz síkjával* az úszó lények így nehezen leiríthatóak (főleg lényes pakli ellen), és láthatatlanul szépen lassan agyonütögethetjük az ellenfelet.

### VÍZBUROK (4, 6, 5, 3, 3, 3, 6, 5, 6 = 4,5)

Úszó pakliba ezt a lapot beraknám, mert horda ellen gyógyít, ami megmenthet, kontroll ellen büntetést ad a lényeknek, ami ennek a paklinak igencsak hasznos, és cantrip.

### A SZIRÉNEK HATALMA (6, 5, 1, 3, 4, 4, 6, 2, 3 = 3,8)

Használata eléggé korlátozott, igazából csak *Víz síkja* mellett érdemes használni. Ott is igazából csak nagyobb lények ellen jó, az pedig, hogy 5 VP-ért visszaveheted, bármilyen jól néz ki, ritkán jön ki VP-ből.

### ELEKTROMOS RÁJA (5, 8, 5, 3, 5, 4, 6, 4, 4 = 4,9)

Közepes lény, de lényekből akkora a választék, hogy csak a legjobbakat használják.

### VÍZESÉS (3, 8, 7, 7, 5, 2, 5, 6, 4 = 5,2)

Már a *Víz síkjánál* is látszott, hogy a -2 sebzés iszonyúan belassítja a lényes paklikat. Vagyis ez a lap nem csak úszó pakliba, hanem kontrollba is jó (elvileg). Horgonyos is, viszont gond lehet, hogy a mi lényünk sebzését is csökkenti, tehát mellette csak úszó lényt érdemes használni (kontrollban ritka), vagy nem lényekkel kell ölni. Talán felbukkan majd bűbáj paklikban, bár szerintem vannak ennél jobb védekező bűbajok is.

### TENGERI MANÓ (7, 7, 2, 4, 6, 4, 7, 3, 4 = 4,9)

Ez nem sikerült túl erősrre. Ha rajta kívül még egy úszó lényed van, akkor 4-ért 2/3-as, ez normális. Ha ennél több úszó lényed van, akkor kezd jó lenni (pl. *Ilerákkal*), de

azért ez szerintem ritkábban jön elő versenyen. Egy úszó pakliba mindemellett befér.

### VÍZDÉMON (8, 7, 6, 6, 6, 3, 6, 6, 6 = 6)

Ez viszont a használhatóbb úszó lények közé tartozik. Olcsó, és a képessége is használható pl. a már említett *Ikrák*kal, illetve ha beáll a játék, és nem tudunk sehogy sem beütni, kivégzésre.

### ZÁPORESŐ (3, 6, 5, 5, 3, 3, 6, 5, 6 = 4,7)

Ha két úszó lényem van, akkor 3 ÉP-t sebezek az ellenfél örposztján, 4 VP-ért, instantból. Használható, kár, hogy az eléggé VP igényes úszó pakliban nem biztos, hogy lesz rá elég mana. Kontroll pakli ellen például szinte használhatatlan.

### KÁOSZKÍGYÓ (10, 9, 8, 9, 9, 10, 10, 10 = 9,4)

Be lehet tenni persze úszó pakliba is, de optimálisan használható kézből dobható illetve bármilyen kontroll pakliban. Dobat is, lény is, és végteleníteni lehet viszonylag könnyen. Használatának fontos feltétele, hogy mindig hagyjunk rá 1 VP-t, de ez nem nagy probléma. Ha épp nem hasznos, hogy játékból van, viszont szeretnénk dobni vele, érdemes lehet feláldozni, visszavenni és egyből kijátszani. Ha nagyon VP-gazdagok vagyunk, ezt akár egy körben többször is megtehetjük.

### HIDRA (7, 7, 5, 6, 3, 4, 6, 7, 7 = 5,8)

Jóval erősebb lapnak tartom, mint amennyire az eddigi használatható látszik. 5-ért 2/3-as, 2-es regenerálódással, azt pedig, hogy megsebződjön, de ne haljon meg, számtalan módon megoldhatjuk, főleg, ha ki tudjuk használni regenerálódását (pl. *Szatikus orkán*). Ha a direkt leszedéstől megvédjük, nagyon könnyen gyilkosra hízhát (hasonló ismert lény az *Óriás denevér*). Ha az ellenfél nem játszik lényekkel, belelőhetjük kisebb irtásainkat (*Gyenge ereje* stb.)

## POZITÍV LÉTSÍK

### FÉNYELEMÉNTÁL

(7, 8, 7, 7, 7, 4, 10, 10, 9 = 7,4)

Nagyon erős kontroll-lény, de más lényes pakliba is berakható. 6 VP-nél olcsóbban nagyon nehéz leszedni, talán a mérgezés az, amitől óvni kell. Ha az ellenfél hordával vagy más sok lényes paklival játszik, könnyen állhat és nézhet bután, hogy mit kezdjen vele, ezalatt mi lekasaboljuk a lényeit, vagy őt magát, erre a 3 sebzés általában megfelelő.

### ENERGIASPIRÁL (9, 9, 5, 7, 6, 6, 10, 9, 10 = 7,9)

Erős kontroll-lap, nyilván legjobban akkor lehet használni, ha sok lapod van, ami könnyen előjöhethet pl. *Kettős erődobással* vagy *Bőség zavarával* is. Ha öt lapod van ezen kívül, akkor már 3-at sebzél, ami 3 VP-ért, instantból, finomnak mondható. És hat lapnál azért gyakran

van több az ember kezében, ha nem területös paklival játszik. Kiváló lehet mindenféle kombós paklifelhúzó pakliba kivégzésre illetve lényirtásra. Ne felejtse el kivenni a dobható pakli ellen!

### A TISZTASÁG TORNYA (6, 6, 2, 2, 6, 3, 7, 2, 4 = 4,2)

Nekem sikerült használnom, egy repülő pakliba, lény-lény elleni küzdelemben (majdnem *Morgan pálcá*), de az ellenfelek annyira azért nem voltak kétségbeesve, ha felhúztam. Szerintem ez a lap igenis használható, de ezzel kevesen értenek egyet.

### GYÓGYÍTÓ HADTEST (4, 7, 5, 7, 3, 5, 4, 3, 2 = 4,5)

Ezt viszont nemigen használnám, ha sebeznek azok a lények, akkor inkább az ellenfél pusztuljon el, ne én gyógyuljak. Ha egy pakliba gyógyulást rakok, akkor általában nem fogok lényekkel ütni. Persze kivételek lehetnek, ha lesz ilyen pakli, abba ez igen olcsó, hatékony gyógyulás.

### FÉNYÚR (8, 6, 6, 9, 8, 5, 7, 9, 9 = 7,4)

Igen jó kontroll-lény. Horda vagy hangya ellen ingyen kirakva demoralizáló. Ha VP-ért rakom ki, akkor nagyjából *Lord Fezmin* erejű, és azt is használják (érdemes esetleg mindkettővel játszani – lapelőny). Egy-két lap, amit visszavehetsz: *Gömbvillám*, *Manacsapda*, *Múltidéző*. Az ellenfelek ne feledkezzenek meg a hátrányáról!

### LÁBADOZÁS (9, 7, 8, 9, 7, 6, 10, 10, 9 = 8,3)

A kontroll pakli (vagy búbáj pakli) újabb giga-táppja. A játékok elején jó kirakni, tökéletesen biztosítja azt a VP-t és gyógyulást, ami az első néhány nehéz kört segít túlélni. Az, hogy egy körben egy lapot játsszunk ki, odafigyelést kíván, de könnyen megoldható. Aztán pár kör múlva, ha kezdünk jól állni, már akár el is pusztulhat (ilyenkor gondoljunk úgy rá, mintha csak időleges hatása lett volna – sokat segít).





Ha a játék későbbi szakaszában húzzuk fel, már nem ér olyan sokat, viszont ilyenkor már megértük ezt a szakaszt, vagyis jó esélyünk van a győzelemre.

### MANAÁRAMLÁS (8, 9, 5, 5, 5, 7, 10, 7, 7 = 7)

Első ránézésre minden pakliba ezt kell rakni, hiszen ki ne szeretne kezdeni? Egy idő múlva rájövünk, hogy a két lap hátrány (1 a szabálylapból, 1 a kezdő-szabályból) néha problémás lehet. Azonkívül, ha versenyen használod, és amúgy szerencséd lenne, akkor az előnyt csak 1 meccsen élvezed, hátrányát viszont mind a három! Így is érdemes berakni szerintem mindenféle hordába (pl. repülő pakliban a második körömben általában kiröppenő *Vidám manó* sok csúnya szót csalt az ellenfelek ajkára), persze meg kell küzdenie a bekerülésért a *Bőség zavarával* és az *Ósi rúnával*.

### GEMINA PORCELÁNKUTYÁJA

(10, 8, 8, 8, 6, 7, 10, 9, 9 = 8,3)

A mostanában erős tárgypaklik újabb erőforrás-manipuláló lapja. Hátránya, hogy nem jön ki ÉP-ből, viszont nagyon jó VP-termelő, gyógyító, VP-elvevő, esetleg ölő lap. Egy-két *Porcelánkutyával* és *Földanya gyümölcszeivel* ugyanis kombinálva meglepő előnyre tehetünk szert, teljesen lefojtva az ellenfelet. Csak olyanoknak ajánlott, akik türelmesek, és szeretnek sokat gondolkodni!

### ÉLETFOLYAM (2, 6, 6, 8, 6, 7, 8, 7, 7 = 6,3)

Egy jó kis gyógyuló lap a kontroll vagy bűbáj pakliba. Látszólag nem túl nagy táp a körönkénti 2 ÉP gyógyulás, viszont ezzel 20 ÉP-nél is tudunk gyógyulni, és egy *Halbatatlanok pusztulásával* ölő pakli is igen el fog szomorodni tőle. *Lábadozással* és *Zulit energiáfüggönyével* kellems triumvirátus.

### A LELKEK FOLYÓJA (5, 9, 6, 6, 7, 8, 8, 8, 9 = 7,3)

Egy *Manaforrásos* bűbáj pakli alapja. Önmagában is nagyon jó, de *Zulit energiáfüggönyével* együtt már csak az ölés módját kell megkeresni (pl. *Zomar*, *Halbatatlanok pusztulása* stb.) A 9 VP nem kevés, de ez a lap (szerencsére horgonyos is) tökéletesen megéri.

## QUWARGOK FÖLDJE

TÚZFÖRGETEG (-, 4, 5, 8, 4, -, -, 6, 7 = 5,6)

Quwarg pakliba mindenképp beraknám, Quwarg ellenállással önmagában megnyerheti a meccset. Használható még farkaudar pakliba is, bár azok azért nem özönlenek annyira.

QUWARG KINCSTÁROS (-, 8, 7, 8, 6, -, -, 5, 6 = 6,7)

Ezt is mindenképp beraknám quwarg pakliba, de ez nem nyer meccset. Azért elég jó, ha az elején kijön, még üthet is, később meg blokkol és feláldozom. A két csont felhasználására még nincs igazán jó ötletem, az is gond, hogy ha

berakok emiatt tárgyat, és mégsem jön össze ez a csont-termelés, akkor csak nézegetem a tárgyaimat.

QUWARG ŐSROBBANÁS (-, 5, 4, 6, 5, -, -, 5, 6 = 5,2)

Szintén kötelező quwarg pakliba. Használható koncepcióknak tűnik a quwargok kiszorása olcsó quwargok és az ellenállás segítségével, majd ezzel és *Tűzförgeteggel* irtani az ellenfelet. Kár, hogy ezzel játékossa nem sebezhetünk. Őshangyák ellen side-lap lehet, ha van egy quwarg jelzőnk (ami hangyák ellen gyakori), akkor 3-ért 2-t sebez minden lényén, viszont a mi quwargunkat sajnos nem viszi le.

QUWARG ŐRPARANCSNOK

(-, 3, 4, 6, 2, -, -, 4, 4 = 3,8)

Ez ugye olyan, mint egy repülő lény, kár, hogy ehhez kell egy másik passzív quwarg is. Általában sok VP kell (mivel valószínűleg a másik quwargot is ebben a körben raktuk ki). Azért egy *Béke szigete* után, illetve behemótot felkelteni elég jó móka.

QUWARG HANGYÁSZ (-, 9, 7, 4, 4, -, -, 4, 4 = 5,3)

Ez, nevével ellentétben nem quwarg lap, hanem anti-őshangya side lap. Annak viszont erős, szegénykék nem sokat tudnak kezdeni vele. Ereje a hangyák aktuális erejétől függ.

QUWARG ELLENÁLLÁS (-, 6, 7, 10, 4, -, -, 7, 8 = 7)

Szerintem a legérdekesebb quwargos lap, bármely kombós pakliba berakható, ahol sok lény kell. 2 VP-ért 3 lényt termelni körönként, ilyesmi eddig nem tudott egy lap sem. Mókás lehet pl. *Tulajdonságlopással*. Plusz lásd még a korábban írt pakli-alapot a sok quwarggal.

VADÁSZ QUWARG (-, 7, 6, 7, 6, -, -, 5, 5 = 6)

Korrekt quwarg, elsősorban nagyobb lények ellen jó, bár aki ilyenrel játszik, valószínűleg le fogja tudni szedni, ám sok VP-t aligha veszünk rajta. De szép lenne, ha repülne!

QUWARG HELYTARTÓ (-, 6, 6, 7, 6, -, -, 6, 6 = 6,2)

A szabotőrön kívül nagyjából az egyetlen anti-kontroll quwarg, és a plusz sebzés adó képessége is igen hasznos (pláne, hogy passzívan is működik, így meglepetést is okozhat). Sajnos a védelem, amit nyújt, nem mondható kielégítőnek, talán szabotőrrel együtt már elég.

QUWARG BEHEMÓT (-, 1, 6, 9, 6, -, -, 6, 6 = 5,7)

A vélemények megoszlanak, a kijátszási feltételek valamelyike viszonylag könnyen teljesíthető, az *Ősquwargon* és az avatáron kívül ez a harmadik nagydarab quwarg, én kb. kettőt raknék a quwarg pakliba, hátha összejön.

NEGATÍV ENERGIA (-, 8, 10, 10, 9, -, -, 10, 10 = 9,5)

Univerzális, jó leszedés lények, bűbajok, szakértelmek ellen. Gyors pakliba, ahol az ÉP nem igazán számít, ideális olcsó irtás.

MAKÓ BALÁZS

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2000. OKTÓBER 16-IG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban közel 70 könyvből válogathatsz, és már a Cherubion kiadó, valamint a Codex sorozat könyveiből is vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

**1** MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell más tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendelésedet a beholder@mail.datanet.hu címre.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	800
A király kalóza II.	998	950	800
A kalmárfejedelem titka	1198	1090	1000
A démonkirály dühe I.	998	950	800
A démonkirály dühe II.	998	950	800
Törött korona	1498	1400	1200

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798	670	550
A világ szeme II.	998	840	700
A nagy hajtvadászat I.	1198	1090	950
A nagy hajtvadászat II.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	950
Hódít az árnyék I.	1498	1400	1250

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérvén	698	620	520
Robert Thurston: Súlyomgárda	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	600
M. A. Stackpole: Vészélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	710
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	710

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
Carl Sargent & Marc Gascoigne: Thérai vér		998	800

<b>SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK</b>			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

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

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>BEHOLDER AKCIÓ</b>			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Jak Koke: Üres éter	798	760	760
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Jak Koke: Krómba Zárva	848	810	720
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	760
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	760
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	760
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660

<b>ŐSÖK VÁROSA</b>			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640

<b>TULÉLŐK FÖLDJE</b>			
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640

<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>			
Graham Edwards: Sárkányvihár	998	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	750	520	400
William Shatner: Delta Kutatás	798	670	500

<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	500	470	
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)		619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)		639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)		639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)		690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)		699	630	560
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)		639	540	510
Robert A. Heinlein: Starship Troopers		659	560	530
K.W. Jeter: Szárnyas fejvadász 2.		659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space		649	580	520

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II	1399	1260	1120
William Gibson: Idoru	699	630	560
Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia	799	760	680
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése	1198	1140	990
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	690	650	580
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	660	630	560
R. A. Salvatore: Otthon	990	940	840
R. A. Salvatore: Számúzótt	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagatlan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúí	990	940	840
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
R.A. Salvatore: A démon ebredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: Démonlelek	850	810	720
R.A. Salvatore: A démon visszatér	890	840	760
Edo van Belkon: Őrjítő éhség	690	660	590

### MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI

Ikrek hatalma	590	590	500
Ikrek próbája	590	590	500
Háború	590	590	500
Pusztulás	590	590	500
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendái)	690	660	590
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680

### HATALOM KÁRTYÁI

Isteni Szövetség kiegészítő	650		
Ezüsthajnal	650		
Árnyékhold	650		
Dobozos társasjáték	2490		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650		
Ősök Városa	950		

### HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

Kos (Csillagképek)	200		
Negatív létsík	200		
A víz síkja	200		
Pozitív létsík	200		
Quwargok földje	200		

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltételt vonatkozik:

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

### KÁOSZ GALAKTIKA KARTYAJÁTÉK

Alappakli	998		
-----------	-----	--	--

### A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború	990	940	840
Stewart Wilek: Torreador	899	850	760
Lynn Abbey: Síkok vándora (Magic)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760

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

### A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

David Drake: A Tőr	699	660	590
Jan van den Boomen: Morgena könnyei	699	660	590
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Rolnad Morgan: Sárkányháború	699	660	590
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
David Gammel: Király a kapun túlról	799	760	680
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom	1190	1130	1010
H.P. Lovecraft: Holdárnyékban	699	660	590
Ian Watson: Űrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Wayne Chapman: Keleti szél I.	890	850	760
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.	1190	1190	1010
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák I.	590	590	500
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák II.	590	590	500
Michael Moorcock: Az igazgyöngy erődje	590	590	500

Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350
William C. Dietz: Kárhozottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760

### MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI

Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tüztenger I.	890	850	760

### A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

### CHERUBION KIADÓ

John Caldwell: A káosz fényei	1498	1420	1270
John Caldwell: Káosz és rend	1198	1090	990
Bán Mór: Az ezeréves háború	898	850	760
Jeffrey Stone: Holtak galaxisa	1198	1140	1020
John Caldwell: Jégmágia	1198	1140	1020
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
John Caldwell: Vámpirok	1198	1140	1020
Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698	660	590
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Terry Pratchett: Vészbannyák	798	760	680

# Kérdezz... ALOM... felelek!

**Ha Pol-de Formosba egy galetkimet torzszülötté alakítja, leesnek-e róla a torzszülöttek komponenséből kapott +1/+1-es jelzők?**

Nem, miután az erősítő rákerül galetkire, onnantól kezdve egy sima jelzőnek számít. A jelzőknek nincs „memóriájuk”, nem kell jegyezni azt, hogy honnan származnak, csak sajátosságuk van. Ez a jelző pont olyan, mint a más forrásból származó +1/+1-es jelző, az a sajátossága, hogy +1/+1-et ad lényeknek. Csak abban az esetben veszti el hatását, ha a lény nem lényvé alakul, pl. egy alakváltó lap (*Kisebb zan*) esetében.

**Ha egy lényre Árnýéktűzet varázsolok, és utána ezt a lényt lemásolom egy Kisebb Zannal, akkor a zan az eredeti, vagy a képességeit elvesztett lényt másolja le? Az alakváltó lapok mindig az eredeti lapot másolják, az eredeti lapra játékközben került módosításokat nem. A Kisebb zannal másolt lény nem kapja meg az eredeti lény mé-**

regjelzőit, erősítő jelzőit, rárakott lapok által kapott bónuszokat, sőt még az Árnýéktűzzel elvett képességeket is megkapja.

**Ha egy galetkimre kijátszok egy Utolsó áldást, megmenthetem-e kör végén azzal, hogy egy testrészt feláldozok róla?**

Nem. A testréssel csak a teljes hatást vagy varázslatot lehet megakadályozni. Ebben az esetben az *Utolsó áldás* kijátszásakor kell eldöntenem, hogy meg akarom-e akadályozni egy testréssel, később már ezt nem tehetem meg. Persze, ha a testréssel megakadályozom az áldást, akkor a plusz sebzszt sem kapja meg a lényem.

**Mi történik akkor, ha Sir Lonil Zomarra Utolsó áldást játszok ki? És akkor, ha Kisebb zannal másolom? Az Utolsó áldás esetében egyértelmű a kérdés. Zomaron az olvasható, hogy sebzszen kívül semmilyen módon nem kerülhet a gyűjtőbe, az Utolsó áldáson pedig az, hogy a lény a kör végén a gyűjtőbe kerül. A két lap ellentmond egymásnak, ezért a Kronobogárnál felállított szabályt követjük: az asztalon maradó lap hatása mindig erősebb az egyszerű hatása lapénál. Vagyis Zomar nem kerül a gyűjtőbe. Ha Kisebb zannal másolom az már más helyzet, mert a zan egy asztalon maradó lap, annak ellenére, hogy a kör végén a gyűjtőbe kerül. Ekkor is a Kronobogár esetét lehet követni: ha két asztalon maradó lap ellentmond egymásnak, akkor a később játékbba került lap szövege a mérvadó. Tehát a Kisebb zannal másolt Zomar a gyűjtőbe kerül a kör végén. Felvetették még a Kisérteties bajnok+Zomar kombó kérdését is,**

itt azonban már az alapfelállás hibás, hiszen Zomar csak kézből kerülhet játékbba, Kisérteties bajnokkal ezért nem lehet visszahozni.

**Visszavehetem-e azt a Feltámasztást a gyűjtőmből azon Fényűr képességével, ami ezzel a Feltámasztással került játékbba?**

Nem, a Fényűrral csak kézből való kijátszás után lehet lapot visszavenni a gyűjtőből.

**Húzhatok-e lapot akkor, ha játékbban van egy Zombi mesterem, és kijátszom egy Csontlepkét?**

Lassan egyre több az olyan hatás, ami bizonyos lapok kijátszásakor aktivizálódik, és ez bizony néha ellentmond az éppen kijátszott lap hatásának. Ezt a problémát orvosolandó, egy újabb általános szabályt vezetünk be. Ha egy lap kijátszásakor több hatás jön létre, akkor először mindig az éppen kijátszott lap hatása zajlik le, a többi kijátszaskor aktivizálódó hatások csak akkor kerülnek sorra, amikor a kiját-



szott lap hatása minden szempontból létrejött. A kijátszáskor aktivizálódó hatások között pedig a hatások gazdája dönti el a sorrendet, ha pedig külsőböző a gazdájuk, akkor azé jön létre előbb, akinek a köre éppen tart.

### Kell-e lapot dobnom a *Jeges szelőlőböz*, ha egy galetkire lövöm el, és az ellenfelem megakadályozza egy testrész feláldozásával?

Sajnos a HKK játékosai között elterjedt a „testrészel counterelem” kifejezés, ami nem fedi a valóságot. Az Ősök Városa szabálykönyve szerint a testrész nem a lap kijátszását akadályozza meg, hanem egy sikeresen létrejött varázslat vagy hatás nem lesz

hatással az adott galetkire. Erre a megfogalmazásra a több lényre ható lapok miatt volt szükség, így egy tömegpusztítást nem lehet egy testrészsel megakadályozni. Ezek szerint a testrészes galetkire célzott minden varázslat és hatás létrejön, függetlenül attól, hogy a testrészsel megmentem-e a galetkit vagy nem, vagyis minden olyan hatás, ami a sikeres kijátszáskor aktivizálódik létrejön. A testrész feláldozását tehát nem ellenvarázslatnak, hanem lényemegmentő hatásnak célszerű elképzelni. Ezek alapján a *Jeges szellő* kijátszása után akkor is kell lapot dobnom, ha az ellenfelem megmentette a galetkijét egy testrész feláldozásával.



## HATALOM SZÖVETSÉGE

### ÖRÖKRANGLISTA

Az örökranglista a Hatalom Szövetsége pontverseny féléves eredményeinek átlaga alapján készül. A listán mindenki szerepel, aki minimum háromszor indult a szövetség pontversenyében. Az összpontszámba csak azok a féléves végeredményeket számoltuk be, ahol a játékos legalább 5 versenyen elindult. A zárójelben az előző félévi helyezés és pontszám látható.

A listát készíti a: *DUNGEON szerepjáték-és kártyabolt, Budapest. VII. ker. Erzsébet krt. 37. (az udvarban).*

HELY(előző)	NÉV	PONT	(előző)	HELY(előző)	NÉV	PONT	(előző)
1. (1)	KORÁNYI TIBOR	86.8	(86.3)	25. (24)	BOGNÁR BALÁZS	64.5	(64.5)
2. (1)	SASS TAMÁS	86.3	(86.3)	26. (25)	LUKÁCS ERIKA	64.4	(64.4)
3. (6)	KIS BORSÓ CSABA	80.4	(78.9)	27. (26)	RÉVÉSZ TAMÁS	63.7	(63.7)
4. (5)	KOVÁCS ÁKOS	79.0	(80.9)	28. (30)	KOVÁCS ATTILA	63.4	(60.1)
5. (3)	HOLTZINGER DÁNIEL	78.9	(83.4)	29. (32)	JÁMBOR ANDRÁS	63.3	(58.6)
6. (4)	DEBRECENI ÁRON	78.4	(82.2)	30. (28)	PANYIK ZOLTÁN	62.4	(61.0)
7. (8)	SZINAY PÉTER	77.4	(73.7)	31. (27)	TÓTH BALOGH BÉLA	62.3	(62.3)
8. (7)	ABBAS KRISZTIÁN	75.4	(75.6)	32. (28)	FÁBIÁN BALÁZS	61.0	(61.0)
9. (9)	RÉM ANDRÁS	74.0	(72.9)	33. (31)	RIES TAMÁS	59.5	(59.5)
10. (14)	SIMON DÁNIEL	71.9	(69.8)	34. (33)	KENÉZ ANDRÁS	58.1	(58.1)
11. (11)	TIMM ROLAND	70.8	(70.8)	35. (34)	SZEMERÉNYI TIBOR	57.4	(57.4)
12. (12)	ALMÁSI VIKTOR	70.6	(70.6)	36. (—)	CSÍK JÁNOS	55.9	(—)
13. (10)	SZEITZ GÁBOR	70.4	(71.5)	37. (—)	RUSZNYÁK ÁDÁM	54.5	(—)
14. (15)	BÁDER MÁTYÁS	69.3	(64.9)	38. (36)	KAHN EWARTH	54.2	(52.2)
15. (16)	BÁNYAI PÉTER	69.0	(69.0)	39. (35)	KOCSIS GYULA	52.8	(52.8)
16. (17)	BEDZSULA ÁDÁM	68.4	(68.4)	40. (37)	ERDEY-GRÚZ TIBOR	51.7	(51.7)
17. (21)	HAMBALKÓ BÁLINT	68.3	(68.3)	41. (38)	LITTNER ÁKOS	50.7	(50.7)
18. (18)	JÁNVÁRI ANDRÁS	68.2	(66.8)	42. (39)	CSIRIK TAMÁS	49.6	(49.6)
19. (22)	NEUMANN RÓBERT	67.9	(67.9)	43. (42)	GELLÉRT ÁKOS	48.1	(44.1)
20. (13)	HUSVÉTI ÁRPÁD	67.2	(70.0)	44. (41)	KULCSÁR MIHÁLY	45.9	(45.9)
21. (20)	PAPADIMITROPULOSZ A.	67.0	(67.0)	45. (40)	KÓMÚVES PÉTER	45.7	(49.0)
22. (—)	NAGY ISTVÁN	66.1	(—)	46. (—)	NAGY DÁNIEL	45.1	(—)
23. (19)	SZEGEDI GÁBOR	64.7	(67.2)	47. (43)	GÁL ERZSÉBET	38.9	(38.9)
24. (23)	NAGY GYULA GÁBOR	64.7	(64.7)	48. (44)	KOSZTYANKÓ LÁSZLÓ	34.0	(34.0)

## 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 megállójaival  
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  
Berzsenyi 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.

**SIÓFOK** – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.

**SZARVAS** – Vajda Péter  
gimnázium B épülete,  
Vajda Péter u. 26.

**SEGED** – Objektum, Pulcz u. 57.

**VALHALLA PÁHOLY**

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

**VESZPRÉM** – Klubkönyvtár,  
Március 15. u. 1/a

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

# ÚJ VERSENYEK

## SEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN



### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** szeptember 16.,  
szombat 10 óra (nevezés 9-11).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Tiltott lapok: A béke  
szigete, A falak ereje, A gyenge

pusztulása, A mágia létsíkja, A pénz  
szentélye, A sárkány kincse, A szíre-  
nék éneke, A szürkeállomány

aktivizálása, Agybénítás, Aurafaló,  
Az egyszerűség hatalma, Az élet

fája, Bikaviadal, Direkt kontaktus,  
Fantomsárkányok, Földharc,

Gömbvillám, Hajtógép,  
Illúziósárkány, Káoszmaster,

Kovácsceh, Kódmangó, Lohd Haven  
hiköltése, Lohd Haven sáhnája,

Majd legközelebb, Manacsapda,  
Manaszívás, Mágiafaló, Mély gyász,

Mentális robbanás, Molgan, Morgan  
palcája, Notermanthi, Ördögi

mentor, □shangya boly, □shangya  
sámán, Pírit gölem, Pszi

szakértelem, Sötét kastplom, Sötét  
motyogó, Spóra, Szörny□völés,

Talbot szava, Taumurgia, Teológia,  
Tiltott mágia, Transzformáció,

Tudatrombolás, Véd□angyalok,  
**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 16., szombat.  
**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Hagományos verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt

tel.: 30-243-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 30., szombat.

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Hagományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt tel.:  
30-243-9649.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** szeptember 30., szombat

11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** Egyszín□ verseny.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Marofka Mátyas  
(53-3636-321),

e-mail: marofkamatyas@usa.net.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** október 1., vasárnap

11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Egyszín□ verseny.

Tiltott lapok: A mágia létsíkja,  
Mánia, Örök pihenés és a Mennyből

ítél□szék.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, □v paklik.

**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban,  
vagy a szervezőnél, Szegedi

Gábornál (06-30-924-5850).

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 7., szombat

11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Hagományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, □v paklik.

**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán

tel.: 88-403-348

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** október 29., vasárnap

11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Isteni szövetség. Tiltott  
lapok: a szokásosak mellett a Mánia.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, □v paklik.

**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban,

vagy a szervezőnél, Szegedi

Gábornál (06-30-924-5850).

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** október 7., szombat

11 óra (nevezés 10.15-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** A falak ereje, A gyenge  
pusztulása, A hatalom szava, A

mágia létsíkja, A sárkány kincse, A  
szíre nék éneke, A szürkeállomány

aktivizálása, Agybénítás, Az agy  
kifacsarása, Az élet fája, Bikaviadal,

Direkt kontaktus, Fantom sárkányok,  
Gömbvillám, Hajtógép, Haarkon

dühe, Illúziósárkány, Káoszmaster,  
Kovácsceh, Kódmangó, Kronobogár,

Lidércúr, Majd legközelebb,  
Manacsapda, Manaszívás,

Mandulanektár, Mágiafaló, Mentális  
robbanás, Mély gyász, Molgan,

Morgan palcája, Notermanthi,  
Ördögi mentor, □shangya boly,

□shangya sámán, Pírit gölem, Pszi  
szakértelem, Sötét kastplom, Sötét

motyogó, Spóra, Szörny□völés,  
Taumurgia, Teológia, Tiltott mágia,

Transzformáció, Trikornis herceg,  
Tudatrombolás, Tudatburró,

Véd□angyalok, Zombimester és  
az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** ultraritka, □v paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon  
szerepjáték- és kártyaboltban.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** október 14., szombat

11 óra (nevezés 9-11).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** október 15., vasárnap

11 óra (nevezés 10.15-11).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Egyszín□ verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, □v paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon  
szerepjáték- és kártyaboltban,  
valamint Torzsa Sándornál 70-316-

8667 és Fábán Péternél 333-3413.



## ELYSIUM VERSEYNAPTÁR

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

november 4. szombat: Dungeon HKK

november 5. vasárnap: Star Wars

november 11. szombat: Babylon 5/KGK

november 12. vasárnap: HKK

november 18. szombat: MAGUS

november 19. vasárnap: Star Wars

november 25. szombat: Star Trek

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egyúttal 11 órakor kezdődnek, nevezni 10-11 óráig lehet. Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 06-30-9245-850-es telefonon.

# TILTOTT MÁGIA

## A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2000. október 21., 10 óra (nevezés 9-től).  
Figyelem! Az előző számban az időpont tévesen jelent meg!

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

**Szabályok:** Tiltott lapok: A falak ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Az agy kifacsarása, Az élet fája, Bikaviadal, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gömbvillám, Hajtógép, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Káoszmeister, Kovácsceh, Ködmangó, Kronobogár, Lidércúr, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszívás, Mandulanektár, Mágiafaló, Mentális robbanás, Mély gyász, Molgan, Morgán pálcája, Notermanthi, Ördögi mentor, Óshangya boly, Óshangya sámán, Pirít gólem, Pszi szakértelem, Sötét kastrom, Sötét motyogó, Spóra, Szörnybűvölés, Taumaturgia, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trihornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, Védőangyalok, Zombi mester és az ultraritkák.

*Figyelem! Erre a versenyre kísérleti jelleggel bevezetjük a 25 lapos kiegészítő paklit.*

**Amatőr és profi kategória:** Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 2000. január 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 Ősök 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 Ősök 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 PAKLIK VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 20 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 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 játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik 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 közősek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök 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 paklik versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.



Sass Tamás

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## IV. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

A IV. HKK Nemzeti Bajnokságot 2000. augusztus 18-20. között rendeztük. Bejutni szokás szerint kvalifikációs versenyekről és a Hatalom szövetsége listájáról lehetett. Mint az

elmúlt években, páran most sem tudtak eljönni, így a tartalékok is szóhoz juthattak. A hagyományokhoz híven most sem kellett nevezési díjat fizetni, a harmadik napon az Ősök Városa paklikat is ingyen kapta a 16 szerencsés döntős. Az első napon csak Ősök Városa versenyt tartottunk, a másodikon hagyományos versenyt, és a két nap eredménye alapján a legjobb 16 jutott be a vasárnapi döntőbe.

Az első napi versenyen nagyjából a már ismert Ősök Városa paklikat láthattuk tovább fejlődni: a legtöbben különböző galetkis (testrészes vagy anélküli), kontroll, (torzszülött) horda, terces, tárgyvas vagy Nagyobb halálvarázsos paklival játszottak. Ez utóbbi kombó, amely rendkívül népszerű volt az utolsó ŐV versenyünkön, most kevesebb játékost vonzott. A kombópaklik jellegzetes görbéje: hirtelen felútás, a meglepetés ereje, majd ahogy elkezdenek védekezni ellene és számítani rá, gyors visszaesés, később az életképebb paklik időnként egy-egy jó játékos kezében előbújnak, meglepetést okozva, de a többség már új kombókon törli a fejét. A terces pakli most népszerűbb volt, de az első 4 közé nem került be. Az első 4 helyezett paklija egyébként, nagy örömmre, mind más jellegű volt. A győztes, 6 győzelemmel, Rémm András lett, tárgyvas paklijával, amely azonban kissé mutálódott a korábbi versenyekhez képest, ezt oldalt láthatjátok. A második helyen Szeitz Gábor végzett (szintén 6 győzelemmel), kedvenc villámgyors torzszülött hordájával, melynek érdekessége, hogy mindössze 18 lényt tartalmaz (és ebben már az *Átokmanó* is benne van), egyébként a gyorsaság a lényege; néhány a kulcslapok közül:

*Misztikus sötétségkő, Talbot szava, Sötét mágia, Vérszomj, Majd legközelebb.*

A harmadik helyen Jánvári Andrászt üdvözöltük, az ő kedvenc paklija az *Idézés-Fezmin gépezete-Farkastestvérek* köré épülő kontroll pakli, még néhány fontos lap: *Páros gyógyulás, Manaszívás, Lobd Haven bikoltá-sa, Kontaktus őseiddel.* A negyedik helyre Báder Máttyás futott be, testrészes-spóras galetki-kontroll paklival, galetkik: *Galetki kém, Pol-de/Formosha, Próbamester, Tonyók, a gazda* (talán a legnépszerűbb galetki), *Lipkim* (új kedvenc), *Kenbug.*

A második napon hagyományos versenyt rendeztünk. A mindig népszerű horda és kontroll összeállítások mellett főleg a tárgypaklik domináltak, és volt néhány erős hátságpakli is. Egy két kombó pakli is megjelent, pl. a *Samual-Nagyobb idézés-A bajnok manifesztációjára*, vagy az *Élet fája-Kronotapirra* alapuló, de nem érték el előkelő helyezést. Az első négy helyezett paklija olyannyira változatos és érdekes, hogy közlöm mind a 4 összeállítást.



az első nap

### RÉM ANDRÁS

#### NYERTES PAKLIJA

(Pszionicista-Katona-Mágus-Tisztogató):

- 3 Nimgilári csele
- 2 Ra'ronn (új kedvenc!)
- 2 A rend helyreállítása
- 3 Majd legközelebb
- 3 A sárkányok kincse
- 3 Kalmárok itala
- 3 Kincskeresés itala
- 3 Pirít gölem
- 3 Hajtógép
- 3 A védelem itala (új kedvenc!)
- 3 Spóra
- 3 Tonyók, a gazda
- 1 Ősi hívás
- 3 Vám
- 1 Zöld manaítal
- 1 Isteni harag
- 3 Az ősmágus kívánsága
- 1 Ősi gyógymód
- 1 Fehér gyógyító ital

#### KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 2 Ősi hívás
- 2 Fehér gyógyító ital
- 2 Zöld manaítal
- 2 Ősi gyógymód
- 1 Ra'ronn
- 2 Lélekcsapda
- 1 A rend helyreállítása
- 2 Köömlás
- 3 Kleptománia
- 3 Ügyességpróba

### ÉRDEKESÉGEK AZ ELSŐ NAPRÓL

- Nagy Dániel *Az istenek küldöttével* ölt, egy tulajdonságlopás után a lény 25/26-os lett.
- Szegedi Gábor galetkije *Lavakőpettel* 15-öt köpött.
- Holman Gábor 35/35-ös *Elmelidércsel* ütötte Nagy Dánielt, aki *Az istenek küldöttével* válaszolt, így 0/35-ös lett.



**A győztes,  
Béres Csaba paklija**  
(Fairlight-Elenios-Sheran-Tharr)

Szabálylap:  
A bőség zavara  
3 Az ősmágus kívánsága  
3 Szuperpsi  
3 Enciklopédia Fantasia  
1 Borúra derű  
2 Új remény  
1 Álomvirág  
1 Kaktusztüske  
1 Deja vu  
3 Hadiadó  
3 Kovácsóéh  
3 Destabilizátor  
3 Földanya amulettje  
3 Fordulat  
3 A béke szigete  
3 Direkt kontaktus  
1 Megtestesülés  
2 Mentális robbanás  
2 Varázkő  
2 Az idő kereke  
2 Transzformáció

**KIEGÉSZÍTŐ:**

2 Mérges galóca  
2 Taposás  
2 Szepuku  
3 Ragasztó  
1 Egyszerűsítés  
2 Poszogó mőszelek  
3 Majd legközelebb  
3 Agybénítás  
2 Destabilizátor

A pakli ereje a meglepetésen kívül az is, hogy Csaba már nagyon sokat játszott vele, optimalizálta, kiválóan ismeri. Kiemelném még, hogy a profi játékon kívül a győztes még a fair play-re is figyelt, többször is felhívta az ellenfelek figyelmét olyan dolgokra, ami az ő számára hátrányos volt.

**A második helyezett,  
Rém András paklija**  
(Raia-Tharr-Chara-din-Dornodon)

3 Fényúr  
3 Monozoid  
3 Átokmanó  
3 A középszer pusztulása  
3 A gyenge pusztulása  
2 Robbantás (!)  
2 Káoszkigyó  
3 Az agy kifacsarása  
3 Az erős gyengéje  
3 Gőmbvillám  
3 Energiakonzentráció  
3 Szepuku  
3 Halvány reménységár  
3 Manacsapda  
3 A hatalom szava  
2 Múltidéző

**KIEGÉSZÍTŐ:**

3 Védőmágia  
3 Mősze tornádó  
3 A rend helyreállítása  
3 A butaság terjedése  
3 Az igazság pillanata  
3 Gigaököl  
1 Robbantás  
1 Múltidéző

*Külön megemlítendő, hogy Rém András mindkét napon az első 2 közé került, természetesen főlényesen nyerte az összesítést is.*



a második nap

**A harmadik,  
Balogh András paklija**  
(Fairlight-Chara-din-Dornodon-Tharr)

3 Ellenvarázslat  
3 A hatalom szava  
3 A gyenge ereje  
2 Agybénítás  
3 A sárkány kincse  
3 Kürt  
3 Duplikátum  
3 Kisebb Zan  
3 A kalmárok itala  
1 Elmanakh  
3 Alkímiázó üst  
1 A három kívánság gyűrűje  
3 Okulúpaj robbanó gőmbje  
3 Heuréka  
2 Az ősmágus kívánsága  
3 Hajtógép  
2 Emléktolvaj  
1 Talbot kínja

**KIEGÉSZÍTŐ:**

1 Agybénítás  
1 Túlélők Földje  
3 Muezli aranykeze  
3 Gigaököl  
3 Tiltott mágia  
2 Mősze tornádó  
3 Troglodita törzsfőnök  
2 Fekete lyuk  
2 Az erős gyengéje

*Érdekesség: nem használt Pirt géletem.*

**A negyedik helyezett  
Lampért Csaba paklija**  
(Raia-Sheran-Chara-din-Fairlight)

1 Pozitív létsík  
3 Szőrös azuka  
3 Tonyók, a gazda  
3 Ósbika  
3 Tazunkaróka  
3 Spagulár  
3 Csökönös öszvér  
3 Tűzfőnix  
3 Zangrozi bika  
2 Búbajmáslás  
3 Lovasroham  
3 Bikaviadal  
2 A tisztaság tornya  
5 Destabilizátor  
2 Lohd Haven hiktálása  
3 Illúziósárkány

**KIEGÉSZÍTŐ:**

1 Földanya amulettje  
1 A bűvölet perce  
2 Fekete lyuk  
2 Abarrun segítségével  
2 Nagy mágneses bigyó  
2 Lady Olivia trükkje  
1 Pozitív létsík  
2 Sheran védősárkánya  
2 Fényúr  
3 Gigaököl  
2 Ősi templom



Kiss Borsó, Csaba – Marofka Mátyas

**ÉRDEKESÉGEK A MÁSODIK NAPRÓL**

- Lampért Csaba Nagy mágneses bigyóval terrorizálta a tárgyaspaklikat, egy ízben 2 *Sárkány kincsét*, 1 *Kürtöt* és 1 *Okulúpaj robbanó gőmbjét* szipantott be, lehetetlenné téve a győzelmet a tárgypakli számára.
- Marofka Mátyas *A bajnok manifesztációját* írtott *Deja vu*-vel. Egyébként a versenyen itt-ott felbukkanó régebi és újabb ultra-ritka lapok megfelelő választ jelentenek azoknak, akik az ultra-ritkákat használhatatlannak bélyegzik.
- Sass Tamás alaptól *Mániával* játszott a *Kronobogarak* ellen, s nyert is ezzel meccset (a *Kronobogár*, ha *Mániát* kap, gazdája összes ÉP-jét gyógyulásra használja fel, ily módon elvesztve neki a játékot).
- Rém András ellenfele az első Körben kirakott egy *Óriás patkányt*, amire ő a 3 VP-s körben 2 *Átkomanóval* és, miután az ellenfélnek már megvolt a három lény, 2 *Fényúrral* válaszolt.

Tetszett még nekem a régi és az új lapok megfelelő arányú keveredése (pl. az első helyezett alig-alig használt ÖV lapot, a többiek már inkább; valamint hogy a gyenge színnek tartott Tharr most az első három pakliban is helyet kapott (sőt, a negyedik kiegészítőjében is).

A második nap végén mindenki izgatottan várta az összesítést, amely végül a következőképpen alakult:

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. Rém András (36 pont)   | 24. Lévai Sándor (21)     |
| 2. Szeitz Gábor (33)      | 25. Vaczó András (20)     |
| 3. Torzsa Sándor (!) (30) | 26. Molnár Attila (18)    |
| 4. Jánvári András (29)    | 27. Darabai Zoltán (18)   |
| 5. Béres Csaba (28)       | 28. Panyik Zoltán (18)    |
| 6. Kis Borsó Csaba (28)   | 29. Dönczi Krisztián (18) |
| 7. Sass Tamás (28)        | 30. Szaniszló Bálint (15) |
| 8. Lampért Csaba (27)     | 31. Tóth János (13)       |
| 9. Balogh András (27)     | 32. Ruzsnyák Ádám (13)    |
| 10. Marofka Máttyás (27)  | 33. Kenéz András (13)     |
| 11. Jámbor András (27)    | 34. Szabó Péter (13)      |
| 12. Báder Máttyás (25)    | 35. Czippelle Ákos (12)   |
| 13. Baross Ferenc (25)    | 36. Varga István (12)     |
| 14. Nagy István (24)      | 37. Simon Dániel (12)     |
| 15. Korányi Tibor (24)    | 38. Nagy Dániel (11)      |
| 16. Kovács Ákos (24)      | 39. Kőműves Péter (11)    |
| 17. Szinay Péter (24)     | 40. Szegei Gábor (10)     |
| 18. Kahn Evert (24)       | 41. Holman Gábor (10)     |
| 19. Gellért Ákos (22)     | 42. Almási Viktor (9)     |
| 20. Debreceni Áron (22)   | 43. Littner Ákos (7)      |
| 21. Kocsis Gyula (22)     | 44. Holtzinger Dániel (6) |
| 22. Abbas Krisztián (21)  | 45. ifj. Gulyás Gábor (6) |
| 23. Timm Roland (21)      |                           |

A legjobb tizenhat jutott a vasárnapi döntőbe, a két tartalék, szintén 24 ponttal, de gyengébb játszmaránnyal, Szinay Péter és Kahn Evarth lett.

A harmadik napon a résztvevőket két nyolcas csoportba osztottuk, az egyikben Sass Tamás, Marofka Máttyás, Ko-

rányi Tibor, Kis Borsó Csaba, Jámbor András, Torzsa Sándor, Szeitz Gábor és Nagy István, a másikban Lampért Csaba, Baross Ferenc, Rém András, Kovács Ákos, Béres Csaba, Jánvári András, Balogh András és Báder Máttyás kapott helyet. Ők két csomag Ősök Városa pakliból draftoltak, ebből készítettek 4 színű, legalább 40 lapos paklikat. Érdekes, hogy itt egészen koncepciós paklikat is lehetett készíteni, pl. 15 elementált tartalmazó paklit, vagy terces kombót több egyforma nagy lénnel, vagy Raia/Elenios hordát nyolc *Fény idejével*, ahogy ezt Lampért Csaba tette.

Mindkét csoportban saját rendszerben 3 meccset vívtak a játékosok, az itt elért pontjukhoz (győzelem 3 pont, döntetlen 1 pont) adtuk hozzá az első két napi eredményből kapott bónuszokat: az 1.-4. hely 3, az 5.-8. 2, a 9.-12. 1 pontot ért. Ezek alapján a továbbjutók, az első 8:

#### A CSOPORT

- Sass Tamás (11 pont)  
Kis Borsó Csaba (8)  
Marofka Máttyás (7)  
Korányi Tibor (6)

#### B CSOPORT

- Lampért Csaba (11)  
Rém András (8)  
Baross Ferenc (6)  
Béres Csaba (6)

Innen, ugyanezekkel a paklikkal, egyenes kieséssel folytatódott a verseny. A 4 közé jutásért Sass Tamás Béres Csabát verte, Baross Ferenc Kis Borsó Csabát, Rém András Marofka Máttyást, Lampért Csaba pedig Korányi Tibort.

Az elődöntőkben: Sass Tamás-Baross Ferenc 2:1, Rém András-Lampért Csaba 2:1

Végül a IV HKK Nemzeti Bajnok, meggyőző fölényrel, remek paklival és hibátlan játékkal Sass Tamás lett, s ő az első játékos, aki immár másodszer hódítja el a Nemzeti Bajnok címet. Az eddigi győztesek:

- 1997 Sass Tamás  
1998 Holtzinger Dániel  
1999 Szeitz Gábor  
2000 Sass Tamás

Tamás paklija nagyon gyors volt, néhány jellemző lapja: *Fekete gyík*, *Lázadó*, *Atkozott bőr*, *Alias Kurd*, *Hajtóvadászat*. A második helyezett a lassabb, galetkis paklival játszó Rém András lett, használt *Blitbet*, *Tenyészmanifesztációt* és *Gyógyító érintéssel* mentette meg többször is az életét. A harmadik helyen Baross Ferenc végzett, sok testrészes galetki paklival, *Werjuttal*, *Fanatikus Varttal*, *Lávaköpettel*, *Gyilkos karmokkal*. A negyedik Lampért Csaba lett, Raia-Elenios hordával, *Mikropoidokkal*, *Fény idejékkel*, *Széljárással*, *Az áldozat szintjével*.

Viszlát jövőre az V. Nemzeti Bajnokságon!

MAKÓ BALÁZS



a legjobb nyolc

### EGY-KÉT ÉRDEKESÉG A HARMADIK NAPRÓL

- Korányi Tibor 17 VP-ért játszott ki *Savelementált*, 5-öt sebezve az ellenfélen, ezzel kivégezte őt.
- Balogh András a 2. körben 2 *Sötét mágia* segítségével 2 *Gubbót* és egy *Hűséget* játszott ki.
- Lampért Csaba első nyolc lapjából két lénye volt, ezeket ki is játszotta, és hat *Fény idejét* szorongatott a kezében.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2000. október 11.



Júliusi feladványunkra nagyon kevés megfejtés érkezett. Talán túl sok gondolkodást igényelt az összes ŐV-s lap végiggondolása, vagy az riasztott el benneteket, hogy több megoldás is volt. Mindenesetre itt van három helyes megfejtés:

1. A három lap: *Nagyobb balálvarázs*, *Zöld manaital*, *A mágusok átka*. Elsőként kijátszom *A mágusok átka*t, kapok kilenc elmelidércet.
2. Kijátszom a *Zöld manaitalt*. (+4 = 4 VP)
3. Kijátszom, és használom *A boldogság csengettyűt*. (-1 + 10 = 13 VP)
4. *Nagyobb balálvarázs*. (-9 = 4 VP)
5. *A Mágiapróbával* lelövöm az *Ős-öreg góliátot*, az ellenfél sebződik egyet. (-3 = 1 VP) Nyertem!

A második megfejtés hasonló, csak itt a *Nagyobb balálvarázs* helyett *Tulajdonságlopást* van a kezünkben, és egy sok/sokas elmelidérc öli meg az ellenfelet, a *mágusok átka* kijátszása után.

A harmadik megoldás viszont teljesen más.

1. A kezemben levő három lap: *Próbamester*, *Tüskés karom* és *Zöld manaital*. Kijátszom a *Próbamestert*. (-3 - 1 = 9 VP)
2. Kijátszom a *Zöld manaitalt*. (+4 = 13 VP)
3. A *Próbamester* megeszi a *Spórát*. *Mágiapróbával* lelövöm az *Ős-öreg góliátot*, így a mester újabb három jelzőt kap. Az ellenfél nem sebződött *Mágiapróbától*, ha használta *Gran Darrrt*, viszont nekem már 6/6-os a *Próbamesterem*. (-2 = 11 VP)

4. *Tüskés karom* és *Kronocsáp* a mesterre, aki így már 8/7-es lesz. (-5 - 3 = 2 VP)
5. A *Próbamester* átgyalogol a *Tűzfalakon*, és üt nyolcat. Majd a *Kronocsáp* feláldozásával a következő körben ismét nyolcat üt. Nyertem!

Szerencsés nyerteseink: *Nagy Sándor* Tiszalúcról, *Panyik Zoltán* Budapestről és *Majnik Szabolcs* Kaposvárról. Nyereményük egy-egy csomag Ősök Városa. Gratulálók!

Új feladványunkat Rém András készítette. A kezdetben barátinak induló játék komoly küzdelemmé fajult. Miután aktivizálódott a *Világítótoronyod*, látod, hogy szinte reménytelen a helyzeted. Vagy mégsem? Most ért véget a húzás fázisod, és kezdődik a fő fázisod. Neked 1 ÉP-d, 18 VP-d és 1 szörnykomponens van. Az ellenfelednek 7 ÉP-je és 8 VP-je van, nincs szörnykomponense. Nyerj ebben a körben!

Beküldési határidő:  
2000. szeptember 11.



## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Árnýéksárkány (L)
- Sárkánybébi (E)
- Szimulakrum (E)
- Sárkánytojás (C)
- Agydaráló (C)
- A pusztulás fájdalom (C)
- Múltidéző (R)
- Lady Olivia trükkje (E)
- Banyapók (C)
- Noth szellem (C)

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Világítótorony (R)
- Sárkányok kincse (F)
- Kürt (F)

## GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Denerissa éneke (E)
- Azt mondtam nem (E)
- Mágiafaló (L)
- Villámszimbólum (F)

A *paklid elfogyott*. A sárkány kincse *passzív*, a *többi lapod aktív*.

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- 2 db A hatalom átka (C)
- 2 db Zöld manaital (F)

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Pillanatnyi elmezavar (C)
- Oroszlánüvöltés (R)
- Gyorsaságpróba (L)
- Haarkon dühe (L)

*Minden lapja aktív*. A gyűjtője és a *paklija lényegtelen a feladvány szempontjából*.

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: 7 ÉP, 8 VP, 0 SZK**

**A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 18 VP, 1 SZK**

**Hárton dűbe**  
szomszéd

Colpont nagy vágó gépkocsit szedtek ki a városból. A városban az emberek azt hiszik, hogy a városban van egy "pöchlös" ember, aki a városban él. A városban van egy "pöchlös" ember, aki a városban él.

Érték: 7 VP

**Győztesigra**  
szomszéd

Érték: 8 VP

**Öcszanyócsés**  
szomszéd

Érték: 7 VP

**Pillanyú címező**  
szomszéd

Érték: 7 VP

**Zöld manókat**  
szomszéd

Alkold fel a zöld manókat: colpont gépkocsit lap ④.  
"Ég egy nagy tál tej, amit nem"

Érték: 8 VP

**Zöld manókat**  
szomszéd

Alkold fel a zöld manókat: colpont gépkocsit lap ④.  
"Ég egy nagy tál tej, amit nem"

Érték: 8 VP

**A haralom sáka**  
bűbű

Minden játékos a győztes lézának kezdésén felismeri az elcsúszott lapot. Minden játékos a győztes lézának kezdésén felismeri az elcsúszott lapot.

Érték: 7 VP

**A haralom sáka**  
bűbű

Minden játékos a győztes lézának kezdésén felismeri az elcsúszott lapot. Minden játékos a győztes lézának kezdésén felismeri az elcsúszott lapot.

Érték: 7 VP

**Kijátszott lapjaid**

**Kert**  
szomszéd

Érték: 7 VP

**Világdíszony**  
szomszéd

Érték: 9 VP

**A két nagy lézák**  
szomszéd

Érték: 7 VP

**Ellenfeled kijátszott lapjai**

**Ellenfeled öröszítja**



## Nyafogó Nefelejcs levelezése 10.



Kedves Yula!

Az utóbbi időben sűrűsödtek körülöttem az események, ami elsősorban annak köszönhető, hogy felköltöztem a Hegy harmadik szintjére. Itt bizony még sokkal-sokkal szörnyűségebbek a mindennapok, így valóban a csodával határos, hogy élek. Az egyetlen pozitív dolog, hogy ezen a szinten nem Sóvár Ergon a boltos, bár meg kell, hogy mondjam őszintén, az itteni kereskedő sem sokkal jobb nála...

A csótányokról jut eszembe, hogy még a második szinten, közvetlenül a felköltözésem előtt különös élményem volt: egy hosszú barlangjárát mélyen egy magányosan ácsorgó üstöt találtam, fölötté egy rúgkapaló barlangi pókkal. Magsajnáltam szegény fenevadat, és kiszabadítottam (erre valószínűleg Alex étkezési stílusa vett rá: amikor beszélgetünk, mindig rovarokat nyámnycog, nekem meg felfordul tőle a gyomrom...). Arra számítottam, hogy elrohan, de nem! Körbeugrált és a talpamat nyalogatta. Lerázni sem tudtam ezután, velem jött a következő szintre is. Igazán aranyos dög volt, el is neveztem. Arinak (egy ősi nyelven állítólag araneának hívták a pókokat, így ez kétszeresen is stimmel), de sajnos nem sokáig volt a társam: előbb egy protolisk lárvá, majd – a templom rendbetétele közben – csótányok vertek agyon, és az utóbbin annyira megsértődött, hogy elhagyott. Akkor nem is bántam igazán, hiszen semmi hasznát nem láttam, de mióta elment, megvallom, hiányzik egy kicsit... Olyan bájos volt, mikor aludtam, mindig telezőtte az egész barlangot hálóval, nem győztem takarítani. De tudom, hogy csak a jó szándék vezette, lakjósabbá akarta tenni kedvenc gazdjára nyomorúságos lakhelyét...

Nagyon buta volt szegényke, nála már csak egyes galetkik butábbak. Verik a mellüket, hogy milyen erősek, már a negyvenkettedik szinten járnak, ekkora farkuk van, és ilyen meg olyan nagyhatalmú varázslatokat ismernek... Nem értem, hogy van ez, úgy tudtam, a mágusutoronyban megkövetelnek bizonyos szellemi alkalmasságot a tanulóiktól; márpedig ezeknek a galetkiknek a nyanytás ezse sincs, mint egy bűgőcsigának... Nyaff!

Bár, meg kell vallanom, én se nyertem volna elmebajnokságot a minap... Titokban félkerestem a szint remetéjét, mert igen érdekes küldetéseket ad. Hogy tesztelje, méltó vagyok-e a megtiszteltetésre (hiába magyaráztam, hogy alig egy hónapja nyertem meg az olimpiát... Így múlik el a világ dicsősége...), egy nagy terembe vezetett, ahol förtelmes szellemek várakoztak, s egy rettenetesen nehéz feladatot tártak elé. Nem írom le részletesen, biztos te is találkoztál már hasonlóval, „az egyik szellem azt hallotta a másiktól, hogy a harmadik hazudik”, és emellett mindig mondanak egy apró információt a kitalálandó számról. Már csak azt kellene tudni, melyik hazudik, és melyik mond igazat...

Nos, mit tesz ilyenkor az egyszerű galetki? Hipotéziseket gyárt. Például, „ha az első igazat mond” – és ezt végigvezeti. Nos, én végigmentem ezzel a módszerrel az összes szellemem, de csupa értelmetlenség jött ki eredményül. „Ha a negyedik igazat mond, akkor a harmadik is, de ez nem lehet, mert a harmadik szerint az első hazudik, és ösrzinteré pedig a negyedik igazat mond, ami hazugság...” – és ez még egy egyszerűbb volt a kegyetlenül bonyolult variációk közül. Zsongott a fejem, dühömben többször összetéptem a papírt,

és végül visszamentem ahhoz a hűlye remetéhez, hogy a szemébe vágjam az igazságot:

– Ennek nincs is megoldása!

– De van – felelte unottan,

és otthagytott. Hát ilyen nincs! Nyaff! Bár rendkívüli önuralmam közismert, ezúttal enyhén hisztérikus hangulatban ballagtam hazafelé. Szerencsére összetaláltam egy szomszédommal, akinek elpanaszoltam bánatomat, ő pedig körülbelül három perc alatt megfejtette azt az aljas feladványt!

– Mindegyik hazudik – mondta, én pedig döbbenetmenten redtem rá.



– De hát az nem lehet... – motyogtam, de közben már tudtam, hogy igenis lehet! Én karalábéfejl! Azt a lehetőséget, hogy az összes szellem megéveszt engem, teljesen kihagytam a lehetőségek sorából... Pedig mire is számíthattam volna másra?! Mindenki ellenem van, és megpróbálnak a tudatlanság sötét mocsarába gyömöszölni... Nyaff!

Miután ily módon sikeresen „megfejtettem” a rejtvényt, visszaügettem a remetéhez, aki – némi fejcsoválgatás után – meg is bizott egy szokás szerint lehetetlennek tűnő feladattal: vigyünk varázskomponenseket a színt banyájának.

Nem borzoló az idegeidet azzal, hogy elmesélem, micsoda irtózatoss nehézségeket okozott, mire sikerült társakat szereznem ehhez az örült akcióhoz, és összedetük a szükséges hozzávalókat (azt azért megjegyzném, hogy az egyik molad púpot Arany szemű Reglindétől kaptam – nemcsak szépséges, hanem segítőképz is tehát!), a lényeg, hogy amikor felkerestük a banya barlangját, ő elszedte tőlünk az összetevőket, bele szórta egy jókora fazékba, majd ránk támadt hatalmas kutyájával együtt! De mit is várhat a tisztességes galetki egy nyavalys torzszülöttől?! Nyaff!

Miközben a banya és ölebe felénk rohant, az egyik társam, Túfok Klood enerváltan előszedte a nyilpuskáját, és hasba lötte a gonosz vénasszonyt, aki undortító cuppanással kenődött szét a szembelevő falon. A másik társam, Csodabogár Frazer és én pedig együttes erővel lebunkóztuk a habzó szájjú, minden bizonytalanságot elűző kutyát (tisztán közegészségügyi okokból) – az egész „csata” nem tartott tovább néhány másodpercnél. Utána összedetük a kincset, nekem egy hatalom lándzsát jutott, ami állítólag a mágikus képességeket javítja. Tulajdonképpen nem rossz, bár határozottan lehetett volna jobb is...

Mikor megfáradtan hazatértem ebből a nehéz kalandból, egy irtózatoss szellem ugrott elő barlangom félhomályából! Majdnem szörnyet haltam a rémülettel, miközben a gonosz kísértet arról hablatyolt, hogy ő leghatalmasabb isten, Dart Mahul követé, és reszkesse haragjától; különben meg csak így tovább, egész ügyes vagyok. Nagyon megkönnyebbültem, amikor végül elment a büdös pára... Milyen furcsa, hogy egy Dart Mahul nevű alakot ismerek már, ő a Bölcsék Körének alapítója. Érdekes, lehet, hogy őt egy hatalmas istenről nevezték el? Vagy csak a szellemidézés nevű varázslatnak estem áldozatul? Igazán borzasztó, hogy a saját barlangomban sem tudhatom magam biztonságban. Nyaff!

A Bölcsék Köréről jut eszembe, azt hiszem, meséltem már, hogy erősen gondolkoztam rajta, hogy csatlakozom ehhez a szimpatikus kompániához. Az egyetlen problémám az volt, hogy egyet sem ismerek közülük. Nos, közben megalakult a Békeidők Hírmondói nevű szövetség, és ők még a Bölcsék Körénél is rokonszenvesebbek, ráadásul többekkel is tartom a kapcsolatot (köztük van például Csáth Géza is, akiről minden nap hallhatsz a folyosói pletykákban). Azt hiszem, elköttelezem magam mellettük. Végre egy szövetség, amely nem utasítja el teljesen a harcot – sajnos, ez már kitorólhatetlen része a galetki-életformának –, de arra fekteti a hangsúlyt, ami a legjobban hiányozhat nekünk: maga az Élet! Napjaink be vannak táblázva, amín nem is lehet csodálkozni, hiszen a Hegy voltaképpen egy katonai képzőztábor... Ebből a szörnyű légerhangulatból az egyetlen kitorólási pontot a szövetségek jelenthetik, a maguk szabadságával, és a Békeidők Hírmondói éppen ezt a lehetőséget próbálják megragadni. Ha gondolod, legközelebb szívesen írok részletesebben is rólok.

Hűha, mindjárt itt a milgandoltás ideje (na tessék, a légerhangulat tipikus megnyitvánulása!), de egy dolgot még mindenképpen el szeretnék mondani neked, hiszen te Tudós vagy, és bizonyára igencsak érdekel. Nemrégiben megtudtam a hatalom kék italának receptjét, és ez olyan mókás módon derült ki, hogy nem bírom magamban tartani. Lige, egy Fedra nevű galetki találta fel (erről a men-demonadákól mindenki értesülhetett), majd szép summáért – azt hiszem, nyolc nordkristályért – eladta a receptet valakinek, aki még aznap kiplakátolta a színtet: „Mézfüvet, elonotichlant és hónakkupókat vennék minden mennyiségben”. Nos, innentől mindenki vígan főzi ezt az italt! (már aki hozzá tud férni ezekhez a meglehetősen ritka növényekhez).

Haj-haj, még rengeteg mesélhivalóm lenne – például a psi-sikereimről –, de közeleg az őrárat, most már valóban muszáj „elfújnom” a milgandomat. Igazán szörnyű, még csöppet sem vagyok álmos. Nyaff!

Minden jót kíván néked barátod:



Nefejejs  
a pók nélküli

# A KÜLDETÉSEKRŐL

Most, hogy épp az ŐV magasabb szintű küldetéseit tervezzük, úgy gondoltam, talán érdemes egy kicsit mesélni róluk, hogy ti is többet tudjatok arról, hogyan is működik a játéknak ez az oly annyira fontos része.

Az ŐV-n többféle küldetés van: az ún. véletlenszerű küldetések, az épületes küldetések, a többszemélyes kalandok és a klánkalandok. Ezek közül a véletlenszerű kalandokat a gép generálja: ezáltal biztosítva van, hogy nincs két egyforma küldetés, ahogy a kalandozók egyre feljebb és feljebb költöznek, mindig egyre nehezebb és összetettebb küldetésekkel találkoznak. Persze, mivel ezek a feladatok előre meghatározott szövegekből épülnek fel, bármilyen sok is van belőlük, egy idő után már nem lesznek annyira változatosak. Éppen ezért készítettük a többi küldetés fajtát. Ezeknél a kaland menete előre meg van határozva, és így hangulatos háttérszöveg tudunk hozzájuk készíteni, amelyektől minden küldetés egyedi lesz.

Természetesen, ilyen egyedi küldetésekből nincs végtelen sok, hiszen ezeket egyenként, gondos munkával terveztük meg. A többszemélyes kalandokból mondjuk nem is kell sokkal több, mint 3-4 szintenként, hiszen ha túl sokféle van, mindenki másikat kap, és nem tudod a barátaiddal megoldani. A klánkalandok helye és sorrendje kötött, így azokból is elég, amennyi van. Az épületes kalandokból azonban előbb-utóbb a játékosok mindet megismerik egy-egy szinten, és ekkor a később indulók számára már nincs meg a felfedezés élménye. Ezt elkerülendő, tervezzük, hogy időnként újabb kalandokat rakunk be a már megismert szintekre is.

Sokan kérdezték, hogyan tervezhetnek kalandokat a játékhöz. Az alábbiakban leírom, hogyan is kell egy kalandot megtervezni és számunkra elküldeni. A legjobbak bekerülhetnek a játékba, szerzőjüket ingyenfordulóval jutalmazzuk.

va vagy leírva nem tudunk mit kezdeni velük, nincs kapacitás a begépelésükre. Elnézést kérek azoktól, akiknek nincs számítógépe, de sajnos ez csak így működik. A fájl MS-DOS text legyen, nyilván a legtöbben Windows alatt írják, de ott is van olyan opció, hogy Save as MS-DOS text. Ez az ékezetes betűk miatt fontos, a program és a nyomtató nem a Windows ékezetes betűket használja. Egy sorban lehetőleg ne legyen több mint 80 karakter (képernyőszélesség dosban). A küldetést tömörítve (arj vagy zip), emailhez attacholva küldjétek a szokásos beholder@mail.datanet.hu címre, a subject „OV kultes” legyen. Írjátok meg a neveteket, karakterszámotokat és számlaszámotokat is, hogyha a kaland bekerül a játékba, tudjuk, kit kell jutalmazni.



### KÜLDETÉSEK FELÉPÍTÉSE

Egy küldetés a következőképpen épül fel:

1. KÜLDETÉS SORSZÁMA (ezt mi adjuk meg), és hogy melyik épületben adják. Az is fontos, hogy a küldetés melyik szinthez tartozik.
2. KÜLDETÉS ESETLEGES FELTÉTELEI. Lehet, hogy a küldetéshez valamekkora hírnév kell, valamilyen szakértelem, esetleg csak akkor kapja meg a delikvens, ha már egy vagy több másik feltételt teljesített.
3. KÜLDETÉS ISMERTETÉSE. Ezt a BE parancs kiadásakor kapja meg a játékos.
4. KÜLDETÉS LÉPÉSEI. Ld. alább.
5. JUTALOM. A jutalom lehet konkrét tárgy, véletlenszerű tárgy, arany, kno, hősiesség pont, varázslat, gyógyítás, jóllakottság, esetleg permanens képességnövekedés.

### A KÜLDETÉS LÉPÉSEI

A küldetés egy vagy több lépésből épül fel. Egy lépés a következőképpen néz ki:

1. FELADAT SZÖVEGES LEÍRÁSA
2. MIBŐL ÁLL A PRÓBA. Ez lehet valamilyen szintű tulaj-

### BEKÜLDÉSI FELTÉTELEK

Először is, a küldetést csakis fájlban küldjétek, kinyomtat-



# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

donság vagy képességpróba, egy tárgy megléte vagy leadása, csata, sebződés. Egy lépés költsége 5 tvp, a harcé 10 tvp, de meg lehet adni ettől eltérő értéket – általában, egy sok ellenfeles csata, vagy egy hosszú ideig tartó próba több tvp.

### 3. KUDARC ESETÉN KAPOTT SZÖVEG.

### 4. SIKER ESETÉN KAPOTT SZÖVEG.

A csatánál persze meg kell határozni, milyen ellenfelekkel kell szembenézni, legegyszerűbb a már meglévő szörnyek közül válogatni, de lehet saját szörnyet is tervezni – ez utóbbi persze igazi szakértelmet kíván. A próbák során a kudarc nem feltétlenül jelenti a küldetés végét – meg lehet adni egy sebződést, amit a kalandor kudarc esetén szenved el, és ha azt túléli, akkor mehet tovább. A feladat lehet egyszerű sebződés is, ami elkerülhetetlen – ilyenkor a próbát akkor teljesíted, ha túléled a dolgot (vannak küldetések, amelyek során nem lehet gyógyítani).

## PÉLDA

Az alábbiakban leírok egy példa küldetést, hogy a fentiek érhetőbbek legyenek. Persze az alábbi küldetés és a szövegek nagyon egyszerűek, nem akartam semmit túlbonyolítani, az igazi küldetéseknek sokkal érdekesebbeknek és fantáziadúsabbaknak kell lenniük. Nagyon fontos, hogy az egymás után következő szövegek összeolvasva összefüggő egészet alkossanak.

**épület:** 7

**szint:** 2

**feltétel:** 100-as hírnév

**bevezető:** A helytartó örömmel fogad, és közli, hogy lenne egy feladata a számodra, amely során egy szörnyet kell felkutatnod és legyőznöd. A szörny neve monozoid poronty.

#### 1. feladat

**leírás:** Itt az ideje, hogy elvállald a helytartótól kapott feladatot! Először is, információt gyűjtesz a könyvtárban a keresett szörnyről.

#### 8-as IQ próba.

**kudarc:** sajnós semmilyen információt nem találsz.

**siker:** találsz néhány könyvet, amelyek a monozoid porontyról szólnak. Hamarosan megismered a lény szokásait, táplálkozását.

#### 2. feladat

**leírás:** Először is megpróbálsz monozoid poronty nyomok után kutatni a csatornaszinten.

#### 6-os nyomkeresés próba, 10 tvp.

**kudarc:** hiába minden, nem találsz semmit!

**siker:** izgatott leszel: a nyomok, amiket találtál, minden kétséget kizáróan hasonlítanak a könyvtári könyvben láttottal! követed őket.

#### 3. feladat

Elérkezel a poronty fészékhez, egy szűk gödörhöz. De hogyan család elő? Ez az, a lény imádjia a mitulen füvet! Azzal fogod előcsalogatni.

#### tárgyhasználat: 1 mitulen fű

**kudarc:** kudarc szöveget nem kell a tárgyhasználathoz írni, ha nincs nálad a megfelelő tárgy, egyszerűen hazamész.

**siker:** elhelyezed a mitulen füvet, és vársz. Hamarosan előbukkan az izgatottan szaglászó poronty!

#### 4. feladat

#### csata: monozoid poronty

**kudarc:** a csatához sem kell kudarc szöveg.

**siker:** Győztél! A helytartó kérésének megfelelően, kinyerod a poronty irháját, és elviszed a palotába. A helytartó örömmel fogad, és bőkezűen megjutalmaz.

**jutalom:** 100 arany, 2 kno, 2 hősiesség pont.

Mint láthatjátok, az egész nem annyira ördögösség. Persze rengeteg trükk és csavar van még, amit a küldetések tervezésekor be lehet vetni, de ezekkel nem akarok sen-



**MÉZIZŰ NYÁLCSÜLLENG TUDÁLÉKOS TÖRTÉNETEI**

**AZ 52-ES KÖRZET TITKA**  
(oktatómese)

*Mézizű Nyálcsülleng egy sápadt, beesett arcú, tudálékos kispajtás kinézetű, szemüveges galetki férfi belekezd csodálatos, saját élményén alapuló, oktató célzattal íródott történetébe*

Ez egy régi történet ifjú koromból, mikor még együtt kalandoztam Csukonyival a Kalmárral és Urtica Dioicával, életem nagy szerelmével. Hallgassátok figyelmesen!

Történt egy napon, hogy ellátogattam idegesítő ismerősömhöz, a puhányszint remetéjéhez. Állandóan hülye fejtörőkkel idegesített és rébuszokban beszélt. Szegény azt hitte magáról, hogy okosabb nálam. Mint már korábbi történeteimbem említettem a szint legokosabbjai közé tartoztam már ekkor is és szerencsére sikerült túljárnom a remete eszén. Lassan odasomfordáltam a barlangja ajtajához, kopogtam hármat és beléptem.

– Jó nagyot kihányok! – köszöntöttem, mint mindig és egy félelmetes savcsócsára nyitottam a számat. Gondoltam, megteremttem a kezdő alaphangulatot „barátságos” beszélgetésünkhöz.

– Jaj, ne! Nyálcsülleng! – örült meg nekem. – Kérlek, ne köpj!



– Á! Nem is akartam! – vigyorogtam rá.

Erre elhúzta a száját és mérgesen rám förmedt:

– Teljesítted a múltkor adott küldetést az 50-es körzetben?

– Hát persze! – vágtam rá. – Adhatsz valami nehezebbet is.

– Pedig azt hittem végre beledöglesz – dicsért meg.

– Sajnos nem sikerült otvszennem. Csukonyi meg haverja, a brutális Baljosa nem engedte. A mágustanonc meg annyira hurka volt az agyropijaival, hogy szóra sem érdemes – idegesítettem a nyugdíjas galetki fejt.

– Adnom kell neked egy újabb feladatot! Tudod a szint előjárói bíznak meg velem suttymban. Ők nem akarják beismerni, hogy kell a hely az újonnan jötteknek, néhány túlbuzgó ifjú élete meg semmit számít! Szóval a feladatot az lenne, hogy derítsd fel szintünk 52-es körzetében található vuerg barlangrendszerét. Ezt csak jól fejlett galetkik oldhatják meg sikeresen. Buta, gyenge, beteges, lassú egyéneknek semmi esélyük! – végignézett rajtam, felmért tetőtől talpig. – Jól van! Azt hiszem neked nem fog sikerülni. He, he, he... Pá, és most menj! – küldött el.

– Még visszajövök! – fordultam el tőle, miközben felvettem sötetített üvegű, nyolc dioptriás szemüvegemet és kiléptem az ajtón.

Kint a barlangjáratok megnyugtató áporodott levegője fogadott. Egy kicsit megálltam hogy elmerengjek az előbb hallottakon. Kritikai érzékemet elővéve megállapítottam hogy igaz van a magányos öregnek. Némkültem másoknak sohasem sikerülne ez a küldetés! Megszántam magamban azokat az ifjú galetkiket, akik ezzel a feladattal küszködnek és minden jóérzésemet elővéve elhatároztam, hogy segíteni fogok nekik.

– Lássuk kiket is ismerek! – gondolkoztam hangosan, majd beugrott Urtica Dioica egyre formásabb alakja. – Igen a katonaság jól tett neki! A katonák Klánjában adnak a megjelenésre!

Láttam magam előtt, ahogyan domborodnak a formás idomai az egyenruhájában, miközben néhány huncut, nagyobbra nőtt túske kibukkan a ruha szövete alól. Láttam széles mosolyát harcias fogaival.

– Igen ő lesz az! – kiáltottam fel. Barlangpletykákból tudtam, hogy ezzel a feladattal küzd. Sajnos csak pletykákból, hisz az utóbbi időben egyre kevesebbet találkozunk. Őt az Üti (Ütő tiszt) a Katonák Klánján belül mindig a laktanyában tartja kiképzés céljából. Én meg az akadémián bújom a könyveket.

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Pedig milyen szép lenne... Mint a régi időkben! – merengtem el, mikor egy ismerős hang riasztott fel emlékeimből.

– Vásárolj! Vásárolj, Nyálcsülleng! Van pigramitom, lemúr hártým, késém. Vásárolj, vásárolj! – kiáltott rám messziről Csukonyi a Kalmár. Megőrültem neki, mivel régen találkoztunk. Felmértem, és megállapítottam sokat változott. Valahogy kalmárosabb lett és a villámok is erőteljesebben cikáztak a fogai között. Karmai megnöttek, valószínűleg a nagy bevételtől, mely kis üzletéből folyt be.

– Majd, később! Most nincsen pénzem – köszöntem vissza a vele való találkozások beidegződése miatt.

– Mindig ezt mondog! Vásárolj! – válaszolt szokásához híven.

– Hogy vagy, Kalmár? Mi járhatban erre? – tereltem a szót másfelé.

– Köszönöm, jól! Ha vásárolnál és hoznál manikát sokkal, de sokkal jobban. Egyébként a remetét jöttem meglátogatni. Hátha tud valami érdekesről mesélni. És te? Miket tanulál az elmúlt időben?

– Sajnos kénytelen voltam megtanulni regenerálni a sérüléseimet. Tudod Dioica egyre nagyobb tüskéket növeszt és amikor... tudod együtt... alszunk, akkor... Szóval választhattam vagy elvérzek vagy, el... öööö. Tudod.

– Persze, persze... – vigyorgott rám.

– Meg most már tudok zenélni is! Ezt neked és Baljosának köszönhetem. A múltkori közös kalandunkban, amikor énekszóval vonultatok harcba az ellenség ellen, az olyan felemelő volt. Már írtam is egy csomó balladát meg érzéki nótát. Sőt a művésznevemet is kitaláltam.

– Ahj egy szót se tovább! Mindjárt meglóg! – állított le és a remetelak felé mutatott. Láttam amint a remete feltűnően felénk sem tekintve elkullog az ellenkező irányba. Csukonyi nekiiramodott és már messziről kiabálta szokásos üdvözlőszövegét. A remete gyorsabbra fogta a lépteit, de a Kalmárral, aki el akart adni valamit nem vehette fel a versenyt. Utolérte majd, hosszan tanakodtak. Nem akartam zavarni Csukonyit a munkájában ezért várakoztam rá. Hosszú idő múlva elbúcsúztak egymástól és a kereskedő barátom visszatért, hogy folytassuk a beszélgetést.

– Mondta a remete, hogy adott számodra egy küldetést és segítségre lesz szükséged. Persze olyasmit is mondott, hogy így legalább ketten vesznek oda. Meg olyasmit is, hogy adnák az Ősök meg minden, de a lényeg, hogy hatalmas kincseket és vagyont is ígért. Szóval?

– Rendben vágiunk bele! – mondtam. – A régi szép idők emlékére hívjuk Urtica Dioicát is! – javasoltam.

– Jó ötlet! Ő igencsak megerősödött az utóbbi időkben! Több kincset hozhatunk majd el! – csillant fel a szemem.

– Csak egy gond van! Bent van a Katonák Klánjának laktanyájában valamiféle kiképzésen. És onnan nem jöhet el egy darabig. Mostanában alig találkoztunk – szomorodtam el.

– Semmi gond! Már ki is találtam valamit! Gyere, kövess! – indult el én meg követtem. Bíztam benne, hisz már voltak jó ötletei.



A Katonák épülete egy hatalmas, szürke kőtömbből faragott kocka volt. Három galetki magas, szürke kerítés vette körül, mely tetején négy sorban szögesdrótot feszítettek ki. Bejáratát óriási öntöttvas ajtó zárta el, amit két megtermett, egyenruhás galetki őrvigyázott. Már messziről ellenségesen figyeltek minket, de Csukonyit ez egy cseppet sem zavarta és feléjük terelgetett. Mondta, hogy menjek előre, ő majd a karmaival mindig a helyes irányba igazít és hagyjam, hogy lökdössön, meg néha fenéken billentsen. Azt is mondta, hogy ez a tervének a része, ekkor én még mit sem tudtam arról, hogy mit is akar tenni valójában. Mikor odaértünk a kapuhoz egy hatalmasat rúgott belém, akkorát hogy elterültem a porba az örök lába elé. Ekkor elkialtotta magát:

– Itt van ez a mocsodék, ez a nohnetár trágya, ez az enyveskező. Fajunk szégyene! Pizkos tolvaj! Szolgáltatatok igazságot!

– De, nem errr... – próbáltam védekezni, de egy hatalmas rúgással elhallgattatt.

– Még tagadja is, hogy állandóan lop a boltomból és legkedvebb vásárlóimtól! Kifigyeli őket, hogy mit vesznek tőlem, majd a barlangjukig követi őket és ellopja a frissen vásárolt holmikat! Te, csótányláb! – rúgott belém ismét.

– De Dioica! – kiáltottam!

– Hát beismerte! Urtica Dioica a leghűségesebb vásárlóm. Őt már többször is meglopta! Hívjátok ki ezt a nemes hölgyet! Szolgáltatson ő igazságot! – követelte az ajtónál álló megdöbönt katonától.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



– Nem is tudom... – kezdte az egyikük, de Csukonyi félbeszakította.

– Nem hiszel nekem, a Bárdok Klánjának egyik legrangosabb tagjának? Hol van az előljáród? Ő tudja mi ilyenkor a szokás a katonáknál. A megkárosított titokban elégtételt vesz sérelmei okozóján. Vagy őt hívd ki, hogy beszéljek veled, vagy Dioicát! Remélem, nem akarsz zavarni a feleslegesed!

– Máris hívom uram! – szaladt el az akadékoskodó. Míg meg nem érkezett Csukonyi rugdosott és lehordott mindennek az addig már jócskán összegyűlt tömeg előtt. Jaj a hírnevem! – gondoltam magamban, de türtem csak hogy szívem hölgye velünk jöhessen. Bezzeg a Kalmár hírneve ettől az egekbe szökkent! Egy hétig mindenki órála beszélt. Szerencsére nemsokára megérkezett a katona a szerelmmel. Urtica szebb és nagyobb lett mindenütt mióta utójára láttam. Mikor meglátott minket hozzánk szaladt.

– Mi a fene ez? – követelte Csukonyitól a magyarázatot miközben a fejemet az ölébe véve simogatni kezdte.

– Ez a bűdös tolvajok KIMENŐJE! Azért hogy ne KALANDOZHASSON többet más barlangjába. Hanem JÖJJÖN VELÜNK az igazságért! – nyomta meg jól mindenki előtt a szavakat leleményes barátunk.

– Hát, persze ő volt az! – dobta le a fejemet a földre Dioica, mikor megértette a Kalmár tervét. Szerencsétlenségemre pont egy kőre esett a kobakom, hallottam hogy nagyot koppan, majd minden elsötétedett.

Dioica kezének hűvös simítására tértem magamhoz. Éles emlémben azon nyomban belehasított a felismerés, hogy mi is történt

velem. De, hogy hol vagyok arra nem jöttem rá, mivel kedvesem széles, harcias mosolya töltötte be a látóteremet.

– Hol vagyok? – kérdeztem.

– A barlangodban. Szerencse, hogy magadhoz tértél Nyálcstülleng. Már egy órája is annak, hogy bevverted a fejed. – válaszolt Dioica.

– Szia, Mézízú barátom. Nem akarsz vásárolni? – vigyorgott rám Csukonyi. – Egyébként jó voltál, kitűnően alakítottad a szerepedet!

– Hát... Legközelebb inkább kikérdezek a tervedről – válaszoltam. – Tudod mit? Ezért én vezetem az 52-es körzet felderítését. Megnézzük magunknak a vuergeket. És nincs vita! Vagy én vezetek, vagy senki!

– Felőlem rendben. – hagyta rám a kedvesem.

– De... – tiltakozott a Kalmár, viszont egy fagyos pillantással beléfojtottam a szót. – Rendben – egyezett bele ő is. – Egyébként mit tudsz a vuergekről? Te vagy a tudós, valamit csak tudsz – faggattam.

Nem akartam felszínre hozni hiányos tudásomat az ismeretlen dolgokkal kapcsolatban, ezért intuíciómra hagyatkozva elképzeltem egy vuerget. Bárhogy is erőlködtem mindig a vén remete idegesítő képe ugrott be. Mindegy, vuergnek elmegy ő is – gondoltam. Magamra öltöttem legtudományosabb külsőmet és nagy komolyságot tettetve válaszoltam.

– Egy vuerg a következőképpen néz ki: Képzeld el magadban egy öreg szikár, állandóan értelmetlen hülyeségeket fecsegő galetkít. Nagyon ronda ráncos a bőre, sárgák a fogai, bűzlik a kosztól. Nagyon rosszindulatú és a tréfát sem érti. Hát ennyit tudok a vuergekről. Most induljunk! Mindenki utánam!

– Előbb nem akarunk kajolni valamit? Kelleni fog az erő az elkövetkezendő pár órában – javasolta előrelátóan Dioica.

– Hát persze! Mindenki számára van enniváló! Csukonyinak friss zöldség, neked pedig szerelmem omlós kavics löszmártásban. – ajánlottam a menüt. – Sőt, Dioica! Ha a két kőtányér közé rakod a kavicsokat és a löszmártást, még szendvicset is hozhatsz az útra – próbálkoztam poénkodni. – Én meg eszek egy kis bűzös zöldnyálkából készített papit csiganyállal – vettem elő egyhetes félig rothadó enniválómat. Míg a többiek vidáman falatoztak én szürsölgettem a saját táplálékomat. Sajnos nem a legfrissebb volt, ezért hol egy kicsit savanyú, hol egy kicsit hánytatós volt, de megettem. Aki éhezik, ne válogasson! Befejezvén a táplálkozást felszedelőzködünk és elindultunk a megadott irányba, minden titkok helye felé.

Egy meredek, apró kavicsokkal sűrűn borított szűk járathoz érkezünk, amely végén egy barlangnyílás tátongott sötétben. A vuerg lakhelye!

– Egy emelkedő nem foghat ki rajtunk! – bátorítottam társaimat. – Mindenki utánam! – kiáltottam és nekivágtam elsőként a meredek útnak. Mit mondjak a barlangnyílás feléig az út könnyű volt. Onnan megsokasodott az apróbb kavicsok száma és a feljutás igencsak veszélyessé vált. Innentől igencsak erőlködnöm kellett. És ekkor ütött be a ménkü! Vagyis inkább a hascsikarás. Éreztem már

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

korábban, hogy az elfogyasztott táplálékkal nincsen minden rendben. Hát nem is volt! Először csak egy kicsi csikarás töltötte be az alsó gyomortájékom, majd ez minden egyes lépéssel egyre erősödött. Végül egy különösen megerőltető lépés után kirobbant minden. Elemi erővel tört fel a gáz a fekete színű, Lesav márkájú nadrágom szövetei között. Szerencsére inkább húzós, mint hangos volt, így kissé lemaradt társaim előtt nem égtem, viszont pár másodperc múlva kiáltást halottam mögülem:

– ÁÁÁ! Gáztámadás! Iszonyúan bűdös mérges gáz! Ezt a legrátermettebbek tudják csak elviselni! – ordibálták a társaim. Szerencsére én nem éreztem az egészből semmit, mivel a barlangnyílás felől gyenge huzat fújdogált. Kis idő múlva, kicsit megkönnyebbülten felértem a barlang szájához. Nemsokára Csukonyi és Dioica is felért fulladozva, köhögve a megpróbáltatástól.

– Hogy te milyen szívós vagy szerelmem! – csodálkozott el szívem hölgye.

– Vajon mi lehetett ez a bűz? Ki tesz ilyet? Honnan eredhet? – faggatott Csukonyi.

– Biztosan a vuerg volt! – hártottam el a kérdést. – Egyébként hasonlít a remete szagához. Nem? – kérdeztem a társaimtól.

– Hát ő is egy iszonyúan bűdös teremtés. Valóban – hagyta jóvá a Kalmár.

– Akkor lépünk be! – invitáltam a többieket a barlang nyílása felé.

Bent sötét és valamiféle kattogó hang fogadott bennünket. És ekkor csapott be másodszor az a bizonyos ménkü. Éreztem ez már nemcsak szél lesz ezért, megálljt parancsoltam mindenkinek és ott rögtön a sötétben nadragomat letolva elvégeztem, amit a szükség diktált. Éppen végeztem, mikor Dioica elhőhúzta zsákjából a milgandját.

– Hú, Nyálcsülleng! Hogy neked milyen jók a reflexeid! – mutatott a fejem fölé. Mikor felpillantottam kicsit elsápadtam. Két hatalmas bárd pengéje lengedett felváltva a fejemtől pár centire.

– Hát igen erre számíthattunk, a vuerg konyhakés! – okoskodtam a Kalmár kérdésözönét megelőzve. – És még ide is rondított! Akár a remete a barlangja mögé. Biztosan rokonok! – mutattam a földön heverő maszarára. – El fog kelleni egy kis ügyesség, hogy átjussatok és meg ne csúszzatok. – mondtam a lengező pengék tífelen állóknak, miközben én törpejárásban kieseltenkedtem a veszélyzónából. Szerencsére a többiek igencsak ügyesek voltak, így sértetlenül megúszták a kaland ezen részét.

Továbbmelve éreztük, hogy a barlang áporodott levegőjének hőmérséklete egyre csak emelkedik. Nemsokára rá is jöttünk, hogy miért. Az út a pengés tereméből egy hatalmas, lávával telt csarnokba vezetett. A pirosan hömpölygő magmából itt-ott, meghatározott időközönként fekete lépőkövek bukkantak elő. És ekkor csapott be megint a ménkü, vagy inkább a romlott nyálka! Éreztem, megint csikar a hasam, és megint kell! Mit csináljak? – gondolkoztam. Világos is volt, a többiek is ott voltak. A túloldal messze, de homály-



ba burkolózva. Ez az! – gondoltam és mindenről megfeledkezve, mint akit puskából lőttek ki átrohantam a fekete, mozgó köveken a túlpartra. Ott a félhomály rejtekében jólesően megkönnyebbültem mindenféle tekintetben. Ezután társaim után néztem. Dioica éppen ekkor lépett le az utolsó kőről és megint engem dicsért:

– Nyálcsülleng, ezt a gyorsaságot! – álmélkodott.

– Hát igen! De igencsak megzavartam. Mint a remetenél! – szerénykedtem.

– Tényleg a remetenél szokott nekem is ilyen melegem lenni. – mondta a kedvesem.

– Merre tovább? – kérdezte a Kalmár.

– Erre! – veztettem korábbi tettem színhelyéhez őket. – Itt is van a nyoma! – mutattam a szennyeződésre a padlón, ami pont egy újabb járat bejáratánál volt. El is indultunk abba az irányba.

Rövid gyaloglás után egy óriási kötömb zárta el az utat. Hosszas tanakodás után megegyeztünk, hogy megpróbáljuk együtt elmozdítani, hogy tovább tudjunk haladni. Szerencsére most nem csapott be a ménkü! Az erő akkor sem az én asztalom volt. Inkább a többiek, mint én voltam mérvadó a munkában. Meg is jutalmaztam őket, ahogy egy jó vezetőhöz illik dicsérettel:

– Hogy ti milyen erősek vagytok! Ehhez legalább akkora erő kell, mint kinyitni a remete megvetemedett ajtaját!

Boldogan fogadva a dicséretet, kis csapatom követett a következő terembe. A vuerg belső szentélyébe értünk. Mindenütt díszes bútorok és drága padló- és faliszőnyegek fogadtak bennünket.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



– Vigyázz! – ordított Csukonyi, mikor az egyik sarokból egy mérget csöpögtető csáprágójú óriáspók rontott felénk. Nyolcszemű tekintete semmi jót sem ígért. Dioica és Csukonyi nem tévőzva egyből megrohmozták az ellenfelünket. Ekkor a Kalmár és Baljosa hősiés éneke jutott az eszembe előző kalandunkból, mikor közösen harcoltunk a renegát mágusstanonc és szolgái ellen. Elérkezettnek láttam az időt, hogy bemutassam tudásomat a bárdmesterség terén. Elővettem a göndör, vikunyaszőrből készült, vällig éró parókámat és fejemre tettem. Egy szempillantás alatt átváltoztam álmaim bárdjává: Csápráklyá Csüüllvé

<<<<<(Az ü-n pont helyeti két kis korónával.)>>>>>

Elővettem repertoáromból legújabb szerzeményem és hangosan énekelni kezdtem:

– „Zohhombi nyúhuhú! A kedvehemééért!” – közben két hatalmas savsócsát küldtem az óriáspók felé. Mindkettő telibetalálta a szörnyeteg fejét, és Dioica ütös-harapáskombinációival Csukonyi meg néhány villámköppettel bemutatták számára a halált. A pók hörögve elterült, szerelmem meg a Kalmár megrökönyödvé néztek rám.

– Ez meg mi volt? – kérdezték egyszerre.

– Hát... – pirultam el – a harci dalom.

– Valóban, ettől mindenki felfordul. – húzta el a száját Csukonyi. – De attól még eladható! Te, Nyálcsülleng barátom! Ezt még megbeszéljük. De most nézzünk inkább szét itt! – javasolta.

Hosszasan keresgélünk, de nem találtunk semmiféle kincset, amiket a remete beígért. Teljesen felháborodtunk. Már éppen indulni készültünk, amikor a magányos öreg tenyérbemászó képe jelent meg lelki szemeim előtt.

– A szőnyegek! A remeténél is mindenütt szőnyegek vannak! A falon, a padlón, mindenütt! És egyik faliszőnyeg mögött tartja a dugipíját! – kiáltottam kis csapatunknak örömteljesen. Gyorsan benézünk az első szőnyeg mögé és egy vézskijáratot találtunk. Ekkor hátunk mögül nyüzsgést hallottunk és láttuk, hogy mindenfelől torzszülöttek ömlenek a terembe. Ennek a fele sem tréfa! – gondoltuk és gyorsan kirohantunk az előbb talált vézskijáraton. Az ajtó becsukódott mögöttünk és egy szűk járatban találtuk magunkat. A járat, a barlang főbejáratától nem messze juttatott ki bennünket a szabadba. A rémítő kaland után megindultunk vissza, barlangjaink felé. Szomorúak voltunk, és dühösek a remetére, hogy a beígért nagy kincsből semmit sem láttunk.

– De mi, vagy ki lehet az a vuerg? – tépelődött Csukonyi.

– Hát a remete valamelyik rokona, vagy pedig ő maga! Minden jel erre mutat! A szag, a konyhában levő piszok, a hőség a lábásteremben, a nehezen nyíló ajtó, a faliszőnyegek! Csak ő lehet! – okoskodtam.

– Igazából belegondolva: Valóban! – derült fel Dioica arca. – Ezt, mint jó katona jelenenem kell az előjárómnak! Bocs, de ez nem tűr halasztást! – ezzel elrohant meg sem várva, hogy védelmembe vegyem szegény flótást és bevalljak mindent.

– Te, hogy is volt az a dal? Miket énekelgetsz te? – kérdezte a Kalmár.

– Tudod én vagyok Csápráklyá Csüüll (Az ü – n pont helyett két kis korona.) Ő az álmaim bárdja. Kisportolt, félhosszú göndör haja van. A kedvenc dala pedig a „Zombinyúl”.

– Hú ez annyira szörnyű, hogy eladható! Figyelj! – kezdte másfélórás kiselőadását melyben feltárta, hogy ezzel a dallal és arccal sok pénzt fogunk keresni, ha felköltözünk a következő szintre. Azazal érvelt, hogy ott már több az idősebb galetki hölgy, akiknek ez bejön. Én szájátva hallgattam, és teljesen elfeledkeztem Urticáról és a remetéről. Egy kiáltás szakította félbe:

– Gyertek a helytartó hívat! – rohan felénk szerelmem. Gondoltam, itt a vég. Kiderül minden, a helytartó megbüntet bennünket és beosztanak minket a megrálgalmazott remetéhez inasnak. Szerencsére nem így történt. Szintünk vezetője megköszönte munkánkat és elismerése jeléül kaptam pár aranyat és egy mágikus gyűrűt. A remetét nem láttam többé. Barlangpletykákból hallottam, hogy megtalálták nála az 52-es körzet titkos térképét és ez elegendő ok volt a száműzésére. Rossz nyelvek szerint túlságosan idegesítőnek találta a fejtörőt egy felsőbb szint vezetőjének itt tartózkodó ifjú rokona, és ezért kellett távoznia. Minket ez már egy cseppet sem hatott meg, mert hamarosan megkaptuk mindhárman az Ősök áldását és felköltöztünk a feregszintre egy újabb remetéhez.

# KIADÓI TERVEK

*Legnagyobb örömünkre megbízható, sok könyvet kiadó cégnek nevezett a minap az egyik ismerősöm. Köszönhető ez annak, hogy az idén folyamatosan, a beígért határidőket tartva, két hetes időközönként jelentek meg a regényeink. Ősszel is hasonló pontossággal és rendszerességgel akarjuk folytatni kiadói tevékenységünket. A Krónika ezen pár oldalán a lelkes és érdeklődő – esetleg valamelyik könyvünket türelmetlenül váró – olvasónkat szeretném megismertetni az év hátralevő részére tervezett regényeinkkel, azok rövid ismertetésével.*

Szeptember elején látott napvilágot az idei év utolsó Shadowrun regénye Marc Gascoigne és Carl Sargeant tollából, a Fekete Madonna. A könyv cselekménye nem kapcsolódik más regényhez, de a főhősnek több kalandját is megírta az írópáros, amiket jövőre tervezünk kiadni. Íme regény a rövid tartalma:

*Michael Sutherland egy profi, tapasztalt dekás. Mikor a Renraku egyik pánikba esett vállalata kéri a segítségét, hamar rádöbben, hogy nem szokványos krízishelyzetről van szó. Egy titokzatos zsaroló az ellenfele, aki megalkotta a történelem legstílusosabb, legkijfinomultabb és leghalálosabb számítógép-vírusát...*

*A tünde mágust, Serrin Shamandart segítségül hívó Sutherlandnek tíz napja van, hogy megtalálja a megszállottat, aki elszántan küzd, hogy megismertesse a világgal a Fekete Madonna ősi igazságát – és bármire képes, hogy elérje célját. Miközben a titokzatoskodó Vatikán és a rejtelmes Sion Rendje mindent megtesz, hogy utolérje Leót, Sutherland egyre kevésbé reméli, hogy megmentheti az általa ismert technikai civilizációt...*

A következő kiadványunk egy szeptember végére várható Battletech regény lesz. Gondolom a Battletech világának rajongói tudják, hogy a nyáron kiadtuk Stackpole négyrészes sorozatának utolsó kötetét. Korábbi olvasói kérésre ezúttal kicsit visszutazunk a BT idejében, és megismertetjük az olvasókat azokkal a történésekkel, amik az eddig magyarul kiadott regényekből – itt a Stackpole regényekre, elsősorban a Kerenszkij vére trilógiára gondolok – csak múltidő-

ben ismerhettünk. Michael A. Stackpole Harcos trilógiája az úgynevezett örökösödési háborút mutatja be. A háromkötetes sorozatból az első rész, a Harcos: En garde jelenik meg idén:

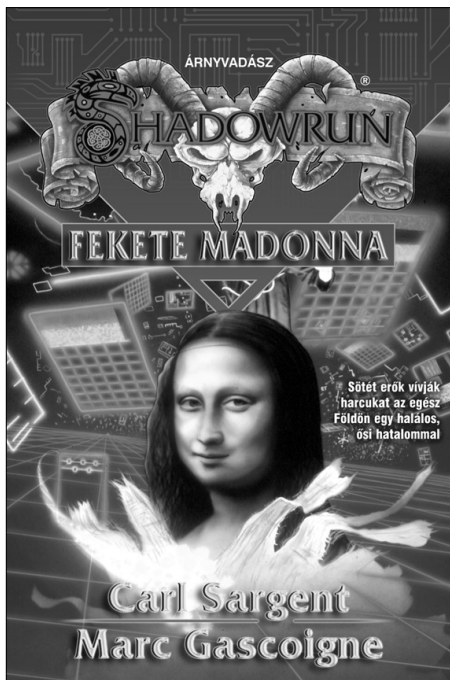
*A rangjától megfosztott, száműzött Justin Xiang Allard még egy – utolsó – esélyt kap, hogy megmentse becsületét – a Solaris VII gladiátorarénáiban kell kockára tennie életét. De a Játékok Világán rá váró megpróbáltatások által különös fordulatot vesz sorsa –*



egykori uralkodója, Hanse Davion árulójává válik. Egyedül Daniel, Justin saját féltestvére, a félelmetes Kell Kopóke zsoldossereg egyik szakaszának parancsnoka nem bísz bátyja árulásában. De Danielnek nem csak saját elbidegült és megkeseredett testvérével gyűlik meg a baja. Melissa Steiner hercegnő, a Lyrán Nemzetközösség trónörökösét elrabolják – sorsától pedig az egész Belső Szféra jövője függ. Danielnek és Justinak egyaránt ádáz csatákban kell helyt állniuk, de a Belső Szférában, ahol a nemesek évszázadok óta áskálódnak egymás ellen a totális hatalom megszerzése érdekében, azok az emberek, akik szembe mernek szállni az Utódurakkal, néha bősökké válhatnak.

Néha pedig áldozatokká.

Kiadónk új sorozata, a Beholder Akció már harmadik, idén az utolsó regénye október elején jelenik meg. A sorozatról röviden annyit érdemes tudni, hogy fő kiadói profilunktól eltérően semmi köze a fantasyhez és a science fictionhoz. Az amerikai és nyugat-európai könyvlisták élmezőnyéből válogatjuk az írókat és a regényeket, és igényes borítóval adjuk ki őket. Megtalálható benne a krimi, a katonai és kalandregények műfaja. Leginkább az akció szó jellemzi őket, ezért is lett ez a sorozat címe. Philip Kerr Kaland a világ tetején című könyvének sikerére jellemző, hogy a regény filmesítési jogát a Disney vásárolta meg.



Jack Furness, a világhírű hegymászó éppen Népal egyik legmagasabb csúcsát próbálja meghódítani, amikor megcsúszik és belezuhban egy gleccserszakadékba. A hóban talál egy szinte tökéletes állapotban lévő koponyát, amelyet bazaarkezelése után volt barátjának, Dr. Stella Swiftnek ajándékozik, aki paleoantropológusként dolgozik a Berkeleyyn. Az ajándék felkelti Stella kíváncsiságát. Amikor megvizsgálja a koponyát, kiderül, hogy valószínűleg egy korai előemberi maradvány, egy fajta majomemberé, amelyet a tudomány még nem ismer. Arra is rájön, hogy a koponya nem több millió éves, hanem nagyon is friss.

Stella és Jack újabb expedíciót szerveznek a Himalájába, hogy többet megtudjanak a leletről, és remélik, hogy esetleg rábukkannak egy élő példányára ennek a furcsa lénynek. Azonban problémák támadnak: nukleáris bázorú fenyegető jelei mutatkoznak, emiatt nagyon rövid idejük van arra, hogy biztonságban tegyék meg az utat. Ezenkívül Jack hamar ráébred, hogy a csapat egyik tagjának titkos küldetése lehet, ami megghiúsíthatja az ő céljait is.

Az expedíció története, Stella és csapatának felfedezése az utóbbi évek egyik legizgalmasabb thrillerévé tesz ki ezt a könyvet. Philip Kerr élénk idézi egy néma, hó borította táj hátborzongató atmoszféráját, minket pedig magával ragad a kanyargó történetvezetés; új regénye briliáns, letehetetlen olvasmány, amely azon a területen kalandozik, amely még mindig fehérről tudásunkban – az emberi faj eredetéről. Tudomány, politikai feszültség és az emberi gyarlóság van együtt ebben a regényben, amely vitathatatlanul Philip Kerr eddigi legragyogóbb thrillere.

Egyre nagyobb sikernek örvend Az Idő kereké regényciklus. Sajnos Robert Jordan olyan hatalmas írói vénával van megáldva, hogy a sorozat kötetei általában 900-1000 oldal vastagságúak, így kénytelenek vagyunk kettévágni őket. A Hódít az árnyék című negyedik rész második kötete lát napvilágot október elején.

Mi történik egy fiatal parasztleánnyal, ha megtudja, hogy az egész világ sorsa az ő vállára nebezedik? Mi történik vele, ha kiderül, múltját sűrű homály övezi, jövőjére pedig félelmetes árnyék borul? Rand al'Thor felbőlen ifjúkora drámai véget ért, és a fiú kavargó, életveszélyes küzdelmek, politikai cselszövések között találja magát. Miután rádöbent arra, hogy valóban ő a legendás bős, az Újjászületett Sárkány, elindul, hogy felkészüljön a végőre, nagy leszámolásra. Útja során országokat borít lángba, és nemzeteket taszít káoszba. Csodák és fé-



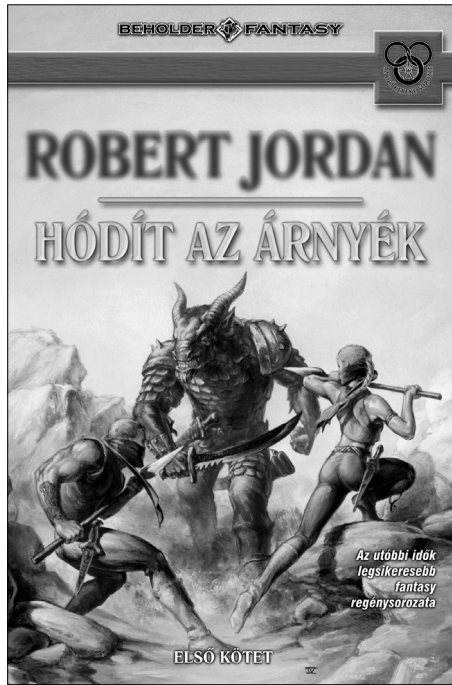
lelmetes jelenségek kísérik, bármerre is jár. Egyre több ember tudja meg, hogy él a Sárkány, hogy Rand al'Thor az, aki valóra váltja a Próféciákat. Bárbová is megy, mindenütt ellenségek lesnek rá.

A Febér Torony ügynökei, Nynaeve és Elayne elindulnak Tanchicóba, a bűnök városába, hogy szembeszálljanak a Sötét Urat szolgáló aes sedat-ok újabb cselszövésével. Útközben megpróbálnak fényt deríteni a Tengeri Nép féltve őrzött titkára. Nem sejtik, hogy célba érve új, félelmetes ellenfelek várnak rájuk. Szülőföldjén balálos csapda vár Randre. Az Újjászületett Sárkány belyett azonban Perrin, a kovácslegény vállalja magára a bazarérés kockázatát. Maroknyi csapatával elindul, hogy szembeszálljon a hazáját pusztító fehérköpenyekkel. Mindeközben Rand arra készül, hogy bebizonyítsa a vad és szilaj aiel barcosoknak, hogy ő Az, Aki a Napkeltével Érkezik. Senki sem sejtí közüliük, hogy eközben drámai események történnek a Febér Toronyban. A világ a feje tetejére állt, mert mindenütt bódít az Árnyék.

Véget ért a Kígyóháború. A történeteket már csak a legendák említik. Híreink szerint Raymond E. Feist már írja a folytatást, a Krondor sagát, sőt már két kötet el is készült belőle. Mi azonban még nem kezdünk bele ebbe a még befejezetlen sorozatba, helyette Feistnek a Jenny Wursttel írt Birodalom trilógiáját adjuk ki. Véleményem szerint ez a sorozat messze a legjobb az író regényei között, ami sokat mond annak tükrében, hogy az eddigi regényei is jók voltak. A történet nem Midkemián, hanem Kelewanon a középkori japánra nagyon hasonlító Tsuranuanni birodalomban játszódik, és csak érintőlegesen említik meg benne Midkemiát.

Kelewan rejtélyes világában csak úgy hemzsegnek a varázslatok, talányok és gyilkosságok. A legősibb, legnemesebb családok egyike, az Acoma ház szinte teljesen kipurisztul egy midkemiai csatában. A család egyetlen túlélője, a papnőnek nevelt fiatal Mara váratlanul a kipurisztulás szélén álló háza élére kerül. Az Acomák túlélésének érdekében nagy hatalmú rivális házakkal kell megküzdenie, kétes bíró lázadó barcosokkal üzletel, és szövetséget köt a chójákkal, a titokzatos óriásrovarokkal. Csak hogy annak érdekében, hogy visszaállíthassa családjá régi dicsőségét, Marának feleségül kell mennie balálos ellensége fiához – s ezzel saját vára kellős közepébe helyezi át a csata színterét...

Idén az utolsó kiadványunk a Próféciák című Earthdawn regény lesz Greg Gorden tollából.



A Rémek uralták valaha a világot, egyaránt elnyelték a lelkeket és a civilizációkat. Mára azonban a balandók visszazserezték világuk nagy részét, és egy mágus legfőbb gondja manapság az, hogyan kopasszon meg a lebető legkönnyebben másokat – legalábbis így gondolja Cymric, a mágus, akinek egy falu kútját kell egy átoktól megszabadítania. Éppen csak sikerül életben maradnia, miközben megmenti a kút vízszellemét. Röviddel rá elköveti azt a hibát, hogy elvállal egy látszólag basonlóan egyszerű feladatot – el kell kísérnie Leandrát, a gyönyörű kardmestert, hogy megszerezzenek egy ősi naptárat, benne a nő múltjának titkával, és a jövőjére vonatkozó jóslattal. Cymric nem is sejtí, hogy a nő vezette az, hogy szembeszálljon egy olyan Rémmel, amelynek ereje gyors ütemben növekszik – egy olyan Rémmel, amely talán bamarosan áttöri az asztrális és a balandó világ közötti határt, és újra kezdi pusztító bódításait...

Mágus és kardforgató egyesülnek egy küldetésre, hogy megismerjék egyikük múltjának titkát – a titkot, amely mindkettejük végzetét jelentheti!

Jövő évi könyvterveinkről majd télen, várhatóan a decemberi számban olvashatok. Addig is mindenkinek jó szórakozást a könyveinkhez!

DANI ZOLTÁN

# Robert Jordan

# HÓDÍT AZ ÁRNYÉK II.

## AZ IDŐ KERKE SOROZAT NEGYEDIK RÉSZÉNEK MÁSODIK KÖTETE

Dain Bornhald egyenesen ült a nyeregben, ahogyan a járórként magával hozott század élén lovagolva közeledett Ördomb felé. Most már ugyan száznál kevesebben voltak. Tizenegy lóra köpenyekbe burkolt holttesteket kötözték, és huszonhárom embere kapott sebesüléseket. A trallokok alaposan lecsaptak rájuk. Még győzhettek is volna, ha nem olyan kemény katonákkal állnak szemben, mint a Fény Gyermekei. Bornhaldot csak az zavarta, hogy ez már a harmadik járórcsapat volt, amelyet megtámadtak. Egyik sem látszott véletlen találkozásnak, nem arról volt szó, hogy öldöklő és gyűjtogató trallokokra bukkantak; nem, ezek előre tervezett támadások voltak. És mindig csak azokat a járóroket támadták meg, amelyeket személyesen vezetett. A többieket a trallokok elkerülték. Ez a tény kellemetlen kérdéseket vetett fel, ám a lehetséges válaszok nem hoztak megoldást.

A nap már hanyatlóban volt. A dombot a tetejétől az aljáig nádfedeles tetőkkel borító faluban már kigyúltak a fények. Az egyetlen cseréptető háza a dombon állt. A Fehér Vaddisznó fogadó. Egy másik estén tán odament volna egy pohár borra, függetlenül a zavart csendtől, amely egy fehér köpenyt és mellén arany napot viselő férfi felbukkanását övezte. Bornhald csak ritkán ivott, néha azonban kedve volt más emberek társaságában tartózkodni, távol a Gyermekektől. Egy idő múlva az emberek valamennyire képesek voltak megfeleledkezni jelenlétéről, és ismét beszélgetni, meg nevetgelni kezdtek. Talán majd egy másik este. Ma egyedül akart lenni, hogy gondolkozhasson.

Mozgolódás támadt az alig félmérföldnyire a hegy lábától gyülekező száz színes szekér között. Még szekereiknél is csiricsárébb ruhákba öltözött férfiak és nők vizsgálták a lovakat és a lószerszámot, felpakolták a már hetek óta a táborban heverő poggyászukat. Az Utazó Nép készen állt arra, hogy nevéhez híven felkerekedjen, valószínűleg már hajnalpirkadatkor.

– Farran! – a hatalmas termetű százados közelebb irányította lovát, Bornhald pedig fejével a tuatha'an karaván felé intett. – Értseids a keresőt, hogy ha el akarja vezetni a népet, akkor délre kell indulniuk! – térképei világosan mutatták, hogy a Taren folyón egyedül Tarenrévénél lehetett átkelni, de amikor átjöttek a folyón, azt is mindjárt látta, hogy térképei igen régiiek. Senki sem hagyhatja el a Folyóközt úgy, hogy a vidék csapda legyen a Fény Gyermekeinek, legalábbis addig, amíg ezt megakadályozhatja. – Ja, és Farran! Nem kell erőszakot alkalmazni! A szavak is megteszik. Ez a Raen ért a szóból.

– Ahogy parancsolja, Bornhald nagyúr! – a százados kisé csalódottan tűnt. Kesztyűs kezét a melléhez érintette, majd elindult a tuatha'an tábor felé. Lehet, hogy nem tesz neki, de azért engedelmeskedni fog. Megvetheti az Utazó Népet, ettől azonban még jó katona.

Egy pillanatra büszkeség melengette a szívét, ahogy végigpillantott a táborán. A sátrak hosszú, takaros sora, a lovak kikötéséhez emelt, precíz elrendezett állások. A Gyermekek még itt, a világnak ebben a Fényelhagyta, távoli sarkában is képesek voltak tartani magukat, fegyelmük pedig egy pillanatra sem ingott meg. Valóban Fényelhagyta volt ez a vidék. A trallokok is ezt bizonyították. Ha egyszer tanyákat építettek, az csak annyit jelentett, hogy az itt élők egy része tisztá. Egy részük. A többi csak hajlongott, és „igen, uramozott”, vagy azt hajtogatta, hogy „ahogy kívánja, nagyuram”. Aztán pedig, ahogy hátat fordított nekik, makacsul jártak tovább a maguk útját. Emellett pedig egy aes sedai-t rejtettek. A második nap a Tarentól délre egy őrzőt sikerült megölniük. A férfi színváltós köpenye erre fényes bizonyíték volt. Bornhald gyűlölte az aes sedai-akat, akik az Egyetlen Hatalommal játszadoztak, mintha a Világtörés nem lett volna egyszer is elég. Ha nem állítják le őket, másodsor is megteszik. Bornhald futó jókedve hirtelen elolvadt, mint a tavaszi hó.

Tekintetével kikereste a foglyok sátrát. Itt tartották őket egész nap, kivéve azt a rövid időt, amikor kihozták őket egy rövid sétára. Egyenként. Együk sem fog elszökni, ha a többiek ott kell hagynia. Nem mintha szökés révén tizenkét lépésnyire eljutnának – a sátor mindkét oldalán egy-egy ór strázsált, és tizenkét lépésnyire minden irányban további hús katona áll -, de azért Bornhald annyira akarta csökkenteni a kockázatot, amennyire ez lehetséges volt. A gondok csak újabb gondokat hoznak. Ha durván bánnának a foglyokkal, az nyugtalankodást okozna a faluban, és akkor a dolog elfajulhat addig a pontig, hogy be kell avatkozniuk. Byar ostoba! Ő – és még mások is, különösen Farran – valatóra akarták fogni a foglyokat. Bornhald nem tartozott a Vallatók közé, és utálta a módszereiket. Ezen kívül nem akarta Farrant a lányok közelébe engedni, akár árnybarátok voltak, ahogyan azt Ordeith állította, akár nem.

Árnybarátok vagy sem, egyre inkább rájött, hogy ő leginkább egyetlen árnybarátot szeretne elfogni. Sokkal inkább, mint a trallokokat vagy az aes sedai, kézre akarta keríteni Perrin Aybarát. Nem igazán hihetett Byar meséinek a férfiről, aki farkasokkal jár, Byar azonban azt elég világosan elmondta, hogy ez az Aybara vezette Bornhald apját árnybarátok csapdájába. Geofram Bornhald miatta halt meg Tomafőnél a seanchan árnybarátok és aes sedai szövetségeseik kezétől. Talán, ha egyik Luhhan sem beszél hamarosan, akkor engedi, hogy Byar a saját módszereivel bírja szóra a kovácsot. Egyikük majd megadja neki a kulcsot ahhoz, hogy megtalálja Perrin Aybarát.

Amikor a sátra előtt leszállt lováról, Byar már várt rá. Alárendeltje mereven és soványan állt ott, mint egy madáríjész. Bornhald undorodva pillantott a kissé távolabb, kü-

lön álló sátrak csoportjára. A szél most abból az irányból fúj, és a kapitány érezte a másik tábor szagát. Azok nem takarították a lovak állásait, és talán a magukét sem.

– Ezek szerint Ordeith visszatért, nem igaz,

– Így igaz, Bornahald nagyuram – felelte Byar, majd habozott. Bornahald kérdően nézett rá. – Azt mondják, délen trallokokkal futottak össze. Ketten meghaltak. És azt mondják, hatan megsebesültek.

– És kik a halottak? – kérdezte Bornahald halkán.

– Joelin gyermek és Gomanes gyermek, Bornahald nagyúr – Byar beesett arca rezzenetlen maradt.

A kapitány lassan lehúzta magáról fémveretes kesztyűjét. Az a kettő, akit ő adott Ordeith mellé, hogy elkísérje őket és felügyelje a portyáikat. Vigyázott rá, hogy ne emelje fel a hangját.

– Elismerésem Ordeith mesternek, Byar, és... nem! Nem is elismerésem. Mondja meg neki, ezekkel a szavakkal, hogy hordja elém azt a ványadt, csontos testét, de most, azonnal! Mondja meg neki, Byar, és hozza ide, még ha ehhez le is kell tartóztatnia őt is, meg azokat a mocskos emberi roncsokat, akik megcsúfolják a Gyermeknek nevét. Most pedig menjen!

Bornahald magában tartotta kirobanni készülő dühét, míg be nem ért a sátrába. Ott aztán hőrögvé lesöpörte tábori íróasztaláról a térképeket és az íróladát. Ez az Ordeith gyengeelméjűnek nézi! Eddig kétszer küldte el az embereit a fickóval, és mind a kétszer ők voltak az egyedüli halottak, amikor „véletlenül összefutottak” a trallokokkal. Ezek az összecsapások nem okoztak látható sebesüléseket a többiekén. És mindig délen történt. Ennek a férfinak Emondmező a mániája. Nos, ő maga is letáborozhatott volna ott, ha... De ezen nem érdemes tépelődni. Most már itt vannak a Luhhanok. Ők pedig majd, így vagy úgy, elvezetik Perrin Aybarához. Őrdomb pedig sokkal jobb hely, ha gyorsan kell indulniuk Tarenréve felé. A katonai szempontok fontosabbak, mint a személyesek.

Már ezredszer tűnődött el azon, vajon az úrkapitány miért őt küldte ide. A nép itt sem tűnt nagyon másnak, mint a világ más tájain. Talán azzal a különbséggel, hogy itt egyedül Tarenréve lakói mutattak egy csekélyke lelkesedést, hogy kiirtsák saját árnybarátaikat. A többiek komor makacsságba burkolóztak, ha felkerült egy ajtóra a sárkánygyar. A falvak lakossága általában magától is tudta, kik a nemkívánatos személyek, és kész álltak a megisztulásra, csak egy kis bátorítás kellett nekik, és az árnybarátokat biztosan maguk a falusiak söpörték ki. Itt azonban nem. Egy ajtóra pingált, fekete agyar itt legfeljebb annyit számíthatott, mintha frissen meszelték volna a házat. Na és a trallokok. Pedron Niall vajon tudta, hogy trallokok érkeznek, amikor kiadta a parancsot? De hát hogyan tudhatta? És ha nem, akkor miért küldött ide annyi Gyermeket, hogy az egy kisebb lázadás leverésére is elegendő? Na és a Fény szerelmére, miért küldte az úrkapitány a nyakára ezt a gyilkos örülte?

A sátor lapjai félrehúzódtak, és Ordeith lépett be peckesen. Kiváló minőségű, szürke kabátját ezüstfónállal hímeztek ki, de tele volt koszfolatokkal. A fickó vézna nyaka, ami úgy állt ki a magas gallér közül, mintha teknősbéka lenne, szintén retkesnek látszott.

– Szép jó estét, Bornahald nagyuram! Kellemes és ragyogó szép estét! – a fickó ma erőteljes lugardi akcentussal beszélt.

– Mi történt Joelin és Gomanes gyermekekkel, Ordeith?

– Jaj, micsoda sajnálatos esemény, nagyuram! Amikor összecsaptunk a trallokokkal, Gomanes gyermek bátran... – Bornahald pofon ütötte a kesztyűjével. A csontos férfi vontatottan felhasadt szájához emelte a kezét, majd megnézte ujjain a vért. Arcán már nem ült a derűs mosoly. Most egy viperára hasonlított. – Elfelejté tán, ki írta alá a kinevezésemet, nagyuram? Pedron Niall az anyja beleire fogja felakasztani, miután mindkettőjüket elevenen megnyúzta, ha egy szót is szólók neki!

– Már ha elég sokáig él ahhoz, hogy legyen alkalma szólni egy szót, nem igaz?

Ordeith vicseröge összekuporodott, mint valami vadállat. Szájáról nyál fröcsögött. Lassan megrázta magát, és kigenedett.

– Kénytelenek vagyunk együtt dolgozni – mondta, és beszédéből hirtelen eltűnt a lugardi akcentus, amelyet tisztább, parancsoló hang váltott fel. Bornahald jobban szerette, amikor Ordeith lugardi tájszólásban beszélt. Ez az olajozott tónus, benne az alig leplezett megvetéssel, nem tetszett neki. – Az Árnyék mindenképpen körülvesz minket. Nem egyszerűen trallokok és Myrddraalok. Ők számítanak a legkevésbé. Három árnybarát is innen származik, akik fel akarják forgatni a világot, már fogantatásukat is maga a Sötét Úr irányította. Rand al’Thor. Mat Cauthon. Perrin Aybara. Maga is ismeri a nevüket. Ezen a helyen olyan erők szabadulnak el, amelyek felszaggatják a világot. Éjszaka az Árnyék teremtményei mászkálnak, megrontják az emberek szívét, beszennyezik az álmaikat. Ostorozzuk ezt a földet! Korbácsoljuk, és akkor majd előjönnek! Rand al’Thor. Mat Cauthon. Perrin Aybara – a férfi az utolsó nevet jól hallhatóan hangsúlyozta.

Bornahald szaggatottan fellélegzett. Nem tudta pontosan, hogyan jöhetett rá Ordeith, hogy ő mit is akart ezen a helyen; egy nap a kis ember egyszerűen elé tárta ezt a tudását.

– Eltussoltam, amit az Aybara-tanyán művelt...

– Ostorozni kell őket! – a nemesen csengő kiejtésbe némi mániás hangszínt vegyült, Ordeith homlokán pedig izzadság fénylett. – Meg kell őket nyúzni, és akkor ők hárman előjönnek!

Bornahald felemelte a hangját:

– Eltussoltam, mivel szükség volt rá – nem maradt más választása. Ha kiderül az igazság, akkor már nem csupán komor pillantásokkal kell szembenéznie. Már csak egy nyílt lázadásra volt szüksége a trallokok mellett! – De a Gyermek meggyilkolását nem bocsátom meg! Hallott engem? Mit művel, hogy rejtgetnie kell a Gyermeket elől?

– Kétkeledik benne, hogy az Árnyék mindent megtesz, hogy megállítson engem?

– Micsoda?

– Kétkeledik! – Ordeith lázasan előrehajolt. – Pedig maga is látta a Szürke Gyilkost!

Bornahald habozott. Ötven Gyermek tartózkodott körülötte, és egyikük sem vette észre a két, törrel a kézben lopa-

kode férfit. Ő maga is egyenesen rájuk nézett, és nem látta meg őket. Ez a vézna kis ember akkor jó nagy tekintélyt szerzett a többiek előtt. Bornhald később jó mélyre ásatta a törököt. Pengéik ugyan acélnak látszottak, ám érintésre meglágyultak, mint az olvadt fém. Amikor földet dobtak rájuk, sisteregtek és gőzölögtek.

– Azt hiszi talán, hogy magát keresték?

– Ó, igen, Bornhald nagyuram! Engem akartak. Semmit sem sajnálnak, hogy engem megállítsanak! Maga az Árnyék akar engem leállítani.

– Ennek még mindig semmi köze a meggyilkolt...

– Amit tesztek, azt titokban kell tennem – sutogta a kis ember úgy, hogy az már majdnem sziszegésnek hangzott. – Az Árnyék az emberek elméjébe is képes behatolni, hogy engem megtaláljon, behatol az emberek gondolataiba, az álmaikba. Maga szeretne álmában meghalni? Megtörténhet az is!

– Maga... örült!

– Adjon szabad kezet, és idehozom Perrin Aybarát! Pedron Niall parancsa is erről szól. Hogy szabad kezet adjon nekem, én pedig a maga kezébe adjam Perrin Aybarát.

Bornhald hosszú ideig hallgatott.

– Látni sem akarom! – mondta végül. – Kifelé!

Amikor Ordeith tázozott, Bornhald megborzongott. Mit akart az úrkapitány ezzel az emberrel? De ha általa megszerzhette Aybarát... – Ledobta kesztyűjét, és kutatni kezdett a holmija között. Valahol kellett lennie egy üveg pálínkának.

A férfi, aki Ordeithnek nevezte magát, aki néha még Ordeithként is gondolt magára, végigsétált a Fény Gyermekének sátrai között, és közben óvatosan figyelte a fehércöpe nyeket. Hasznos, tudatlan eszközök voltak csupán, de bízni akkor sem lehetett bennük. Különösen Bornhaldban nem; ha túlzottan zavaró tényezővé válik, akkor tőle meg is kell szabadulni. Byart sokkal könnyebben lehet majd kezelni. De ennek még nem jött el az ideje. Sokkal fontosabb dolgokkal kellett foglalkoznia. Némelyik katona tiszteletlenül biccentett neki, ahogy elhaladt előttük. Ordeith rájuk vicsorgott, amit ők barátságos mosolyra vettek. Az ostobák! Csak eszközök.

Mohó pillantással méregette a foglyok sátrát. Ők is várhatnak még. Legalábbis egy darabig. Egy kicsit még tovább. Ők úgyis csak apró falatok. A családék. Vissza kellett volna fognia magát az Aybara tanyán is, de Con Aybara a képébe nevetett. Joslyn pedig mocskos agyú, csökkent bolondnak nevezte, amiért a fiukról azt állította, hogy árnybarát. Nos, megfizettek érte, sikítózva, miközben szénné égtek. Ordeith önkéntelenül is vihogni kezdett. Apró falatok.

Érezte, hogy azok közül, akiket gyűlöl, az egyik valahol a közelben járkal. Valahol délen, Emondmező felé. De melyik lehet az? Nem számított. Rand al'Thor számított közülük az egyetlen fontos személynék. Ha al'Thor volna az, arról tudnia kellene. Még nem hívták ide az itthoni hírek, de rövidesen itt lesz. Ordeith vágyakozva megborzongott. Így

kell lennie! Tarenrévén még több hírek kell kiszivárognia Bornhald őrei ellenére, a Folyóköz orostorzásáról szóló hírek, hogy Rand al'Thor fülébe is eljussanak, és beleegyék magukat az elméjébe. Először al'Thor, aztán a Torony, mindazért, amit elvettek tőle. Mindent visszaszerez, ami jog szerint az övé.

Minden örámű pontosssággal működött eddig, még Bornhald akadémuskodása is, egészen addig, míg ez az új erő meg nem jelent a Szürke Gyilkosaival. Ordeith csontos ujaival belétrútt összes hajába. Miért nem lehetnek legalább az álmai az övéi egyedül? Többé már nem volt Myrddraalok, Kítaszítottak és a Sötét Úr által mozgatott bábu. Most az ő kezében vannak a szálak. Nem állíthatják meg, nem ölhetik meg!

– Semmi sem ölhet meg engem! – mondta ki hangosan, és a homlokát ráncolta. – Engem aztán nem! Már a Trallok Háborúk óta éltek – legalábbis lényenék egy része. Háborzongató kacajt hallatott, amelyben örület tükröződött, és tudott is róla, de nem törődött vele.

Egy fiatal fehércöpeny homlokát ráncolva nézett rá. Ezúttal Ordeith vicsorgását nem lehetett mosolyra nézni, amitől a pelyhedző szakállú tiszt hátrahőkölt. Ordeith csoszogva sietett tovább.

Sátra körül legyek zümmögtek, amelyet a többiek komor, gyanakvó pillantással méregettek. Az itteni fehércöpe nyek mocskosak voltak. Kardjaikat azonban élesen tartották, és azonnal, gondolkodás nélkül engedelmeskedtek. Bornhald még most is azt hitte, őt szolgálják. Pedron Niall is így gondolta, azt hitte, Ordeith az ő teremtménye. Micsoda bolondok!

A férfi félrehúzta sátrának lapját, és belépett, hogy megvizsgálja foglyát. Az két gerenda közé lett kifeszítve, olyan erősekre, hogy azok akár egy szekeret is elbírtak volna. A kiváló acéllánc megremegett, amikor megvizsgálta, de amikor kiválasztotta, kiszámította, milyen vastagra van szükség, aztán megkésztette. Jól is tette. Egy karikával kevesebb, és már szakadt volna a lánc!

Egy sóhajjal leült az ágya szélére. A lámpákat, több mint egy tucatot, már meggyújtotta, a sátorban egyetlen árnyékos rész sem akadt. Itt bent, olyan világos volt, mint fényes nappal.

– Végiggondoltad az ajánlatomat? – kérdezte. – Fogadd el, és akkor szabadon elmehetsz! De ha elutasítod... Tudom, hogyan lehet a magadfajtanak fájdalmat okozni. Végtelen haldoklás során fogsz sikítani, ha én úgy akarom. Időtlen időig haldokolsz és sikítózol majd.

A láncok most hirtelen megcsördültek; a mélyen a földbe ásott póznák csikorogtak.

– Hát jó – a Myrddraal hangja olyan volt, mint a szétporladó, száraz kígyóbőr. – Elfogadom. Engedj el!

Ordeith elmosolyodott. Ez bolondnak nézi! De majd megtanulja. Mindannyian megtanulják.

– Először beszéljünk a... mondjuk úgy, a megállapodásunkról, az egyezményünkről!

És miközben a férfi beszélt, a Myrddaal izzadni kezdett.

## MEGJELENIK OKTÓBER ELEJÉN

# 81 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2000. szeptember



## VÁLTOZÁSOK

A közelmúltban végrehajtott változások, fejlesztések listája:

- ❖ új isteni küldetések készültek az élen járó tápjátékosok számára.
- ❖ a teljes gyógyítás költsége 50 vp-re csökkent.
- ❖ felkerült Fehér Bércre a Melysötét Aréna, egy, az olimpiai arénához hasonló KT épület.
- ❖ A KF és LE parancsoknak megadható 2 vagy 3 paraméter is. Ekkor a program mindhárom megadott tárgyat fel- illetve veszi. Figyelem, ha a KF parancs második paramétere 1-3, ill. valamilyen lövedék, akkor továbbra is csak az elsőként megadott tárgyat KF-eled (kézbe, őrződ, ill. lőfegyverként).
- ❖ Elvélezhető a kulcskarika.
- ❖ Az IM parancsnak megadható egy 2. paraméter, az IM parancsot ennyiszor fogod megismételni. Tehát az IM, IM, IM parancsokat helyettesítheted egyetlen IM 0 3 parancsal. Vigyázz tehát, az ismétlés számot nem az első, hanem a második paraméterben kell megadni! Az első paraméter bizonyos KT képességek számára van fenntartva.
- ❖ két új familiáris került be a játékba, a V 159 parancsokkal kaphatsz róluK információt.
- ❖ ha van varázsköved és manakristályod is, és nincs elég manád, a varázskövet töröd fel először, nem a manakristályt.
- ❖ a szent jogart és a sötét italt a H parancsral nem használod el, ha 50-nél kevesebb hp-d hiányzik (vagy annyival kevesebb, amennyit a 2. paraméterben megadsz, pl. H 150 100 esetén a szent jogart csak akkor használod el, ha legalább 100 hp-d hiányzik a H parancs kiadásakor).
- ❖ ha a H parancsral varázsitalt használsz el, megadhatsz egy 2. paramétert is, ekkor ennyit fogsz a megadott varázsitalból elhasználni. (kivéve a sötét italt, ld. fent, ott úgysem lenne értelme a mennyiség paraméternek.)
- ❖ az FAS parancsnak megadható egy második paraméter, ekkor ha a megadottnál gyengébb fémet érzel a föld alatt, akkor nem sül ki a feltételes ásás. A lehetséges értékek:  
 réz (#70) < ón (#85) < vas (#152) < ramit (#226) < ilkin (#232) < pular (#239) < ezüst (#326) < arkog (#632) < mithril (#352) < adamantit (#627).
- Ha pl. kiadsz egy FAS 60 226 parancsot, akkor a rezet, ónt és vasat nem fogod kiásni. Figyelem! Egy FAS 60 232 parancs nem módosítja, hanem törli az előzőt, mert a program csak az 1. paramétert ellenőrzi. Ha módosítani akarsz, akkor az 1. paraméternek is másnak kell lennie (pl. 61).
- ❖ az emlékezetfrissítés tolvaj képesség (egy lopás parancs nem törlődik a használatá után) megváltozott, egy ilyen ismétlődő lopás parancs egy körben legfeljebb egyszer sülhet ki.
- ❖ a barátság melege KT képesség megváltozott, mostantól a csatorna keleti oldalán +50 vp regenerációt ad alapban, de a barátságos találkozásokból szerzett vp regeneráció sem haladhatja meg keleten a további 50%-ot.

## BUGOK

- Szerencsére a TF-en ritka a komoly bug, most is csak apróságokat javítottam. Ami talán közérdekű lehet ezek közül:
- ❖ A kihívás tornyában a program nem mindig azt a varázslatot adta jutalmul, amit kellett volna. Most már jó (ld. alább).
- ❖ Az FT parancs néha nem teljesült egy szörmre bizonyos körülmények (pl. tulajdonságfejlesztés) során. Javítva. Itt jegyezném meg még az előző számban leírt FT 9097...9099 parancsokkal kapcsolatban, hogy természetesen ezek után is ésszerű az 1-et odabigyeszteni második paraméternek, hogy ne töröljjenek az első szörm után.
- ❖ Elvélezeszerű minoszokúpa nem lehetett Pörhemór körével visszateleportálni, ezt javítottam.
- ❖ Nem programhiba ugyan, de elég bosszantó volt, amikor valaki a labirintusban egy kapcsolót a KPCS 3-mal még egyszer meghúzott, és így a fal becsukódott. Ez megváltozott, most már minden kapcsolót csak egyszer húzol meg, sosem kapcsolod vissza, KPCS 3-mal sem.

## KIHÍVÁS TORNYA

A további problémák elkerülése végett, leírom, hogy melyik szinten milyen varázslatot lehet kapni jutalmul.

1. **szint:** rúnapakasztás.
2. **szint:** gyorsvarázslás, ha az már megvan, egy Sutor Kragoru varázslat, ha azok mindegyikét ismered, isteni küldetés.
3. **szint:** isteni küldetés, ha az megvan, méregfelhő 2, ha az megvan, egy Sutor Kragoru varázslat, ha esetleg az is mind megvan ld. 4. szint.
4. **szint:** egy Sutor Kragoru varázslat, ha mind megvan, ongóliant tombolás, ha megvan, feltámasztás, ha megvan, méregfelhő 2, ha megvan, isteni küldetés.
5. **szint:** tiltott teleport.

Ezenkívül, ha valaki egy isteni küldetés végrehajtásáért gyorsvarázslást vagy méregfelhő 2-t kapna, és az már megvan neki, a program a következőt teszi:

ha megvan a gyorsvarázslás, méregfelhő 2; ha az is megvan, varázsergia; ha az is megvan, isteni küldetés varázslat a jutalom. Ha valakinek az isteni küldetése is meg van, még nem használta fel, akkor sajnos már nem kap semmit, ezért célszerű még előtte elvarázsolni azt.

A játék során más esetekben is előfordulhat, hogy valaki egy labirintusban illetve isteni küldetésért olyan varázslatot kap, ami már megvan neki (ezek ugyanis üthetik egymást). Ilyenkor NEM kap más varázslatot, egyszerűen a varázslat megszerzésére két lehetőség volt, és a játékos mindkettőt igénybe vette.

THOR MIKLÓS

# TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését.

A magyarázatokat 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 gyógyulás.

## ESSZENCIÁVÉDELEM (165. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESTF

**Hatóidő:** 1 kör

**TVP:** 5

**VP:** 15

**Használat:** V 165

Ez a hasznos védekező varázslat a szörnyek azon képességétől véd meg, amikor max. ép-det csökkentik. A varázslat csakis a közvetlen, érintéses max. ép csökkentés ellen véd, a közvetett (pl. szintszívás) ellen nem. A varázslat anyagi komponense egy isteni könnycepp.

Talán egy kérdés merült fel a varázslattal kapcsolatban, miért nincs meg Chara-dinnak. Nos, ha minden hasznos varázslat minden istennek meglenne, mi lenne a különbség? Chara-dinnak nagyon sok jó varázslata van, hívei meglesznek az esszenciavédelem nélkül is.

## PSZIONIKUS RAGYOGÁS (166. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** E

**Hatóidő:** csata

**Hatás:** -4 támadás, D4 sebzés/szint (max. 50D4)

**TVP:** -

**VP:** 21

**Használat:** automatikus

Elenios nagyhatalmú támadó varázslata, amely még hatékonyabbá vált, amikor a max. sebzés 40D4-ről 50D4-re nőtt, és a mentődobást a szint 1:1 alapon csökkenti. Mivel a varázslat ellen nem véd semmi, azt hiszem, ezzel végre Elenios papjai is megfelelő támadó varázslatot kaptak.

Anyagi komponense egy isteni könnycepp.

## OLTÁR TEREMTÉSE (167. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESTFC

**Hatóidő:** permanens

**TVP:** 10

**VP:** 50

**Használat:** V 167

Egy kezdő karakter számára jó móka volt megépíteni az oltárt, de magasabb szinten, valljuk be, mindenki rabszolgával végezteti ezt a munkát. Hogy senki ne legyen rászorulva a külső segítségre, létrehoztam ezt a varázslatot, amely egyenértékű a 240 TVP-nyi építéssel plusz a szenteléssel. Persze az is szempont volt, hogy egy ily módon megalkotott oltár eltörlése kevesebb fájdalmat jelent, mint amelyet a két kezünkkel építettünk fel...

A varázslat anyagi komponense 5 isteni könnycepp, és csakis síkságon, bozótosban, dombon és alacsonyhegységen lehet használni. Megjegyzem még, hogy Chara-din hívei a varázslatot később kápiák meg, mint a többi isten híve.

## FELTÁMADÁS (168. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** R

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 80

**VP:** 0

**Használat:** V 168

Azt hiszem, ez az a varázslat, amit a legtöbb Raia hívő sosem használ, és aki használja, az pedig egyáltalán nem boldog tőle. Ha valaki elveszti a tárgyait, sovány vigasz, hogy néhány fordulóval hamarabb térhet vissza az árnyékvilágból. Annak, hogy mégis van ilyen varázslat, az az oka, hogy egyetlen szerepjáték sem lehet teljes feltámasztás varázslat nélkül.

## ÁLDOMÁS II. (169. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** ST

**Hatóidő:** köv. csata végéig

**TVP:** -

**VP:** 10

**Használat:** V 169 <ismétlés> <szint>

Megegyezik az áldomás varázslattal, de ez +6 támadást ad, 10 vp-be kerül és anyagi komponense egy isteni könnycepp. Az áldomás I-hez hasonlóan most itt is megcsináltam, hogy meg lehessen adni egy 3. paramétert. Ha ellenfeled egy szörny, és szintje ennél a paraméternél kisebb, akkor nem fogod az adott csatában az áldomást alkalmazni (a gép nem számítja be a +6 támadást), és így a csata végén sem kell megújítanod, annak ellenére, hogy a varázslat aktív marad.

## ISTENI KÜLDETÉS (170. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRESTFC

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 80

**Használat:** V 170 <1-3>

A TF „joker” varázslata – egy isteni küldetést „letudhatsz” vele. A varázslat eredeti célja az volt, hogy a karakterek által szerepjátékos szempontból utált küldetést (ölj kalandozót, lopj stb.) át lehessen vele ugrani, de mivel most már akár többször is meg lehet szerezni (ld. kihívás tornya) az emberek arra tartogatók, hogy a magasszintű küldetésekkel úgy tudjanak továbbhaladni, hogy nem járják végig a királyi labirintusokat, vagy legalábbis már azelőtt haladjanak velük, mielőtt elkezdenék ezt a hosszadalmas küldetéssorozatot.

A varázslat 2. paraméterében határozható meg, hogy a karakterlapodon is szereplő 3 aktuális küldetés közül melyiket is szeretnéd leadni. A varázslat elmondása után természetesen szükséges az IM parancs. A varázslat csak egyszer használható, ezután elfelejted.

Igazából nem tudom, mi a jó stratégia, de valószínűleg

olyan küldetést kell vele leadni, amit nyilvánvalóan soha, de legalábbis 1-2 éven belül nem fogsz megcsinálni. A varázslattal kapcsolatban megjegyzem, hogy ha nem használtad el a varázslatot, és ismét megszerzed, akkor bizony buktál egy isteni küldetést, nincs lehetőség reklamációra a Játékvezetőnél. Tehát még a spejzolás kalandoroknak is javaslom, hogy süssék el a varázslatot, mielőtt nagyon belemerülne a kihívás tornyának ostromába.

### INFRALÁTÁS (171. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** LDC  
**Hatóidő:** egy labirintus  
**TVP:** - **VP:** 8  
**Használat:** automatikus

A jó papok tündérfényének megfelelője, automatikusan felrakod, ha belépsz egy labirintusba, és ekkor nem használod el fátylát. Az infralátás a tündérfényhez képest még egy pluszt ad: kettővel megnő a csapdaészlelésed. Ehhez a varázslatot külön nem kell elmondanod, elég, ha a labirintusba való belépéskor felrakod, ezután akár több fordulón keresztül kalandozhatsz a labirintusban, az infralátás működni fog, még akkor is, ha felszínre ugrálós kiteleportálsz, majd később Pörhemór körével visszatérsz.

### PLANETÁRIS ŐRDÉMON (172. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** DREFT  
**Hatóidő:** táborozás  
**TVP:** - **VP:** 18  
**Használat:** V 172

Az éber kakukk és vadászkutya varázslatok sorában az utolsó, ez hússzal csökkenti a tolvajok lopását, ha téled próbálnak valamit elcsenni, ami azért elég jelentős. Van, aki azt mondja, hogy egy 70-es lopás ellenében a -20 nem sokat számít, de ez nem igaz – a lopást rengeteg faktor csökkenti, köztük pl. a Te szinted és a lopandó tárgy értéke. Bizony az a mínusz 20 sokszor jelenti a differenciát a siker és a kudarc között.

A 90 fölötti lopásokkal kapcsolatban, bár a szakértelem tovább növekszik, a 90-nél nagyobb lopást is a siker szempontjából a program 90-esnek számolja.

A varázslat komponense egy isteni könnycepp és egy Thar-godan esszencia, de ez utóbbi nem véz el.

### SZOPÓGÖDÖR ELTÖRLÉSE (173. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** RT  
**Hatóidő:** azonnali  
**TVP:** 10 **VP:** 30  
**Használat:** V 173

Ha lehet szopógödört létrehozni, akkor természetesen kell, hogy legyen valamilyen módszer a megszüntetésükre is, hogy az egyensúly fennmaradjon. Mindössze 3 isteni könnycepp árán ezzel a varázslattal leradírozhatod egy szopógödört egy

adott mezőről. Ha az adott mezőn nincs szopógödör, akkor természetesen a VP, TVP és komponens nem kerül elköltésre.

### A SZOPÓKÖVEK TELJES KIIRTÁSA (173. varázslat)

**Típus:** papi  
**Isten:** -  
**Hatóidő:** azonnali  
**TVP:** 5 **VP:** 10  
**Használat:** V 174

Ezt a varázslatot a játékban sehogy nem lehet megszerezni, egy alkalommal minden játékos megkapta, amikor a térkapukat sikerült bezárni. A varázslat egylovettű, azaz használata után elfelejt.

A varázslatot azért osztottuk ki, mert annakidején már nagyon elszaporodtak a szopókövek Ghallán, lépni nem lehetett tőlük, és a normál szopókőpusztítás varázslat mellett kellett adni valamilyen eszközt a kezdők számára is.

### TŰZVIHAR (175. varázslat)

**Típus:** papi, támadó  
**Isten:** DR  
**Hatóidő:** azonnali  
**Hatás:** 20D10 tűzsebzés  
**TVP:** - **VP:** 24  
**Használat:** automatikus

A tűzeső továbbfejlesztett változata, kétszerannyi sebzést okoz, viszont a komponense is 2 pirkit (korábban 3 volt, de ez 2-re csökkent). A tűzvihar ellen a mentődobást könnyebb megdobni, nem 1:1 alapon csökkenti a szint a mentődobást, hanem 2:1 alapon, de ha megfelelő mennyiségű pirkit áll rendelkezésedre, és elég nagy a papi hited és rangod még így is érdemes lehet használni keményebb ellenfelekkel szemben.

### GÖMBVILLÁM (176. varázslat)

**Típus:** papi, támadó  
**Isten:** FS  
**Hatóidő:** azonnali  
**Hatás:** 26D10 elektromos sebzés  
**TVP:** - **VP:** 20  
**Használat:** automatikus

A gömbvillám ide-oda pattogva okozza a sebzést, ezért vitális, hogy elmondója elektromos pajzsot rakjon fel védekező varázslatként. (Ez a varázslat elmondásának feltétele.) Ezen az apró hátrányon kívül azonban a varázslat minden paramétere kedvező, az 1:1 alapon csökkentett mentődobást nem valószínű, hogy bárki vagy bármi képes megdobni, és a várható értékben 143 sebzés most már tovább növelhető az Ezüstmágusok tornyában tanulható villámmágia varázslattal.

A varázslat anyagi komponense egy rézdarab és egy drót-szór.

# TF-VARÁZSLATOK







# TÚLÉLŐK FÖLDJE NOVELLAPÁLYÁZAT

A Beholder Kft. novellapályázatot hirdet.

## NEVEZÉSI FELTÉTELEK:

1. A novella a Túlélők Földjén játszódjon.
2. Számítógépes szövegszerkesztővel legyen készítve, lehetőleg Winwordben, vagy az által beolvasható formátumban. Érkezhet e-mailben, vagy lemezen, de a lemez visszaküldését nem vállaljuk. A biztonság kedvéért legalább két példányban kérjük.
3. A novella hossza a szóközökkel együtt ne haladja meg a 25000 gépelt karaktert.
4. A beküldött novella mellett tüntesd fel a nevedet, címedet és a számlaszámodat.

Minden értékelhető novellát ingyenfordulókkal jutalmazunk, és megjelentetjük az Alanori Krónikában. Az első három helyezett emellett egy vásárlási utalványt és TF-es pólót kap ajándékba. Az utalványok értéke 10000, 5000 és 2500 Ft, melyet a Beholder Kft.-nél lehet beváltani. Könyveket az árlistában feltüntetett három könyves áron, HKK-t és KGK-t kedvezményesen lehet belőle vásárolni, de átváltható zsetonra is.

Beküldési cím: Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf 134. • E-mail: beholder@mail.datanet.hu

Beküldési határidő: 2000. november 30.

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatsz 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 cserebenhagyott,
  - ♦ csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
  - ♦ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
  - ♦ TF-es és KG-s infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
  - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
  - ♦ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
  - ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
  - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.**

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



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

Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00



Túlélők Földje

## TF ÁTADÓ

□ Átvénnek 20. forduló feletti kobudera férfit vagy nőt, más kikötés nincs. Nem rabszolgának. Remélem van ilyen! Elérhettek az ÖV-s (#8886)-os karakterszámon, vagy írhattok: Faras László, 4132 Tépe, Rákóczi u. 2/a.

**Insect (#8886)**

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Elnézést kérek mindazoktól, akik megpróbáltak elérni engem a júniusi AK-ban szereplő ÖK-s karakter miatt: a hirdetés feladása után derült ki, hogy egy hónapra el kellett utaznom. Akit érdekel tehát egy nem letápol, 19. szintű, 9111. Ördögi Körös, bíboros, értéke: 33/26/26/22/23, MXU: 21, AC: 38, 500 fölötti gonoszság, lópás: 24, csapadészélesztés 25, zárnyitási: 6, tau-ete: 26, szűrő, lövő 22\*, az hívjón a 20-987-3818-as számon. További jó játékot mindenkinek! Én kiszálltam 4 év után.

VII. 19.

**Rácz Gábor**

□ Hellő! Észrevettem, hogy van egy olyan bunkó szokás a TF-en és az ÖV-n, hogy valaki ír valakinek, de a másik nem ír vissza. Az AK segítség rovatóban olvasok pár cikket, és gondoltam magamban megpróbálok nekik segíteni. De azért ők nem írnak vissza! Itt szeretnék elnézést kérni Nikotól és Aranyzakáltól, hogy nem válaszoltam nekik! Bocsi! Most csak ennyi, és ha ír valaki neked, akkor vedd a fáradságot, és ír vissza! FT

# APRÓK

9163! Ja, és írhatna már pár DB-s, mert kíváncsi lennék a képességeire! Üdv! **Krontel (#4153)**

□ Sajnos elvesztettem az alábbi játékosok címét, s szeretném ha írának, telefonálnának nekem. Darlan, Moloh (#1300), Spartacus (#1512), Fejrecscentő (#3517), Einstein, a troll (#5178), Vik Xon Tor (#5016)

**Reskator (#5803)**

□ Tisztelt játékosársaim! Keresem azt az ember férfit, aki Quiviltől keletre 21, északra 12 mérföldre általam ismeretlen okból megtámadott. Jellemzői: barna, göndör hajú, barna szemű, kreolbőrű. Viselt tárgyai: ezüst karkötő, trappoló dnyimák, xirnox, sullár trófea. Jobb kezében bronzhegyű lándzsa, bal kezében kis bőrpajzs, lőfegyvere fűvöcső. Jó jellemű. Nem vezérel bosszúvágy, csak szeretném megismerni az indokait. Ha bárki tudja, hogy ki ő, vagy magadra ismertél, kérek írj! Címem: Éberhardt Zoltán, 3450 Mezőcsát, Hősök tere 32. 2/3. Várom választokat! Maradok tisztelettel!

**Árny Vadász (#2837)**

□ Tisztelt régóta passzív barátaim, Thord, Nardal, ideje lenne ha visszaírnátok! Általában türel-

mes vagyok, de ti már régóta nem válaszoltok. Fürgéjű Elendyl, Sabbath (aki ha jól emlékszem Pusztítás Proféta volt), ti is válaszolhatnátok!

**Reskator (#5803), Vay Décker (#1182)**

## SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Üdvözöllek benneteket kalandozók! Eljött az idő, hogy összefogjunk és szembeszálljunk a sötétség erőivel. Raia utat mutatott nekem, és ez az út a Hajnal Lovagjainhoz vezet. Tartsatok velem, és ébresszük fel a Hajnal Lovagok legendáit! Raia legyen veletek! A Hajnal Lovagjai KT hamarosan megalakul. Siss, ha az alapító tagok között akarsz lenni! Bővebb információ: Parag Gyula, 1039 Budapest, Hollós K. L. u. 18.

**Georg Skorpi (#3172)**

□ Tisztelt Nano Pallanhoff! Bár Sheran semlegeséget követel tőlem, most nem hallgatok szavára. Amit te leírtál a júliusi GN-ben, hülyeség. Ghallán már van hagyomány a harcmitűvészt KT-nak. (Acél és Sziklaöklök. Tisztelem nekik, mint fajtársaknak!) Lehetett volna az ő hagyományait folytatni, vagy újat teremteni más név alatt. De minek tépem itt a számat! Így is úgy is gyorsan át fogtok ruccanni Leahhoz, és ott megérkezve még a plazmacsillag se fog segíteni. Ha pedig véleményem nem tetszik a Dragon Ball KT-nak, vagy valamelyik szimpatizánsnak, állok egy párviaadal elébe, hisz én igazi harcmitűvészt vagyok, aki nem széntségletlenül meg a KT-t olyan alapotvó marhaságokkal mint ti. Sheran áldjon mindenkit! **Nuin Loirel Sant (#2090)**

# APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF, KG vagy ÖV játékos ingyen adhat fel apróhirdetéseket, melyeket az újság végén, fajtánként csoportosítva olvashattok. A hirdetés feladásának módja: egy külön papíron küldd be a hirdetést az 1680 Budapest, Pf. 134 címre, vagy add fel a fordulóddal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF, ÖV vagy KG hirdetésről van szó! Hirdetéseket e-mailben is elfogadunk, de csak olyan formában, amiben windows-os ékezetek vannak, és a word 7.0-ba gond nélkül átmásolható. Legjobb, ha winworddel írod meg, futtatsz rá egy helyesírás ellenőrzőt, majd csatolod egy mail-hez. A hirdetések megjelenésének feltételei:

- A hirdetés legyen rövid! (maximum 1/2 gépelt vagy 3/4 kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját izlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetést jón, akkor előbb-több azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

□ Trollok, Kvázárszikkák! KT-ra a fültözt passzívítás a jellemző, kis baráti csoportokra oszlunk, vagy csak egy-két kapcsolatot is ritkán tartó trollokra. Ez nem lehet így tovább! Elveszik az erőnk, ha nem működünk együtt. Így is erősek vagyunk, s ellenségeink rettegnek nevünkét, de ha összefognánk, legyőzhetetlenek lennénk. S nevünk újra a régi fényében tündökölné, mert egy egységes, aktív tagokból álló KT lenne igazán erős és hatalmas. Ki ne ismerné az erőben rejülő lehetőségeket, s a harc kockázatát közülnék? Hisz ősi, harcos nemzet a miénk, őseink ereje s küzdőszelleme bennük is megvan. Vegyetek fel a kapcsolatot (levél, telefon stb.) a KT főnökkel, vagy az alábbi két Kvázárszikkával! Tudnunk kell kire számíthatunk, változások lesznek mert muszáj, ha boldogulni akarunk. Mi nem elégszünk meg a jelenlegi helyzettel, a múlt dicsőségével. Mit hatalmat akarunk, erőt, s ezt csak összefogással érhetjük el! Kérek tehát minden aktív, vagy hamarosan aktívá váló Kvázárszikkát, írjon, vegye fel a kapcsolatot a KT-főnökkel vagy az alábbi két trollal! Thord (#1343), Vánkö László, 3300 Eger, Szépasszony-völgy út 37/b. Otaok, Lovász Péter, Bonylád-Majos V. utca 44. tel.: 74-453-986. A én címem: ifj. Gazdag Tibor, 5055 Jászlady, Gólya u. 9. tel.: 57-453-158.

**Reskator (#5803)**

□ A múltkorai AK-ban (GN80) elírták a hirdétsmet, mert T 9143-at írtak a T 9163 helyett. Ha valaki megsértődött volna, bocs nem az én hibám volt. További T 9163-at! **Krontel (#4153)**

□ Üdvözöllek vándor! Hozzad szölok, aki magányosan, társak nélkül járod utadat. Hozzad, akinek tudatában nincsen jelen mások halvány esszenciája. Hozzad, aki még nem választottal magadnak Közös Tudatot. Talán segíthetek. Mint tudod sőtél éjszaka köszöntött a Türlélok Földjére. A Káosz gonosz erői hordákban járják a földeket, és utánuk csak nyomor és pusztulás marad. Ám egy maréknyi igazhitű, bátor harcos fölveszi a küzdelmet ezekkel az erőikkel. Megtisztítják a sötétség seregétől a Türlélok Földjét, és felkarolják az elesetteket. Utat mutatnak az éjszakából, utat a hajnal felé, hisz ők maguk a Hajnal Lovagjai! Csatlakozz hozzájuk! Légy te is tag, legyél egy a Hajnal Lovagjai közül! Jelentkezés: Komjátthy Gábor, 1039 Budapest, Hollós K. L. u. 17. tel.: 243-1210. **Shanon dhar Werman (#3528)**

□ Sem Levendulaszem, sem én nem tudom megérteni, hogy DB nem a TF-re való. Megmagyaráznátok, hogy miért nem? Azt azért megjegyzem, hogy a DB, a DBZ, és a többi, amiket még nem láttam, mind-mind a Harcművészetek felsőfokát jelentik, tehát az igazi kobudérk számára példaképet kell, hogy jelentessenek. (Nem is tudom, melyik Dragon Ball Movie-ban láttam, hogy Songoku szellemként az anyagi világban pofozott egy élőlényt – ehhez képest egy manifesztátor nudli.) Egyébként a puhatestű jelzőt direkt idezőjelbe kell tenni, mert több, mint két hónapja nem demeztem... „puhatestű” Luke

□ Kalandozóársaim! Dobjatos meg egy mentális üzenettel, hogy ha elég merészek és szerepjátékosnak éreztek magokat ahhoz, hogy egy orkókból álló KT-t alapítsunk, a la Korgó Szikra. Várom üzeneteiteket. Sheran vigyázzon rátok!

**Nuin Loirel Sant (#2090)**

## ÜZLET

□ Kalandorok! Vasalt bunkót és egyéb vas cuccokat vennék Quill környékén, az utazási költségbeletszámítjuk az árba. Acid el Sinistre, ha áll még az ajánlat, keress meg! KT-t keresek, 70. forduló feletti Dornodon hívó troll vagyok. Hölgyet keresek gyermekszülés céljából, a gyerekre szükségem van, hajlandó vagyok fizetni is.

**Kolompár (#3325)**

□ Skacok! A kezdő mezőkhöz közel vennék pirkétet és fémeket. Bármilyen fém szóba jöhet. Egyébként köszönöm Trágyatúró Artúrónak és a többieknek, hogy kiálltak mellettem. (Ha nem tudod, miben álltak ki mellettem, nézd meg a januári GN Eyebeinek kezdetét!) Üdvözlettel:

**Öklével Péppéver (#1421)**

## VERS

□ **BUKOTT ANGYAL**

Istenek, ó istenek!

Aranytrónusotok mind mind a fellegek

Ti ott fent messze, én pedig idelelt, elveszek

Hol vagytok mikor kelletek?

Bukott angyalként jöttem a földre  
Azóta is szüntelen imámat küldöm az égre  
Várom, hogy választok eljőjön végre  
De hiába, úgy érzem itt maradok örökre.

Sok életet, és még több csatát

Éltem és vívtam át

Utamon volt sok ellenség, de még több a barát

Kiknek örzöm minden kis dalát.

De mégis fájdalom és csalás  
Ez éltelen életem és nem holmifele varázs  
Vértől csöpögő lét, éjszakánként élőholt vadász  
Hinnéd, hogy az örökkévaló lét nem áldomás?

Ajánlom a vértésztvéreknek! Összhangzat KT:

**Öngyilkos Álom (#3297)**

□ Valami örült gondolat  
Valami erős és ködös tájon  
Valami madár száll felém  
Lehulló tollát megtalálom  
Valami örült remegés  
Valami hiány ha nem vagy velem  
Valami madár reptül tovább  
Többi tollát is megkeresem  
Valami örült fut tovább  
Azt hiszem igen én vagyok  
Valami örült égi madár  
felhők között szárnyalok.

**Craz (#4097) Összhangzat KT**

□ **XIRNOX SZÍVÉTE ÖRÖKÖLTEM**

(Irígy H. Mirígy dala)

Xirnox szívet örököltem az édesanyámtól  
Trolldöngető harci kedvet az édesapámtól  
Fölneveltek tanítottak minden szépre, jóra  
Vérázta acél kardom elkísér az útra

Hűvös vízi kicsi tónál táboroztam éjjel  
Nem akadt a füves pusztán ellenfelem régen  
Harcba szálltam, varázsoltam már az első szóra  
Sok gonoszt is felküldtem Leah elé újra...

Lejegyezte: **SexMaschine (#5554)**, az igric

□ **ÉJSZAKA VÁNDORA**

(vándor kalandozó dala)

Bármerre sodródom az élet viharában  
Otthonom a csillagos ég  
Ha az éj hólnap is itt találna  
Ismerősként üdvözölne még

Oltalmazva rám vigyázna  
Hiszen egy csillag értem is ég  
Ha kialudna és új nap jönne a világra  
Vajon én kinek hiányoznék

**SexMaschine (#5554)** az igric

## EGYÉB

□ Nem sűrűn szölok bele a „komoly, fontos” témák oly nagyon „elmés” megbeszélésébe itt a GN-ben, de gondoltam megpöccintem kicsit a poshadó állott víz felszínét. Észrevettétek, hogy a Csorda milyen szerencsétlen és szánalmas egyékekkel van tele? Semmitmondó jellemek, semmittevő alakok. Hová tűntek a színfoltok? Yoro Okiyi, Nardaal, Effeanon, Thorwald, Nelwon és a többiek? OK, ők tényleg szót adtak a TF-nek, de nem akarom elhinni, hogy köztetek nincs ilyen! Teljesen elrontjátok a Vadászát örömét, ha mindig csak senkikkel kell csillapítanom sosem szűnő Éhségemet. Hát kinek van kedve irányítani az ilyeneket? A hülye Nosferatu-ghoul, Borax is kolonc lett, mert már nem vettük hasznát, s lám, nélkülünk nem is tesz semmit! Tehát szeretnék látni némi életet bennetek. Hiszen a ti Vitae-tek a mi Életünk, az első gyilkos áldása a ti fejfátok. VI. 21. **Az Árnyak Hölgye, Vértésztvérek KT**

□ Emberek! Az ÖV-vel kapcsolatban lenne néhány észrevételem. Mióta Tihorék beindították az ÖV-t, egyre jobban elfogy a TF. Gondolok itt arra, hogy előtte csak néhány átadó karakter volt az AK-ban, most meg csak pislogok, amikor át nézem az Átadó rovatot. Olyan karaktereket adnak át, hogy pislog kettőt a karakter, az onglánt meg öngyilkos lesz tőle. A hírességek szerencsére még nem hagytak el minket. Remélem ezzel nem sértegetem meg senkit, főleg nem Tihor Miklóst és a többieket. Ha valaki egyet ért/nem ért egyet, az írhat a következő címre: 1165 Budapest, Széchy Aladár u. 5. 4/28. **Kovács István**

## □ LÉLEKVÁNDORLÁS

Napokig táboroztam, közben bambán bámultam környezetem. Az idő telt, kalandozók jöttek, mentek. Aztán hirtelen, mint egy varázslásra, újra nekiindultam Ghallának. Új célokkal, elhathatókkal fejeztem. Ismerős a táj, mintha jártam volna már erre. De mikor? Nehéz a tárgyom, megnézem mi olyan nehéz benne. Miért cípelem magammal ezeket a tárgyakat? Felismerem mindegyiket, tudom mire kell vagy lehet használni, de úgy érzem, mintha még soha nem használtam volna őket. Kalandozókkal találkozok, felismernek, de nem tudom kik ők. Szörnyekkel viaskodok, rutinosan forgatom a fegyverem, mint egy öreg róka. Hol tanultam, honnét tudom mindezt? Érzem amint távolodok istenemtől. Istenemtől? Hisz nem is választottam istent! Minden olyan furcsa és idegen. Tudom, hogy én én vagyok, de biztos, hogy ebbe a testbe tartozom? Oly sok kérdés, mire nem tudok választ. Este van, fáradt vagyok. Ruhámba dugdosom értékesnek tűnő tárgyaimat, felállítok egy csapdát, azt se tudom, hogy kell, de csinálom, aztán eldőlök és már alszom is.

Na kb. így érezheti magát egy karakter, akit éppen valaki átvett. Ezt a rövid esszét azoknak írtam, akik szerepjátékosnak (vannak ilyenek?), gondolkodni valónak.

### Nuin Loirel Sant (#2090)

□ Idézetek kedvenc kalandozóimtól.  
Drumer: „Nincs véletlenül 20 szigonyod?”  
Galarin Thorfel: „De éppen egy van nálam. Tessék, vidd!”  
Helyszín: csatorna nyugati partja. Jaq Ramun: „Tápos leszek.”  
Yiel-Yian: „Ha bebozom a lemaradásomat!”  
Formos Teajüz: „K. va Álomörzők!”  
Egy miskolci buliban elbukott egy... Ez volt az első szava.  
Formos Teajüz: „Dögölj meg Killmaster, Erynome Killmaster, Gourth Killmaster! Dögölj meg és pörögj!”  
Ugyanez a buli, kicsit később.  
Erynome Killmaster: „Efeljelttem feladni, de...”  
Tak-Oun-Chep: „És nem veszel ki több TU-4 a bugyorból!”  
MacNewst: „Akkor ott az izomernyesztés.”  
(100 fölötti taumaturgia)  
Rizi-Bizi: „Ki a puding?”  
Előzménye: Valaki a neten közzétette, hogy a Tharr hívők mágiátörve pingdok.  
C. S. Linessa: „Gyakjuk az örögi körösöket, Killmaster?”

### Gourth Killmaster (#5820)

□ Ave kalandozók! Most csak egy dologról fogok beszélni (írni). A Chara-din hívőkről! Nekem személy szerint nincs velük semmi bajom. Igaz, lehetne egy harmadik jó isten is, hogy ezt kiegyensúlyozza! Például Bufa visszajöhetne, úgyis hiányoljátok, és akkor 3 jó, semleges és gonosz isten lenne. Szóval hagyjátok a Chara-din hívőket, és ha nem tetszenek a monolitok, ne ott táborozzatok, vagy ültessetek oda egy nekrofut és

kész! Most békén hagyom a DB-seket (az FT azért ti ne felejtsetek el ezt! Éljen az összes isten és hívei, de legfőképpen Fairlight! Éljen kelto továbbá az alakváltók, de főleg én!

### Krontel (#4153)

□ Fairlight rosszvoltából sajnos nem tudtam se lépni, se levelet feladni az Olimpia óta, így elnézést kérek mindazoktól, kiknek oly sokáig nem választottam! Ha ezt még mindig nem tettem meg, szóljatok, ugyanis időközben elkeveredett pár levél, és így előfordulhat, hogy kihagytam valakit. E-mail címem megváltozott meg nem nézésből kifolyólag: derwydd@freemail.hu. Más: Kildar Lassagor, Ezüsthajú Egon, Sötét Orlan, mi van veletek? Csak nem hagyatok fel a kalandozással? Megint más! Ha valakinek főnixotlora van szükségére, keressem meg nyugodtan. Mindenkinek szép álmokat és boldog erdauiui újévet kívánok!

### Denisa (#5196)

□ Törpe testvéreim! Temessük be az Alanori Csatornát és bányásszunk vércápát! „skizo” Luke  
□ Dornodon templom építéséhez várok jelentkezéseket. A pontos koordináta megvan. Jelentkezni lehet a következő címen: Varjassy Szilveszter, 6500 Baja, Kodály Z. u. 1., vagy telefonon: 30-248-0257 és 79-427-153 (itt délelőtt vagy este).

### Szöke Ciklon (#5510)

## ÖSÖK VÁROSA KALAND

□ Haliho! Először is elnézést szeretnék kérni azoktól, akik nem kaptak választ a leveleikre, de evilági problémáim akadtak, megkérnélek titeket, hogy ha nem gond, küldjétek el még egyszer, mindegyikre válaszolok. Másodsor: a harmadik szinten az 50. többszemélyes kalandhoz keresek társakat. Harmadsor: molitár hájat vennék minden mennyiségben. Ja, és még valami: legyenek oly kedvesek és a „kaland” hirdetésekbe írjátok oda, hogy hányadik szinten van.

### Numpet Zaks (#6574)

□ Üdv galetkik! Társakat keresek az 52-es kalandhoz. Ügyességem és az IQ-m magas. Címem: Keresztély Károly, 5465 Cserkesztély, Nagyterfő u. 9.

### Flen Eligor (#3296)

□ Üdv mindenkinek! A 3. szinten keresek társakat az 52-es küldetéshez. Telefonszámom: 70-222-6572.

### Affhile Egnoron (#3956)

□ Üdv mindenkinek! Várom azon galetkik jelentkezését, akinek a 2. szinten függőben van az 50. és 52-es remetekalandjuk, és a megoldáshoz keresnek társakat. Tehát, ha érdekel a dolog, jelentkezze, és írj meg, hányas gyorsasággal, ügyességgel, egészséggel, lopakodással, erővel, IQ-val, nyomkeréssel, továbbá milyen fajtájú és erősségű támadásmóddal rendelkezel. Ha úgy adódik esetleg más társakat is tudok ajánlani. Címem: Tar István, Zalaszentgrót, Eötvös K. u. 12. VIII. 7.

Macros (#6958), a mágiafaló és Szikla Sziszi (#7047), a kövevő

□ Keresek társakat az 52. küldetéshez!

### Dögölt Hajnal-Dax (#8832)

□ Üdv galetkik! Az 50. remetekalandhoz keresek társakat a puhányszinten. Újás vagyok, de ha kell lehelek is, a képzettségek megvannak.

### Szkander Graun (#9119)

## SZÖVETSÉGEK

□ Békédök Hírmondói (#15038). A hegyek mélyén ősidők óta dúl a harc. Vértől és szenvedésből kovácsolunk erőt, hogy egy napon tökéletessé edzett eleven fegyverként szembenézhessünk a kint leselkedő Ellenséggel. Kevesen vitatják, hogy ez az egyetlen út, de még kevesebben vannak, akik felismerik, hogy nem magunk választottuk ezt a sorsot. A legutóbbi számúra a harc eszközből cél, önmagát való dicsőség forrása lett. Népkün rákapott a vér ízére – halált érdemlő torzszülött mindenki, aki nem közénk tartozik –, és mikor végre megmérkőzünk az Ellenséggel, magunk zúdíjtuk a népirítás következő hullámát a világra. Az Ellenség győzött, ha a képere formál bennünket. Vagyunk néhányan, akik felismertük ezt. Böven ottuntok és hullattunk vért mi is, és gyűlöljük az Ellenséget, aki ezt az életet kényszerítette ránk – de nem leljük örömminket a harcban és a gyilkolásban. Meg akarjuk őrizni mindazt, amit a föld alá menekítettünk az Ellenség elől, és ami megkülönböztet bennünket tőle. A vídamságot, a dalt, a barátságot. Vannak, akik szánalmask tartanak bennünket, és mihasznának a lantot, amely nem pusztításra való. De ha Te másképpen érzel, talán köztünk a helyed. Ha néha szünetet akarsz tartani, letenni a fegyvert, és nem törődni azzal, ki van a hátad mögött; ha hallani és énekelni akarsz a dalokat, amelyek az Ellenség előtti időkőről szólnak, no meg nőkről és lakomákról – gyere közénk. Őrizzük együtt az ősök és a barátság szellemét! A szövetség mindenki számára nyitott. A 16 fős kezdőkeret már betelt, de lázasan folyik a barlangunk bővítése. Az épületek sorrendjét demokratikusan vitatjuk meg, mint minden egyebet. „Vezetők” nincs – kénelmi megfontolásokból lehet átadni szavazatokat, de ezt senkitől sem várjuk el. Ha felkeltettük az érdeklődésed, írj a muller\_v@ludens.elte.hu címre Csendes Donnak, vagy Csáth Géának a (#2993)-as barlangba (Pálfalvy Tamás, 1184 Bp., Széchenyi u. 83.)!

### Békédök Hírmondói (#15038)

□ Egyre bővülő szövetségünk szívesen látna sorai között olyan mágusokat, harcosokat, pszionistákat, giromancereket és „minden lében kánnál” felfogású galetkiket, akik tudják mi az összetartás, barátság, és van saját egyéniségük. Belépési feltétel mindössze egy bemutatkozó levél és egy karakterlap. Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes u. 21. A testvérpar:

Ruh Nestah (#7734) és Daemon Linoge (#8012)

□ A Fény Apostolai (#15017) megkezdte működését! Ezúton is szeretném megköszönni a következő galetkiknek, hogy nyugodt szendereg-sükkék is támogatták rendünket: Csendes Donnak a fehér gyógyítalt (június 28.), Klodg Syslogd a démónnak a yeti csontot (június 28.), Rifelnek a fehér gyógyítalt (július 14.), Zi'Uszudra Khan-nak a liánvirágot (július 20.), McPaulnak a mézfüvet (július 26.), valamint Sziklazúó Ragath-nak és Lépkaró Holynak a 2-2 fehér gyógyítalt (július 20.) és július 26.). Üzenem nekik, hogy ez mind én voltam. Várom továbbá olyan galetkik jelentkezését, akik képesek elfogadni az igaz-ság bűnös vágyuk, hanem sikerrel teljesítsd azokat, és a jutalmat felhasználjad ellenük! 3. Használj ki minden lehetőséget, mit a Hatalma-sok adnak neked, és légy tagja a klánnak! Legyél benne te a legerősebb, és az így szerzett erő for-dítsd a tévelygők ellen! 4. Elvegyed te másoknak a dolgait, és ne használj fel azokat a saját hatal-mad növelésére! 5. Elpusztítsd te másoknak a dolgait, hogy meggyengüljenek ők, és ne veszé-lyeztessék te a igaz életedet! 6. Okozzál te kárt a Hatalmasoknak, a Bűnösöknek és a Tévelygők-nek! Bocssással reájkut átkot, éhínséget, mérget! Vedd el lélekenergiájukat, varázserejükét! 7. És ha ők teszik teveled mindezt, viseld emelt fővel, és megmaradjál te a te igaz hitedben! 8. Tiszteled te az erősebbet, de eltaspassd őt, ha már te vagy az erősebb, és ártsál neki minden módon! 9. Segítség te a te testvéreidat, akik a te igaz hitedet köv-etik, de ha kell közösködjél a bűnösökkel is, hogy kihasználjad őket! 10. Terjeszd az egy igaz hitet, hogy megmerítsed a Bűnös lelkeket, mikor-n eljönnek a fényhozó angyalok, és megnyílnak a Mennyek Országának Kapui az igazhítűek előtt.

**Leanthol (#7945)**, a próféta

□ Galetkításaim! Először is korábban feladtam egy hirdetését, egy fekete nadrággal kapcsolatban. Hála Fehér Kryllinnornak, ezt tekintették sem-misnek. Viszont a (#15029) es szövetség még mindig várja tagjait. Az egy harcos, a torzszülöt-te vadász szövetség. Bárkit, aki érez magában annyi erőt, hogy tud győzni egy kétfűjű pat-kányt, szeretettel várunk. Lehetsz mágus, katona, tisztogató, pszionista, halhatatlan vagy akár tol-vaj is (bár az inkább mégse), hiszen a torzszülöt-teket minden téren pusztítanunk kell. Valljuk: amíg a hegyek nincsenek teljesen a galetkik ural-ma alatt, addig a visszatérés a felszínre csak buta, hiú álom marad. Információ nálam (200-1529, Zoli), vagy vezetőnknél, Racionál (#2706). Jó kalandozást mindenkinek! Sokat vadászni! ISM 5 VD!

**Véregző (#8158)**

□ Amikor az Ellenség hírnökei megjelentek, őseink létrehozta egy elit osztagot, az Ében Lé-giót, melynek feladata kezdetben a felderítés és a harc, később a visszavonulási útvonalak megter-vezése, fedezése, csapdák hatástalanítása és akti-vizálása, majd a barlangok kijelölése és megiszt-títása volt. A Légio teljesen önálló voltak saját tudósai, mágusai, harcosai, kertészei stb..., de még a szöröközött biztosító bárdjai is voltak Így tagjai között mindegyik klán képviselője előfor-dult. Miután elhagytuk a felszín, és elfoglaltuk új otthonunkat, a Légio csak emlékeinkben élt, de akad néhány lelkes leszármazott, aki újra-élesztette hagyományait, és szövetségbe töm-örülve újra fel akarja venni a harcot az Ellenség-gel, és minden erejével szolgálni fájunk felemelkedését. Légy bármilyen éltrendű, bár-mely Klán tagja, ha közösek céljaink, egy erős, összetartó szövetséghez akarsz tartozni, ahol mindenkinek megvan a személyre szabott fel-adata, lépi közénk! Válaszd az Ében Légiót (#15003)! Címem: Nagy Tibor, 5055 Jászlady, Új u. 16. e-mail: nagyt@tigris.klte.hu

**Haláljáró (#6020)**

□ Nyílt levél a Széiben Járók nevű szövetség tag-jaihoz. Tisztelt barátaim! Ezúton szeretném tudatni veletek, hogy kilépek a szövetségből. Dönté-szemnek több oka is volt. Ezek közül az egyik: szerintem mint általános célú szövetség, nincs szíve jóvónk. Már az első gyűlésen veszekedés volt, mivel mindenki más épületet akart felépíteni. A másik, és talán legfőbb ok a vezető, Avillis szemé-lye. Nemtörődőmsége, megbízhatatlansága tel-jesen megbénítja a szövetséget. Ha egy jól működő csapatot akartok, váltsátok le őt minél hamarabb! Ezen okok miatt (is) döntöttem úgy, hogy egy má-sik szövetségbe lépek. Már felvettem a kapcsolatot a Bölcsék Körével, ők szimpatikusnak tűnnek. De remélem, ti, Széiben Járók, továbbra is a barátaim maradtok. Szívesen látlak benneteket a barlan-gomban.

**Ravandel (#3634)**

□ Ploclamatio! Ezúton nyilvánítjuk ki szövetsé-gi újságunk megalakítását. A Hálmas szövetség tagjai, figyelem! Minden infót, tájékoztatót, cik-ket, velsét, novellát válnak a főszerkesztő lady cí-méle, aki a szelkesztés megosztelző és dicső fel-adatát magára vállalta. Minden tagunk egy felbonyelt válaszolíték ellenében hozzájuthat az adott hónap szellemi gyümölcseihöz. Csak lajt-atok/lajtnuk műlik, mennyile használjuk ki eme kínálózó lehetőséget a közösségi élet fel-világosztatására. Az Elő legyen Tiveletek! Cím: Tóth Benedek, 2113 Erdőkertes, Tompa M. u. 31. tel.: 30-280-1986.

**Dart Mahul Bölcsék Bölce (#5112)**

□ Társaim, galetkik! Még mindig várom azon piromád galetkik jelentkezését, kik egy olyan szövetségbe akarnak belépni, ahol a tagok min-denekfelet egymást segítik, és kutatják a piromá-dok valódi eredetét. A démonok kísérjenek utatokon!

**Dark Flame (#4221)**

□ Üdv minden ifjú galetkinek! A nevem Gael Ron-in, a Karom, és egy szövetség alakítását terve-zem. Ehhez keresek a játékok komolyan vevő, hosszú távon gondolkodó, aktív társakat. Az Őr-zők Rendje egy még kialakulatlan közösség (he-ten vagynuk), amely kb. a hirdetés megjelenése-kor (az után) szeretne való szövetségéé vál-ni. Céljaink: egymás segítése (infócseré, többsze-mélyes kalandok, tárgy adás-vétel), a szövetség kiépítése (épületek stb.), az Ősök Városának alakítása (a játék befolyásolása). Ha nem érde-kelek a táplálkozási, klánbeli viszályok, és ké-pesnek érzéd magad fájunk tudásának garapi-tására és megőrzésére, szoros összetartozás a barátaiddal, és elképzeléseid egybeesnek a mi-ennkel, írj a lent megadott címre egy rövid be-mutatókozó levelet, mely tartalmazza a karakte-rud adatait, és néhány sort magadról. Minden érdeklődőnek köszönöm, igyekszem gyorsan vá-laszolni. Az ősök szelleme kísérjen utatokon! Cím-mem: Rádi Gábor, 3600 Ózd, Vasvár út 8. 2/3.

**Gael Ronin, a Karom (#6530)**

□ Akarsz egy jó csapatba tartozni? Hát lépi kö-zénk! A Hegymély Gyermekie szövetség várja je-lentkezésed Morgan con Diemnél!

**Hegymély Gyermekie (#15015)**

□ Üdvözltem mindenkinek! Néhány szó a Bölcsék Kólélól. Némelyek nem tudják, a sok jel-legtelen, közönyös, szelvezetlen, éldekteken ügy-mond szövetségektől hogyan lehet megkülön-böztetni az igaz szívű tálsaságot. Melt bizony sokan kiabálnak a sok vesződséggel jáló szelvező munkából. Nekik kívánunk segíteni, mintegy példát mutatva egy alkotmányos, s igaz útból. A mi szövetségünk egy Chalta, mint alkot-mány kölé csoportosul, s hálom elvet talt szem előt: 1. Megismelés, azaz mindenben kételek-dünk, ami gyanús. 2. Művészetek, azaz szelvetjük a szépet azért, melt szép. 3. Megbékélés, vagyis az elősák elvetése és a Béke ulalmának előlékzít-e. Lészeltesben a Bölcsék Kólélól szoló 2. Te. fejti a témát, amit minden éldéklődőnek na-gyon szívesen elküldök. Azoknak, akik nem a mi utunkat választják, de fegyváltásainkkal vallják magukat, sok szelvenését és síkeletet kívánok. Ha segítség kell bálmiben, bálki bálmelyik Bölcsle nyugodtan számíthat. Az Elő legyen Tiveletek!

**Dart Mahul Bölcsék Bölce (#5112)**

□ Szeged környéki galetkik várunk szövetsé-günkbe. Jelentkezni a (62) 481-660-as telefon-számom Nagy Mihálynál lehet (5 után).

**Délkeleti Szövetség (#15061)**

□ Üdv mindenkinek! Szeretettel várunk mind-enkit a (#15033)-as szövetségbe, amíg a kész-let tart. Bárki jöhet, aki jó fej. Kizáró ok: Ha olyan sötét vagy, hogy agytumor éhen halna benned. Jelentkezni lehet nálam a csigaposta cí-memen: Stefan Krisztina, 7602 Pécs, Pf. 78, vagy Sinka Csaba Gábornál, 2092 Budakeszi, Dózsa György tér 15. Naá, lépjétek be! Sziasztek! VII. 31. **Zsémbecke (#2078)**

☐ Üdv néked galetki barátom! Gondolkoztál már azon, hogy belépj egy szövetségbe? Ha igen, és majd egymás segítése ebben a nehéz időben, és majd felvenni a harcot a hírhedt Ellenséggel, akkor a számodra a legmegfelelőbb szövetség a Hegymély Gyermekei (#15015). Eddig kb. 12-en vagyunk, ezért ha be akarsz lépni, hát gyorsan ragadd tollat, nehogy valaki más megelőzőn!

**Morgan con Dier (#2896)** a mutáns

☐ Üdv néktek testvéreim! Főként azokhoz szólok, akik a Tisztagotok klánjának tagjai. Mint azt bizonyára mindenki tudja, van egy csomó torzszülött, amely a kihalás szélére került (pl. mély-ségi gnómok, harc törpék). Nos, én azt javaslom, irtsuk végre ezeket az undorító férgek, hogy többé ne legyen gond velük, és minél több energiát fordíthassunk a nagyobb ellenfelekkel és az Ellenséggel szembeni harcra. Köszönöm, hogy végighallgattatok!

**Eleven-Éjszaka-Rax (#3454)**

## EGYÉB

☐ Galetik! Mikor megérkeztem a Mélybe, elsőnyeltem láttam a galetki faj elkorcsosulásának félreismerhetetlen jeleit. Mert hogy is jellemezhetem a fennálló rendszer bizonyíték nélküli babonákra alapozó, szélsőségesen harcoló, minden tudományos gondolkodást nélkülöző és háttérbe szorító ideológiát, ha nem elkorcsosulásnak. Ám ma már újra kezdek optimista lenni. Csak rá kell nézni a statisztikára, és láthatjuk, hogy a Tudósok messze a legtöbben vannak, a velük rokon Mágusok létszáma a második, és a Bárdok is elhűztak a két harcias klán, a Katonák és Tisztagotok mellett. Ráadásul a Bölcsék Köre megtette az első lépéseket a galetki társadalomban egy értelmiségi, gondolkodó réteg kialakítására. Olyannyira, hogy még a gyáran izomagyúnak titulált Tisztagotok közül is ketten (Gal Etkins, Eleven Éjszaka-Rax) csatlakoztak a Körhöz, hogy segítsenek megállítani a galetki faj értelem nélküli torzszülötté válását. Ne értesek félre, a harc fontos, de ész nélkül a harcban is csak rúgkapáltak. Hogy akartok kikecmergni a Hegeből, ha azt sem tudjátok mi az a hegy?

**Döglött Hajnal-Dax (#8832) böles**

☐ A múltkori AK-ban rossz karakterszámot írtam le. (#4153) ez a TF-es karakterszámom. Az ÖV-s (#9819), szóval legközelebb ide írjátok!

**Krontel (#9819)**

☐ Galetik! A társadalmunkat belepi a szenny! Terjed a barbarizmus! Fajunk elkezdett távolodni attól a státuszától, amit civilizációnak nevezünk. A kóász és erőszak kezd úrrá lenni népünkön. A galetikák már csak egymást bántják (ez alól a sport kivétel), megpróbálják saját fajukat az önnön klánjuk, illetve egyébféle csoportosulásuk uralma alá vonni. Kérдем én, hová vezet ez az út. Mi lesz így velünk? Magunkat visszük a kárhozatba, nem az ellenséget. A böles krónikás:

**Slom al Manir'Wa Calen (#8864)**

☐ Katonák, tisztogatók! Azt hiszem, egy-két torzszülött, az ellenség kémei beépültek közénk, és ami a legfelháborítóbb, nyíltan hirdetik erretnek-ségüket. A helyzet már odáig fajult, hogy az egyik ilyen torzszülött szövetséget is alapított. Ez már felháborító! Hogyan is fajulhatott ideig a helyzet? Az ilyen torzszülötteket máglyán kéne elégetni, és a hamvait a csatornaszinten szétszórni intő példaként. Ti, katonák, vagy pedig ti tisztogatók, akiknél a rend szent és mindenke felett áll, nem tesztek semmit? Egy magamfajta tudósnak kell felnyitnia a szemeket, hogy mi folyik itt? Remélem tenni fogtok valamit a torzszülöttek vezére, az ellenséget imádo Leanthil ellen. Ő az igazi ellenfél, vele kezdjétek a rendteremtést, ha van bennetek egy kis kötelesség-tudat. Elvileg emiatt vagytok katonák. Ha vele végeztek, akkor csoulst követőt is ki kell tűzni a társadalomból. Ezután már csak az olyan erretnek maradnak, mint Deuximanthros. Sajnálom, hogy nekem kell felnyitnom a szemeket, de remélem elérek valamit ezzel a levéllel. Szálljatok magatokba, és keressétek meg hibáitokat. Ha segíteni kell barmiben, itt vagyok, állok rendelkezésetekre. A régész hallgató:

**Ravandel (#3634)**

☐ Kíváncsi voltam, hogy mit rejtenek az árnyak, ezért elotlottam a milgandomat a barlangomomba, és kutatni kezdtem. Ennek folyamánaként: lefejttem a polcom melletti falat, összetörtem három üvegsét miközben győgyított kerestem, majd szag után megtaláltam három molad püpot, amit elfelejtettem elvinni a kőyagos mágusnak, végül beleestem a saját csapdamba, aminek következtében majdnem átfátogattam a túoldalra. Én nagyon jól szórakoztam, mindenkinek hasonló próbálkozást, remélem ti át is juttok (és ott is maradtok)!

**Dron Arakis (#4161)**

☐ Kedves Nyafogó Nefeles és Dart Mahul! Nekem abszolút semmi bajom veletek, de már nagyon unom, hogy állandóan a tisztogatókat kritizáljátok. Mi bajotok van velük? Hisz ők védenek meg mindnyájunkat. Szerintem azért van az ő jelük az UL-en, mert úgy érzik ennyi tisztelet kijár nekik. És különben is a többieket se kéne kritizálni. Mindenki olyan, amilyen, aki izomagyú pusztítógépp akar lenni, hát legyen. Ha pedig okos értelmes galetiki akar lenni, miért nem engedhetünk meg neki, hogy élhesse saját világát? De szerintem az a legjobb, ha egy galetiki univerzális. És nem egy területre specializálódik. Üdvözlettel a hegy sértegetettjeinek védelmezője:

**Joey Angelas (#8546)**

☐ Ezúton csatlakoznék Dart Mahul barátom felhívásához. ÉN is felháborítónak tartom, hogy egy klán jelvénye szerepelhet a teljes galetiki társadalmat érintő irományon (pláne a tisztogatóké). Verjigorn, gratulálók a költeményedhez, mely érzéseket rejtenek soraid.

**Werrien Gilorel (#7014),**

a bárdok klánjából

☐ ...Hajdan, mikor még a galetik nem s léteztek, a hatalmas sárkányok uralták a világot. Ezek a sárkányok szabadon éltek, és pusztítottak. Igába hajtották a többi fajt, uralkodtak felettük. A vörös sárkányok voltak a leghatalmasabbak, kik tűzlehelletükkel perzeltek fel mindent, ami útjukba került. Kevesebb erőt bírtoklatk a fekete, zöld és kék sárkányok, kiket mérgező, sav- és jéglehelletük tett naggyá. A régről fennmaradt íróskor alapján a piromád galetik leszármazottjai a sárkányoknak. Ezek a galetik többre hivatottak annál, minthogy legyilkolják fajtársaikat, elnyomják, vagy anyagi javaikkal akarjanak felülkerekedni rajtuk. A legendák szerint, ha egy sárkány meghal, új csillag jelenik meg az égen, viszont ha egy piromád galetik jön világra, egy csillag el is tűnik....

**Dark Flame (#4221)**

☐ Még szinte el sem kezdtem a hit terjesztését, máris sorozatos atrocitások érnek. Kiket eddig a barátainak hittem, örültek neveztek, a templomban pedig erretneknek tituláltak. Engem azonban nem lehet egykönnyen megtörni, hogy újra lehiggem a hazugságokat, ahogy apostolaimat sem. Még az álnok helytartó armánykodása sem tör meg, pedig százéveskor szossz barlangszómat adott meg az AK-ba, hogy így is megakadályozzon az Igaz Hit terjesztésében. Az én barlangom sorszáma ugyanis nem (#7495), hanem (#7945). Ide várók mindenkit, aki az igazat szeretné tudni vagy a fény apostolai közé szeretne lépni. Gyertek, amíg nem késő!

**Leanthil (#7945),** a Próféta

☐ **ÓDA A BALLANGOMHOZ**

Óh, ballangom, én meleg válam,

Nincs boldogabb galetiki nálam.

Másnak kisebb ballangja van,

Nem is él ilyen boldogan.

Falamon nemes penész tenyész,

Gyönyörű cím, megáll az ész.

Illatos gombák alkotják ágyam,

Ahol én fekszem az az ágyam.

Dart Mahul: *Miklopidokk vonyítanak a fejembem* című kötetében olvasható tífás mondatok.

(#5112)

☐ Rajtam van a bélyeg. Le néni mosható. Megfosztottak minden hatalmamtól és az emlékeimtől, hogy védekezni se tudjak az ellenem felhozott vádakkal szemben. Örüljek, hogy egyáltalán életben hagytak? Hát élet ez így? De nem adom fel. Visszajutok. Egy iszonyatos bűnei miatt az alsóbb szintekre taszított férfi:

**Mendax Mystagogus (#9714)**

☐ Lítás régészkedők! Kérlek segítsétek munkámban! Őseink történelmét próbálom összegyűjteni. Aki úgy érzi segíthet, kérem írjon! Elküldöm milyen feliratok vannak meg eddig, és így ő is tudja majd mi hiányzik, ki küldjön. Érdeklődők is írjanak! Az erő legyen tiveletek! A böles krónikás:

**Slom al Manir'Wa Calen (#8864)**

□ Üdv galetkik! Megakadt a szemem a júniusi AK egyik cikkén, amit Ruh Nestah (#7734) tett közzé a talált pergamentkereséről, és mivel úgy zárta, hogy gondolkodjunk el rajta, hát én meg tettem. Még hogy a galetkiket a káosz szülte! Hiszen mi a káosz? A káoszban az a lényeg, hogy nincs semmiféle rend, semmi szabályosság. Ha a káosz szülőit lennének rend, tervezés és szabályosság nélküli folya az életünk. Össze-vissza nőnének a végtagjaink, nem lenne társadalmi rendszerünk, sőt még pénzt sem használnánk. Tehát ez egy alapvető ellentmondás. Így két lehetőség marad. 1. Az Ellenség férdőzött hegyünk gyomrába, és elrejtette ezt az irrományt, hogy így demolarizáljon minket. 2. A sztori igaz, de akkor Elhin Maurin mégis felülkerekedett a káoszma-térián, megbalázta, rendre utasította, és ezzel megszűntette azt. (Most már fáj a fejem.) Üdv, a gondolkodó: **Khadiji a Vadász (#8318)**

□ Szeretnék megismerkedni mazochista beállítottságú galetkivel, aki egyébiránt tagja a mutáns klánnak. Várok mindenkit, aki a fentiek alapján magára ismer, és hajlandó összeveretni magát csupán azért, hogy én eleget tegyek klánom kérsének. A szíri által legjobbnak ítélt vesztés különdíjban részesül. Jelentkezni lehet a feregszint (#3398)-as barlangjában.

#### **Régina Rascal (#3398)**

□ Üdv! EZ a hozzászólás Dart Mahul cikkjéhez tartozik, ahhoz amiben a Tisztogatói jelvény mi-értjét taglalja. Mindamellét, hogy egy semleges, minden galetkit összefoglaló jel mindenkinek jobban tetszene, van egy véleményem. Harcolsz, hogy életben maradj. Harcolsz, hogy gyél. Harcolsz a kalandokban. Harcolsz a klánodért. Harcolsz az arénában. Harcolsz ha régészkedsz vagy zenélsz. Egyszóval harcolsz. Mindenki akarva-akaratlan, de Tisztogató egy kicsit. Az igazi Tisztogatók, mint jómagam, pedig hivatásuként választották ezt. Mint láthatjuk, mindegy mivel pusztítasz. Varázslatokkal, lehetett vagy végtagokkal. Mindegy De pusztítasz. Nincs más választásod, ha életben akarsz maradni. Gondolkozz el ezen! A bárdoknak ezennel üzenem, hogy nem minden tisztogató egyforma. Ne ítéltetek elhamarkodottan! Ismerjétek meg a többieket, és ha már ismersz párat közülünk, lehet hogy megváltozik a véleményed. Én megérttem a művészetet is. Szívesen zenélek bárkivel és bárkinék, aki elfogad olyannak, amilyen vagyok. Nem a klánja vagy étkezése alapján ítélem meg a többi galetkét. „Erő az ész is, mert uralkodik.” Üdvözlettel mindenkinek a Tisztogatók egyik felderítője:

#### **Kay az Engesztelhetetlen (#8645)**

□ Üdv mindenkinek! Névem Patkányivadék, egy kilencedik fordulás mágiafaló vagyok. Minden (de tényleg minden) segítséget elfogadok, és nagyon megköszönök. Főleg a varázslatok érdekelnek, de minden más is. Címem: Egri András, 1066 Budapest, Jókai u. 26.

#### **Patkányivadék (#2573)**

□ Galetkításaim! Két ellenségünk van. Az egyik elfoglalta a felszint, száműzte őseinket a hegyek mélyére. De amíg a másikkal nem végeztünk, nem indulhatunk ellene. A másik ellenfél köztünk jár. Ez a káosz, az utálat, a harag, a széthúzás és minden olyan gyűlölködő megmozdulás, mely a galetki nép egy bizonyos csoportjának „felsőbbrendűségét” hirdeti. Fugiunk össze mindannyian! **Wyxs el Manir'Wa Calen (#7055)**

□ Üdvözlet galetkik! Az a nagy helyzet, hogy nyomja az a sok ezer arany a zsebetemet, amit ilyen vagy olyan úton megszereztem. Ezeket előbb utóbb szeretném varázstárgyakra költetni. Savlehetet, búzt, alapulajdonosságok növelő tárgyakat keresek elsősorban. Tehát ti, kik olyan tárgyakra letek, amelyek nektek nem jók, de viszont az én listámon szerepelnek, keressetek meg mielőbb! Ilyen téren nagyon jószívű vagyok ám, úgyhogy csak annyit mondhatok, ha rövid úton sok pénzre van szükséged, nekem szólj! Jól jöhet ám a sok arany, ha majd varázslatokat kell tanulnod. Ide írhattok SMS-t vagy hívjatok egész nap: 20-363-3160. Közönlettel Tamás, alias:

#### **Toxicolopoid (#9144)**

□ „Mily fényes ez a milgand a sötét ballang homályában... De hiába, melt egy Bölcs pallóozott elméjének fényével nem vetekedhet soha.” Éjszakai elméldések a ballangokól, a bölcseséglől és a doglok folyásól.

#### **Dart Mahul Bölcs (#5112)**

□ Ha meguntad, hogy nagyképu helytartók packázanak veled. Ha gyűlöled a rendet. Ha megveted az ostoba, bőrnnyakú katonákat. Akkor örömmel értesítelék, hogy maroknyi, mindegy elszánt galetki kibontotta a Káosz Földjének Szentségteleen Zászlaját. Ha kellően sötét a lelked, és érdekel a Káosz Híveinek Szövetsége, valamint egy aktív játékosokból álló, dinamikus, jó csapat, érdeklődj a (#3802), (#7548) (#4710) karakterszámokon!

#### **Láncörtörő (#4845)**

□ Leszámolni az ellenséggel? Hogyan? Mikor belháborúk készülnek kitörni különböző megmozdulások okán? Kérlek nöjetekek már fel és vegyétek észre magatokat! Az ellenséget csak együtt győzhetjük le! Az intrikák csak gyengítenek! Gondoljátok, hogy nem használná ki az ellenség, hogy még egymással sem férünk meg? Reméljük nem csak mi látjuk ilyen tisztán a helyzetet!

#### **Slom al Manir'Wa Calen és Wyxs el Manir'Wa Calen**

□ Üdv galetkik! Keresek olyan játékosokat, akik foglalkoznak a HKK-val, és Mohács környékén laknak. Valamint minden infó érdekel egy fajta olyan galetkit a második szinten, aki nem sokára felköltözik. Címem: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31. **Thészeusz (#5884)**

□ Van valami, amit csak én tudok és az a másik... Van köztünk egy galetki, aki – bár nem látiszak rajta – többszáz éves már, és valójában nem is galetki... Magadra ismertél, kedves Telc... Kérlek jelentkezz! **Zetar (#7293)**

□ Vállalkozó kedvű piromádót keresek kísérleti alanyul. Meggyőződésem ugyanis, hogy bélnrendszerek pirgámitot termel, amelynek kinyerése a galetkik jóléti társadalmának alapját vehetné meg. Kicsit ironikus bár a szarra alapozni a jólétet, de hát mindenhol ez történik manapság. Ja, és puhányokat is keresek, amgas kezdő fizetéssel, kutatóösszisztensnek. Én nem fogok szarban turkálni. A csontterapeuta: **Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771)**

□ Üdv nektek galetki elvr... azaz fajtársaim! Vennék pár tulajdonságot, vagy képességet növelő akármilyen varázstárgyat. Meg tudom fizetni. Annak is örülnék, ha elküldené valaki az arénás szörnyek sorrendjét! És ha még nem vagy felntő, akkor ha gondold, felntőté válhatunk! Megtalálsz a 2. szinten a (#9819)-es barlangban. Vigyázz csapad! A galetki gyerek: **Krontel (#9819)**

□ Lányok! Miért nem írtok vissza? Eddig akinek írtam, nem felelt. De miért? Szeretném olyanokkal felvenni a kapcsolatot, akinek nem csak a karakterük nő. **(#8864)**

### **KÁOSZ GALAKTIKA**

□ Kapitány társaim! Eljött az ideje a cselekvésnek! 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! Kérjünk küldetéseket: hittérítői szállítása, egyházi küldetést végrehajtó hajók védelmezése, ellenkolonizálók akadályozása. Abban az esetben, ha gondolatomat már teltt előzte meg, úgy kérem azt a szövetséget vagy nemes tagját, jelezze számomra hol és milyen feltételek mellett jelentkezhetek „Nihil sine deo.”

#### **Pami kapitány (#2176), az istenfélő**

□ Testvéreim a Liannenben! Örömmel tudatom veletek, hogy Lovagrendünk újabb súlyos csapást mért a Birodalom ellenségeire. 07.04-én Georg Cak testvérünk, a Villámkeresztes Lovagrend főkinestárnoka hat hajóból álló flotta élén hajtott végre sikeres támadást a Formato I. szektorban található Zarg Invázió Bázis ellen, több mint 4000 sebzést okozva a bázison, és megsemmisítve 59 zarg hajót, köztük egy Metal Giantet. Lian-nen óvja lépteiteket! A Villámkeresztes Lovagrend Nagymestere, Birodalmi Nemes:

#### **Maren Schamme (#4447), Csillagvadász**

□ Kapitányok a Formato I-ben! Eladnám két ősi tárgyat: 2 pulzar kristály és 1 thalpron. Az áratok majd megbeszéljük. Más. Szívesen megismerkednék más kapitányokkal és kapitányonkékkal akármelyik szektorból. Én főleg kereskedéssel foglalkozom legális és illegális szinten. Sector net számom: 56-350-933 (Péter). Üdvözlettel:

#### **C. S. kapitány (#1617)**

□ Tisztelt „sértett” kapitányok! Hol vannak a beígért fejdavadszok? Ennyire gyávák lennének? Nem hittem volna... A Gollam szerzők réme: **SyZyGy (#1080)**