

# ALANORI KRÓNKA

SZERKESZTŐI ÜZENETEK	2
SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA	3
<i>Újabb történetek az ismert árnymanóról</i>	
IDEGENEK	6
<i>TF novella</i>	
HATALOM KÁRTYÁI KÉRDEZZ-FELELEK ROVAT	12
<i>Aktuális kérdések, aktuális válaszok</i>	
KÁRTYATRÜKKÖK	16
<i>Tippek, tanácsok a HKK-hoz</i>	
A HATALOM KÁRTYÁI VERSENYSZABÁLYZATA	18
HATALOM KÁRTYÁI VERSENYEK	19
<i>Beszámoló az eddigi versenyekről</i>	
HŐSKORSZAK	22
<i>Mi van az új HKK kiegészítőben?</i>	
HKK GYAKORISÁGI LISTA	24
BAKONYI ÁRNYAK	26
<i>Háromrészes novella az Árnymagyarországon</i>	
MAGIC: THE GATHERING VERSENYEK	32
SÁRKÁNYVARÁZS	33
<i>Részlet egy nemsokára megjelenő regényből</i>	
MÁGUS	34
<i>Részlet egy nemsokára megjelenő regényből</i>	
KAPITÁNYOK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN	35
<i>Tanácsok kezdőknek</i>	
GHALLA NEWS	38
<i>A TF belső rovata</i>	

1995 január 19-én új klub nyílik azoknak, akik szívesen játszanak különböző kártyajátékokat (Magic: the Gathering, Hatalom Kártyái stb.).



A fenti időponttól kezdődően a Keleti Szövetség TF-Klub is ide költözik. Továbbra is szívesen fogadjuk azok érdeklődését is, akik a Túlélők Földjén játsznak, és szeretnének megismerkedni más kalandozókkal; érdeklik őt, hogy mi minden történik ebben az izgalmas világban.

Helyszín: Havanna Művelődési Ház, 1181 Budapest, Kondor Béla sétány 8. Megközelíthető a piros 136-os autóbusszal; a Kőbánya Kispesti végállomástól 6 megálló.

A klub minden héten pénteken 15 órától 23 óráig van nyitva. Az egyszeri belépő ára kártyázóknak 50-100 Ft, TF-ezőknek ingyenes. A helyszínen este 9-ig büfé üzemel.

**Minden érdeklődőt szívesen várunk!**



## ALANORI KRÓNKA

I. évfolyam 1. szám

Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán

Szerkesztő: Tihor Miklós

Nyelvi lektor: Borbély György

Tördelő szerkesztő: Szigeti Sándor,

Prekop László, Erdős Árpád

Grafikák: Cziráki Gergely, Fischer Tamás

Külső borító: Cziráki Gergely

Kiadja: Beholder Bt.

Megrendelhető a Beholder Bt. címen, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Bt.-ben. A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Bt. engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg, és nem küldünk vissza. A MERP az ICE, az AD&D a TSR Inc., a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp., a Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Túlélők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyái (HKK) a Beholder Bt. bejegyzett védjegye.

# Szerkesztői üzenet

## Sziasztok!

Szeretettel üdvözlök minden kedves olvasót! Az Alanori Krónika bemutatkozó számát tartjátok a kezetekben. Mielőtt mindenki rémülten felsóhajt, hogy megint egy új szerepjáték újság, és most melyiket vegyem majd a sok közül, szeretném leszögezni, mi nem kívánunk rendszeresen a szerepjátékok széles választékával foglalkozni. Újságunk elsősorban annak fog örömet okozni, akit főleg a Túlélők Földje, a Hatalom Kártyái és a Shadowrun érdekel. Természetesen a más irányú érdeklődést is igyekszünk kielégíteni, így minden számban lesz egy-egy cikk, novella ami egyéb szerepjátékról szól, ideértve a gyűjtögetős kártyajátékokat is. Ezek az úgynevezett „egyéb” anyagok elsősorban a MERP, Battletech, a Magic: the Gathering és az AD&D világával lesznek kapcsolatosak. Ha valaki úgy érzi, hogy az említett témákból érdekes anyagot tud írni, küldje el a Beholder Bt. címére! A megfelelőnek ítélt anyagokat leközzöljük, és honoráriummal díjazzuk a szerzőjét.

Ennyit bemutatkozásként, és most lássuk, mit tartalmaz az első szám. A TF-es részben állandó rovatunk lesz a már hírhedtté vált árnymanó, Setét Patkány naplója. Mellette egy novellát olvashattok a Thargodanok inváziójának kezdetéről. A hazai szerepjáték-piacon viszonylag újnak számít a Hatalom Kártyái (HKK), ráadásul nemrég jelent meg hozzá az első igazi kiegészítő Hőskorszak címmel, ezért újságunk első számában sok helyet szenteltünk ennek a témának. Olvashattok érdekes

pakli-összeállításokról, tanácsokat kapnak a kezdők, beszámolunk az eddigi versenyekről, végre mindenki megállapíthatja lapjainak gyakoriságát, választ kaptok rengeteg felmerült kérdésre, és megismerkedhettek az új kiegészítővel is. Szóval van mit olvasniuk a HKK szerelmeseinek. A Shadowrun rovat helyhiány miatt csak egy, az Árnyékmagyarországon játszódó novella első részét tartalmazza. Ígérjük, legközelebb több anyagot lesz ebben a rovatban. Egy rövid cikkel bemutatkozik a január 22-én induló Káosz Galaktika is. És végül, de nem utolsó sorban, újságunk végén állandó rovat lesz a Ghalla News, a TF hajdani belső újságja. Itt azonban bizonyos szigorításokat vezettünk be. A legutóbbi Ghalla Newsban olvashattátok, hogy a beérkező apróhirdetéseket ezután alaposan szelektáljuk. Szeretnénk, ha az újság ezen részébe is nívósabb anyagok kerülnének, ezért kérünk minden vállalkozó kedvű TF-játékost, küldjön anyagot a Ghalla Newsba! A hosszabb TF-es irományokat az újság első részében közöljük, a rövidebbeket pedig itt.

Minden, a szerepjátékokkal vagy az újsággal kapcsolatos kérést, észrevételt szívesen látunk. Leveleitket a Beholder Bt. címére küldjétek: 1680 Budapest Pf. 134. Amennyiben kapunk elég kérdést, egy levelezési rovat keretében fogunk válaszolni rájuk. Azt hiszem nem maradt más hátra, mint hogy mindenkinek jó szórakozást kívánjak az újság olvasásához!

Dani Zoltán, főszerkesztő

# Setét Patkány Naplója

## 1165. nap

Ez a nap igazán unalmasnak indult. Be kellett fejeznem a templomot. Sajnos, még volt rajta munka bőven. Még csak a felét alapoztam le. Igazán megbántam, hogy hússzor húsz lépéses templomot kezdtem el tervezni. Bőven elegendő lett volna egy lépésszer egy lépéses totemoszlop. Akkor már rég kész lennék vele, és Leah is boldog lenne. Tulajdonképpen miért éri meg az isteneknek, hogy ilyen dög nehéz feladatokat adnak a híveknek? Ha teszem azt, mindig az lenne a feladat, hogy hozzak neki egy kerek követ, másodpercek alatt feljutnék a papi ranglétrán. És így lenne ezzel Leah összes híve is. Következésképp Leah követői lennének a leghatalmasabbak, akik ledarálják az összes többi isten embereit. Az istent – ugyi – a belé vetett hit tartja el, tehát ha nincsen neki követője, megpusztul. Így aztán Leah lehetne az egyetlen isten a világban, és nagy boldogság következne ránk. Ha legközelebb látok egy oltárat, beszélek az öreg Leahhal, és elmondom neki az ötletet. Már csak ezért is tolni fog majd rajtam egy-két szintet. De ha így is, úgy is tolni fog rajtam egy-két szintet, akkor nem kell befejeznem a templom építését. Juhé!

Nem jutott eszembe semmi hülyeség, amivel tovább tudtam volna halogatni a munkát: befejeztem az alapok lerakását. Még egy oszlopot is felállítottam. Aztán eszembe jutott, hogy valaki más is ígérte, hogy épít a templomba. Nem is egy valaki, baromi sokan. Akkor, minek akarom és befejezni magamban? Itt hagyom, ahogy van, és majd a többiek befejezik.

Ettől igazán jó kedvem lett, neki is vágtam az útnak. Közben elém pattant egy pattanóböde. Teljesen apró darabokra cincáltam. Az eset emlékére kimetszettem a pattanóböde cercusát, sajnos el kellett hajintanom a karmos tankány rec-

tumot, amit idáig büszkén viseltem, mert nem fért volna fel tőle a cercus az övemre.

Nem maradt sok időm dicsőségem hosszas élvezésére, mert egy teljes szörnysereg esett nekem. Szerencsére elképesztően ostobák voltak, és mindégység megvárta, amíg végzek az előtte levővel. Azt hitték szegénykék talán, hogy banánért állnak sorba. A mézszárlás végeztével végignézttem a tetemen. Egy trollfa, egy vérszomjas csüldő (ahhoz képest elég nyugisan várt, amíg lecsaptam a fát), egy piromenyét (talán Fifike rokona?) és egy nukleáris cickány volt a teríték. Szerintem nem túl rossz termés.

Miközben elvégeztem a visszataszító műveleteket, amik különféle komponensek kinyeréséhez voltak szükségesek (vissza is taszultam a dolgotól rendesen: nem túl kellemes érzés ám a piromenyét forró és lucskos gyomrában turkálni a pirkitek után), füstöt láttam a távolban. Gyorsan odalejtettem – hát nem egy alakváltó hortyogott a tábortűz tövében? Gyorsan lekaptam az övéről a rézkulcsot, az enyémet amúgy is felfalta a múltkor egy fémbontó szójer.

A vidám móka után tovább folytatódott a vérfürdő. A halállistán ez alkalommal egy garokk, egy ragyás burástya és egy uzbány szerepelt. Már teljesen kezdett eluralkodni rajtam a vérszomj. Azt üvöltöztem: „Gyertek, mocskok, zabáljatok ubuk dobónyilat!” A nagy óbégatásban nem vettem észre, hogy valami gödör van előttem. Bele is estem, amint az annak rendje és módja. Az alján undorító fekete szutyok állt. Teljesen beborított. „Muramista!” – futott át az agyamon. – „Nekem most végem van!” Már éppen elhatároztam, hogy tényleg megfulladok, amikor véletlenül kimásztam. Gyorsan végignézttem magamon, mindenem megvan-e. Szerencsére nem volt hiány semmiben. De mégis, mintha a varázserőm

csökkent volna. Na, ez már tényleg több a soknál! Biztos vagyok benne, hogy ezt a dolgot a Lélekpusztító Irgalmas Nővérek szedett-vedett hordája rakta ide. Szent esküvéssel fogadtam meg, hogy ha csak alkalmam lesz rá, soha többé nem fogok beleesni ilyen gödrökbe. Essen bele Lop-Nessy Eszti, ő már eredetileg is épp eléggé tápos – ráfér, hogy egy ilyen gödör visszafogja egy kicsit. Ha már nem hajlandó a bandánkkal foglalkozni, mert egyéb tevékenységei annyira lefoglalják, igazán megérdemli. Nem akarom részletezni, de megvannak a maga piszkos kis ügyletei mindenféle más Közös Tudatokkal. Olyan piszkosak, hogy még egy becsületesen gonosz árnymanó is undorodik tőlük.

### 1174. Nap

A táborozás alatt összefutottam Alexszel. Baromi jó páncélja volt. Valami tüskés harci gromak nevű szörny bőréből ütötte össze. Nagyon megirigyeltem tőle. De hát a szent esküvés, az szent esküvés, nem lophatok tőle. Mutattam neki a kis kövecskét, ami a múltkori lopásnál átpattant hozzám. Felvilágosított róla, hogy az ilyet szopókőnek hívják. Azért annak, mert a birtokosa na-

gyot szopik. Ez nagyjából annyit jelent, hogy teljesen cserben hagyja a szerencse. Rögtön megértettem, miért eshettem bele abba a fránya gödörbe. Mert nálam volt a szopókő. Próbáltam elhajítani a követ, de mindig visszakerült a zsebembe. Alex meg röhögött rajtam, mint a sakál. (Elég törvénytelen nevetése van szegénykének.) Mondta, hogy az ilyet csak elajándékozni lehet. Próbáltam rászógni, de nem akarózott neki elfogadni. Kérdeztem, akkor mit csináljak vele? Add át valaki másnak – mire való a tudatkinézis? Tényleg, a tudatkinézis! Gyorsan átküldtem vele a követ a mi hön szeretett főnökünknek. És sikerült! Tudatommal éreztem, amint a zsákja mélyére csusszan az aprócska kő. Ez vidám dolog volt. A jó ötletért cserébe adtam két manifesztátor nyúlványt Alexnek. Nagy szüksége van rá, vissza akar ugrani Qvillbe láthatatlanul lopni. Erről eszembe jutott, hogy én is ki akartam próbálni, milyen láthatatlannak lenni. Rögtön megsajnáltam, hogy az előbb olyan nagylelkű voltam.

Szerencsére azért volt nálam még két darab. Sikerült elmondanom az ígét, azonnal el is tűntem a szeme elől. Kezdetben nagyon nehéz volt: egyfolytában a lábamra léptem, mert nem lát-

tam, hol van. De pár óra után megszoktam az állapotot. Az viszont tény, hogy a lopásnál sokat segít, ha nem látnak. Hat fickót is megszabadítottam valami felesleges holmijától. Sajnos, ez a mostani lopás tényleg emberbaráti cselekedet volt, mivel a tárgyaknak, amiket szereztem, semmi haszna nincs. Lett még egy ásóm, még egy kazmár gyökerem, és még egy rézkulcsom. Mivel én nem igazán látom hasznát ezeknek, csak remélni tudom, hogy legalább korábbi tulajdonosai hiányolni fogják őket. Azért volt némi öröm is a dologban. A lopások közül hármát a városban hajtottam végre. Amióta a városi őrség olyan izgága lett, és kétszer is le-



csuktak sikertelen lopás miatt, csak most mertem először lopni a városban. Újra előttem áll ez a ragyogó vadászmező! Persze, csak ha győzöm manifesztátor nyúlvánnyal.

### 1183. Nap

Amikor reggel felébredtem, csodálkozva tapasztaltam, hogy egy nekrofun mellett fekszem. Éreztem is magamon az áldásos hatást, úgy visszajött a varázserőm, mint a fene. Láttam, hogy még jó néhányan táboroznak itt. Eszembe jutott egy régi cimborám, Smack, a nekrofunok réme. Ő biztos örülne neki, ha tudná, mit teszek. A rövid kardommal apró pici darabkákra szaggattam a növényt. Elképzelttem, ahogy reggel felébrednek a figurák, várják a jótékony hatást, aztán nagy semmi. Nagyon sajnáltam, hogy nem lehetek itt aznap reggel, amikor elindulnak, varázsolnak, aztán rájönnek, hogy nincs rá erejük.

Felhasználtam az utolsó manifesztátor nyúlványomat és elmondtam még egy láthatatlanságot, aztán indultam vissza a város felé. Furcsa, azt hittem, a szörnyek sem fognak látni, nem csak a kalandozók és a városi őrség. Sajnos tévedtem. Egy vérszomjas csüldő nagyon is célratörően csörtetett felém. Biztos a szagomat érezte meg. Nem vitás, van szagom rendesen. Gyerekkoromban sosem szerettem fürödni. Mindig megpróbáltam ellógni a falunkban évente megrendezett fürdőnapot. Sajnos, a bátyám általában elkapott, és bedobott a főtéren felállított dézsába. Ősi árnymanó szokás szerint, az a manonc, aki elcsíp egy másikat, aki meg akarja úszni az éves fürdést, mentesül az ünnepségen való részvétel alól. Engem a bátyám minden évben elcsípett. Talán most már érthető, miért hívta mindenki Bűdös Bonyóknak. Az, hogy a bátyám mindig is nagyságrendekkel bűdösebb volt nálam, sajnos, most nem segített semmit. A csüldő jött nekem, mint a veszedelem. Felkészültem a harcra. Megdöbentően könnyű dolgom volt, a szörny ugyanis,



bár nagyjából érezte, merre vagyok, de a pontos helyemet nem tudta. Naná, hogy nem, hiszen láthatatlan voltam! Játszi könnyedséggel vertem pozdorjává.

A városban bemegyek a varázslóhoz, és megtanulom tőle a szagolhatatlanság varázslatot. Akkor aztán már senki, soha nem fog észrevenni. Sajnos van egy bibi evvel a tervvel: hiába dumálok én a varázslónak, ha az nem fog látni engem. Na, majd akkor tanulom meg ezt a remek kis igét, ha nem leszek láthatatlan.

A város előtt egy elhagyott kút állt. Gyorsan lemásztam bele, nem is hiába, volt az alján két darabka ón. Ez vajon hogyan kerülhetett ide? Biztos valami hatalmas kincsesbarlangból sodorta ide egy azóta kiszáradt bűvópatak. Elkezdtem kutatni a patak vagy a helyén maradt járat után, de nem volt sehol. Lehet, hogy már beomlott a bejárata. Nekiálltam hát ásni a kút falán. Nem részletezem: három órával később egy földdel borított árnymanó mászott ki csalódottan a felszínre.

Szerencsére a csalódottságom hamar örömré változott. A felhozatal igazán remek volt a városban és környékén. Az eredmény egy trikornis szarv egy trolltól és egy aranyló ugarháj Angeltől. Útközben persze mindenféle szörnyeket is agyonvertem, de ez már említésre sem érdemes, rutinból megy.

Lefeküdtem aludni, ennyi izgalom elég egy napra.

SP.

# Idegenek

**A** meredeken emelkedő sziklafal sima volt – vagy legalábbis annak látszott. Hogy az előtte álldogáló szőke férfinak más volt a véleménye, az abból is kitűnt, hogy már több mint egy órája próbálkozott azzal, hogy ajtót nyisson rajta. Kísérleteit szerteszét hajigált, gyűrött papírdarabok jelezték, mindegyiken egy-egy bűvös erejűnek ítélt mondóka, régi könyvből előbányászott varázsigé állt, amelyek mind-mind arra szolgáltak volna, hogy megnyissák a rejtekajtót. Annak ellenére, hogy nyilvánvalóan hatástalannak bizonyultak, tulajdonosuk – amint csillapult dühe – összeszedte és gondosan kisimította őket. Ezután hosszú, vékony ujjaival a sziklafal repedéseit tapogatta végig, s elégedetten felsőhajtott, amikor rátalált egyre, ami akár az ajtót is jelezhetné. Nekiveselkedett, de hiába dőlt rá a falra, milliméternyit sem mozdított rajta. Magas homlokáról pufók arcába csorgott az izzadság, egyébként is hunyorgós szemét becsukta, hogy ezzel is növelje az erőfeszítés mértékét.

A szikla azonban nem moccan, s a férfi zihálva hátralépett.

– Hiába, ez nem az én stílusom – morogta. Sárga kendőt vett elő, megtörölgette vele verítéktől csillogó arcát és nyakát.

A férfi valóban nem szokott hozzá, hogy fizikai erejét használja, már csak azért sem, mert vékony karja, pipaszár lábai arról árulkodtak, hogy nem is igen lett volna mit. (Bár hordott fegyvert az oldalán, s tudott is bánni vele, az csak vékony, hegyes penge volt, amelyet könnyű forgatni, s inkább csak szűrni lehet vele, vágni kevésbé.)

Sovány végtagjaival ellentétben törzse vaskos volt, s hízásnak induló. Domborodó pocakja azonban – egyelőre – nem gátolta fürgeségében: oly gyorsan

hágott fel a sziklával szembeni dombra, s indult Xantrox felé, mintha nem is cipelne tekintélyes túlsúlyt. Rikító sárga zsákjában nem lehetett sok nehéz holmi, hisz könnyedén kapta fel, s cipelte dombnak föl és dombnak le.

A sárga egyébként kedvenc színe volt – köpenye, buggyos nadrágja, csatos mellénye mind e színben virított. Az okot mindenki megérthette, aki csak egy pillantást vetett a mellkasán himbálózó apró medálra: Fairlight ragyogó aranyvillámán csillant meg a nap fénye.

„A Fállábú Törpe” Xantrox egyik legnépszerűbb fogadója volt, nem utolsó sorban amiatt, mert tulajdonosa készségesebb volt vendégeihez, mint bármelyik másik kocsmáros.

– Khmm... Figyelj csak, Fállábú!

– Igen?

– Nem tudsz valakit, egy erőembert, aki épp nem tud mit kezdeni a szabadidejével? Szükségem lenne a segítségére.

– Troll nem jó?

– Mit bánom én! Tőlem gnóm is lehet, csak erős legyen.

– Hát gnómot nem tudok, de ott annál az asztalnál üldögél egy troll férfi, aki fogytán van a pénznek. Azt mondta, el akarja hagyni a várost. Talán melléd szegődik, ha jól megfizeted.

– Nem jár rosszul – pattant fel Mohó. – Hiszen ismeresz!

A kocsmáros elmosolyodott, de megtartotta magának a véleményét. Mohó híres vagy inkább hírhedt volt kapzsiságáról – ragadványnevét is ezen tulajdonsága miatt kapta, s kevésbé hízelgő volta ellenére maga is elfogadta.

A törpe kalauzolása nyomán az egyik fal melletti asztalhoz ment, s szó nélkül letelepedett a padon üldögélő, mélyen sörébe temetkező troll mellé.

– Lenne valami üzletem a számodra. Nem nagy munka, főleg egy ilyen erős trollnak...

A troll felemelte a fejét, bárgyún belebámult Mohó pufók arcába, s teljesen tisztán kijelentette:

– Fele-fele.

– Ugyan már! Enyém az ötlet és a kockázat, neked alig kell csinálnod valamit... A haszon negyede a tied lehet!

– Fele-fele.

– Nevetséges – kacagott erőltetetten Fairlight papja. – Könnyedén találok valaki mást helyetted!

A troll bólintott és jelezve, hogy részéről vége a beszélgetésnek, leborult az asztalra. Még akkor is ebben a testhelyzetben volt – bár közben mozdulhatott, hisz több söröskorsó sorakozott előtte, mint előzőleg –, amikor Mohó egy félórányi hiábavaló keresgélés után visszatért hozzá.

– No nem bánom, megkaphatod a zsákmány harmadát.

– Fele-fele.

A troll fel sem nézett, úgy morogta a szót. Mohó dühösen káromkodott, de aztán tehetetlenül szétárta a karjait.

– Rendben van, nyertél! A zsákmány fele a tiéd.

A troll felállt. Kinyújtott kezébe Mohó kénytelen volt belecsapni, ha nem akarta megsérteni, pedig előre látta a következményeket: összetört, sajtó ujjait.

– Persze előbb le kell vonnom a felmerült költségeket, szállítás, felderítés, stb....

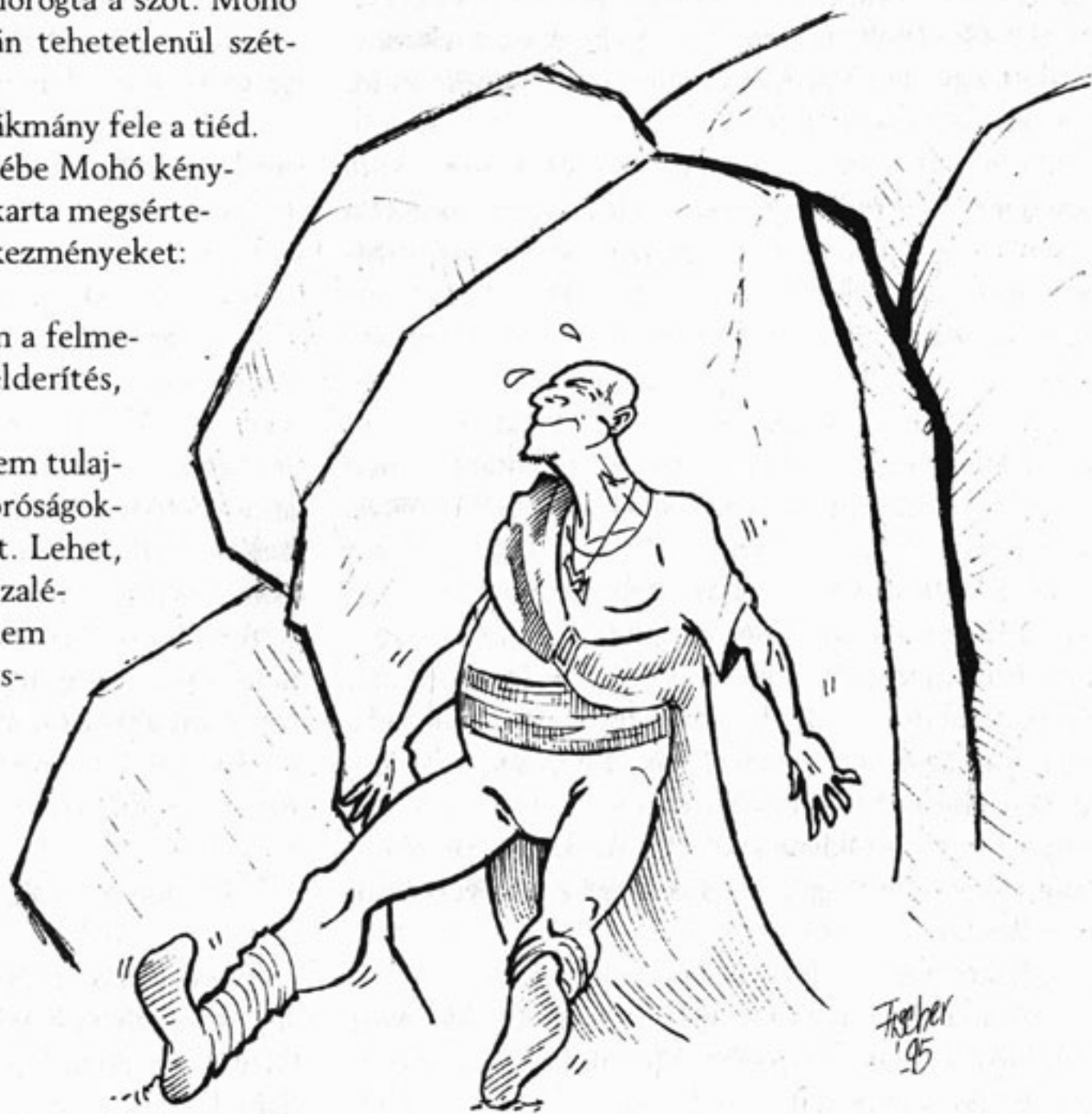
A troll legyintett, mint aki nem tulajdonít jelentőséget az efféle apróságoknak, Mohó pedig elmosolyodott. Lehet, hogy kénytelen volt ötven százalékot felajánlani a haszonból, hanem azt azért meg lehet nyirbálni kissé...

Az embereknek minden troll egyformának tűnt, kivéve persze, ha kopasz volt, sebhelyes vagy egyéb feltűnő módon megjelölt. Ezt a trollt azonban még egy felületes szemlélő sem téveszthette volna össze könnyen valaki mással. Erős csontú koponyá-

ját sűrű és gyapjas, rőt haj fedte. Bal szemének írisze kék volt, a másiké zöld, s ez furcsamód egyfajta huncutkodó pillantást kölcsönzött neki. Mindezzel szöges ellentétben állt a széles, vörös száj és az előreugró áll. Az arc legszembetűnőbb része azonban mindenképp az orr volt: nagy, horgas és húsos, túlméretezett még ehhez a jókora fejhez képest is.

– Kell egy-két dolog – hörpölte fel maradék italát a troll, s választ sem várva, füttyörészve kifelé indult.

A trollnak valójában egy teljes felszerelésre lenne szüksége, állapította meg Fairlight papja, ahogy végigmérte az óriás termetű férfit. Nem viselt páncélt, ami még nem lett volna meglepő, tekintve a helytartói városok biztonságos voltát, de lapos zsákjából kitűnt, hogy nem kényelmi szempontok vezérlik: egyszerűen nincs neki. Így nem lehet csodálni, hogy a troll útja egyenesen a fegyverkovácsához vezetett. A törpe mintha számított volna látogatására: amikor meglátta, elővett egy jókora csomagot, s elétette. A troll felkapta, s anélkül, hogy belenézett volna, elszüllesztette zsákjában. Aztán háta mögé bökött, s kijelentette:



– Ő fizet.

Mohó, aki hallotta ugyan az utolsó mondatot, de nem értette egészen, szembetalálta magát a morcosnak látszó kováccsal, s főleg egy kinyújtott, munkától kerges tenyérrel. Szóra nyitotta száját, de a tiltakozás bennszakadt, a törpe mögé ugyanis felsorakozott két markos legénye. A csomag díja kevesebb volt, mint amire számított, s Mohó sejtette, hogy a fegyverkovács most afféle zálogházas szerepet játszott.

A troll a város szélén várta. Szögekkel kivert bőrpáncélt viselt, kilógott alóla meghatározhatatlan színű – talán leginkább barnásszürkének nevezhető – inge és nadrágja, lábát az addigi kopott bakkuracsizma helyett finom, puha bőrből készített lábbeli fedte – igaz, irdatlan méretű. Továbbra is fütyörészett – mint a pap megállapította, iszonyú hamisan.

Mohó szemrehányásait szenvtelenül vágta el:

– Társak vagyunk, nem? A nevem egyébként Drakk.

Az ember hallgatott egy sort, aztán legyintett, s elindult.

A sziklafal ugyanolyan kevélyen, s mozdíthatatlanul állt a helyén, mint korábban. A troll nem is hitte el elsőre Mohó történetét, a papnak bizonykodnia kellett egy darabig, megmutatnia a repedést, mire Drakk nekiveselkedett.

Nem volt egyszerű dolga, a szikla nem adta könnyen meg magát. A troll széles hátán csorgott a veríték, karizmai fájón megfeszültek, az ajtó mégsem mozdult többet tíz centiméternél. Még egy patkány sem surranhatott be az így keletkező keskeny résen...

Egy hirtelen ötlettel nem befelé kezdte nyomni az ajtót, hanem oldalra próbálta mozdítani. Innen már úgy ment, mint a karikacsapás: alig hallható nyikorgás kíséretében feltárult előttük a szikla mélye.

Mohó elfojtotta ujjongását, flegmán – meg sem várva, hogy a troll ismét magára öltse páncélját – beljebb lépett. A legfeketebb éjszakánál is sötétebb és baljósabb homály fogadta. Mintha a sziklaajtó még mindig a helyén lett volna, a nap sugarai megtörtek a bejáratnál, fényük nem világította be a barlangot. A troll fáklyát gyújtott, de az alig pislákoló lángocska sem segített: vaksötétben botorkáltak mindketten.

Egy-két perc múlva Mohó megjegyezte:

– Ennek így nincs semmi értelme, Drakk. Még belefutunk valami csapdába. Menjünk ki, hagyjuk itt ezt az átkozott lyukat!

A troll morgott valamit, amit akár beleegyezésnek is lehetett venni, s Fairlight papja kifelé indult – amíg még tudta, merre van a kijárat. A troll hamarabb volt kinn mint ő, szenvtelenül nézte, ahogy az ember kilép a fényre.

– Sajnálom, hogy beugrattalak! Azt hittem, valami nagy kincsre találunk, de hát Te végül is jól jártál, kiválthattad a páncélot és a kardodat. A legjobb az lenne, ha visszatérnél a városba, biztos találsz másikat... Hé, mit csinálsz?

Mohó annyira el volt foglalva önmagával és a magyarázkodással, hogy csak az utolsó pillanatban vette észre, hogy a troll nekifeszül a sziklaajtónak és a helyére tolja. A kapu, amint betöltötte a barlangnyílást, a helyére ugrott, s a fal ugyanolyan simán állt előttük, mint korábban.

– Ezt miért csináltad? Mindent tönkretettél!

Mohó nem bírt indulataival, legszívesebben nekiugrott volna Drakknak. A troll nyugodtan szemlélte a cifra káromkodásokat eregető, csapkodó papot, aztán csöndesen megkérdezte:

– Mi a baj? Hiszen úgysem akartál bemenni, nem?

Az ember elhallgatott, rábámult a kezében tartott törékeny, festett korsóra. Aztán immár nyugodt mozdulatokkal elrakta az edényt, s puha állát simogatva közelebb lépett Drakkhoz.

– Most jutott eszembe... Talán mégis tudunk némi fényt csiholni abban az átkozott sötétségben. El tudnád mozdítani újra az ajtót?

A troll megvonta a vállát.

– Ha akarod...

Egy perc múlva újra ott álltak a minden fényt elnyelő sötétség kapujában. Mohó halkán mormolni kezdett – Drakk hátrébb húzódott –, s hamarosan fénygömb vont a kezében tartott bot végét. S ennek a fénynek az intenzitása nem csökkent, ahogy beléptek a barlangba, sőt: sápadt ragyogása felerősödött, bevilágította a barlang belsejét.

A troll bizalmatlanul követte Mohót, gyanította – nem minden alap nélkül –, hogy az ember baleknek nézi, akit akkor ver át, amikor akar. Furcsamód, Mohó épp ugyanakkor határozta el, hogy becsületesen fog viselkedni a trollal – persze bizonyos keretek között.

A bizalomra pedig nagy szüksége volt a furcsa párnak: a vészterhes csendet néha-néha megszakító mély kondulás, a levegő különös, csípős íze, az oszlásnak indult test félreérthetetlen bűze – bár nem találtak egyetlen hullát sem –, mind-mind veszélyt jeleztek...



A folyosó teremmé szélesedett, majd újra összehűkül, de sehol sem kínált több utat: csak egy irányba lehetett menni. Mohó arra gyanakodott, hogy elkerülte figyelmüket néhány titkos ajtó, de óvakodott a falakhoz nyúlni, inkább haladt tovább az egyenes úton.

Sokáig semmi sem utalt arra, hogy a közelmúltban járhatott itt valaki: a barlang alja poros volt, használati tárgynak, bútornak nyomát sem lelték. Mégis hátborzongatóan élőnek tűnt a hely – pontosabban újra élőnek. A gonosz lélegzete töltötte be a barlangrendszer termeit és folyosóit, lépésről lépésre egyre közelebb kerültek a központhoz, ami ezt a miazmás levegőt árasztotta magából. Mohó nem tudhatta, hogy Drakk is így érzi, a troll egyébként sem tűnt szószátyárnak, de mióta beléptek a kapun, egyetlen szót sem szólt. Kőből vésett arca sem árulkodott érzelmeiről, ment, ha Mohó ment, s megállt, ha ő is úgy tett. Pedig az ígért nagy zsákmány egyelőre nem volt sehol: a barlangok üresnek látszottak, s nem is rejtettek el bennük semmit: Mohó érzékelte volna, hisz beléptekor nemcsak fényt varázsolt a botra, hanem saját szemét is felnyitotta a láthatatlan dolgok látására. Mégsem találtak semmit – néhány újabb falfestményen kívül – egészen addig, míg be nem léptek az utolsó terembe – a terembe, ahonnan nem volt tovább út.

Drakk egyenesen a fegyverekhez lépett. Néhányukhoz hasonlót nem is láttak még a Túlélők Földjén, sőt a régi Ghallán sem. A legkülönösebb talán egy fogazott élű kettős csatabárd volt: a hosszú, fémmel borított fanyél mindkét végével lehetett ütni, s ahogy a troll kitapintotta, csak nemrég élezheték.

Mohó figyelmét kevésbé kötötték le a fegyverek, annál inkább azok a rózsaszín gyöngyök, amelyek egy alacsony, fekete asztalkán álltak. Ahogy kezébe vett egyet, természetellenesen melegnek, szinte élőnek érezte. Miközben tenyerében forgatta a kemény, mégis bársonyosan puhának rémlő kis golyót, kirázta a hideg: a titokzatos tárgy elvonta testéből a hőt. Mohó egy bőrzsákba kezdte pakolni a gyöngyöket, s eztán kínosan ügyelt rá, hogy minél rövidebb ideig érintkezzenek a bőrével... Ennek ellenére ijedten belemarkolt a golyóhalomba, amikor meghallotta háta mögül az élesen sivítő suhogást, majd az iszonyú csörömpölést. Hátrafordult – gondolatai vadul száguldoztak azt kutatva, miféle mágiához nyúljon –, de csak Drakk bocsánatkérő mosolyával találta szemközt magát. A troll a súlyos csatabárdot próbál-

ta megforgatni, de néhány pörgetés után elejtette, rá a többi fegyverre.

A rémület mégsem tűnt el teljesen Mohó arcáról, bár összeolvadt a kíváncsisággal. Ellépett a troll mellett – Drakk értetlenül észlelte hirtelen átszellemlütségét –, s egy jókora, trollnál is nagyobb tükörhöz ment.

– Fairlight hímezett papucsára! Ez az előbb még nem volt itt!

Drakk utána fordult, s látható elégedettséggel megsejmelte magát a tükörben.

– Nem vettük észre – mondta, s már fordult is volna vissza a fegyverekhez, már csak azért is, mert egy vasalt ládikó sarkát látta kikukucskálni alóluk, de Mohó nem hagyta annyiban a dolgot.

– Ha egyszer azt mondom, hogy nem volt itt, akkor nem volt itt! – csattant fel, s megérintette sima, kissé ezüstösen ragyogó felszínét.

– Teljesen mindegy – vont a vállát Drakk. – Úgysem tudjuk elvinni.

Mohó nem zavartatta magát a troll praktikus gondolkozása által, megbűvölten állt a tükör előtt. Szinte maga se tudta mit tesz, amikor elővett egy gyöngyöt, s hozzáérintette – s ő lepődött meg a legjobban, amikor a tükör úgy nyelte el az apró golyót, mint a tó felszíne a kavicsot. A gyöngy keltette hullámok elérték a keretet, s a tükör hirtelen elsötétült. Mohó már nem látta saját arcát, s mintha a képpel együtt felfokozott izgalma is tovatűnt volna: nem érette saját tetteit.

Ám ami megtörtént, megtörtént, s többé már nem tudták visszatartani azt, amit elindítottak. Amikor a gomolygó sötétségben feltűntek a rőten aranyló lángnyelvek, s mögülük kibontakozott a másik világ, Mohó nyelt egyet, s csontszáraz ajkaival csak suttogni bírt:

– Drakk...

De tudta már, hogy a troll ott áll mögötte – lehetét érezte tarkóján –, és ugyanazt teszi, mint ő: növekvő iszonyattal figyeli a tükör mutatta lényeket, s rettenetes világukat.

Ott nem ragyogott a nap, s a sötétszürke, hamufelhős égboltot nem díszítették csillagok, az élethez szükséges fényt a folyékony tűz: a hegyoldalakon kanyargó lávafolyamok adták – már ha egyáltalán kellett fény az ottani életformákhoz. Mert más nem kellett, amit Ghallán megszokhattak: a felrepedezett földet nem lehetett művelni, folyóvíz nem létezhetett ekkora forróságban... És mégis éltek látzólag víz és élelem nélkül – mert azokra a rabszolga

kinézetű, emberforma lényekre a kalandozók nem tudtak borzadály nélkül mint ennivalóra tekinteni – lények, akiknek szemlátomást ez volt a hazájuk.

Mert karmos, háromujjú lábfejük alig támaszkodott a felsebzett, forró földre, vastag, izmos combjaik alkalmasak voltak arra, hogy átugorják a lávafolyókat, erős farkukkal irányíthatták röptüket. Pikkelyleik páncéllá szarusodtak, négy karjuk mindegyike halálos fegyver: tépőollóik és törnyi karmaik gond nélkül végezhetek volna bárkivel. Pofájuk – mert aligha mondott volna valaki is arcot ehelyett – leg-erőteljesebb része az előreugró, ezer hegyes foggal telitűzdelt állkapocs volt, örökké nyitva, mintha mindig zsákmányra lesne... És ha Mohóban vagy Drakkban felmerült volna a kétség, hogy ezeket a lényeket mégsem saját otthonukban pillantották meg, a gondolatot eloszlatta volna a szájukból előtörő, méteres lángfuvallat.

Ahol éltek, az a tűz világa volt, s ők mindannyian a lángok gyermekei – és a sötét, gonosz erőké. Mert pillantásuk forróbb volt, mint a szájukból előtörő csóva, s pusztítóbb, mint testük, a halálos gépezet...

A tükröt hirtelen egyetlen lény képe töltötte be, pillantása egyenesen rájuk szegeződött. Eddig nem tudták megítélni, mekkorák is valójában, most azonban tisztán látták: a Thargodan nagyobb volt a tükörnél, állva nem is fért volna bele. Összegörnyedt hát, s félig lehajtott fejjel bámult rájuk.

Mohó és Drakk felkapta zsákját és minden mozgathatót, s futottak volna, amikor a troll visszanézett, s megpillantotta az ollós kezét átnyúlni a tükrön. Nem gondolkozott: ősi reflex munkált benne, amikor ledobta a zsákját, és felkapta a kettős csatabárdot. Lesújtott vele: egy vonagló kar a földre hullott. Ám a test többi része egyszerre bukkant elő a tükörből, s az óriás csonkán is erősnek, már-már legyőzhetetlennek látszott. De kába volt még a síkok közti utazástól, s Drakknak így volt még egy lehetősége: a vastag nyakra mért ütés azonban félresiklott az elszarusodott, kemény bőrön. A teremtmény fegyver nélkül jött, de nem is volt rá szüksége: arra törekedett, hogy elkapja Drakkot, s magához ölelve ontsa véré, szorítsa ki belőle az utolsó szuszt is. A troll fegyverét pörgetve tartotta távol magától a lényt, de a Thargodan szájából előcsapó tűzfuvallat megzavarta: kiesett a ritmusból, s az irányt is elvétette. Ennyi elég volt a lénynek: Drakk túl lomha volt ahhoz, hogy ellépjen előle, s egy pillanat múlva már halálos szorításban vergődött. Az ollók és a karmok felszaggatták páncélját, a hegyes fogak a nyakához közelítettek, amikor

hideget érzett az arcán, s a földre zuhant. A szörnyeteg megremegett álltában, s lassan megfordult. Mohó kétségbeesve keresgélt púderkő után zsebeiben – zsákját ledobta, hogy ne zavarja –, még egy jégcsóvát akart zúdítani ellenfelükre. A teremtmény akkor kapta el, amikor épp megmarkolta a követ – ám szólni már nem tudott: olló szorította torkából egyetlen hang sem tudott előtörni.

Drakknak időbe telt, amíg összeszedte magát, s fel tudott állni, de nem adta fel. Egész végig a szörnyeteg testét fürkészte, sebezhető pontra akart találni – és sikerült is neki.

Amikor felemelte karjait – mint most is – hasi lemezei felcsúsztak, s kivillant egy vékonyka vörös sáv... Talán sebezhető puha hús.

Drakk felemelte a csatabárdot, amelybe kapaszkodva felállt, s megközelítette a démont. Láta Mohó elkékült arcát, de nem akarta elsietni a csapást: gondosan célozva vágott be a hasi páncél alá.

A gonosz felüvöltött, artikulátlan hangja betöltötte a termet. Drakk még beljebb tolt a fegyverét, s nem engedte el akkor sem, amikor lecsapott rá az izmos farok, s akkor is tartotta, amikor Mohót elengedve, felé csattogtak az ollók. Behunyta a szemét, s csak tolt egyre feljebb a bárdot, hallgatta a sikoltásá élesedő ordítást.

A hirtelen csend úgy hatott rá, akár egy jókora pofon. Kinyitotta szemét, a lény még mindig reábámult gonoszul vöröslő szemeivel. Azonban pofáját zúzvara lepte be, s mellkasa sem süllyedt, emelkedett többé.

– Vége – lihegte Mohó, vértől pirosuló nyakát tapogatva. – Megöltem.

Drakk nem szólt semmit. Hiszen mindegy, hogy mitől halt meg, fontosabb, hogy ők túléltek a küzdelmet. Nagyot sóhajtott, s minden bajok okozója, a tükör felé nézett.

– Vége – ismételte a pap, de nem tudta levenni a pillantását Drakk megrökönyödést és félelmet mutató arcáról. Aztán mégis megfordult, s halkán azt nyögte:

– Nincs vége...

A tükörből – a térkapu másik oldaláról – hárman bámulták őket, ádáz, gyűlölködő tekintettel. Majd kettő közülük eltűnt, s a képet teljesen betöltötte a harmadik. Összegörnyedt, talán hogy...

– Futás!

A folyosó visszafelé kétszer olyan hosszúnak, sötétebbnek és félelmetesebbnek tűnt. Nem tudtak olyan gyorsan szaladni, ahogy akartak volna – egyi-

kük sem volt olyan állapotban –, de erejüket megsokszorozta a hátuk mögül jövő hang: az egyre erősödő lihegés.

Mohó és Drakk végre kiértek a nyílt térre, maguk mögött hagyták a sziklabarlangot. Az ember rohant volna tovább, de Drakk megállította.

– Segíts!

Nem tudni, Mohó vézna karjainak ereje vagy az ijedtség tette-e, de sokkal gyorsabban sikerült bezárni a kaput, mint kinyitni.

– Gondolod, hogy ez segít? – pihegte Mohó nekidőlve a sima falnak.

– Biztos. Belülről nem lehet kinyitni.

Drakk nem akart több szót vesztegetni a dologra, elindult vissza Xantrox felé. Mohó utánasiétt és megállította.

– Valakit értesítenünk kell erről az ocsmányságról!

– Ugyan már! Csak egy szörnyfészek!

Mohó megcsóválta a fejét, s szokatlanul komoly volt a hangja.

– Tévedsz, Drakk! Ezek thargodanak, és egy másik létsíkról, térkapun keresztül jöttek.

– Na és?

– Az Inváziós háború óta tilos térkaput építeni, sőt még kísérletezni sem szabad vele. A mágusok kiközösítenék azt, aki ilyesmit művelne, s előbb-utóbb meg is ölnék. Egyetlen varázsló sem kockáztatna ilyesmit, nem is beszélve arról,

hogy milyen nehéz átléptetni valakit a síkokon. Az Ezüstmágusok és Dornodon óta egyetlen ilyen képességű mágus sem bukkant fel... – Mohó már nem Drakkhoz beszélt, inkább csak hangosan gondolkozott. Szinte meg is lepődött, amikor a troll megszólalt.

– Valaki csak megcsinálta azt a kaput, nem?

– Hát ez az! Valakinek volt hozzá mersze és ereje, hogy megtegye.

Drakk elgondolkozott.

– Xantroxba most neveztek ki új varázslót, valami Hurleont.

– Igen, talán ő... .

Mohó elhallgatott, figyelte az egyre erősödő zajokat. Mintha valami meg-megcsikorduló szerszámmal csapkodták volna belülről a sziklafalat...

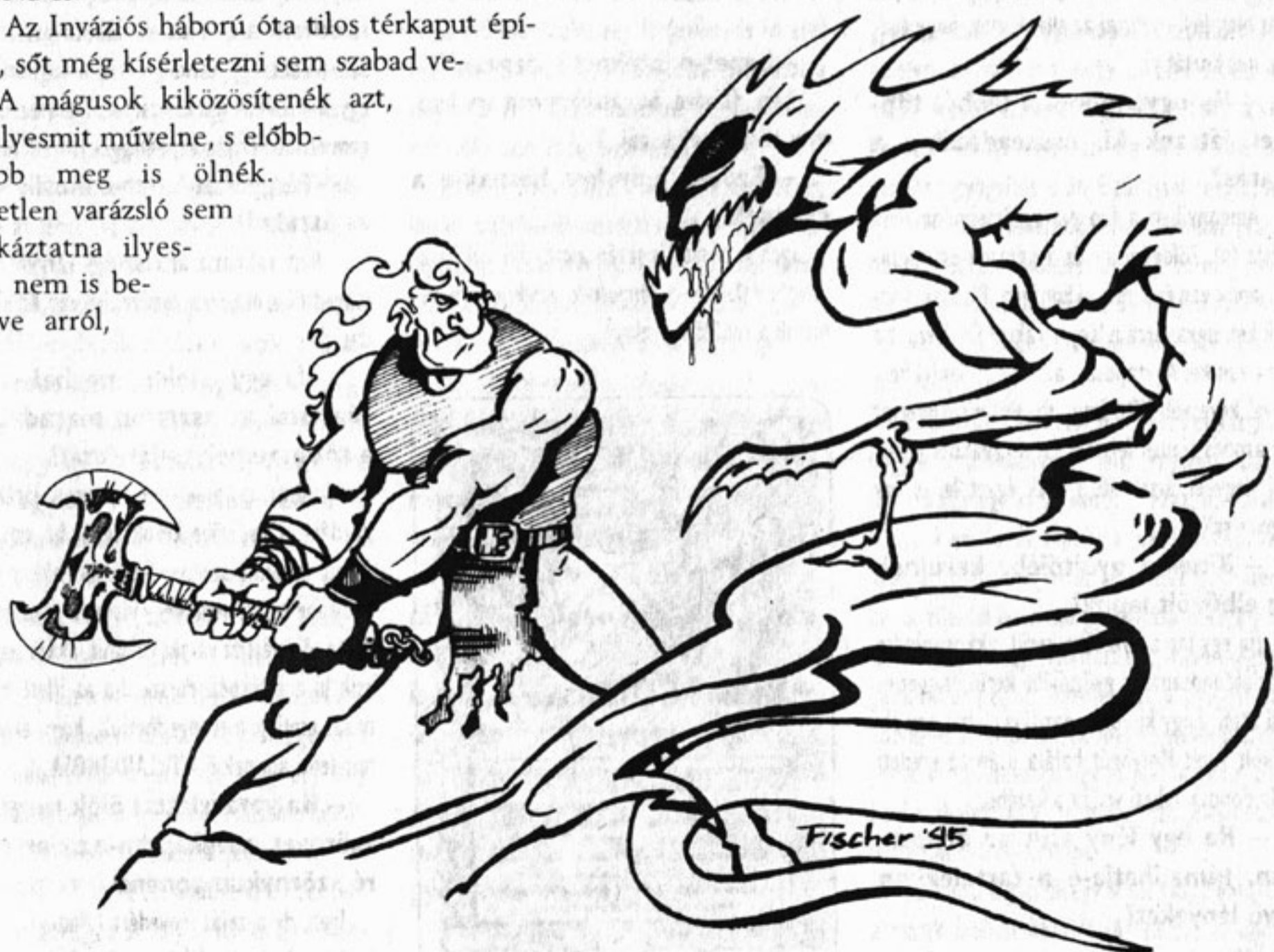
– Teljesen biztos, hogy nem lehet kinyitni belülről?

– Persze...

A troll elnémult. A szürke kőkapun megjelent az első repedés, majd átlósan rá a második is...

Az invázió megkezdődött.

BRIAN MCALLISTER



**E**bben a rovatban a Hatalom Kártyái Kártyajátékkal (HKK) kapcsolatos kérdéseidre kaphatod meg a hivatalos választ a játék készítőitől. A kérdéseket felteheted levélben a Beholder Bt-nek címezve, vagy e-mailen az alábbi címen:

macko@dtalk.inf.elte.hu.

Amennyiben megfelelő számú kérdést kapunk, a rovat állandó része lesz az újságnak. Nézzük tehát az eddig felmerült kérdéseket!

– **Lehet-e passzív lapra varázsolni?**

Minden passzív lapra ugyanúgy lehet varázsolni, mint az aktív lapokra. A passzivitás mindössze annyit jelent, hogy az adott lap nem hajthat végre olyan műveleteket, amelyekhez aktívnak kell lennie. A kijátszott passzív lapokat meg kell mutatni az ellenfélnek, hogy tudja, mit hoztál ki.

– **Ha ugyanabból a lapból többet játszok ki, összeadódik-e a hatás?**

Amennyiben a lap ezt egyértelműen nem tiltja (pl. Zöldellő fa), és a hatások összeadásának van értelme, akkor igen. Pl. összeadódik két, ugyanarra a lényre rakott Óriáserő, ha kint van két Agytaposás, akkor az ellenfél kettővel kevesebb VP-t kap stb. Definíció szerint az azonos típusú felszerelési tárgyakkól (páncél, fegyver, sisak stb.) csak egyet lehet egy lényre rakni.

– **Kinek a gyűjtőjébe kerülnek az elbűvölt lapok?**

Ha egy lap a gyűjtőbe kerül, akkor mindig a tulajdonosának a gyűjtőjébe kerül, függetlenül attól, hogy ki volt a gazdája. Tehát egy elbűvölt Sötét Motyogót halála után az eredeti tulajdonosa veheti vissza a kezébe.

– **Ha egy lény átüt az őrszonton, támadhatja-e a tartalékban levő lényeket?**

Nem.

– **Meddig tart egy lap hatása?**

Egy bűbáj, tárgy vagy építmény hatása mindig érvényesül, amíg aktívan játékban van. Ha valamilyen varázslat/hatás megváltoztatja egy másik lap tulajdonságát, a hatás kizárólag az adott kör végéig tart, kivéve, ha nincs külön leírva, hogy a hatás permanens, ill. a „hatás jelölésére használj valamilyen jelzőt”.

– **Ki lehet-e egymás után játszani két azonnali varázslatot (pl. két Tűzeső)?**

Az első Tűzeső után meg kell adnod a lehetőséget az ellenfélnek a reagálásra. Ha nem csinál semmit, jöhet a második. Már csak azért sem érdemes a kettőt együtt lerakni, mert ha esetleg az első kap egy Ellenvarázslatot, utána lehet, hogy mégsem akarod kirakni a másodikat.

– **Lehet-e játékost mérgezni?**

Nem. (Kivéve, ha játékban van egy bizonyos Hőskorszak bűbáj...)

– **Repülő lényekre hatnak-e a csapdák?**

Igen (a tesztelés során a csapdák túl hasznavehetetlennek bizonyultak, amikor nem hatottak a repülő lényekre).

– **Ha egy lap csinál valamit az előkészítő fázisban, azt mindegyik játékos előkészítő fázisára vonatkozik-e?**

Bár ez a konkrét lapoknál (ld. alább) le van írva, általánosságban, ha egy lap valamit csinál minden előkészítő fázisban, akkor azt minden játékos csak a saját előkészítő fázisában csinálja (pl. Trikornis, Dornodon oltár stb).

– **Mik a pontos szabályai az összefogásnak?**

Csak aktív lények tudnak összefogni ill. szétválni. Tartalékban és őrszontban levő lények is összefoghatnak és szétválhatnak, de csak a gazdájuk csere fázisában. CSAKIS olyan lények foghatnak össze, amelyek mindegyike rendelkezik a másikra vonatkozó összefogással. (Tehát egy varkaudar nem foghat össze egy Borzalmas Varkaudarral, mert ez utóbbi nem rendelkezik a képességgel.)

– **Tárgyakat lehet-e másik lényre átrakni?**

Nem rakhatsz át csak úgy tárgyat egyik lényedről a másikra, kivéve, ha van Közös Tudatod.

– **Ha egy játékos meghal, a varázslatai az asztalon maradnak-e a többszemélyes játéknál?**

Minden lap, amelynek a kiesett játékos a gazdája, a gyűjtőbe kerül. Tehát ha valakitől átvett valamit szörnybűvöléssel, akkor az a gyűjtőbe kerül, nem megy vissza a gazdájához, de ha tőle vett át valaki valamit, akkor az nem esik ki a játékból. Persze, ha az illető rohan haza, esetleg megengedhetjük, hogy elvigyen mindent, aminek ő a TULAJDONOSA.

– **Ha varázslattal ölök meg egy szörnyet, megkapom-e az érte járó szörnykomponenst?**

Igen, de a saját lényedért (akkor is, ha te ölöd meg) az ellenfél kap szörnykomponenst.



Pl. Természet haragjával megölsz egy lényt az ellenfél örposztjából és egyet a sajátodból, egy komponenst kapsz te és egyet az ellenfél.

– **Ha valamilyen hatásnak köszönhetően a paklim tetejéről vagy a kezemből el kell dobnom egy lapot, és az egy lény, jár-e érte az ellenfelemnek szörnykomponens?**

Nem, mert a lény nem elpusztult, soha nem is volt lény, egyszerűen csak a kártyát dobtad el.

– **Mely lények gyógyulnak fel a gyógyulási fázisban?**

Minden lény, nem csak a sajátjaid.

– **A csapdák sebeznek-e a máigikusan védett, repülő és láthatatlan lényeken?**

Igen, igen és igen.

– **A repülő lényekre hat-e a Pusztító masina és az Élő útvesztő?**

Igen. Általánosságban nem a valóságban elképzelt helyzet az irányadó (hiszen a madár átrepül a labirintus fölött!), hanem a szabályok által definiált. Bizonyos helyzetekben ez ellentmond a valóságban logikusnak, ennek az oka az, hogy a valóságnak megfelelő szimuláció felborítaná a játékegyensúlyt. Példánk esetében, a repülő lények már így is elég erősek, ha nem hatna rájuk a csapda, a labirintus, meg még ki tudja mi minden, ami fölött elméletileg át lehet repülni, akkor mindenki csak repülő lényekkel játszana.

– **Rengeteg kártyánál és helyzetnél kérdezik a játékosok (pusztító masina, mélységi grittang, mérgezés, stb.) hogy mit jelent az, hogy ÉP. Azt hiszem, nem árt még egyszer, kiemelten leírni a 38. oldalról az ÉP leírását:**

ÉP (ezt használjuk a leggyakrabban): ez annyit jelent, hogy „maximális ÉP”, azaz, a kártyára írt alap ÉP, plusz a rátett lapokból adódó ÉP, plusz a helyzettől függő bónuszok (pl. Erőpajzs, védekezés bónusz.) Az ÉP független a lény sebesülésétől, tehát attól, hogy egy lény megsebesül, a grittang és hozzá hasonló lapoknak nem válik érvényes célpontjává a lény.

Aktuális ÉP. Ez az ÉP, mínusz az összes sebezés, amit a lény az adott kör folyamán elszenvedett.

Alap ÉP. Az a szám, ami a kártya jobb alsó sarkában, a pajzs ikonban szerepel.

## Időzítés

(Igen, cimborá, ez a játék legagyafúrta része)

– **Egy jégcsóva elpusztítja egy lényemet. Megduplázhatom-e az ÉP-jét a Virág szimbólummal?**

Általánosságban mondhatjuk, hogy a TF-ben – bár minden hatás, varázslat azonnal létrejön – reagálásként még lehet használni kártyákat és hatásokat, amelyek az első varázslat hatását teljesen megváltoztatják vagy semlegesítik. Ha egy lényed a húzás fázis és a kör vége között sebzésnek köszönhetően a gyűjtőbe kíván vándorolni, még meg lehet menteni olyan lapokkal és hatásokkal, amelyek az ÉP-jét megnövelik. Ilyenek például az Azonnal gyógyítás, a lény saját regenerálódó képessége, a Gyógykenőcs, a Revitalizáció, a Virág szimbólum és még sok egyéb.

Más kérdés, ha a sebző varázslatra a másik játékos reakcióként nem a lényét megmentő lapot használ. Például, az ellenfél Tisztítótüzzel a gyűjtőbe küldi egy lényemet, és én erre gyorsan kijátszok egy Vámpirizációt. Mivel a lényem a Tisztítótüz hatására a gyűjtőbe került, már nem Vámpirizálhatok belőle.

Külön említést érdemel az az eset, amikor egy játékos saját lényét pusztítja el (pl. Természet haragjával). Elméletileg ilyenkor az ellenfél következik, és így megfosztaná a játékost a lénye megmentésének a lehetőségétől. Azonban egy játékosnak egy lénye elpusztításakor (akár ő tette, akár az ellenfél) mindig van lehetősége, hogy amikor legközelebb reagálhat, a lényét megmentse, akkor is, ha az ellenfél időközben valamilyen más jellegű tevékenységet hajtott végre.

– **Ellenfelemre Azonnali gyógyítást lövök, mire ő Ellenvarázslatot használ. Szerencsére, nekem is van egy Ellenvarázslatom, így létrejött az Azonnali gyógyítás. Kijátszhatom-e még az azonnali gyógyításra a Negációt, hiszen már nem közvetlenül az Azonnali gyógyítás után vagyunk?**

Jónéhány lap van (és a Hőskorszak kiegészítőben is lesz) amelynek szövegében az sze-

repel, hogy „közvetlenül azután játszhatod ki, hogy...”. Ez nem jelenti azt, hogy közben semmi sem történt, csak annyit, hogy semmilyen egyéb varázslatot ill. hatást nem játszott még ki senki, amivel nem az adott lapra akart volna reagálni/hatását módosítani. Az Ellenvarázslat megértése talán a legegyszerűbb, hiszen itt nincs másról szó, mint arról, hogy az Ellenvarázslattal tulajdonképpen visszaforgatjuk az idő kerekét, és az előzőleg kijátszott lapot meg nem történtté tesszük (persze azért a lap meg a VP element). Tehát az azonnali gyógyításra jön egy Ellenvarázslat, majd arra még egy Ellenvarázslat: a második EV meg nem történtté tette az elsőt, tehát továbbra is „közvetlenül az azonnali gyógyítás után” vagyunk, azaz kijátszható a Negáció. A helyzet hasonló akkor is, ha a megnevelt Azonnali gyógyításra az ellenfél egy újabb Negációval válaszol. Amikor kijátszuk az Azonnali gyógyítást, az nem jön létre abban a mikroszekundumban, hiszen az ellenfél (vagy akár mi magunk) reagálhat Ellenvarázslattal vagy más hasonló lappal. Tehát a negált azonnali gyógyítást úgy kell tekinteni, hogy a célpont játékos sohasem gyógyult, azonnal egy olyan lapot játszottak ki rá, amelyre az van írva, hogy ... ÉP-t sebez. Az újabb Negáció ezt újra megfordítja, tehát a két Negáció kioltja egymást. Ha ellenfelünk az Azonnali gyógyítás után Elzárással reagál, az egyetlen, amit tehetünk, Ellenvarázslat (vagy hasonló hatású Hőskorszak lap), ez meg nem történtté teszi az Elzárást. Bármilyen más lap (pl. Negáció) az Elzárás definíciója szerint már nem játszható ki.

A FENTIEK FIGYELEMBEVÉTELÉVEL látszik, hogy a szabálykönyvben leírt, egyszerű időzítési szabály egy kicsit sántít – azaz, ha valaki kijátszik egy lapot, mindig a másik játékos reagálhat, majd megint az első játékos. Hiszen, ha az ellenfél Azonnali gyógyítása után kijátszok mondjuk egy Tisztítótüzet, vajon megnevelhetjük-e még az ellenfél azt a gyógyítást? Ebből, és az első, lények megmentéséről szóló példából következően úgy látjuk, hogy az időzítés szabályában a „reagálás” szót kicsit pontosabban kell értelmezni:

Ha valaki kijátszik egy lapot (vagy hatást), a másik játékos REAGÁLHAT (azaz, az adott lap hatását megszüntetheti, változtathatja,

befolyásolhatja) közvetlenül kijátszható azonnali lapokkal. Ha ettől eltérő lappal, hatással akar „reagálni”, akkor az eredeti lapot kijátszó játékosnak még joga van a saját varázslatát változtatni, befolyásolni stb.

Példa: Kijátszok egy Azonnali gyógyítást az ellenfélre. Ő erre reagálhat Elzárással, Ellenvarázslattal, Negációval, de nem gyárthat szörnykomponenst Fherlayttal, nem löhet Vilámsújtást meg hasonlót, amíg ki nem derült, hogy az Azonnali gyógyítást kijátszó játékos nem akarta-e a saját varázslatát módosítani pl. Negációval. Látható, hogy ez a speciális „jogom van elsőként reagálni a saját varázslatomra” szabály igen-igen ritkán kerül alkalmazásra, csak speciális esetekben, de úgy éreztük, hogy ezt a kérdést — már csak a jövőbeli kártyákkal kapcsolatban is — tisztázni kellett. Előfordulhat például, hogy valaki a saját varázslatára kilő egy Ellenvarázslatot, majd arra még egy Ellenvarázslatot, csak azért, hogy a lapokat a kezéből fogyassza, és kimásson a Mester büntetése alól.

– **Vannak lapok, amelyeket közvetlenül az ellenfél húzás fázisa után is ki lehet játszani (Tudatrombolás, Elzárás, Passzivitás). Ilyenkor én még kijátszhatok előtte egy hasonló jellegű lapot, hiszen a szabálykönyv 31. oldala szerint ilyen esetben nekem van elsőbbségem?**

Mivel a kártyákra írt szöveg mindig elsőbbséget élvez a szabálykönyvvel szemben, javasoljuk, hogy a viták elkerülése érdekében az

eredeti szöveg szerint használjátok ezeket a lapokat, tehát nem játszhat ki egy hasonló jellegű lapot, megelőzve ellenfeledet. Az egyedüli lehetséges válaszlépés tehát az Ellenvarázslat. Ha az ellenfél Tudatrombolásától félve te is Tudatrombolást akarsz ellőni, ne várd meg a saját körödet, használd közvetlenül az ellenfél húzása után.

## KONKRÉT LAPOKKAL KAPCSOLATOS KÉRDÉSEK

### Álcázás

Álcázott lényre is lehet használni olyan támadó varázslatot, amely csak szörnyre ill. kalandozóra hat (pl. Agyroppantás). Ilyenkor az Álcázás gazdája közli, hogy a varázslat hatott-e a lényre vagy sem. Az Álcázott lény gazdájának továbbra is be kell tartania minden szabályt, tehát nem rakhat szintlépést Álcázott szörnyre, nem játszhat ki ugyanolyan neves kalandozót, mint ami az Álcázás alatt van stb.

### Azonnali gyógyítás

**15 ÉP-m van. Mondhat-e rám az ellenfél egy 15-ös Azonnali gyógyítást, hiszen ezzel 20 fölé mennék?**

Igen, mondhat rád, persze ilyenkor sem lesz több ÉP-d 20-nál. Ha persze az ellenfél még mond egy Negációt, akkor a megnegált gyógyítás azonnal sebezni fog rajtad 15-öt.

### Darkseid

Amíg Darkseid nem lépett szintet, és így nem tud lehelni, rakhatsz rá Savleheletet. Ha ezután szintet lép, a Savlehelet nem esik le róla, a játékos választhat, hogy melyik leheletet használja (de egy körben csak egyet).

### Dornodon oltár

A felhasznált Sötét Erő pontok hatása csak az adott kör végéig tart. A kártya Sötét Erő pontot csak a te előkészítő fázisodban termel.

### Ellenvarázslat

Ellenvarázslattal meg lehet akadályozni Ellenvarázslatot. Ilyenkor az történik, hogy az első Ellenvarázslat kudarcot vallott, tehát az

eredeti varázslat sikerrel létrejön. Ellenvarázslattal minden varázslatot (tehát bűbájt is) meg lehet akadályozni.

### Evaporőr

Az evaporőr vízkivonása speciális képesség, tehát az így okozott sebzés ellen nem véd a mágikus védelem. Egy 3 ÉP-s lény a vízkivonás során veszít 2 ÉP-t, marad neki egy. Az ütés fázisban az evaporőr még sebez rajta 1 ÉP-t, tehát a lény elpusztul. A mágikusan gyorsított evaporőr gyakorlatilag bárkit és bármit leszed a harc speciális képesség fázisában.

### Feltámasztás

Mágiimmunitással rendelkező lényt is fel lehet támasztani. Ha a kihozásnak valamilyen speciális feltétele van (pl. valamilyen épület jelenléte), a feltételnek teljesülnie kell a sikeres feltámasztáshoz.

### Fürgülés

A fürgült lény második ütését nem használhatja arra, hogy átüssön az örposzton.

### Gyenge méreg

A lapról lemaradt a KF ikon. A gyenge méreg az első használat után a gyűjtőbe kerül.

### Halvaszületett

Mágiimmunitással rendelkező lapokra is lehet használni, mivel a Halvaszületett nem közvetlenül a lényre, hanem a kijátszás folyamatára vonatkozik.

### Híd

Ha a hidat időközben lerombolják, az a játékos, amelynek túl sok lény van az örposztjában, a legközelebbi Csere fázisában köteles a felesleget kimozgatni.

### Hosszú íj

A lapról lemaradt a „fegyver” felirat.

### Illúziósarkány

Függetlenül attól, hogy az illúziósarkány kap egy Deus ex machinát, Teljes kvatációt, akármit, a kijátszás körének a végén MINDENKÉPPEN a gyűjtőbe kerül. Ellentétben az eddigi állásponttal, Mágikus tükröt nem lehet az



Illúziósárkányra használni, mivel a varázslat elmondása után a hatást már minden szempontból lénynek kell tekinteni.

### Járvány

Az első mondat helyesen: Célpont lény a gazdája előkészítő fázisában a gyűjtőbe kerül.

### Kisebb kívánság

A Kisebb kívánság nem hat mágiára immúnis lényre, és deus ex machinával meg lehet úszni. Az, hogy „lapra” hat, azt jelenti, hogy bármilyen típusú kártyát lehet vele támadni, nem pedig azt, hogy a „papírdarabot” támadja a kártya által megszemélyesített lény/tárgy stb. helyett.

### Kőkorszaki szaki

A kövé vált lényt az örposztból a csere fázisban nem lehet kimozzgatni, de más módokon igen. Pl. a Trónfosztás vagy a Vérbeli borzongás célpont lényt visszaküldi a tartalékba. Ilyenkor a Kőkorszaki szaki által okozott kövé változtató hatás is megszűnik.

### Mágiaimmunitás

A mágiaimmunitás fogalma a szabálykönyvben túl általánosan van definiálva, ezért viták merülhetnek fel vele kapcsolatban. Olyan lényre, amely mágiaimmunitással rendelkezik, nem lehet olyan varázslatot használni, amelynek célpontjaként egy vagy több lényt kell megjelölni. Az olyan varázslatok, amelyek általánosságban örposztra, minden lényre, stb. hatnak, és valamilyen ÉP sebzést okoznak, sem sebeznek a mágiára immúnis lényen (Tüzeső, Vámpirizáció). Az olyan varázslatok, amelyek általánosan a gyűjtőbe küldenek minden (örposztban/tartalékban) levő lényt (pl. Vulkánkitörés, Világégés) leszedik a mágiára immúnis lényt. Szintén a teljes asztalra ható bűbajok, amelyek csak közvetve okozhatják egy lény pusztulását (pl. Éhínség, Patakvér, Agresszió) ellen nem véd a mágiaimmunitás. A közvetett úton varázslattól származó, de lénytől kapott sebzéstől (Óriásérő, Illúziósárkány) a mágiaimmunitás nem véd.

### Mágikus tolvaj

A szabálykönyv 17. oldala szerint „Bármikor, amikor szörnykomponenshez jutnál, lemondhatsz ezekről teljesen vagy részben.” Ez kizárólag arra vonatkozik, amikor neked köszönhetően a gyűjtőbe került egy lény. Ha Mágikus tolvajjal adnak neked szörnykomponenst, azt nem utasíthatod vissza. A szabálykönyv későbbi kiadásában ezt a mondatot pontosítani fogjuk.

### Mélységi grittang

A Mélységi grittang elnyelési képessége az ellenfél ÉP-jére vonatkozik (ld. szabálykönyv 38. o). Tehát a lénynek nem az alap, nem az aktuális, hanem a maximális ÉP-jét kell tekinteni. Beleszámít a védelem bónusz, és minden egyéb rátett lap, de nem számít, hogy a lény sebződött-e már. Tehát ha egy 5 ÉP-s lény sebződik 2-t egy Tisztítóüztől, attól a grittang még nem tudja elnyelni (hiába tud már csak bicegni a hadroszaurusz, attól még mindig egy tíztonnás falat marad).

### Ügyetlenség

Ügyetlen lény nem regenerálhat, nem lehelhet stb., de működik immunitása és egyéb permanens képességei (pl. a Csontváz lord ad +1-et minden csontváznak).

### Óriásféreg

A „passzívan a tartalékba kerül” mondat felesleges (hiszen ez alapértelmezés).

### Sebek befornak

Ez csak olyan ÉP veszteségre vonatkozik, amelyet a játékos valóban sebzésnek köszönhetően vett el. Az „átalakított” ÉP-eket (Szürkeállomány aktivizálása, Transzformáció) nem lehet visszanyerni. A Sebek befornak-ra a Negációnak nincs hatása. A Sebek befornak-kal az előkészítő fázisban elszenvedett sebzést is vissza lehet nyerni (pl. Halálos sugárzás).

### Smaragd védőgyűrű

Az idézési költség ikonja hibás: a védőgyűrű megidézéséhez nem két VP, hanem két szörnykomponens szükséges. A védőgyűrű képességet nem a pénzfeldobás után, hanem a pénzfeldobás helyett lehet használni.

### Átokkő

A lapról lemaradt a KF ikon.

### Trikornis

A szövegben nyomdahiba szerepel: nem minden előkészítő fázisban, hanem minden előkészítő fázisodban ad 1 VP-t.

### Ugh mérég

A lapról lemaradt a KF ikon. Az ugh mérég az első használat után a gyűjtőbe kerül.

### Világégés

A Világégés során elpusztult szörnyekből kinyert szörnykomponenseket a varázslat hatásának végrehajtása után kell kinyerni, így azok nem vesznek el a világégésnek köszönhetően.

### Vulkánkitörés

A Vulkánkitörés hat a mágiára immúnis lényekre. (Ez nem következik egyértelműen a szabálykönyv definíciójából, de fogalmi szinten így logikusabb, hiszen nem a varázslat, hanem a kiömlő láva temeti maga alá a lényt).

### Zan

Ha a Zan lény alakban van, mérég jelzőt kap, a következő kört túléli, és tárggyá vagy egyéb, nem mérgezhető lappá alakul, a mérég jelzők leesnek. Ha a Zan lény alakban van, és elpusztul, annyi szörnykomponens nyerhető ki belőle, mint a másolt lényből. Ha a Zant valaki átveszi Szörnybűvöléssel, a Zan mindaddig nála marad, amíg a Zan lény marad. Ha a Zan átváltozik valami mássá, a Szörnybűvölés automatikusan leesik róla, és a Zan visszakerül eredeti gazdájához. Ha leesik a lap, amelyet a Zan másolt, ez a Zant semmilyen formában nem érinti.

### Zöldellő fa

1-es regenerálódásnál 2 VP-ért 4 ÉP-t, 2-es regenerálódásnál 4 VP-ért 4 ÉP-t regenerálhat a lény, tehát továbbra sem regenerálhat 4 ÉP-nél többet egy körben, mindössze ezt olcsóbban teheti.

TIHOR MIKLÓS

# Kártyatrükkök

Mint általában a gyűjtögetős kártyajátékokban, a Hatalom Kártyái (továbbiakban HK) játékban is, a jó pakliösszeállítás: fél győzelem. (A másik fele a játéktudás, a harmadik a szerencse.) Az alábbi cikkben a kevésbé tapasztalt játékosok számára próbálok némi segítséget nyújtani ehhez az érdekes feladathoz. A profibbakkal is érdemes elolvasniuk, hátha találnak benne valami megszívlelendőt, de az ő kedvükért, valamint hangulatkeltőnek, közlök néhány lap-kombinációt (kombót), és egy érdekes pakliösszeállítást is.

Amikor az ember megveszi az első doboz HK-t (amennyiben egy paklival kezd), 45 lapot talál benne, ebből kb. 12–16 lény, néhány tárgy és épület lesz, a többi varázslat. Az első meccsén nyilván az összes lapot használni fogja. Nagyobb élvezet azonban a játék, jobban jönnek a lapok, ha jobb a paklid, ehhez azonban már kell némi válogatás. Legalább harminclapos paklit kell összerakni, a 4 szín szabályt ilyenkor még nem érdemes figyelni.

A javasolt eljárás: vegyük az összes lényt, ezek benne lesznek a pakliban. (Kivétel, ha több mint 15 lényünk van, és valamelyik nem-szimpatikus, pl. 6 db 1/1-es lény van, és nincs szükség ennyi picire.) Válasszunk hozzá ugyanennyi egyéb lapot, ill. ha kevesebb mint 15 lény van, akkor egészítsük ki 30-ra. A további lapok beválogatásánál figyeljünk arra, hogy minden lap, amit beteszünk, legalább 5–6 lapra hasson. Tehát pl. Fairlight oltárt csak akkor tegyük be, ha van legalább 5–6 Fairlight lényünk. (A Színes dözmögöt, mivel tudja váltani a színét, bármilyen színű lénynek számíthatjuk.) Szintlépést akkor tegyük be, ha legalább 5 kalandozónk van, KF-elhető (kéz-ikonos) tárgyat csak akkor, ha legalább 5–6 lény tudja használni stb. Ha lehet, próbáljunk meg 2-3 tárgyat ill. épületet berakni. Ha egy adott színből nincs elég lényünk, akkor a cserebere a legegyszerűbb módszer, így hasonlóan kezdő ismerősünkkel elcserélhetjük pl. 2 Tharr lényünket Dornodon lényekre

(hasonló erősségűek legyenek), s ekkor ő is berakhatja a Tharr oltárát, meg mi is a Dornodon-oltárt.

Ha van valamilyen lénypusztító lap a pakliban (pl. Örök kábulat, Jégcsóva, Tisztítótüz, Sötét halál), azt semmiképpen ne hagyjuk ki, persze az utóbbihoz kell megfelelő számú Leah-lény is. Nagyon jól használhatóak az azonnali varázslatok, pl. Áldomás, Leah átka, Ellenvarázslat stb. Ezeket a megfelelő pillanatban (sokszor a harci fázisban) használva jókora meglepetéseket okozhatunk viszonylag kevés VP elköltésével.

Ha van a dobozban pár speciális lap (pl. Mentesség: egy sebző bűbáj hatása alól mentesít), azokat egyelőre nyugodtan hagyjuk ki, de tartsuk meg, és figyeljük a többiek lapjait, hátha sikerül egy másik lapot szerezni később, amivel jól működik együtt. Figyeljünk arra is, hogy a paklinkban ne legyenek túlnyomó többségben a nagy (ez ilyenkor még ritka) vagy a kis VP költségű lapok. Ha sok játékban felgyülik a VP-nk 20 közelébe, érdemes berakni egy-két „VP-használó” lapot, mint pl. Húsevő magzim, Csontváz, Azonnali gyógyítás, Jégcsóva, Varkaudar mágus. Ha nincs efféle lapunk, jöhet a cserélés. Az egy szín ellen használatos lapokat általában nem érdemes betenni, ha az ellenfél is kezdő, mivel várhatólag ő is mind a 7 színnel fog játszani. Persze ha az első mérkőzés után kiderül, hogy neki van olyan színe, amire jobban támaszkodik, akkor azonnal berakhatjuk ezt a színt bántó lapunkat. Mindezek – bár kisebb mértékben – igazak a két színre ható, ill. az épületekre, tárgyakra, kalandozókra ható lapokra is. Nyugodtan csináljunk harminclapos paklit; általában nem szokott elfogyni, és a vékonyabb pakliból jobban jönnek a lapok, mint a vastagabból. Ez utóbbi némi valószínűség számítással könnyen belátható, de ezt most bővebben inkább nem fejtem ki. Azért minden Óriás patkány után, ami benn van a pakliban, nem árt hárommal növelni a pakli méretét.

Aki már két-három alapcsomagot vett, annak könnyebb a helyzete. Az alapelvek itt is változatlanok, de egyszerűbb a válogatás. Ilyenkor már érdemes a cseréknél és az összeállításnál maximum négy szín (plusz színtelen lapok) felé törekedni. Fájdalmas döntés, hogy mely színeket hagyjuk ki, de meg kell hozni. Aki szeretné váltogatni a színeket, persze megteheti, de ehhez ennél több lap kell. Itt már lehet figyelni a különböző „kombókat” (két vagy esetleg több lap együttes hatása), vagy valamilyen koncepció köré szervezni a paklit. Ilyen egyszerűbb összeállítások például:

- Kalandozók (sok), szintlépések, tárgyak.
- Orkok, varkaudarok.





• Nagyrészt egy adott színű lények, oltárak, esetleg templom.

• Sok kisebb, de nagyot ütő (pl. 3/1-es) lény (horda).

• Erős lények, Feltámasztás, Klónozás, Reinkarnáció, Revitalizáció, Azonnali gyógyítás.

• Repülő lények, Grok képződmények, Alanori csatorna (támadni csak repülő, úszó vagy legalább 3 ÉP-s lényekkel lehet).

• Taumurgia szakértelmek, ezt használó varázslatok, Denevér szimbólum (minden Taumurgia szakértelmed eggyel többet ér).

• Csapdakészítés szakértelmek, csapdák.

Ennél természetesen sokkal ravaszabb koncepciók is léteznek, ezeken az oldalakon fogunk is közölni párat. Érdekes ilyen irányba vinni a paklinkat, mert ez a játék magaskolája, igazi élvezete. Mindig induljunk ki a saját lapjainkból, és cserélgetéssel, ill. újabb paklik vásárlásával apránként szerezzük be a további szükséges lapokat.

Akinek ennél több paklija van, az már mindenképpen maximum négy színnel, és legalább 45 lapos paklival játszon, mert ha kedve támad eljönni egy versenyre, ott ilyen feltételekkel lehet játszani. Nem érdemes viszont 50 lap fölé sem menni (általában), a korábban említett okokból.

A cserélgetésről: érdemes cserélni, hiszen így változik, alakul a paklid, de oda kell figyelni, hogy ne fosszanak ki. A lap használhatósága mellett nagyon fontos a gyakorisága is, hiszen hiába jó egy gyakori lap, ha 6–7 pakliból össze lehet gyűjteni belőle 3-at, nyilván kisebb lesz az értéke, mint egy ritka lapé, ami esetleg minden 50–60 pakliban egyszer fordul elő.

Az alábbiakban néhány érdekes „kombó”-t olvashattok, amelyekhez tudtam, odaírtam, hogy kitől származik. Megjegyzendő, hogy azok az igazán jó kombók, amelyek két lapból is működnek, ill. amelyek lapjai más lapokkal együtt vagy önmagukban is hasznosak. Ahhoz, hogy egy kombináció jó eséllyel kijöjjön, nem árt 3-at berakni a pakliba, ha teheted.

• Azonnali gyógyítás (ellenfélre) + Negáció + Zöldellő fa – Szücsy Dániel

• 2 Evaporőr vagy Evaporőr + Mágikus gyorsítás – Vizi Gábor

• Kaffogó hebrencs + Mágikus védelem – egy srác Miskolcon az Adyban, sajnos nem tudom a nevét

• Éhinség + szintet lépett Fantalas vagy Varkaudar nekromanta vagy Quwarg királynő – Makó Balázs

• szintet lépett Annak + Két kard szimbólum – Makó Balázs

• Sheran oltárak + Sheran lények + Isteni segítség – Klenovszky András

• Elő útvesztő (esetleg több) + Smaragdgyűrű

• Halálos sugárzás + Utolsó esély – Tihor Miklós

• Kardfogú fülemüle + Vérengzés – Mazán Zsolt

A következő koncepciók paklit először az október 14-ei bemutatóra raktam össze – elég jól működött. Színei: Tharr, Raia, Leah, Dornodon.

• 3 Ongóliant diszkoszvetés (T)

• 2 Földhányás (T)

• 3 Kapu (T)

• 3 Falvastagítás (T)

• 3 Építkezés (T)

• 3 Bibircsók-óriás (T)

• 1 Feltámasztás (R)

• 2 Múltidéző (R)

• 2 Újjáépítés (R)

• 1 Alanori csatorna (R)

• 1 Vangorf vára (L)

• 1 Szopógödör (L)

• 3 Nómenklátúra (L)

• 3 Sötét motyogó (L)

• 3 Óriás patkány (L)

• 1 Félelemjáró (L)

• 1 Patakvér (D)

• 1 Dornodon küldetése (D)

• 1 Zan-indukátor (D)

• 3 Varkaudar nekromanta (D)

• 4 Quwarg (D)

• 1 Umor-pióca (D)

• 1 Zinthurg (D)

• 1 Zan-csemete (D)

Összesen 46 lap, ebből 23 lény.

A pakli lényege: kijön sok kis lény, esetleg sebeznek, de főleg védekeznek, VP-t termelnek és építkeznek (segít a Bibircsók-óriás és

4Földhányás



építményTharr

Mostantól kezdve az ellenfeled csak minden második körében támadhat rád. (A legközelebbi körében nem támad.) Több földhányás hatása nem adódik össze.

6

© 1995 by Beholder Jeni Bt.

az Építkezés). Az épületek működnek, Falvastagítással erősödnek, majd a megfelelő pillanatban Ongóliant diszkoszvetéssel az ellenfél fejéhez vágódnak, sokszor 10–12 ÉP-t sebezve. Legjobb egyszerre kivégezni, amikor épp kevés VP-je van, két Ongóliant diszkoszvetés, vagy 1 Ongóliant diszkoszvetés és egy Múltidéző segítségével.

Van egy-két csúnya ellenszere a paklinak (pl. Földrengés, Fairlight vihara, Negáció), ezek ellen le lehet cserélni Leahot vagy Dornodont Fairlightra és berakni 3 Ellenvarázslatot, esetleg Negációt (ajánlott lény: Agglomerátor). Remekül illeszkedő Hőskorszak lapok pl.: A falak ereje (!!!), Fal, Ispotály, Smack rabszolgái.

Végül egy felhívás: ha bárki úgy érzi, tud olyan kombót, vagy olyan koncepciók paklija van, amit szívesen megosztana másokkal, írja meg nekünk (cím: Beholder BT. 1680 Budapest Pf. 134), a legjobbakat közöljük, természetesen a beküldő nevét feltüntetve. Kérdéseiteket is várjuk egyes lapokkal vagy a pakli-összeállítással kapcsolatban. Mindenkinek jó szórakozást és jobbnál jobb paklikat!

MAKÓ BALÁZS

# A HATALOM KÁRTYÁI VERSENYSZABÁLYZATA

**Az alábbiakban a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) versenyszabályzatát olvashatjátok. A hivatalos HKK versenyeken ezeket a szabályokat alkalmazzuk és a paklikra vonatkozó szabályokat célszerű az otthoni, „szabad” játékokban és a versenyekre való felkészülésekben is használni. Lássuk tehát a szabályzatot!**

## I. Pakli

A pakli minimum 45 (negyvenöt) lapból kell, hogy álljon, maximum nincs. Végig ugyanazzal a paklival kell játszani. Amennyiben akarsz, készíthetsz egy kiegészítő paklit, amelynek pontosan 20 lapból kell állnia. Egy azonos fajta lapból nem lehet háromnál több a pakliban (beleértve a kiegészítő paklit), kivéve azokat a lapokat, ahol a lap mást diktál (quwarg). Azonos fajtának azok a lapok számítanak, amelyek neve ugyanaz. A pakliban maximum 4 különböző szín lehet, plusz a színtelen lapok.

A verseny folyamán csereberélhetsz lapokat a fő paklid és a kiegészítő paklid között, de csak egy-az-egyért alapon, tehát a kiegészítő paklinak minden játszma előtt pontosan 20 lapot kell tartalmaznia.

## 2. Versenyszabályok

Minden játékos a verseny előtt elkészíti a teljes paklijának és a kiegészítő paklijának a listáját (ez utóbbit a lap túldalára). A listát egy bírónak hitelesítenie kell.

A játék folyamán egy játékos irányítása alatt egyszerre csak egy lehet ugyanabból a neves kalandozóból. A pakliban lehet több is, de az asztalon csak egy.

A verseny lebonyolítása svájci rendszerű. Az első körben mindenki egy véletlenszerűen sorsolt ellenfelet kap, a továbbiakban a játékosokat a bírók az elért pontszám alapján párosítják, arra törekedve, hogy lehetőleg azonos pontszámú játékosok játszanak egymással.

Ugyanaz a két játékos nem játszhat két körben is egymással.

Egy kör két játszmából áll. A győzelmek 1 pontot, a vereségek 0 pontot, a döntetlenek fél pontot érnek.

Az időkorlát egy körre 55 perc. Amennyiben az eredmény ennyi idő alatt nem születik meg, a bíró megszakítja a játszmát. Ha valamelyik játékosnak legalább 8 ÉP előnye van, ő a nyertes, egyébként a játszma döntetlen. Az első három eredményét befolyásoló végső játszmákban időkorlát nincs.

Minden kör első játszmája előtt a kiegészítő pakli használata nem megengedett, a kiegészítő paklinak az eredeti (papírra felírt) állapotban kell lennie. Az első játszma végén az ellenfél ellenőrizheti, hogy a kiegészítő pakli megfelel-e az előre leírtaknak. A második játsz-

ma előtt a kiegészítő paklid és a fő paklid között cserélhetsz lapokat, egy-az-egyért alapon. A második játszma után az ellenfél ellenőrizheti a fő paklit. Ha eltérést talál, a hibás paklival játszó játékos automatikusan vesztes, és bírói figyelmeztetést kap (több figyelmeztetés a játékból való kizárást vonhatja maga után).

A játékosoknak a versenyen nem kell tétbe játszaniuk. Ha tétbe játszanak, a nyert lapokat a paklitól és a kiegészítő paklitól külön kell tartaniuk. Ha egy játékos paklija így 45 lap alá zuhan, kiesik a versenyből.

A játékosoknak az egész játszma során a lapokat az asztal fölött kell tartaniuk. A verseny folyamán a kibicelés tilos.

Vitás kérdésekben a bíróhoz kell fordulni. Egy játszma befejezése után utólagos óvás nincs, feltesszük, hogy a játékosok tisztában vannak a játék szabályaival, és ismerik a lapokat, a más játékos által történő megtévesztésre hivatkozni nem lehet.

A sportszerűtlen viselkedés, csalás a játék közben vagy a paklival való manipulálás két játszma között a versenyből való kizárást vonhatja maga után.

## 3. Rendezési tanácsok

— Amennyiben a versenyen nagyobb létszámú résztvevő van (80 fölött), a lebonyolítás lehet egyenes kiesés is. Ebben az esetben körönként 3 játszma (2 győzelemig javasolt). Másik jó megoldás a kétcsoportos svájci rendszer, ahol a csoportok győztesei küzdenek meg egy döntő mérkőzésben.

Az időkorlát kevés résztvevő esetén felemelhető (mivel 55 perc esetén mindig akad, aki nem tudja a két meccset lejátszani).

Svájci rendszer esetén a körök száma legalább 1/4-e legyen a résztvevők számának, de minimum 7 kör. Vigyázz: Az időkorlát mellett sem igen van idő 8-9 körnél többre egy nap.

TIHOR MIKLÓS



# Hatalom Kártyái versenyek

## Budapest, október 14.

Október 14-én került sor az első HKK versenyre, a budapesti Láng Művelődési Központban tartott kártyabemutatón. A nevezéseket 88 jelentkezőnél zártuk le, amit — összevetve azzal, hogy a játék csak néhány hete került piacra, és az eddigi legnagyobb Magic versenynek is csak 60 résztvevője volt — komoly sikerként könyveltünk el. A versenyre sokan egyszerűen csak azért neveztek be, mert így rövid idő alatt rengeteg különböző emberrel lehet játszani, új kombókat, paklikat lehet megismerni. És persze mindenki kipróbálhatta, vajon mennyire jól tud már játszani. Voltak persze olyanok is, akik komoly nyerni akarással, alaposan kipróbált, mindenre felkészített paklival indultak. A verseny folyamán két csoport volt, minden csoportban 9 fordulót játszottak, így mindenki 9 ellenféllel mérhette össze erejét. A játékosoknak végig ugyanazzal a paklival kellett játszaniuk, a verseny folyamán nem módosíthattak. A lebonyolítás svájci rendszerű volt, azaz minden játékos a következő fordulójában olyan ellenfelet kapott, akinek nagyjából ugyanannyi pontja volt, mint neki.

A két csoport első helyezettjei, Kis Borsó Csaba és Lipták László játszották a döntő mérkőzést. A meccset a jókora közönség halotti csendben figyelte, a játékosokon is látszott az idegesség, hiszen az első helyezett díja 10 000 Ft-nyi HKK kártya volt. László mindkét meccsben gyorsan indult, kis idézési költségű, hatékony lényekkel játszott. Taktikája az ellenfél gyors letiprása volt. Csabában azonban emberére talált, az ő paklijában erős, többnyire tárgyat használni tudó lények voltak. A bibircsók óriás egymagában felépítette Fairlight bankját, majd amikor megjelent az acélkolosszus, a bank már repült is át ongóliant diszkoszvetéssel. A páncélba és sisakba beötlöző acélkolosszusok és bibircsók óriások áthatolhatatlan falat jelentettek az apró lényeknek. A döntőt végül Csaba nyerte 2:0-ra, és így ő lett az első HKK verseny bajnoka. A verseny folyamán egy komolyabb ellenfele volt, a csoportjának második (és így a verseny egyik harmadik) helyezettje, ifj. Császár István, aki főleg Elenios lapokból álló, elzáró-tudatromboló paklijával gyakorlatilag lehetetlenné tette a magas idézési költségű lények lehozását.

A verseny folyamán rengeteg kérdést kaptunk, az ezekre adott válaszokat már megtalálhatjátok az újság hasábjain.

A játékosok egybehangzó véleménye szerint a rendezvény nagyon jól sikerült, és hogy mi hogyan éreztük magunkat — nos, látva a rengeteg lelkes játékost, amint mind a mi általunk kitalált játékkal játszik, valószínűleg ugyanazt éreztem, mint amit az Empire State Building tervezője, amikor felnézett a felépült házra. Szóval, igencsak elértékenyültem, hiszen a játék fogadtatása egyszerre, sokszerűen ért, nem úgy, mint a levelezős játéknál. Meggyőződhetünk róla, hogy minden munkát, minden átvitatkozott délutánt, minden, a számítógép monitora előtt görnyedve eltöltött órát megért a játék létrehozása.

Mellékesen, nem túl nagy csinnadrattával, párhuzamosan lezajlott egy ún. profi verseny, amelyen a játék tesztelői vehettek részt. Úgy véltük, hogy — mivel nekik néhány hónap előnyük van a játék ismeretében — nem lenne illendő összeereszteni őket azokkal, akik még csak most ismerkednek a játékkal. Ennek a versenynek a győztese Szücsy Dániel lett; egy igen rafinált, lény nélküli paklival játszott.

## Szeged, október 21.

Az első vidéki versenyt Szegeden rendezték, köszönet érte Csukonyi Zoltánnak, a Csillagvég szerepjáték bolt vezetőjének. Ezen a versenyen közel 40 résztve-

vő volt (beleértve néhány elvetemült pesti játékost, aki kizárólag a játék kedvéért utazott le). Ez a verseny már a jelenlegi versenyszabályok szerint zajlott (2 meccs, 45 lapos pakli, 20 lapos kiegészítő), egycsoportos svájci rendszer szerint, és 7 fordulóból állt. A rendezvény kiválóan sikerült, mindenki jól érezte magát (bár a vesztesek nyilván kevésbé örültek, mint a győztesek).

Az első helyen egy pesti veterán, Fekete Zsolt végzett, repülő szörnyekből álló paklival. A legjobb szegedi versenyző Kovács Gábor volt. Az élményt a több tapasztalattal rendelkező budapesti játékosok dominálták, ezért némi lelkiismeretfurdalást is éreztem; lehet, hogy a versenyt nem kellett volna teljesen nyitottként meghirdetni. Szerencsére mikor az újság megjelenik, már nyugodtan beszélhetünk esélyegyenlőségről, hiszen a játék négyhónapos pályafutásához viszonyítva nem fog annyit számítani, hogy az egyik játékos néhány héttel több ideje játszik, mint a másik. A versenytapasztalat persze továbbra is nagyon sokat számít, ezért javaslom, ha egy városban először rendez valaki versenyt, azt zártkörűként hirdesse meg, mivel a sok versenyt végigjátszott, hétp próbás veteránok esetleg elijeszti a kezdőket (noha nagyon sokat lehet tőlük tanulni).

## További versenyek

Szívesen fogadunk mindenfajta versenykezdeményezést, és szívesen támogatjuk is ingyenes hirdetéssel és díjakkal. Hírt kaptunk már versenyekről, amelyeket Székesfehérváron és Nyíregyházán rendeznek.

TIHOR MIKLÓS



**Furulya**

**tárgy  
hangszer**

**Sheran**

Passzivizáld a birtokosát:  
a kör végéig minden ütésed  
mágikusnak számít.

*„A furulya mágikus képességére egy teliholdas  
nyári éjszakan jöttünk rá. A bárd éppen  
muzsikált, amikor egy kőbor Zinthurg belelépett  
a földön heverő kardomba.” — Ervölő*

1995 © Beboldes Bt.

## a december harmadikai HKK-versenyről

A dec. 3-án megrendezett nagy sikerű TF találkozó egyik rendezvénye a Hatalom Kártyái verseny volt. Nagy örömünkre 140-en jelentkeztek, tudomásom szerint Magyarországon gyűjtögetős kártyaversenyen eddig még sohasem indultak ennyien. A sok jelentkező, valamint a viszonylag kevés hely és idő miatt egyenes kieséses volt a verseny, méghozzá úgy, hogy a 16 közé jutásig az összesorsolt résztvevők csak egy mérkőzést játszottak. Ez a forma, bár kevésbé igazságos, mint pl. a svájci rendszerű verseny, mindenkinek lehetőséget nyújtott az indulásra, s este 7-re (reggel 10-től) be is tudtuk fejezni a versenyt. Kieshetett olyan játékos, ha peche volt, aki jól játszott, az viszont biztos, hogy az első 6 közé nem lehetett érdemtelenül, pusztán szerencséivel bekerülni. Ide már csak erős paklival és kiváló játéktudással bíró versenyzők juthattak. A sok elfoglaltság miatt ekkor nyílt először alkalmam alaposabban megfigyelni a játékot, előtte csak a szemem sarkából láttam néha egy-egy Drasmólymot, Evaporórt vagy Varkaudar nekromantát. A hat játékos 2 nyert mérkőzésig küzdött, majd a három győztes játékos két-két meccses körmérkőzést vívott az 1., 2., 3. helyért, a vesztesek pedig a 4. helyért. Itt már rendkívül izgalmas partik zajlottak, gyűlt a nézősereg, a játékosok alaposan megdönták minden lépésüket. Bár a küzdelem sokszor nagyon kiegyensúlyozott volt, nem született holtverseny, egyértelműen eldőlt az első 4 hely sorsa.


Az alábbiakban közöljük az első négy helyezett pakli koncepcióját, érdekes lehet minden játékos számára, akinek van kedve, próbálhat hasonlót összerakni, esetleg továbbfejlesztve, alakítva. A versenypaklik legalább 45 laposak (ez jelen példákban pontosan 45 volt), legfeljebb 4 színűek (plusz esetleges színtelen lapok), és egy 20 lapos kiegészítő paklit lehetett megadni, amiből az el-

ső meccs után lehetett cserélni (már amikor voltak további meccsek).

A 4. helyezett Szücsy Dániel (tőle ez a helyezés már relatíve rossznak számít!) úgy vélte: ami jó lap, az jó lap; paklijában minden lapból pontosan három volt. Elenios-Raia-Fairlight-Tharr paklija arra épült, hogy az ellenfél lehetőleg ne hozzon ki semmit (Tudatrombolás, Direkt kontaktus, Agyzavarás, Agytaposás, Ellenvarázslat); amit mégis kihoz, azt elpusztítani vagy kontrollálni (Tisztító tűz, Szörnybűvölés, Mágia törés, Örök kábulat, Illúziósárkány); a sok kezében levő lapot Mester büntetésével „megjutalmazni”. Néhány repülő lényel (Kardfogú fülemüle, Rájanyék) kiegészítve igazán hatékony pakli, nem

3

**Elenios temploma**



**Építmény templom**

**Elenios**

Az építők közül legalább egynek Elenios hívőnek kell lennie. Ha az Elenios templom aktív, az Elenios és színtelen kártyák kivételével minden VP-ért kirakható lap kijátszási költsége eggyel megnő.

②: Egy adott körben egy, max. 2-es alap sebzésű célpont lény kör végéig láthatatlan lesz. (Egy körben egyszer használható.)

6



csoda, hogy csak a későbbi győztestől, Klenovszky Andrásról kapott ki, nagy csatában.

A 3. helyezett Seben Zsolt igazán frappáns paklit rakott össze, színei Elenios, Sheran, Tharr és Fairlight voltak. Alapja: az ellenfél őrsosztját kővévált lényekkel eltorlaszolni (Kővéváltoztatás, Kőkorszaki szaki); sok kis Elenios lény (Elfek, Burástyakölykök, Púpos burástyák, Szárnyas gömböcök, Sihaya, stb.) kijön, s felhúznak egy-két Elenios templomot, esetleg Illúziópalotákkal segítve. Ezután láthatatlanul beütnek az ellenfélre. Mágia-apály és Agyzavarás csökkenti a másik játékos mozgásterét (az egyik mérkőzésen Mágia-apály miatt nem lehetett 6 VP-nél több, és az ellenfélnek bármely nem Elenios lap kihozása 6-tal!!! több VP-be került...). Még egy-két lénypusztító, és a kivégzéshez Ongóliant diszkoszvetés és kész a pakli.

A 2. helyezett László Péter is hármat használt minden szimpatikus lapból, de ő a már-már klasszikusnak mondható Zöldellő fa - Azonnali gyógyítás - Negáció kombinációra alapozott, ezzel ölte meg ellenfeleit. Az ő Sheran-Elenios-Fairlight-Raia paklija volt a 4 között az egyetlen lény nélküli. Nem kevesebb, mint 21 lénypusztító vagy kontrolláló lapja volt az ellenfél hadere-

jének csökkentésére (pl. Járvány, Acéldarázs – lám mégis volt benne lény, Illúziósárkány). Nem kedvelte azt sem, ha az ellenfél varázsolgat (Ellenvarázslat, Mágiatörés, Az elme fölénye). Pusztított, ha néha kellett, gyógyította magát, aztán kíméletlenül lesújtott a megnevelt, megduplázott Azonnali gyógyítással, lehetőleg vigyázva, hogy a másoknak ne legyen VP-je, vagy ő tudjon még egy Ellenvarázslatot is ellőni, ha valami közbejönne. Tiszta, szép koncepciós pakli.

És végül a győztes, Klenovszky András paklija igazi meglepetés. Első ránézésre semmi különös nincs benne, talán a kiegyensúlyozottsága tette legyőzhetetlenné. Külön érdekesség, hogy összesen 6 ritka lap van benne, tehát kis csereberével bárki összerakhat ehhez hasonlót. A felhasznált istenek: Leah, Dornodon, Raia, Fairlight - az utóbbi háromból csak egy-két lap, így a kiegészítő paklijában is mindenféle színű lapok voltak, azt cserélhette (volna) be, amelyiket akarja. Sok kis Leah lény (Óriás patkányok, Csontvázak, Zombik, Sötét motyogók, Tetememberek, Szintszívók) jelentek meg a játék korai szakaszában. Támadtak, VP-t termeltek, Leah oltárait és Templomokat emeltek. Sötét halál, Jégcsóva, Sorvasztás, Élősködő gyengítette az ellenséges hadakat, szinte szokványos az Ellenvarázslat, Mágiatörés a varázslatok ellen. Múltidéző hozta vissza mindig a legszükségesebb lapot. Remekül használta a Vérbeli borzongást, sokszor saját lény megmentésére. Mivel kevés VP-be kerülő dolgokat használt, általában maradt mana a Motyogók visszahozására, ill. a Templom üzemeltetésére. Temető és Miksziszi húsgólem egészítette ki ezt a meglepően jól működő paklit. Titka talán a gondos tesztelés; az, hogy bármely taktika ellen jól megállja a helyét; valamint elég gyors.

A meccsek igen izgalmasak voltak, külön örömet okozott, hogy az első 6 között minden paklinak más-más koncepciója volt. És még egy büszkeségre okot adó esemény: a helyszínen árult, frissen megjelenő Hőkorszak kiegészítők mind egy szálig elfogytak, pedig nem volt kevés (a boltokban természetesen nemsokára megjelentek az újabb csomagok)! A következő versenyeken már ezek is használhatóak. Kíváncsian várjuk, milyen új, szép és erős paklikat eszeltek ki ezután! Jó kísérletezést és játékot!

MAKÓ BALÁZS

# HŐSKORSZAK

1995. decemberében megjelent az első igazi kiegészítő a hatalom kártyáihoz, a neve: Hőskorszak. A név a kártyák jellegéből adódik, gondoljunk csak az olyan kártyákra, melyek a Túlélők Földjén már-már elképzelhetetlen erejű tárgyakat jelképeznek (pl. a Pusztítás botja, Orzag bilincse), vagy olyan lapokra melyek a TF félelmetes szörnyeit jelenítik meg (pl. Tguarkhan, Ongóliant, Zarknod). A kiegészítőben

található neves kalandozók is méltók a hős jelzőre: Don Caloni és Sighter például Ghallaszerte híres túlélő. A kiegészítőben található varázslatok is legendákba illenek, gondolok itt a Savhurrikánra, a Meddőségre, vagy a Láthatatlan seregre. Természetesen Ghalla gyengébb szörnyei, tárgyai stb. közül is megtalálható néhány a lapok között, de gondoljunk csak bele, még a hősök sem boldogulnak hétköznapi tárgyak, vagy esetleg hátasok nélkül. A kiadás 156 fajta teljesen új lapot tartalmaz, egy csomagban pedig 14 lap található.

A lapok összeállításánál igyekeztünk az alapkiadásból helyhiány miatt kimaradt kártyákat pótolni, a már meglevő koncepciókat bővíteni, és rengeteg új ötletet becsempészni a kiegészítőbe. Jelentős új szabályok nem találhatóak a kiadásban. Mivel az alapkiadásba már nem fértek bele, ezért most a csapdakészítés szakértelem, a villámszimbólum és a hangszer kerültek be elsőnek a lapok közé. A korábbi koncepciók bővítése remélhetőleg örömet fog okozni minden lelkes játékosnak. Így például a boldog vásárló új, erős varkaudarokra (pl. Varkaudar behemót, Varkaudar bajnok), quwargokra (pl. Élőholt quwarg, Quwarg harcos), az orkok szerelmesei pedig Orkok öreganyjára és ezeket erősítendő, Quwarg rajzásra, Varkaudar pálinkára és Ork kunyhóra tehetnek szert. A KF-elhető tárgyakat és a kalandozókat kedvelők is boldogan csemegézhetnek a lapok között, gondolok itt a Fegyvermesterre, a Táncoló fegyverre, a kalandozókkal összefogni tudó hátasokra (pl. Spagulár, Tör-

4
Önmérgezés



általános
Leah

Minden mérgező lényre annyi méreg jelző kerül, ahányas mérgezése van.

*„Kutyaharapást szívvel.”*

*– Bekó Zsolt, troll hóhér*

1995 © Echowalds Bt

pemamut), a Bölcsességre, a Csupasz izomra és a Fegyver szakértelemre. Az alapkiadásból szintén helyhiány miatt maradt ki a mutáns és az ember kalandozó, ezek is fellelhetők a kiegészítőben. Mit tudsz tenni azonban akkor, ha az ellenfeled kalandozókkal játszik? Használj Olimpiai játékokat, Megvesztegetést és Pszi-regenerációt.

Érdekes pakli-koncepciókat vet fel a Gyilkos mérge, vagy a Leah hatalma. Az elsővel az ellenfelet lehet mérgezni, az utóbbi egy úgynevezett lapégetős (a cél ennél a kombinációnál az ellenfél paklijának gyors elfogyasztása) pakli-összeállítást sugall. Természetesen ezekben az elképzelésekben más lapok is segítenek, így például az Élet körforgása, vagy Morgan kristálya. A tesztelés alatt többen kételkedve fogadták ezeket az ötleteket, azonban egy-két játék a mérgező paklival mindenkit meggyőzött annak használhatóságáról és érdekességéről. Amikor pedig a lapégetős összeállítás elégette Rius már legendássá vált pakliját (Rius paklijának lapszáma általában 120 és a végtelen közé tehető), óriási éljenzés üdvözölte a győztes új koncepciót. Tetszetős színfoltja lett a játéknak az úszás. A Folyóval és az Árvízzel kombinálva a tesztelés során sikerült kellemetlen perceket szerezni vele az ellenfeleknek.

Milyen „hősies” lap található még a kiegészítőben? A jól használható és közkedvelt repülő lények ellen bevethető a Katapult, a mérgezők ellen pedig az Önmérgezés. A Manaégés és a Manacsapda Fairlight egyeduralmát próbálja megtörni a varázslatok elleni harcban. A Lélektisztítás a nagyon veszélyes kővéváltoztatás, a Fény szentéje pedig az erős, és sok pakli alapjául szolgáló Azonnali gyógyítás-Negáció kombináció és az Ongóliant diszkoszvetés ellen véd kiválóan. A Tudatlanság a korábbi Felejtéssel együtt próbálja felvenni a harcot az egyre közkedveltebb és egyre többek által használt szakértelmek ellen. Trollok előnyben! Ők kevesebbet tudnak felejtani. A Gyenge ereje a Szürkeállomány aktivizálására és a Transzformációra alapuló, meglehetősen erős pakliknak lehet a méltó ellenfele. Az épületeket kedvelő játékosok bizonyára örömmel látják az Épület teremtését, a Falak erejét és néhány jól használható épületet (pl. Fal, Ispotály). A beállós, védekezős pakliknak pedig a Savhurrikán és a Teleportálás tud meglehetősen kellemetlen perceket szerezni. Természetesen a lény nélküli koncepciót sem hagyhattuk ki a



kiegészítőből, nézzük csak meg a Meddőséget, az Instabil szingularitást vagy a Béke erdejét. A korábbi Tudatrombolás mellett most már a Tudati égetés is segít megakadályozni az erős, nagy varázspont-igényű lapok kihozását.

A háttérszövegeket megnézve is érdekes dolog ötlük a szemünkbe. Szép lassan kibontakozik előttünk az ősidők két nagy mágusának, Morgannak, Leah pusztító hívének és a Fairlightot követő „trükkgépnak”, Rugharnak félelmetes és hosszan elnyúló küzdelme. A küzdelem legnagyobb meglepetésemre Morgan javára dőlt el. Tovább böngészve az idézeteket az Enciklopédia Fantasia-ból is érdekes idézeteket olvashatunk. Érdekes dolgokat lehet például kideríteni a Thargodanokról, a Túlélők Földjének démonjairól. A lapok kinézetére ezúttal a művészeti vezető igyekezett nagyon figyelni, mert az alapkiadásnál több észrevétel is érkezett a rajzokat illetően. Azt hiszem bátran állíthatom, hogy a grafikák ezúttal megfelelő minőségűek lettek. Végül pedig felhívom mindazok figyelmét, akik végigolvasták a cikket, arra, hogy a Hőskorszak korlátozott példányszámban jelent meg. Mindenki igyekezzen beszerezni minél előbb a számára szükséges lapmennyiséget, nehogy lemaradjon róla!

DANI ZOLTÁN

# A HATALOM KÁRTYÁI GYAKORISÁGI LISTÁJA

A béke mezeje	S n	Darkseid	R n	Goldugar	R g
A Denevér hatalma	D r	Daronel	F r	Gorombilla	R g
A győzelem reménye	F r	Denevér szimbólum	D r	Göcsörtös bunkó	S r
A jószág ereje	E n	Deus ex machina	E r	Grákó denevér	L n
A kapzsiság átka	F r	Direkt Kontaktus	E r	Grath Morphus	L r
A Mester Büntetése	F r	Dornodon küldetése	D r	Griffónix	R r
A sebek befornak	R n	Dornodon oltára	D g	Grok-képződmény	S n
A természet haragja	S g	Dornodon temploma	D r	Gyenge méreg	S g
A természet megcsúfolása	L n	Dort Amessix	T r	Gyilkos mókus	S g
A végső áldozat	S n	Drasmólyom	S g	Gyógykenőcs	R g
Acéldarázs	S r	Duer-ork	D g	Halálos sugárzás	L r
Acélkolosszus	F r	Dupla szintlépés	— g	Halhatatlanság	D r
Agglomerátor	F g	Duplikátum	D r	Halvaszületett	L n
Agresszivitás	D g	Egyszerűsítés	S n	Hebrencs csapda	R r
Agyletapogatás	E n	Elenios küldetése	E r	Hegyi rák	T g
Agyroppantás	D g	Elenios oltára	E g	Híd	R r
Agytaposás	T r	Elenios temploma	E r	Holtak energiája	L g
Agyzavarás	E r	Elf	E g	Hosszú íj	E r
Alakváltó	S g	Ellenvarázslat	F g	Húsevő magszim	S g
Alanori Csatorna	R r	Elzárás	E g	Illúziópalota	E r
Alanori könyvtár	R r	Energiakitörés	F g	Illúziósárkány	E r
Alkímia	F g	Erőpajzs	F g	Intelligencia	S n
Az élet és halál kupája	S r	Evaporőr	F n	Invázió	D r
Az élet szava	S n	Éhínség	L r	Isteni segítség	R r
Az elme fölénye	E n	Életöszton	S n	Járvány	S r
Az Erő Ökle	T g	Életszívó kard	L r	Jellemtükör	F r
Azonnali gyógyítás	S g	Élő útvesztő	S r	Jégcsóva	L g
Álcázás	E n	Élőhalott-pusztítás	R g	Kaffogó hebrencs	T n
Áldomás	R g	Élősködő	F n	Kapu	T r
Áldozat	L n	Építkezés	T g	Kardfogú fülemüle	E r
Ámokfutó	D n	Éteri fény	R n	Karócsapda	T n
Ánnak	S n	Ezoterikus mardel	E r	Kaszabolósáska	F n
Árnymanó	D g	Fabontó szójer	S n	Kavadu	R g
Átcsoportosítás	R r	Fair Play	R r	Két kard szimbólum	T r
Átkozott mágia	T r	Fairlight bankja	F n	Kis vaspajzs	F n
Áttelepítés	T r	Fairlight küldetése	F r	Kisebb kívánság	F n
Baar-ork	D g	Fairlight oltára	F g	Klónozás	F r
Bájital	E r	Fairlight pusztító masinája	F r	Kobudera	R g
Bakkura	T n	Fairlight temploma	F r	Kolostor	T r
Békítés	R g	Fairlight vihara	F n	Kontinuum-tágító	D r
Bibircsók-óriás	T r	Falvastagítás	T g	Közös Tudat	— r
Bo-skorpió	S n	Fantalas	R n	Köevő	T g
Bombagoly	S g	Fáklya	R n	Kőfejű Beldor	T n
Borax király	R r	Fátyol	E n	Kőkorszaki szaki	S r
Borzalmas Varkaudar	D r	Felejtés	E g	Kővénátoztatás	S n
Bronzpáncél	T n	Feltámasztás	R g	Kreáció	S g
Bronzsisak	T g	Félelemjáró	L g	Kvazár kard	R r
Burástya Kölyök	E g	Fémbontó szójer	F r	Lavinia Lobara	E n
Büntető pragonc	T r	Flavius	R r	Láthatatlanság	E n
Bűvölés	E g	Földhányás	T r	Láthatatlanság látása	E g
Csala-csíny Csilla	E n	Földrengés	T n	Lázadás	T r
Csapdakészítés	— g	Fürgülés	T n	Leah átka	L g
Csábmosoly	E g	Garokk	T g	Leah csontmarka	L n
Csere	F g	Gátvakond	T n	Leah küldetése	L r
Csontváz	L g	Gigaököl	T g	Leah oltára	L g
Csontváz Lord	L r	Gnóm	F g	Leah temploma	L r
				Lila brekk	F g
				Lopás szakértelem	— n
				Malvina Lobara	R r
				Manifesztátor	E r
				Mágia-apály	T r



Mágiaimmunitás	F r	Rejtőzködés	— g	Treem, a bölcs	R r
Mágiatörés	R g	Rekreáció	R n	Trikornis	R r
Mágikus ének	E g	Revitalizáció	S r	Tripla szintlépés	— r
Mágikus gyorsítás	F n	Rius	F r	Troll	L g
Mágikus Koponya	L r	Rombolás	D n	Trollfa	S r
Mágikus támadás	T g	Rothadás	L n	Trónfosztás	E g
Mágikus tolvaj	D n	Rothadó mocsarak	L r	Tudatrombolás	E n
Mágikus tükör	E r	Roxati zárfaló	D n	Tudatturbó	F n
Mágikus védelem	F n	Rövid kard	F g	Tugt-ork	D n
Mánia	F n	Sardullah Sharpa	D r	Tüskecsapda	S g
Márványtorony	E r	Savlehelet	L n	Tűzeső	D g
Mennydörgő Kénsav	D n	Setét Patkány	L r	Tűzmágia	D r
Mentesség	L r	Sheran küldetése	S r	Udvari mágus	R r
Mélyégi grittang	L n	Sheran oltár	S g	Ugh mérég	S n
Méreg-erősítés	S n	Sheran temploma	S r	Umor-pióca	D g
Méregimmunitás	S r	Sihaya	E n	Unkreáció	F n
Méregsemlegesítés	R n	Sistergő Pumpa	L r	Utolsó esély	S r
Mérges pók	S g	Smack	L n	Utolsó kívánság	D n
Mérleg	R r	Smaragdgyűrű	F r	Uzbány	E n
Miksziszi húsgólem	L r	Sorvasztás	L g	Új remény	S r
Molekula átrendezés	F r	Sóhajtó dorony	R n	Újjáépítés	R n
Múltidéző	R n	Sörényes ubuk	F g	Ügyetlenség	D n
Nagy mágneses bigyó	T r	Sörtehajú Ninsai	S r	Vadászat szakértelem	— r
Nap szimbólum	R n	Sötét Ceremónia	D n	Vak örület	T n
Negáció	F r	Sötét gnóm	D r	Vangorf vára	L r
Nekrofun	S n	Sötét halál	L g	Varázskő	F n
Nómenklatura	L r	Sötét Motyogó	L r	Varázslatlopás	E r
Nukleáris csatacickány	T r	Szaporítás	S g	Varázslótorony	F r
Oltár eltörlése	D g	Szárnyas gömböc	E g	Varkaudar	D g
Olvasztókemence	T n	Százfogú	T g	Varkaudar mágus	D n
Ongóliant diszkoszvetés	T r	Szem szimbólum	E r	Varkaudar nekromanta	D n
Orgyilkos	D r	Szent jogar	R r	Vámpirizáció	L r
Óriás Griff	R r	Szerepcsere	E r	Várvédők	T n
Óriás csontváz	L n	Széthúzás a bandában	E n	Vasalt bunkó	T r
Óriás patkány	L g	Színes Dözmöng	R g	Vasvért	D r
Óriás skorpió	S r	Szintlépés	— g	Védelem a tűztől	R n
Óriáserő	T g	Szintszívás	L g	Vegyesbolt	F r
Óriásféreg	D r	Szintszívó	L n	Vérbeli borzongás	D g
Óriáspók	S r	Szívroham	L n	Vérengzés	T r
Örök kábulat	E g	Szopógödör	L r	Világégés	D r
Összeférhetetlenség	E r	Szopókő	L n	Világítótorony	R g
Passzivitás	L g	Szörnybűvölés	E r	Villámsújtás	F g
Patakvér	D r	Szürkeállomány aktivizálása	F r	Virág szimbólum	S r
Piromenyét	F r	T. Vlagyimir	— r	Vizionár	E r
Pogányság	— g	Tárgyvédelem	F g	Vulkánkitörés	T r
Pókvadász	E g	Taumaturgia	— g	Xirnox	L r
Pszí szakértelem	— n	Távcső	E n	Zan-csemete	D r
Purifikátor	R r	Téfea magoflux	F r	Zan	D r
Pusztító Végzet	D n	Teljes kvatáció	R r	Zan-indukátor	D n
Púpos burástya	E n	Temető	L r	Zárnyítás	— g
Quwarg boly	D n	Tetemember	L n	Zinthurg	D r
Quwarg	D g	Tharr haragja	T n	Zöldellő fa	S r
Quwarg királynő	D r	Tharr küldetése	T r	Zombi	L g
Ragyás burástya	E r	Tharr oltára	T g	Zurgblug	T n
Raia büntetése	R n	Tharr pajzsa	T n		
Raia küldetése	R r	Tharr temploma	T r		
Raia oltára	R g	Tintacsiga	E g		
Raia temploma	R r	Tisztítófűz	R g		
Rájanyék	F n	Tolvajszem	D r		
Regeneráció	S r	Törpe	T g		
Reinkarnáció	S n	Transzformáció	F r		

**JELMAGYARAZAT:** R = Raia  
D = Dornodon T = Tharr  
E = Elenios — = szintelen  
F = Fairlight g = gyakori  
L = Leah n = nem gyakori  
S = Sheran r = ritka



# Bakonyi árnyak

**A** Hófehérke Budapesten, a Margit-híd budai hídfőjénél üzemelt (a múlt században állítólag egy svéd–magyar pizzéria állt a helyén), és az árnyvilág felső köreinek kedvelt találkahelyeként tartották számon.

2055 világában az ember kétféle utat választhat: vagy beáll valamelyik multinacionális céghez bérabszolganak, és akkor biztonságos, de unalmas életre számíthatott, ahol nem ő rendelkezik a munkaerejével, az idejével (sőt sok esetben még az életével sem), vagy pedig elszegődik árnyvadásznak, és a cserébe kapott szabad életért vállalja, hogy bármikor fölkophat az álla, hogy a törvény üldözni fogja, és hogy rossz esetben meg is halhat munka közben.

No persze, ez nem jelenti azt, hogy minden egyes dolgozni lusta, vagy „a nagy egyéni kiteljesülésre” vágyó utcai punk árnyvadász lenne. Nem. Ők csak annak nevezték magukat, de azok, akik igazán benne vannak a sűrűjében, akik igazán értik a szakmát, akik valóban képesek komoly pénzeket keresni a törvénytelen munkákkal – azok az emberek pontosan tudják, ki „igazi” árnyvadász és ki nem. Az arány itt is nagyjából megfelelt az élet többi területén tapasztalható aránynak az igazi profik és a szájukat jártató amatőrök vagy félamatőrök között: talán ha egy az ezerhez. A Hófehérke ezen elenyésző kisebbség kedvelt üzletkötő-központja volt.

– Kérem, barátaim, foglaljanak helyet! Már vártam Önöket – mondta Mr. Johnson, és széles, invitáló mozdulattal körbemutatott a tárgyalóasztal túloldala mellett sorakozó székeken.

A helyiség a kocsmá egyik különterme volt, és kifejezetten az árnyvadászok és megbízói közötti tárgyalások lebonyolítására tervezték. A falakban ügyes berendezések gondoskodtak arról, hogy a termen kívül senki se hallja, milyen beszélgetés folyik odabent. A Hófehérke egyedül asztrális védelmet nem biztosított a megbeszélésekhez, de asztrálisan nem lehetett hallgatózni, így ez nem számított hiányosságnak. Belépődíjat nem szedtek ugyan, de a vendégeknek illett fogyasztaniuk, és az italok árába beépítették a fenti szolgáltatások ellenértékét.

Mr. Johnson középkorú, elegáns, jóképűnek mondható férfi volt. Sötétzöld, feltehetően természetes anyagból készült, tökéletes szabású öltönye, enyhén csillogó, ébenfekete frizurája és finom, ápolt keze mind-mind a céges jólétről árulkodtak. Tőle jobbra és kicsit hátebb egy nagydarab, izmos, szintén rendkívül elegánsan öltözött humán férfi állt. Kezét a háta mögött tartotta, ezért nem lehetett tudni, hogy csak elegánsan összekulcsolta-e, vagy pedig valami fegyver is rejtőzött a markában. Sötét napszemüvegében tekintélyt parancsoló látványt nyújtott.

A belépő árnyvadászok körbefuttatták tekintetüket a tárgyalótermen. Mr. Johnsonon és a testőren kívül senki mást nem láttak. Az öltönyke tehát vagy megbízott bennük, vagy a testőre egymagában is képes volt „kezelni” az esetleg felmerülő, kellemetlen félreértéseket. Vagy mégsem?

Cataro alig észrevehetően biccentett Kathryn felé. A sámannő puha, elegáns mozdulattal helyet foglalt (elsőként, hiszen ő volt az egyetlen hölgy a megbeszélésen), majd kényelmesen elhelyezkedett a széken. Egy darabig kedves, udvarias mosollyal Mr. Johnsonra meredt, majd hátradőlt, és lábát keresztbe tette. A társaira nézett, és miután látta, hogy ők még mindig állnak, kicsit értetlen mozdulattal intett nekik, hogy nyugodtan leülhetnek. Az egész jelenet úgy festett, mintha otthon érezné magát, és nem értené, a többiek miért feszengenek az idegen helyen.

*Kathryn asztrális jelenlétet érzékelt a teremben*, gondolta Cataro, értelmezvén a macska sámán titkos jelbeszédét. Mr. Johnson tehát semmit sem bízott a véletlenre, ugyanakkor kellőképpen udvarias volt, és a bérmagúsát nem hozta el személyesen. Egy asztrális projekciót végző varázsló csak arra képes, hogy semlegesítse a megbízója felé tartó varázslatokat, arra viszont már nem, hogy ő maga ártani tudjon az árnyvadászoknak. Finom erődemonstráció, agresszív felhangoktól mentesen. Profi hozzáállás.

Cataro helyet foglalt Kathryn mellett, a csapat samurája, Ado pedig kicsit távolabb ült le, úgy választva meg a he-



lyét, hogy udvariasan még éppen Mr. Johnson látókörében maradjon, de már ne lehessen élesen látni, hogy pontosan mit is csinál. Fekete bőrnadrágot és bőrdzsekit viselt, amolyan szolid motoros felszerelést, azt, amit ő „tárgyalóruhának” tartott. Ruhájában különféle rejtett helyeken kések és dobótörök rejtőztek, sőt a hátára erősített tokban még egy kard is lapult. Ado szó szerint *szamuráj* volt, aki rajongott a különféle szűrő- és vágófegyverekért. Tűzfegyvert csak nagyon ritkán használt, és bár ennek hallatán sokan sajnálkozva megcsóválták a fejüket, Ado nem érezte úgy, hogy hátrányban lenne a nagyobb tűzerőt felvonultató ellenfelekkel szemben. Felturbózott reflexeinek köszönhetően általában képes volt még azelőtt miszlikbe szabdalni az ellenfelét, hogy az meghúzhatta volna a ravaszt. *A pengék sosem csapnak zajt*, szokta mondogatni, és társai tudták róla, hogy csak kevesen akadtak az üzletben, akik Adónál jobban ki tudták használni a csöndes munka előnyeit.

– Hallgatjuk Önt, Mr. Johnson – mondta Cataro. – A közvetítőnk úgy tájékoztatott, hogy Ön igényt tart a szolgálatainkra.

– Így van – hangzott a válasz. – A feladat valójában rendkívül egyszerű, és csak minimális komplikációkkal járhat. Egy bizonyos csomagot kell elvinniük egy előre megadott helyre. A csomagot tartalmazó aktatászkát egy ismerősömtől fogják felvenni, és remélhetőleg két napon belül le is szállítják a megadott címre. Az erőfeszítéseiket természetesen csak a csomag pontos és érintetlen állapotban való leszállítása után áll módomban honorálni. Ó, igen, és még egy fontos apróság: a táska tartalmát sem Önök, sem más nem tekintheti meg. Ezen a chipen megtalálják a pontos adatokat.

Ezekkel a szavakkal óvatosan benyúlt a mellényzsebébe, előhalászott egy optikai chipet, és az asztal közepére helyezte. A csapat dekása, Mike előrehajolt, egyik kezével

gyors mozdulattal felmarkolta a chipet (keze kis híján találkozott Mr. Johnsonéval), másik kezével pedig ártatlan mozdulattal benyúlt a dzsekijébe. A testőr tekintete megvillant, izmai megfeszültek... De Mike csak elvigyorodott, előhalászott egy adatolvasó készüléket, majd színpadias mozdulattal széttárta két tenyerét. A készüléket az asztalra fektette, bekapcsolta, és benyomta a chipet a megfelelő csatlakozóba.

Cataro rosszállóan összeráncolta a homlokát. Nem szeretett feleslegesen játszani a megbízó idegeivel, és gyűlölte, ha mások így tettek. *Később lesz még egy-két szavam ehhez a drótagyú gyerkőchöz*, gondolta magában füstölögve.

– Egészen pontosan mi található abban a csomagban, Mr. Johnson? – kérdezte. – Mint a közvetítőnk arról bizonyára tájékoztatta Önt, mi nem vállalunk el akármilyen piszkos munkát.

Mr. Johnson elmosolyodott.

– Megértem az aggodalmát, Mr. Cataro, de biztosíthatom, a csomagban semmi olyasmi nincs, ami miatt Önöknek fenntartásuk lehetne. A táska tartalma mindössze néhány adatchip, melyen számunkra fontos adatok találhatóak. Bizonyára megérti, hogy miért nem a Mátrixon keresztül kívánom átküldeni őket.

Ez utóbbi mondatnál szarkasztikus félmosollyal Mike felé intett a fejével, a dekás azonban semmit sem vett észre az egészből, beletemetkezett a kihajtható képernyőn világító adatok olvasásába.

– Én úgy tudom, a magyarországi Mátrix relatív fejletlensége elriasztja az igazán profi adatkalózkodókat – jegyezte meg Kathryn társalgó stílusban. Kecses mozdulattal előrekönyökölt az asztalra, finom ruhájában megcsillantak a színes fémszálak.

– Ez természetesen így igaz, Ms. Mills – felelte Mr. Johnson széles mosollyal. – Ám ahová Önöknek el kell vinniük az adatokat, nos, az a hely nem áll kapcsolatban a Mátrixszal. Ez számomra is, hmm, meglehetősen furcsa, de amennyire én tudom, ez az adatvédelem létező legtokeletesebb módja. Nem gondolja?

– A feleszekhez kellene elmennünk a Bakonyba – kiáltott fel Mike, fel sem nézve az adatolvasóból. – Szajré átvétele ma este tízkor, határidő holnapután éjjél. A költségek beépítve a munkadíjba, javasolt díj fejenként 15 000 rupó, egyharmad előleg. Kevés a lóvé, Johnson!

Mr. Johnson elfintorodott egy kicsit a bárdolatlan megfogalmazás hallatán, majd kérdő tekintettel Cataro felé fordult. *Akkor most valójában ki a főnök nálatok?* kérdezte a pillantása.

– Ön is így gondolja, Mr. Cataro?

– Ööö... a társam néha eléggé durva tud lenni, ezért elnézést kérek. De nyers modora ellenére általában a lényegre tapint. Amennyiben illegális módon kell behatolnunk valamelyik törp városba, úgy a fejenkénti 15 000¥ valóban kevésnek tűnik. A potenciális veszélyekre tekintet-

tel én azt javaslom, hogy az ár legyen fejenként 25 000¥, plusz a felmerülő extra költségek.

Mr. Johnson atyai jóindulattal megcsóválta a fejét.

– Sajnálatos módon a közvetítőjük nem tájékoztató, hogy Önök ennyire magas árat kérnek a szolgálataikért. Tette ezt bizonyára azért, mert ő esetleg jobban tisztában volt a képességeikkel, mint esetleg Önök maguk. De tekintettel az Önök hírnevére, és az UCAS-ban szerzett tapasztalataikra, úgy vélem, hajlandó vagyok elmenni egészen a fejenkénti 20 000¥-ig.

Cataro arca megrándult egy kicsit, amikor Mr. Johnson a csapatnak az UCAS-ban szerzett tapasztalataira célzott. Azt hitte, a magyarországi kapcsolataik közül csak olyanok tudnak a múltjukról, akik képesek tartani a szájukat. Hiszen Cataro és társai valóban még az UCAS-ban, Seattle-ben kezdték pályafutásukat, de az utóbbi néhány hónapban Magyarországon éltek, és itt is dolgoztak. Itt nem volt Lone Star, nem volt Mitsuhamma, és a politikai-gazdasági-társadalmi viszonyok tökéletesen megfelelték azoknak, akik szeretnek a zavarosban halászni. Magyarország (a féltve őrzött céges enklávét leszámítva) amolyan „nem lesz semmi bajod, ha jó nagy csúzli van nálad, és úgy festesz, mint aki képes is használni” stílusú helynek számított.

Persze nem önszántukból tették át ide a székhelyüket. A legutóbbi munkájuk után a Mitsuhamma némileg megörölt rájuk, ezért olyan helyet kellett keresniük, ahová nem ért el a fent nevezett mamutcég keze, és Magyarország ilyen helynek bizonyult. Eredetileg csak arról volt szó, hogy enyhe gyomorrontást okozó anyagot kell belekeverniük a helyi Mitsuhamma képviselő víztározójába, hogy az akciót követő tömeges dolgozói rosszulletek miatt a konkurens cég, a csapat megbízója néhány napos előnyhöz jusson a termékfejlesztési harcban. Az ügyletet a csapat természetesen maximális gyanakvással szemlélte, de miután minden létező helyen leellenőrizték a vegyszert, és sehol sem találtak gyanús dolgot, megnyugodtak, hogy mégsem lesz baj. Egyetlen információt nem szereztek csak be, de az nem is volt elérhető: a megbízó cég ugyanis saját fejlesztésű, kétkomponensű szert adott nekik, olyat, amelyik önmagában csakugyan ártalmatlan hasmenést okoz, de a másik komponenssel keverve halálos méreggá változik. A másik komponens pedig ugyanazon cég megbízásából egy másik árnyvadász csapat juttatta be a Mitsuhamma ivóvíz-rendszerébe, függetlenül Cataróéktól. Az eredmény: két nap alatt száznegyvennyolc halott. A másik csapat ügyetlenebb volt, őket már másnap kinyírták, Cataróék azonban még idejében olajra léptek, és Magyarországon kerestek menedéket, tiszta lappal.

Legalábbis eddig azt hitték, hogy tiszta lappal. *Mindenesetre érdekes lesz majd kideríteni, pontosan mit is tudrólunk ez a Mr. Johnson*, gondolta Cataro, de ez a jövőre tartozott. Jelen pillanatban munka volt kilátásban, eléggé tisztességes fizetséggel.

– Tehát fejenként húszezer. Rendben van, elfogadjuk az ajánlatot. De az összeg felét most kérjük, és a plusz költségeket is Önök fizetik – mondta határozott hangon.

– Tízezer most, és tízezer a sikeres teljesítés után. Rendben van. A plusz költségekről azonban majd én döntöm el, hogy szükségesnek bizonyultak-e a feladat sikeres végrehajtása érdekében, következésképpen érdemesek-e a megtérítésre. Ez így rendben van, uraim?

– Rendben.

– Köszönöm.

Mr. Johnson benyúlt a zsebébe, elővett négy készpénzes hitelkártyát, és elegáns mozdulattal az asztal közepére helyezte őket. Biccentett először Kathryn, majd a többiek felé (Mike-ot pillantásra sem méltatta), majd felállt, és távozott. Testőre olajozott mozgással követte.

– Biztosan jók a koordináták? Nem kellene felhívni Mr. Johnstont? – kérdezte Ado az 1-es hullámsávon.

Neki is, Catarónak is többsávos rádió adó-vevő kibervert építettek a fejébe, így könnyedén tudtak egymással kommunikálni úgy, hogy a kívülállók semmit se vegyenek észre a dologból. A macska sámán mereven elzárkózott attól, hogy bármiféle gépezetet ültessenek a testébe bárhová, Mike-ot pedig nem érdekelték az efféle taktikai finomságok. Ha kellett, a fejére húzott egy fejhallgatót és egy gégemikrofont, és az ügyet a részéről máris elintéztnek tekintette. Mike-ot általában nem sok minden érdekelte a dekkjén és az azon keresztül megkereshető pénzen kívül. Elsőrangú dekásnak számított, aki ugyan nem mindig tudta, hol a határ, de idáig még mindig sikerült ép bőrrel – és főleg ép aggyal – megúsznia a vadászatait. Gazdag családi háttere mellett ráadásul még jól is keresett az illegális melókkal; végül is egy Fuchi Cyber-6 dekket nem mindenki vehetett meg. Mike azonban úgy gondolta, ez csak a kezdet, befektetés ahhoz, hogy elég pénzt gyűjtsön össze egy Fuchi 7-esre. És ha az is megvan, következhet a Fairlight Excalibur a maga potom öt és fél milliós árával. És ha megvan az Excalibur is, akkor... akkor... nos, addigra majd csak kitalálnak egy még annál is tökösebb dekket, ami után Mike tovább sóvároghat.

– Miért kellene felhívunk? – kérdezett vissza Cataro.

– Hogy közöljük vele, a hely, amit megadott a Bakonyban, nem más, mint egy szép, zöld erdő.

– Felesleges. Ha többet tudna, jobb koordinátát adott volna meg.

– És ha át akar rázni? – Ado egészséges paranoiája a Seattle-i Mitsuhamabálhét óta némileg megerősödött.

– Nem áll érdekében. Már eddig is kifizetett negyven rongyot, de még nem kapott cserébe semmit. Nem. Elmegyünk a megadott helyre, és körülnézünk.

Mr. Johnson eléggé furcsa módon írta le, hová kell elvinni az adatokat tartalmazó táskát. Megadta egy illető nevét,

és adott még hozzá két földrajzi koordinátát. Slussz. A húsznegyedik században persze ezen adatok után alig néhány méteres pontossággal meg lehetett találni az adott helyet (ami feltehetően a fura nevű illető lakása volt), de amikor Mike becsatlakozott a Mátrixba, és meglátogatott egy nyilvános, aztán később még néhány, annyira-azért-már-nem-nyilvános térképészeti adatbázist, hamar kiderült, hogy a megadott helyen szép, egészséges tölgyfaerdő zöldell, és ha elmennek oda, legfeljebb, ha mókusokat találnak. Háromszor is leellenőrizte a koordinátákat, de mindháromszor ugyanazt az eredményt kapta. Műholdas fotó, hőfénykép, mágneses anomália-analízis, miegymás (Mike mindig imádta, ha céges berendezések őneki dolgoztak: ez esetben a különféle műholdak), és mindegyik ugyanazt mondta: színtiszta, hamisítatlan erdő, semmi más.

Estefelé járt. Már közel jártak ahhoz a helyhez, ahol fel kellett venniük a táskát egy koldustól (?), így lefordultak a kivilágított főútról, és bevették magukat a sikátorok és mellékutcák útvesztőjébe. Ezúttal csak két motorral utaztak. Ado még az UCAS-ban felspécizett Yamaha Rapierje haladt elöl, nyergében természetesen Adóval és Mike-kal. Mögöttük jött Cataro és Kathryn egy Suzuki Aurorán. Mindkét motor bársonypuhán járt, a legnagyobb zajt a kerekek alatt ropogó szemétdarabok zörgése és az elszórt tócsák loccsanásai keltették.

– Te, figyelj csak, eszembe jutott valami. És mi van akkor, ha... – kezdte Cataro, de az elöl haladó Ado félbeszakította.

– Várj egy kicsit! Valami van előttünk.

Lassítottak. Valami tényleg volt előttük. Egy hevenyészett barikád zárta el a mellékutcát. Ado egyetlen gondolatlan hőlátó üzemmódba váltotta át kiberszemét, és bekapcsolta a maximális, hússzoros nagyítást is, úgy pásztázta végig az úttorlaszt és környékét. Nem látott senkit. Helyes. Az ehhez hasonló akadályok nem voltak ritkák 2055 Budapestjének külső kerületeiben, így nem nyugtalanzkodott. Intett Catarónak, hogy hátra arc, majd keresnek egy másik utat.

Ám ebben a pillanatban az utca túlsó végén átrohant valaki a két háztömb között, és egy tompán csillogó valamit vonszolt maga után. Drótháló! Primitív, de igen hatékony módja a motorosok megállításának.

– Leszállni a motorokról, és kezeket fel! Ha jól viselkedtek, futni hagyunk benneteket – kiabálta valaki az egyik házból.

*Futni hagytok, persze. Gondolom a motorok, fegyverek, meg egyéb, fölös felszerelési tárgyak nélkül,* gondolta Ado. Látszólag engedelmesen leszállt a motorjáról és a tarkójára tette a kezét. Bőrdzsekijének merev nyakgallérjában rejtőzött ugyanis néhány dobótőr.

– Oké, leszállunk. Csak nyugj – mondta hangosan. A fejki kibermemóriájába letöltött magyar nyelvű NyelvBázis

programjából enyhe keleties tájszólást választott ki. Szeme sarkából látta, hogy Cataro úgy tesz, mintha leállítaná a motorát, de közben az Aurora oldalára szerelt fegyvertartó zseb felé nyúl.

– A jobb oldalon két fickó az első emeleti ablakban, talán géppuskával – szólta bele kiber-adóvevőjébe Cataro. – Ők az enyémekek, tied a másik oldal.

– Vettem – válaszolta Ado. Felnézett az utca bal oldalán álló épületre.

Közepesen romos gyárépület volt. Az első emeleten három ablak mögött rejtőzött valaki. Testük hője csak tompán ütött át a téglafalon, ami azt jelentette, hogy a téglafal jó vastag volt. A fickók vagy nagyon óvatosak, vagy nagyon rutinosak voltak, mert éppen csak a fejük és géppisztolyuk csöve lógott ki az oltalmazó téglafedezék mögül. Célzott lövéssel le lehetne teríteni őket: de jut-e idő célzott lövésre? A hang újra megszólalt:

– Na gyerünk, hapsikáim! Van még öt másodpercetek, hogy lehasaljatok a földre, különben...

De nem fejezte be a mondatot. Az események robbanásszerűen követték egymást. Cataro előrántotta „nagyobb” fegyverét, és a bal oldali falhoz rohant, hogy az arról az oldalról lövőktől biztonságban legyen. A jobb oldali ablakban a géppuskás éber fickó lehetett, mert azonnal tüzet nyitott, de vagy rosszul célzott, vagy nem volt felkészülve Cataro gyors mozgására; a sorozat szabályos csíkot perforált a repedezett aszfaltba, de amúgy senkiben sem tett kárt. Ado jobb kéz felé ugrott, kezében megvillant egy dobótőr. Mike, a dekás bénultan ült még mindig a motoron, szemébe kiült a rettegés. Kathryn leszállt ugyan a motorról, de megállt mellette, és körbenézett, célpontok után kutatva. Az egyik ablakban kiszúrt egy alakot, koncentrált hát, hogy elmondhasson rá egy varázslatot.

A bal oldali fal felől lövések csattantak. A rövid sorozat három lövedéke közül kettő célt tévesztett, a harmadik azonban derékon kapta a motornál álldogáló dekást. Mike hatalmas ütést kapott a veséjére, mintha egy troll rúgta volna meg, és érezte, hogy valami emberfeletti erő a földre löki. Páncéldzsekije azonban jelesre vizsgázott: a lövedék nem hatolt át, és jókora zúzódáson kívül más kárt nem okozott, sőt, még használt is, mert így Mike legalább némileg fedezékbe került a motor mögött fekve.

A vadászok szédületesen gyorsak voltak. Cataro érezte, amint az adrenalin végigömlik a testében. A világ mintha egyetlen, nagy lassított felvétellé változott volna. Látta, hogy a géppuskás hunyorít a célgömb mögött, és beállítja fegyvere irányzékát. A vörös lézerpötty lassan elindult az aszfalton, majd felmászott a téglafalra, és Cataro felé tartott. Lassan, nagyon lassan. Cataro csípőből tüzelt, fegyverkapcsolata feleslegessé tette, hogy vállához emelje rohampuskáját. Fényerősítő kiberszeme enyhén zöldes árnyalatú képet szolgáltatott, de a fényes, piros célkeresztet azért jól látta. Megvárta, amíg a célkereszt (melyet a fejé-



be épített, kibernetikus célzóberendezés vetített a retinájára, és amely mindig azt a pontot jelezte, ahová a fegyvere éppen irányult) felemelkedik az ablakig, majd egyetlen gondolattal leadott egy lövést (a fegyverkapcsolat a ravasz meghúzását is feleslegessé tette).

Ado a szeme sarkából látta, hogy Cataro fegyveréből tompa puffanással kivágódik egy minigránát, és tudta, hogy a jobb oldali két fegyveres ezennel el van intézve. Sokkal jobban izgatta azonban, hogy a macska sámán még mindig ott áll az utca közepén, és valami halk verset dúdol

magában. Keze körül halványzöld derengés jelent meg, de Ado tudta, hogy a varázslat elmondására már nem lesz ideje.

Gyorsan kellett cselekedni. A szemközti ablakokban lapuló három géppisztolyos közül kettő volt olyan pozícióban, hogy lőhessen Kathrynre. A harmadiknak elő kellett lépnie az ablakkeret mögül, ha erre akart lőni, és Ado remélte, hogy a fickó nem lesz elég bátor hozzá. Ez egyben azt is jelentette, hogy a harmadik géppisztolyos akadálytalanul újra lőhetett a földön fekvő dekásra, de Adónak döntenie kellett, kit mentene meg inkább. Mike-ot sosem kedvelte, így a döntés egyszerű volt.

Csuklójának gyors, határozott mozdulatával elhajította a kezében tartott tör. Pontos célzásra nem maradt ideje, így csak abban reménykedhetett, hogy vagy elképesztő mázlija lesz, vagy a falba belefúródó dobótör elég fenyegető csattanást produkál ahhoz, hogy a géppisztolyos fickó behúzza a nyakát addig, amíg Ado ellöki Kathryn az utca közepéről. Hogy a másik fegyveressel mi lesz, arra nem is akart gondolni.

A francba! A tör a falat találta el az ablakpárkány alatt, valahol a mögötte lapuló fickó mellének magasságában. Ado még sosem próbálta ki élesben, mire képes vadonátűj, Dikote™ bevonattal ellátott pengéjű dobótöre. Arra számított, hogy legalább nem pattan le a falról, hanem rezzenéstelenül beleáll.

Tévedett.

A tör halk csettenéssel belefúrta magát a téglába (még csak nem is a két tégl közötti, puha malterréteget találta el), és teljes egészében eltűnt benne, csak úgy állt meg végül. A fegyveres látta mindezt, és ijedten lekapta a fejét. Nagyszerű. Ez volt a cél.

Ado magában elismeréssel adózott a Dikote™ bevonatnak, majd előreugrott, és szabályos tigrisugrással rávetette magát a varázslatot mormoló macska sámánra. Éppen időben. A másik géppisztolyos épp ezt a pillanatot választotta, hogy meghúzza fegyvere ravaszát.

A sorozat végigsöpört Ado páncéldzsekijének hátán, s a légkalapácsszerű ütések valósággal a földbe döngölték a szamurájt. Ado összeszorította fogát, hogy ne kiáltson fel fájdalmában. Látótere fenyegetően szűkülni kezdett, a szeme sarkában kék-piros karikák táncoltak. Emberfeletti erőfeszítéssel azonban leküzdötte az ájulást, és látása csakhamar újra kitisztult.

Körülnézett. A macska sámán mozdulatlanul feküdt alatta. Tágra nyílt szemmel, hevesen zihált, varázslatáról szemmel láthatóan elfeledkezett. Az arcán vércsík folyt végig. A francba. Még egy sebesült. Ado körülnézett. Cataro minigránátjának hála, a jobb oldali két fickó ablaka helyén csak füstölgő romokat lehetett látni. Az előbbi sorozatot leadó fickó, látván, hogy a szamurájjal végzett, kidugta a fejét az ablakon, hogy megnézzé, hol rejtőzik a gránátos ipse. Ez volt az utolsó tévedés, amit életében elkövetett.

Ado érezte, hogy a kezében valahogyan még mindig ott van a második dobótör. Koncentrált, gondosan célzott, majd elhajította a fegyvert.

A géppisztolyos sosem tudta meg, honnan érte a halál. A Dikote™ bevonatos tör pontosan az állkapcsánál fúródott a fejébe, kijött a tetején, majd vértől csöpögve, lapos szögben beleállt a falba a második emelet magasságában. A fickó kezéből kihullott a géppisztoly, és hangos loccsanással megállapodott egy tócsában.

Úgy tűnt, véget ért a harc. Cataro rádión jelentette, hogy a géppuskásokat kilőtte, a három géppisztolyos közül egy elmenekült, a másik kettőről nem tud. Az az egy nyilván az lehetett, aki még az elején Mike-ra lőtt. Ado ki-nyírt egy másik géppisztolyost, tehát már csak arról az egyről nem tudtak, akinek az első dobótörrel bejlesztett. Ezt gyorsan közölte Cataróval.

– Na gyerünk, fiam, felállni! Kapsz tíz másodpercet, hogy előbújj, utána odapörkölkölök egy gránátot – kiáltotta fel az ablakba Cataro. Magyarul ő sem tudott, ezért ő is NyelvBázist használt. Kezében tüzelésre készen meredezett a rohampuska.

Semmi válasz. Eltelt a tíz másodperc. Semmi mozgás.

– Felmegyek, megnézem – mondta Cataro a rádióban, és elindult a tűzlétra felé. – Te addig fedezz.

– Rendben – Ado átugrott az utca jobb oldalára, előhúzott egy újabb dobótört, és feszülten figyelt.

– A fickó meghalt – jelentette ki Kathryn váratlanul, még mindig a földön fekvő.

Ado meglepetten nézett rá. A macska sámán sebesült léte nyugodtan és tisztán beszélt. Aztán odalépett Adóhoz, kezét a vállára tette, és halkan mormogni kezdett valamit. A gyógyító energiák végigáramlottak a szamuráj testén, hűsítő hullámai elmosták a fájdalmat. Ado nem tudta, mire vélni a dolgot.

– Megsebesültél – mondta Kathryn, látva a szamuráj értetlen pillantását. – A hátadon. Amikor a golyók elé vetőd-tél, hogy megmentsem engem. Köszönöm.

– Ööö... igen? Igazán semmiség – dadogta Ado, de azért legbelül büszke volt magára. – És mi van Mike-kal? – kérdezte, mert eszébe jutott, hogy tulajdonképpen négyen voltak.

– Neki semmi baja.

– Remek.

– Ezt nézzétek – kiáltott le Cataro az első emeleti ablakból. – Jó tuskéid vannak, Ado!

Megmarkolta, és magasra emelte a halott géppisztolyost. A fickó melléből Ado töre állt ki, körülötte mélyvörös vértócsa itatta át a ruháját. A Dikote™ bevonatú tör ezek szerint a falat is átfúrta, úgy végzett vele. *Megérte a 2 rongyot darabonként*, gondolta Ado elégedetten, majd könnyed hangon megszólalt:

– Akkor talán indulhatnánk is tovább, nem gondoljátok?

*folytatjuk...*

SERFLEK SZABOLCS

**1995.** november 11-én, szombaton sor került a II. hivatalos Magic: the Gathering versenyre. A rendezvény helyszíne a Balázs Béla úti bridzsklub volt, mely igen kulturált körülményeket biztosított. A terem megszerzéséért Ragályi Balázst, a verseny megszervezéséért Kőműves Erikát és Dezső Attila Csabát illeti köszönet. A versenyre 56-an neveztek, ami kicsit kevesebb résztvevőt jelentett az előző versenyhez képest. Talán az I. hivatalos verseny kicsit mostoha helyszíni körülményei riasztottak el néhány játékost. A kitartó, lelkes versenyzők ezúttal azonban kellemesen csalódhattak, posztóval borított, sorszámozott asztalnál zajlott minden mérkőzés.

A verseny hivatalosan ún. I. típusú volt. A jelentkezőket két csoportra bontottuk, figyelembe véve az első hivatalos verseny alapján kapott Élő-pontszámokat is. A küzdelmek ún. svájci rendszerben 7 fordulón át tartottak, hallatlan izgalmakat okozva mindenkinek. A mezőny nagyon kiegyenlített volt, rengeteg döntetlen eredmény született. A két csoport második helyezette játszhatott a harmadik helyért, azonban a szoros verseny miatt mindkét csoportban pontszám-egyenlőség volt. Vé-



gül az ún. Bucholds-pontok alapján — mely a versenybeli ellenfeleidnek a versenyen elért pontszámait összeadva jön ki —, Bakos Attila és Bakos Balázs játszott a harmadik helyért. Ketőjük közül Bakos Attila dobátos fekete paklija vörös és fehér kiegészítővel erősebbnek bizonyult ellenfele zöld-vörös kis lényekkel telerakott paklijánál, így megérdemelten szerezte meg a harmadik helyet. Az első helyért a két csoport első helyezettje küzdött meg, három nyert játszmaig. Az egyik oldalon Tihor Miklós Moxokkal, Black Lotus-szal, Maze of Ith-tel és Jade Statue-kkal megtűzdelte dobátos fekete paklija állt fel, melyben vörös és fehér kiegészítő lapok is voltak, míg a másik oldalon Dörnyei Kálmán fehér hordája sorakozott artifactek jelentős segítségével. A győzelmet végül Tihor Miklós megérdemelten szerezte meg 3:0-ra, így övé lett a győztesnek járó 9 vegyesföld. A versenyen résztvevők Élő-pontokat is kaptak a sikeres szereplésért. Végezetül örömmel közlöm mindenkivel, hogy 1996. január utolsó szombatján sor kerül a következő hivatalos versenyre, hasonlóan kulturált körülmények között, ugyanazon a helyszínen!

DANI ZOLTÁN



Az elosztókamrában érték utol Teher.

Itt Teher szembefordult Fátyollal és Szilárddal. Lehalkította a hangját.

– Varázsos vagyok, és higgyétek el, a barátotok is – mondta sietve. – Csak egyetlen ellenfelünk van, de gyanítom, hogy ő erősebb, mint mi négyen együttvéve; erősebb, mint a Hágó összes természetes sárkánya, ami azt illeti.

– És mi van a többi őrről? – kérdezte Jószerencse.

– Csak hárman voltak. Vajákat megöltem – felelte Teher, és meglepődött, hogy semmit sem érzett, amikor ezt kimondta. – A másik kető – Cécó és Kohó – az órszobában alszik, és bezártam őket; mostanra már kemény szikla veszi körül mindkettőjüket. Szerintem Zordon először az órszobába megy, és eltölt egy kis időt, amíg bejut oda – legalábbis ezt remélem. Így mögénk kerül majd, mi pedig közben megpróbálunk átjutni a...

Teher tétovázott.

– Átjutni a micsodán? – kérdezte Jószerencse.

– Semmin – hazudta Teher, és megremegett, amint eszébe idézte a kijáratokat védő varázslatokat. – Majd elintézem a dolgot, ha odaérünk.

Fátyol észrevette a Teher hangjában megbúvó bizonytalanságot. *Végtére ő is csak sárkány*, gondolta.

– Hogyan találtál meg minket? – kérdezte sietve.

Teher varázstudása és hétköznapi viselkedése felkeltette az érdeklődését, s akaratlanul is szimpatikusnak találta a fiatal varázssárkányt.

– A tündérek mondták – válaszolta Teher. – Ti bíztátok rájuk az üzenetet?

Fátyol és Jószerencse összenéztek, aztán Fátyol megrázta a fejét.

– Nem. Kis időre láttunk ugyan tündéreket az ivóvízben, de aztán eltűntek. Alig néhány másodpercig lehettek ott.

– Nos, ezek szerint ennyi elég is volt, mert az ő segítségével sikerült megtalálni benneteket.

– Ezt meséld a többieknek! – jegyezte meg Szilárd haragosan.

A börtönszintre vezető alagút csöndesen, üresen ásított.

A hegy belsejébe vezető másik két alagút nem volt más, csak két, fekete lyuk.

A felszínre vezető folyosó mélyét moccsatlan sötétség borította.

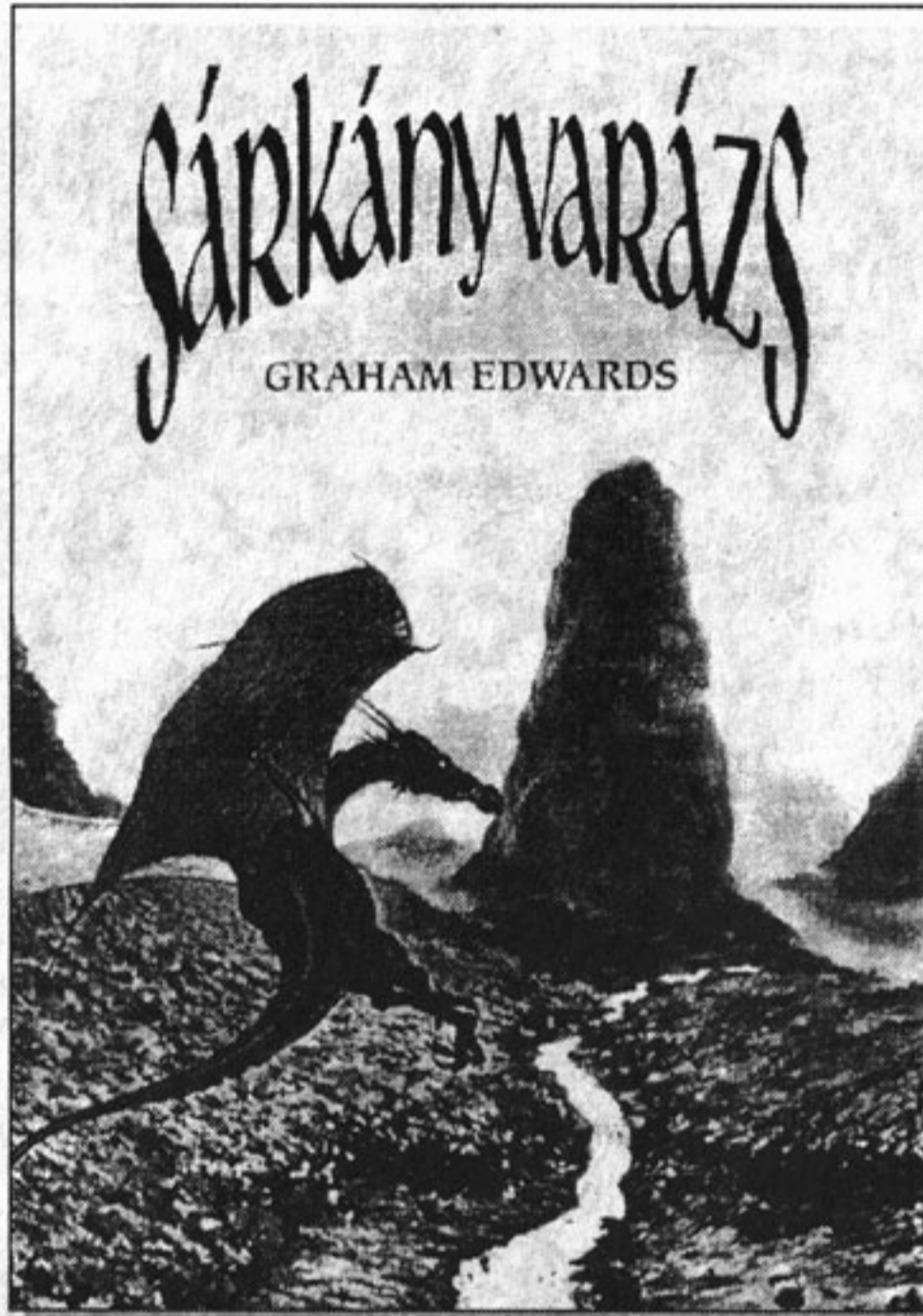
Hol járhatott Zordon?

– Szerintem... – kezdte Teher, de a szellő hirtelen erős léglökétté változott, mely váratlan dühvel robbant be a kamrába.

Teher az alacsony mennyezet alatt lebegve a falhoz tuszkolta társait. A virágillatot hamar elnyomta a tűz és verejték szagával keveredett áporodottság. A gyöngeszelelő harapós szellé, majd zúgó, füttyülő orkánná erősödött. Visszhang visszhangra halmozódott az egyre hangosabb borbóló szélviharban.

A beáramló erő egyetlen, tomboló porviharrá egyesült, s a négy szökevény visszahúzódott az árnyékba. A fojtogató levegő szédült tempóban, üvöltve rohant el mellettük, s nyomában berobbant a barlangba Zordon. Hőség remegett, a tűzvihar forrósága.

Egyetlen pillanattal később minden újra csöndes volt, mert Zordon tomboló hurrikánként továbbszáguldott, s bevetette magát az órszoba felé vezető alagútba. Ám e rövid pillanat emléke mindörökre beégette magát a négy sárkány agyába: Zordon ugyanis repülve közelített. Kitért szárnya messze szélesebb volt, mint a folyosó, amelyben repült, s ahol beleütközött a falakba, ott a szárnya élén ragyogó, kékes varázstűz izzéporrá zúzta a sziklát. Nyomában megfeketedett, megégett az alagút, s az oldalfalából kimart sziklák füstölgő törmeléke jelezte útját.



– Úgy vélem, ezt egyszer már megbeszéltük – vágott vissza Teher. – Hidd el, én is legalább annyira gyűlölöm ezt a helyzetet, mint te. És most mindenki maradjon csöndben. Meg kell állapítanom, hogy Zordon visszajött-e már.

Intett a társainak, hogy maradjanak a folyosón, ő maga pedig besétált az elosztókamrába. Száraz szellő fújt a széles, felszíni alagút felől, s virágok illatát sodorta az élettelen sziklabarlangba. A halvány falak gyöngyházfénnyel csillogtak a plafon közelében lebegő varázsfényben.

Semmi sem mozdult.

— Ki merészeli ezt tenni?

Milamber szembenézett a Hadúrral, amint az ott állt fehér vértjében, mint egy tomboló félisten. A tekintete méltó párja volt Milamber tekintetének.

— Én merészelem! — kiáltotta oda neki Milamber. — Ezt nem lehet, és nem fog megtörténni. Nem fog több ember meghalni a mások szórákoztatására.

Almecho, a tsuranuanni népek hadura képtelen volt türtőztetni magát.

— Milyen jögon teszed ezt? — ordította, hogy a nyakán messziről is láthatóan kidagadtak az erek, és minden idegszála reszketett. Izadtság gyöngyözött a homlokán.

Milamber halkabban folytatta. Szavai gondosan féken tartott, dacos haraggal, kimérten hangzottak:

— Azon jogomnál fogva, hogy azt teszem, amit helyesnek látok. — Aztán odaszólt a legközelebb álló katonának. — Azokat ott az aréna homokján fel kell oldozni. Szabadok.

A katona egy pillanatig habozott, aztán tsurani nevelése erősebbnek bizonyult.

— Akaratod szerint, Nagy Ember.

— Ott maradsz! — kiáltotta a Hadúr.

A tömeg hangosan felszisszent. A birodalom történetében sohasem fordult még elő ilyen összecsapás egy Nagy Ember és a Hadúr között.

A katona megállt. Milamber egy horkanással rá-mordult.

— Az én szavam törvény. Menj.

Az őr hirtelen mozdulattal elindult. A Hadúr dühtől rikácsolva kiáltotta.

— Megszeged a törvényt. Senki sem szabadíthat fel rabszolgát!

Milamberben újból felforrt a düh.

— Én megtehetem — kiáltotta vissza. — Én feleltem állok a törvénynek!

A Hadúr hátrahökölt, mintha valami láthatatlan kéz csapta volna arcul. Életében nem méréselt senki ilyen módon szembeszegülni az aka-

ratával. Soha még a történelemben nem volt kénytelen a Hadúr ilyen nyilvános megszégyenítést elviselni. Szinte belekábult.

Egy varázsló pattant fel a Hadúr mellett.

— Árulónak nevezlek, és hamis Nagy Emberek. Alá akarod aknázni a Hadúr uralmát és káoszt akarsz teremteni a birodalom rendjében. Vissza kell vonnod ezt az arcátlanságot.

másik varázsló energiasugarakat bocsátott ki rá, amelyeknek kék tűzgolyói tehetetlenül ütköztek bele az aranyos fátyolba.

Milamber minden idegszála megfeszült. Teljesen úrrá lett rajta a harag. Eddig életében kétszer nyúlt le rejtett erőtartalékába, és merített belőle, egyszer, amikor a trollok támadták meg, egyszer, mikor Rolanddal verekedett. De most

szerteszaggatta tudatos énje és a tudatalatti rejtett erőtartalék között húzódó gát utolsó maradványát is. Az egész nem volt már többé titok számára, hanem forrás, amelyből erejét származtatta. Életében először tudatosodott benne, hogy tudja, kicsoda, micsoda: nem egyszerűen egy Feketeruhás, egy világ ősi tanainak korlátai közé szorítva, hanem a legmagasabb rendű tudományok mestere, teljes birtokában mindazon erőknek, amelyet két világ biztosít a számára.

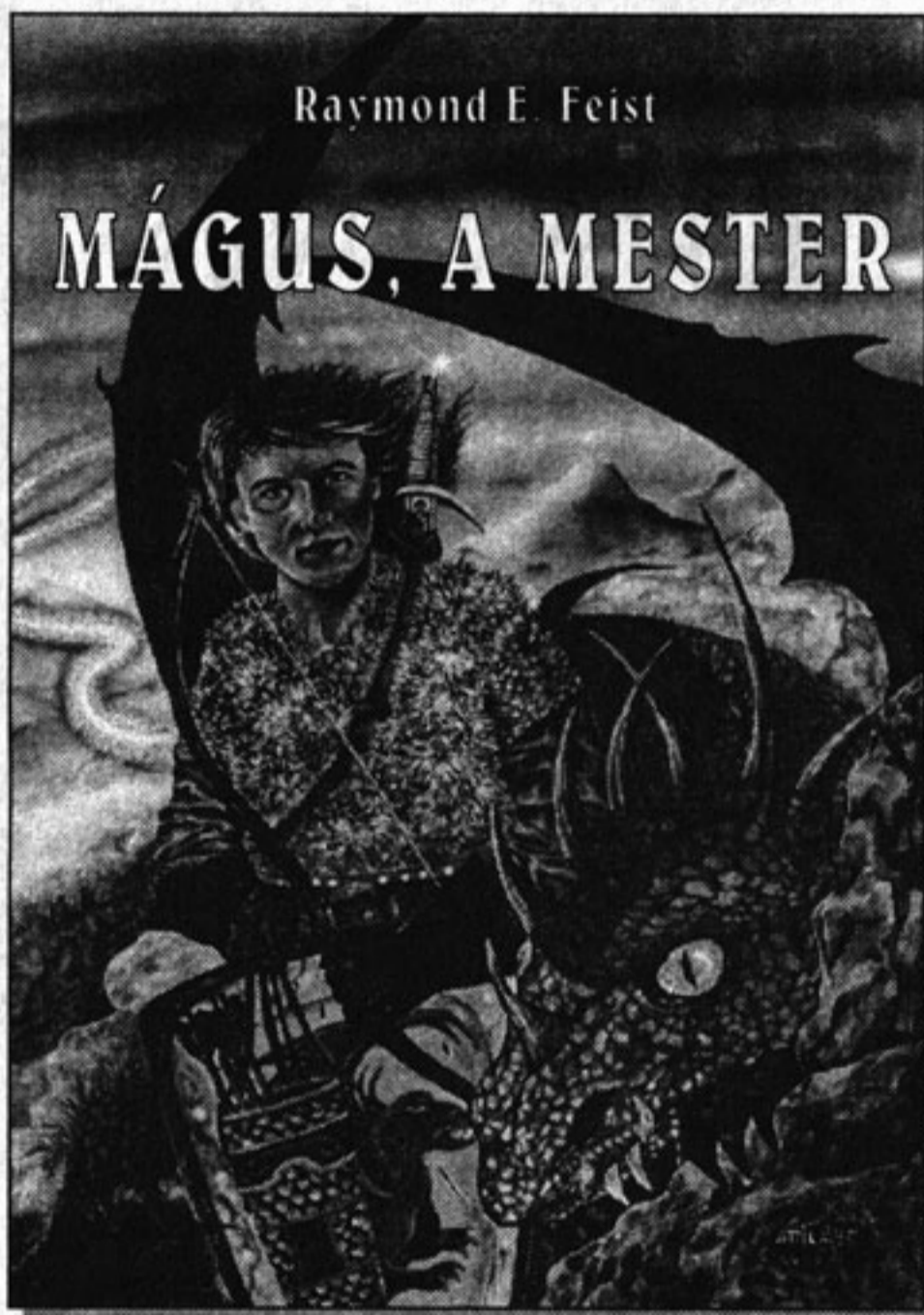
A Hadúr varázslója félve figyelte. Itt valami többről volt szó, mint holmi kuriózumról, valami barbár varázslóról. Azt az alakot, aki ott áll felemelt karjával, haragtól reszkető alakjával, erőből izzó szemével, félve kell tisztelni.

Milamber összecsapta a tenyerét, és megdördült az ég, megremegett körülötte minden. Magasan a feje fölé tartotta a kezét, az energia felfelé lövellt, az erő örvénye szikrázva kanyargott felfelé, ívelve, mint a

nyílvevessző. És emelkedett, míg magasan a fejük fölé nem ért, ott szétterült és hatalmas baldachinként befedte a stadiont. A káprázatos tüemény csak pillanatokig tartott, aztán mintha szétrobbant volna az ég, elvakította azokat, akik fölnéztek rá. Elsötétedett az égbolt, a nap is elhomályosult, mintha fekete fátylat vontak volna eléje.

Milamber hangja végigharsogott a stadionon.

— Az, hogy századokon át úgy éltetek, ahogy éltetek, nem jogosít fel erre a kegyetlenségre. Mindannyian megmérettetek, és valamennyien könnyűnek találtattatok.



Ekkor az egész tömeg mozgásba jött, mert aki csak hallotta ezeket a szavakat, tolongva igyekezett elkerülni a két varázsló közeléből. Milamber végignézett a Hadúr kegyencén.

— Azt akarod mondani, hogy összeméred az erődöt az enyémmel?

A Hadúr Milambert nézte, arcáról sugárzott a gyűlölet. Egy pillanatra se vette le szemét a fiatal varázsló arcáról, úgy szólt oda kedvencének.

— Pusztítsd el!

Milamber egy mozdulattal felemelte kezét, csuklójánál összeillesztette tenyerét. Abban a pillanatban lágy, aranylós ködfelhő vette körül. A

# KAPITÁNYOK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

(avagy egy vén űrmedve tanácsai)

**Helló** cimbora! Látom új vagy itt a csehóban, gyere dobj be egy pofa quarkot az öreg Haleffel! Micsoda? Nem ismered Halef kapitányt? Térj csak be bármelyik kikötői krimóba a peremvilágokon vagy a központi rendszerek elegáns mulatóiba, és kérdezősködj róla, de óvatosan, mert a végén nem tudod majd eldönteni, hogy azért kaptad a kést a hátadba mert utálják, vagy azért, mert védik az öreg űrmedvét! Jól hallottam? Azt kérdezted, hogyan néz ki ez a kapitány? Ember, nézz magad elé! Itt áll előtted személyesen. Na, gyere mert megmelegszik a quark!

Na, cimbi merről jöttél?.... Hát persze, hogy nem engednek be a többi peremi szektorba. Sehol sem szívelik a más fajúkat, az űrcápák, meg néha egyenesen utálnak bennünket embereket, mert mi törük le a hatalmukat annakidején. Mikor is volt az? Várj csak egy pillanatra! Lehet már vagy 2000 éve is, legalábbis így hallottam. Hej, öregem micsoda szép idők jöttek azután a Galaktikus Szövetség fénykorában! Az öregapám még élt abban a békés korban. Mikor gyerek voltam, hej rengeteget mesélt. Azután jöttek a zargok, csúnya dolgok zajlottak akkor! Az öreg Karef, a már említett öregapám harcolt is ellenük annakidején. Nem semmi volt ám az cimbora, azokkal a fejletlen hajókkal, meg fegyverekkel a zargok technikája ellen. Ott volt a végső csatában is a Ceonnál, egy romboló parancsnokaként, amikor kisöpörtük a mocs-

kos idegeneket. Hatalmas egy csata lehetett az cimbi! Képzeld el a több tízezer ragyogó, dicső hajóból, jó ha kétszáz roncs vergődött vissza, és mindez azért, mert megjelentek a mezonok. Na, öregem még a zarg technológia is gyerekszínten volt a mezonokéhoz képest. Azóta meg az a rohadt Galaktikus Tanács lezáratta a belső szektorokat, féltik az irhájukat, meg a gondtalan életüket, mi meg dögöljünk meg itt a peremi szektorokban. Az apám már csak egyszerű kereskedő-kapitány volt, akár csak jómagam. Még hogy kalóz! Ugyan cimbora! Én úgy mondanám, kereskedő. Te is tudod, hogy mindenkinek fel kell fegyvereznie a hajóját, hisz gyakran bukkannak fel zarg és mezon erők itt a peremeken. Aztán meg könnyen el is tűnhet egy-egy hajó az ilyen zavargásban, nem igaz öregem?

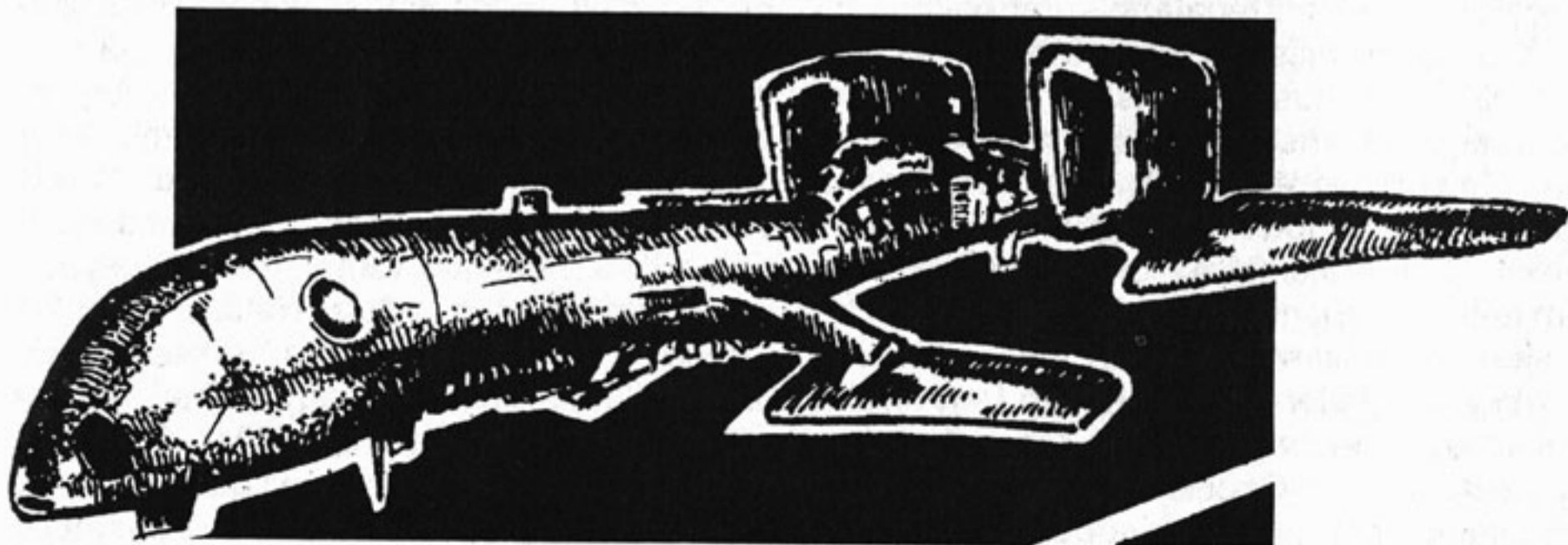
Szóval te is kapitány akarsz lenni? Jól meggondoltad? Szabad kapitánynak lenni nem könnyű megélhetés, és nem is biztosíték a hosszú életre! Gondolom a pénzed megvan a hajóhoz. Azt mondom öregem, jól nézz körül mielőtt veszel valamit, akár hajót, akár felszerelést, ne kapkodd el a vásárlást! Lehet, hogy máshol olcsóbban jobbat vehetsz. Esetleg valamelyik műhelyben is elkészíttetheted a felszerelést, vagy ha mázlid van, leszedheted egy szétlőtt hajóról. Erről jut eszembe, a fegyvereket véletlenül se hagyd le a hajódról, különben meglehetősen rövid lesz a kapitányi pályafutásod. Az energiafegyverek különösen hatéko-

nyak, egy jó kis lézer-, foton- vagy plazma-fegyver még szebbé is teszi hajódat, de ha túl sokat lősz vele cimbi, azt veszed észre, hogy a hajód lövés- és védekezésképtelen. Ugyanis ezek a fegyverek a hajód belső generátorait használják, pár lövés után kimerülnek, és az ugyanezeket a generátorokat használó egyéb felszerelésednek egy csepp energia sem marad. Persze, ha van rá pénzed vehetsz energiacellákat, vagy más néven külső generátorokat a fegyverekhez, de akkor több helyet használsz el a panelen. Mi az a panel? Öregem, ha ezt sem tudod, akkor inkább menj el kapálni! Mi az a kapálás? Na ezt inkább hagyjuk! Szóval a panelről beszéltem. A panel a hajótest megerősített része, erre szerelnek szinte mindent a hajókon, a fegyvereket, energiacellákat, pajzsokat. Bizony haver, nem elég ám pillanatok alatt szétlőni az ellenfelet, az is visszalő. Ekkor védenek meg a pajzsok. Azokhoz is kellene generátorok, azok meg még több helyet foglalnak a panelen és ez így megy tovább. Aztán egyszerre csak azt veszed észre öregem, hogy a panelen a sok fegyver és energiacella miatt nincs hely olyan életbevágóan fontos dolgoknak, mint a zsilip, meg az elfogóberendezés. Bizony haver, ha pénzt akarsz, nem kell mindig szétlőni az ellenfelet, néha el is kell fogni. Bizony cimbi, optimális megoldás nincs. Neked kell döntened! Mert hiába raksz az energiafegyverek helyett rakétafegyvereket a hajódra, mondván akkor kevesebb generátor, energiacella kell és így több hely marad a panelen, és hiába elég egy indítóállvány az összes rakétatípus használatához, ha egyszer ellősz egy rakétát, akkor vehetsz újat helyette, és én mondom neked, az nem olcsó mulatság! Szóval

nehéz kérdés ez! Aztán mihez tudsz kezdeni, ha megvan a hajód, és teleaggattad mindeffélevel? Próbáld ki mindent! Kereskedj, de vigyázz, más faj szektorába nem tudsz átmenni! Vadássz zarg hajókra és markold fel a jutalmat, de vigyázz, a mezon hajókat kerüld el, főleg eleinte! Sokkal erősebbek és jobban felszerelték a zarg hajóknál. Ha ez nem tetszik kalózkodhatsz, vagy ellenkezőleg elkaphatod a kalózokat, és máris tied a fejpénz! Csempészkedj, kémkedj, vállalj feladatot a hivatalos szerveknél, kutass ki roncsokat! A lehetőségeid száma végtelen. Majd kiderül haver, hogy mihez értesz a legjobban, mit szeretsz a leginkább. Szállj le minél több bolygóra, és a legfontosabb az, hogy lépj kapcsolatba minél több kapitánnyal! A tudás és az információ nagyobb fegyver cimbi, mint a lézerágyú, és nagyobb hatalom, mint a pénz. Persze azért a pénzt se vedd meg, tegyél meg mindent a szaporítására! A pénzedért jobb hajókat vehetsz, és olyan csoda kütyüket, amiket most még csak el sem tudsz képzelni. Ha pedig meguntad ezt a szektort, feltérképeztél mindent, túl jónak érzed magad ide, menj át egy belsőbb szektorba! Ott aztán öregem elámulsz majd! Ugyanolyan senkinek fogod magad érezni, mint most itt, és a szupernek gondolt úrhajód csak egy ócskavas lesz az ot-tani hajókhöz képest! Fel a fejjel haver! Még egyelőre csak itt a külső szektorban küzdesz majd a megélhetésedért!

Na, cimbi a quark elfogyott, akárcsak a jótanácsaim. Néha majd adj hírt magadról! Ne feledd, az öreg Halefet mindenhol és mindenki ismeri! Egy utolsó jótanács: az úr-  
rémeiben soha ne higgy, bárki bármit mond! Jó hajózást, és ég veled cimborá!

DANI ZOLTÁN



# HATALOM KÁRTYÁI

## toplista

Az alábbiakban egy a Hatalom Kártyáival foglalkozó kérdőívet közlünk, mely alapján szeretnénk összeállítani egy toplistát és egy kicsit nekünk is segít értékelni a kártyákat. Kérek minden lelkes olvasót, hogy a kitöltött kérdőívet küldje el a Beholder Bt. címére: 1680 Bp. Pf. 134.! A TF-en játszó az UL-lel is küldhetik. A beküldők között HKK alappaklikat, kiegészítőket és Hőskorszak kiegészítőket sorsolunk ki, a kiértékelt eredményeket pedig az Alanori Krónika egyik későbbi számában közöljük. Figyeljete a kitöltésnél és olvashatóan írjatok, mivel azok a kitöltött kérdőívek, melyeket nem tudunk elolvasni nem vesznek részt a sorsoláson. A beküldési határidő 1996. február 15.

• Név:

• Milyen más gyűjtögetős kártyajátékot játszol, vagy játszottál?

• Hány csomag HKK-t vettél?

• Sorold fel a három kedvenc lapodat!

• Melyik a kedvenc színed?

• Melyik színt szereted a legkevésbé?

• Sorold fel mind a hét színben a kedvenc lapodat!

• Melyik színtelen lapot szereted a legjobban.

• Melyik a kedvenc szörnyed?

• Melyik a kedvenc tárgyad?

• Melyik a kedvenc varázslatod?

• Melyik lap grafikája tetszik a legjobban?

• Melyik lap grafikája tetszik a legkevésbé?

• Melyik szerinted az 5 legjobban használható lap?

• Melyik szerinted az 5 legkevésbé használható lap?

• Melyik 3 lap használatával volt a legtöbb problémád?

# Ghalla News

25

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'96 január

## Szerkesztői üzenetek

Mint a következő lapokon majd láthatjátok, a lap méretének megváltozásával együtt a Ghalla News is nagy átalakuláson esett át. Részünkről szeretnénk, ha ez tartalmilag is megmutatkozhatna, erre már ebben a számban is tettünk pár kísérletet.

Hogy milyen elképzeléseink is vannak? Először is radikálisan szeretnénk csökkenteni az apróhirdetések számát, és csak azokat leközzölni, melyek valóban közérdekűek, nagyobb tömegek érdeklődésére tarthatnak számot.

Új, érdekes rovatokat szeretnénk beindítani, melyekhez töletek is várjuk az ötleteket, írásokat. Ilyen lesz a már most megjelenő „Treem riportjai”, valamint a folyamatosan megjelenő „Hírek”. A statisztikát is szeretnénk módosítani – feltéve ha megírjátok, mire is vagytok pontosan kíváncsiak.

Ezzel kapcsolatban egy közvéleménykutatást szeretnénk csinálni. Ki szeretnénk deríteni, hogy mi az ami benneteket a leginkább érdekel az újságban, mit szeretnétek benne olvasni. Arra kérek mindenkit, hogy töltsé ki az oldalt látható kérdőívet és küldje vissza a Beholder Bt. címére (ha nem akarod kivágni, nyugodtan másold le, vagy írd meg véleményed külön levélben. A kérdőívet nyugodtan küldheted az UL-el együtt)! Az olvasható kérdőívek beküldői között Alanori Krónika előfizetést és/vagy TF, illetve Káosz Galaktika ingyenfordulót sorsolunk ki.

Éjfekete hajad, mint gyönyörű álom,  
Tiszta vizű tóban alakodat látom  
Szép metszésű ajkad, szemedet csodálom,  
Karcsú, gyengéd tested akarom, kívánom.  
Boldog szerelmünknek akadályja nincsen,  
Légy enyém kérlek, ó mennyei kincsem.  
Egyetlen szerelmem Te vagy, ó te drága,  
Elepedek érted kedves Aldramunda.

Élesszemű Veriel (1742)

## ✉ Kérdőív ✉

- ◆ Neved: .....
- ◆ Címed: .....
- ◆ Szükség van-e szerinted minden számban a Statisztika és a KT-k listája rovatokra? Szükség van-e rájuk egyáltalán?  
Statisztika: IGEN NEM  
KT-lista: IGEN NEM
- ◆ Érdekelnek-e a „Gondolatok a ...ról”?  
IGEN NEM
- ◆ Mi a véleményed az üzlet rovatról? Segítségedre volt-e már valaha? Szükség van-e rá szerinted?  
IGEN NEM
- ◆ Szívesen olvasol-e verseket az újságban?  
IGEN NEM
- ◆ Mi volt az ami eddig a legérdekesebb volt a Ghalla Newsban?  
.....
- ◆ Mi a véleményed általában az apróhirdetésekről? Soknak, vagy kevésnek találsz őket?  
.....
- ◆ Mely rovatokat találsz feleslegesnek, mi az, ami legkevésbé érdekel?  
.....
- ◆ Mi az, amit viszont szívesen olvasol, és szeretnéd, ha még több helyet kapna a lapban?  
.....
- ◆ Ha Te készíthetnéd az újságot, akkor min változtatnál?  
.....
- ◆ Tetszik-e az újság kinézete?  
IGEN NEM

## Hírek – Információmorzsák

● A libertani haditudósítók jelentik. Sistergő Pumpa seregei töretlen erővel nyomulnak előre, bár már több, mint ezer varkaudart vesztek. Jelenleg kb. 45-50 mérföldnyire vannak a helytartói városoktól. Kérünk minden, fegyverforgatásra képes hadfit, hogy vonuljanak fel a fenyegető veszedelemmel szemben.

● Qvill, Shaddar és Gatin környékén különös teremtményeket észleltek. A teljesen bizarr felépítésű lények egyértelműen más létsíkról származnak, de hogy hogyan és milyen céllal kerültek ide, nem tudni. Mindenesetre egyre többen vannak, és főként Charadin, az ősi istenség rúnakövei környékén koncentrálnak. Ezen a helyen figyeltek meg néhány példányt a kipusztultnak hitt drónkeselyűkből is.

● A csillagászok azt jósolják, hogy a phua-kúpok kiemelkedése mostanában várható. Kincsvadászok hada várja, hogy az ősi Moa birodalom relikviái újra felszínre bukkanjanak, akár csak 200 évvel ezelőtt.

● A Vasalt Bunkók élharcosai felfedezték a TF legundorítóbb csúszómászójának, a quwargok mértéketlen tenyészésének otthont adó fellegrákokat, a quwarg bolyokat. A quwarg bolyok mélyén – a quwarg királynők által vigyázott kincseken kívül – sötét, gonosz titok lappang, amelyet a bölcsék szerint jobb nem háborgatni.

● Toborzásgátló Vlagyimir végleges vereséget szenvedett az indukátor hadműveletben. Három indukátorát porig rombolták, az újjáépítés lehetetlennek látszik. Egy újabb világégéstől menekültünk meg – állítják sokan. Vlagyimir azonban semmit sem veszített erejéből, és bizonyos, hogy szörnyű bosszút fog állni a szabotőrökön, és nyilvánvaló, hogy előbb-utóbb újabb, zseniális tervvel hozakodik elő a világszűrés érdekében.

● Az alanori arénában lezajlott a IV. Ghallai Olimpia, még több résztvevővel, mint a korábbi olimpiákon. Összesen 850 olimpikon mérte össze erejét a gigantikus küzdelemben. A bevezető játékos versenyek sora egy újjal bővült, a Futalanor futóversennyel. Az olimpia során aukciót rendeztek Ghalla leggazdagabbjai számára, többek között két pszi követ is elárvereztek, az egyiket 1600, a másikat 2000 aranyért.

### Falcon Castagir: Az Élet rúnái

Fény tört át a sötét pajzsokon,  
Az Élet rúnái lángolnak,  
Elkorhadt fejfák a halmokon,  
A földből lassan kifordulnak.  
Életet akar a Létezés,  
Minden szava egy új Igazság,  
Hite a szerelmi Ébredés,  
Éget – de nem ez a Valóság.  
Hűs érintés izzik a szellőn,  
Emészte a kétség árnyait,  
Zöld selyem bársonya a mezőn,  
Őrzi lelkem fehér álmait.  
Forró csók hideg ajkamon,  
Kéken fénylik a szív tengerén,

Halk áldás a fázós alkonyon,  
Vöröslík az éjjel felszínén,  
Dal tartja álomban a fákat,  
Minden mozdulat mámorban él,  
Néma szavak óvják a tájat,  
A Lét hatalmán szárnyal a szél.  
Fény tört át a fagyos pajzsokon,  
Az Élet rúnái lángolnak,  
Elkorhadt fejfák a halmokon,  
A földből lassan kifordulnak.  
Életet akar a Létezés,  
Minden szava egy új Igazság,  
Eltűnt a múlt, az emlékezés,  
Sheran szerelme – a Valóság.



Megalakult a Szeretet Vándorai Elenios KT.  
Minden érdeklődőt szívesen látunk. Ha érdekel a  
KT, üzenj Gwyldynnek (#2164)  
(Szalacsi Botond ☎ 226-21-51)

### Helyreigazítás

Előző számunkban az utolsó oldalon közölt novella vége, és a szerző neve tördelési hiba miatt lemaradt. A mondat így hangzik helyesen: „Tudod, küldetéshez kellene és ahhoz, hogy... szép álmaim legyenek.” Ezúton kérünk elnézést minden kedves olvasónktól, legfőképp a szerzőtől, Fortamintól.

Mikor gyerek voltam ütöttek eleget.  
Tépett lábtörlőként éltem életemet.  
A tűzvihar előtt már felnőtté értem,  
És mégis nulla volt az, amit elértem.  
Ha kolostorban tanultam volna talán  
nem tett volna rosszá az őrijtó magány.  
De nem tanultam meg, hogy kell mással bánni,  
A gyengén segíteni, Raia-t imádni.  
De a tűz megedzett mint egy darab vasat,  
A múltam szétfoslott egy pillanat alatt,  
Míg elértem Ghallát szomjaztam, éheztem,  
Nem volt otthonom, hát kalandozni kezdtem.  
Harcoltam szörnyel gyűjtöttem trófeákat  
Kírtottam a mákrózsát és trollfákat.  
De csak a saját szememben nőttem nagyot,  
Mást nem érdekelt, hogy már erős vagyok,  
Gyengének láttak ezért legyőztek engem  
Azok a „jók” akikkel harcolni kezdtem.

Aztán átélhettem a nagy fordulatot  
Megtaláltam a megfelelő Tudatot.  
Ahol nincsenek soha önző érdekek  
Ahol gonoszok gonoszon segítenek  
Ahol mi jobban élünk mint akárki más  
Ahol minden haver egy sunyi cinkostárs  
Az összetartásban rejlik a mi erőnk,  
Állj be hozzánk testvér és szövetkezz velünk.

Légy önmagad gyorsan, bújjál gonosz bőrbe,  
És Lépj aztán közénk, az Ördögi Körbe!

Khy bel'Ez (#5496)

Úgy érzem a történetírás életem célja. Ennek élek, ezt élvezem és ráadásul valamilyen ismeretlen hatalom néha olyan ismeretekkel ruház fel, melyet magamtól nem tudhatnék. Én pedig szorgalmasan jegyzetelek. A világegésig, Dornodon tűzviharáig könnyebb dolgom volt, azóta azonban a történelem sokkal nezebben követhető. Egy olyan nagyszámú és sokrétű tényező van rá jelentős befolyással, mint az erdauani kalandozók. Sokat gondolkoztam azon, hogyan tudnám kiismerni őket, megtalálni az okokat amik cselekedeteik háttérében húzódnak. Végül nem találtam más módot, mint megkérdezni őket személyesen. Elsőnek az I. Alanori Olimpia győztesét, Toborzásgátló Vlagyimirt kerestem fel, aki az utóbbi időben „erősen felkavarta a kedélyeket” a helytartói városok mellett épített Zan-indukátoraival. Őt kérdeztem a múltjáról, jelenéről és a terveiről.

– Azt hiszem nem kell bemutatkoznia, hiszen a Túlélők Földjén mindenki ismeri magát. Először a múltjáról szeretnék néhány dolgot kérdezni. Meséljen arról, hogy hol született és mit csinált a tűzvihar előtt!

– A múltamról? Hol születtem? Egy olyan távoli világban és olyan távoli korban, amelyről manapság már feljegyzések sincsenek, nemhogy valaki fel tudná keresni. Azt, hogy mit csináltam, komolytalan kérdésnek tartom: a bárdok regéiből rengeteget megtudhatsz kalandozásaimból, amikor fiatalkoromban keresztül-kasul jártam Ghalla földjét. Azt hiszem, az igazi hírnevemet akkor alapoztam meg, amikor Gruangdag, az ongóliant hadúr seregével felvonult a mesésen gazdag Torfalla falai elé, és én személyes párviadalban legyőztem a mágiához is kiválóan értő óriást. Attól kezdve mindenhol szívesen látott vendég voltam.

– Dehát akkor pontosan hány éves?

– Úgysem hinnéd el. Nemcsak egyetlen módja van annak, hogy valaki átlépje az öregség és a múlandóság gyengén megépített korlátját.

– Azt hiszem mindenki kíváncsi arra, hogyan képes egyszerre három isten szimbólumát a nyakában viselni, amikor más belepusztulna ebbe, és arra is, hogy melyik istent tekinti a háromból az igazinak.

– Igazi isten? Minden isten igazi, akiben elegendően hisznek, és ezt te tudod a legjobban. Azért ezt a három szimbólumot viselem, mert így minden fontosabb varázslatot használni tudok. És arról, hogy lehetetlen lenne három szimbólumot viselni – ugyan már, bárki megteheti, hogy egyszerre több isten kegyében részesül, ha megfelelő hatalommal rendelkezik.

– Meséljen arról, hogyan vakult meg, és mi az ami miatt mégsem teljesen vak!

– Senki, ismétlem, SENKI nem eshet abba a hibába, hogy azt higgye, nincs nála még hatalmasabb. Én csak egyszer estem ebbe a hibába. Valamit, ami számomra nagyon fontos volt, meg akartam szerezni, valakitől, akinek nálam gyengébbnek hittem. Utána a mágia csak a látásomat adta vissza, a szememet nem.

– Most, hogy a Zan-indukátoraid romokban hevernek, mik a terveid? Mihez kezdesz a Zannal?

– Romokban? Igen, VAN olyan indukátor, amelyet szabotőrök leromboltak. Természetesen gondoskodom a büntetésről: kevés halandó elméje maradhat zárva Vlagyimir átka előtt. Egyébként a Zan használatához amúgy sincs indukátorokra szükség: ezek csak az első játékszerreim voltak, amelyekkel hozzá akartam járulni a Túlélők Földjének felvirágoztatásához. A lakói nem kértek belőle – most valamilyen szigorúbb, harapósabb játékszerrel folytatjuk a sort.

– A varkaudar seregek szinte akadály nélkül nyomulnak a helytartói városok felé. Az a pár kalandozó, aki harcol ellenük, nem képes megállítani őket. Te nem akarsz tenni valamit ellenük? Azt hiszem neked sem jó, ha a városok varkaudar uralom alá kerülnek, esetleg elpusztulnak.

– Miért ne lenne neked jó, ha a varkaudarok halomra ölnek pár ezer kalandozót? Legalább kevesebben fogják szabotálni az építését az ó... úgy értem, a következő munkálatokat.

– Mi a véleményed a TF kalandozóiról? Van valami üzeneted számukra?

– Szedett-vedett, nyomorúságos népség. Az a néhány, akiben még lapul némi ambíció és tudásvágy, már belépett a Közös Tudatomba. A TF kalandozóinak a legnagyobb hibája az, hogy nem képesek az összefogásra: mindegyikük csak a saját meggazdagodását hajszolja, még Közös Tudatokat is ezért alapítanak. Ha egyszer valami igazi veszéllyel néznek szembe – és itt nem Pumpa csürhéjére gondolok – akkor nem lesznek képesek megvédeni ezt a parányi, a Világegést túlélő félszigetet. Márpedig VAN egy ilyen fenyegetés, és hamarabb fel kell készülni rá, mint hinnétek.

– Jó hogy említetted a Közös Tudatodat. Úgy hallottam, elég kevesen vagytok. Mesélnél a KT céljairól?

– <Mosoly> Kevesen vagyunk? „Kevesen”, akárcsak a Viharlégió vagy az Álomőrzők. Én azonban – velük ellentétben – ismerem a titkát a KT további növelésének. A KT céljairól pedig NEM fogok mesélni. Aki belép, úgymeg ismeri – apránként.



A következő akit megkérdeztem Sitergő Pumpa, a II. Alanori Olimpia győztese, a varkaudarak vezére:

– Azt hiszem kevesen tudnak arról, hogy Dornodon pusztítása előtt hol éltek a varkaudarak. Meséljen erről valamit!

– A varkaudarak a világ kezdete óta léteznek, mi vagyunk a felsőbbrendű, uralkodásra teremtett faj. Varkaudarak éltek mindenhol, egész Ghallán: csak kisebb rezervátumokat (pl. „Namír királyságok”) engedték át az alsóbbrendű teremtményeknek.

– Mindenkit meglepett a hatalmas varkaudar seregek megjelenése a csatorna partjainál. Honnan jött ez a sereg, hol élnek most a varkaudarak?

– Hatalmas sereg? Csak néhány törzset hoztam magammal, mert úgy gondoltam, hogy ez a kis felderítő osztag is elégséges ennek a nyomorúságos, kiszikkadt vidéknek a meghódítására. Hogy honnan jöttünk? Talán az összes település koordinátájára, lélekszámára, védelmére, fegyverforgatóinak listájára is kíváncsi vagy? Nem erre számítottam téled, bölcsnek hitt történetíró, azt hittem, semleges vagy, és nem Borax kéme.

– Mi történik akkor, ha seregei nagyobb veszteségek nélkül eléri a helytartói városokat? Mik a tervei?

– Találgass. Nagyobb máglyát fogunk emelni, mint amit Vlagyi nyomorúságos tornyocskái együttesen produkáltak volna. Egyébként nem értem a „HA” szócskát.

– Mi az oka annak a közismert gyűlöletnek, amit Torzásgátló Vlagyimir irányában érez?

– „Közismert gyűlölet?” Ezt pedig honnan veszed? Gyűlölni olyasvalakit szokás, aki több, hatalmasabb nálad, akitől félni kell. Vlagyimirt nem gyűlölöm, inkább csak szánom.

– Mi az oka annak, hogy varkaudar KT nem létezik, és nagyon sok varkaudar a Zan rendjének tagja?

– Nem létezik varkaudar KT? Ezt pedig ki állítja? Van nekik kasztroplanáris szálak (ez köti össze a KT tagokat a kasztroplanáris térben, a szerk.), amelyeket még a te szemem sem látja. Közös Tudat nemcsak a ti köznapi felfogások szerint létezik. És az, hogy néhány tönkrekínzott fajtársam most agy-rabszolgája Vlagyimirnak – nos, az ő szolgálatában más fajúak is vannak, nemcsak varkaudarak.

– Eddig hány kalandozót ölt meg személyesen a csatornától nyugatra?

– Nem számoltam. Tömegével jöttek, és tömegével szálltak el – a deus ex machina egy olyan találmány, amely a nemes, igazi tétre folyó élet-halál párviadalt is nevetségessé teszi. Kérek minden igaz kalandozót, aki kihív, hogy ne tegye magát száználmassá azzal, hogy ezt a tárgyat magával hozza.

– Akkor ez azt jelenti, hogy önnél sincs deus ex machina?

– Természetesen nincs.

– Igaz, hogy teherbe ejtette egy kalandozó? Mi lesz a

gyerekekkel?

– „Teherbe ejtett.” Nem győzöm számolgatni a nevetséges kifejezéseket, amelyeket ti, emberek használtok. Valóban, egyik alattvalómat, egy Conen nevű eszközként használtam – mint ahogy a harcos fenőkövet használ fegyvere élesítésére -, hogy istenemnek tetsző áldozatot mutathassak be. Ne szörnyülködj! Az újszülött feláldozása a varkaudaroknál legjobb talizmán az eljövendő ütközetben.

Hát sajnós ezekből a beszélgetésekből kevés derül ki, de talán ha több kalandozót is megkérdezek, szépen lassan, nagy türelemmel, mint egy kirakós játékot, össze tudom rakni a háttérben zajló dolgokat és ezek okait.

Treem, a bölcs

(A továbbiakban szeretnénk minden Ghalla Newsban egy-két kalandozóval beszélgetni. Ezek főleg híresebb játékos karakterek lesznek. Ti is megírhatjátok, hogy kitől és mit szeretnétek kérdezni. Ha több kérdés is összejön egy kalandozóhoz, akkor ő lesz a következő riportalany. Tehát várjuk a kérdéseiteket!)

## Sátrak Libertantól keletre

„Sátorrengeteg. A szél szárnyai hullámzó óceánt varázsolnak a sárga és barna bőrparavánokból. Igéző hatalma van a szunnyadást sejtető éjszakának és kényes fájdalma az újonnan fel-felbukkanó vörös korongnak. És mily boldogtalankok e rengeteg lakói...”

De ki ne ismerné ekkoron a nyájszellemet egy-egy csatára érkező csapatban?

Ha fölkerelkednek, letaposnak mindent – vallják sokan a nagy történelemírók közül is. Érdekes... de ők mit sem sejtene az ostor és az éhínség hatalmáról... Hisz mindig hátul van a veszedelmesebb vad; kinek jó lesz intelmei szerint kacagni vagy halni.

Koszor, de állhatatos csöcselék. Csúf tréfája az egykoron még halandónak. Vajh' Dornodon így képzelte-e valaha a hadbavonulást?

Dél van. Hús-huszonöten ülnek egy-egy tábornok körül. A szájukat nyalják. Alig élnek az éhségtől. Néhányan az orruk alatt Pumpát is szidják. Emlegetik a Nagyok dicső tetteit. Az öregebbek... nap mint nap a nyugati látóteret vizslatják.

– Igen, nagyon messze! – jegyzik meg egy-egy tudatlannak. S szidják az egyre jobban felbátorodó hiénakat. Mert már csak így fitymálják a kalandozókat... kik feltűnnek itt-ott és belemarnak a vonuló csorda testébe.

Már annyira felbátorodtak, hogy akár nappal is támadnak. Szimbólumaikat lobogtatva törnek be a sátrakba. Felkoncolják az öröket és átsiklanak minden lehetséges csapda fölött.

Néha hallik forró könnyek toccsanása a bőrön. A fiatalabbak már nem bírják sokáig; nem bíznak senkiben. Leborulnak az Úrnő lábai elé és rimázkodnak a hazatérésért. Mindhiába. Csak egy újabb hön áhított véres fej kerül fel a hazatérni vágyók karójára. De még így sem szakad meg a próbálkozók sora.

– Értelmetlen... – szólalt fel a múltkoriban egy tábornok – ezekben nincs érzelem! Néhány már addig merészkedik, hogy a hadtest sátrai között ver tanyát. A varkaudarak lábujjhegyen járnak, mert félnek, hogy felébresztik a bent szendergőket. S még az örület, hogy azokat valami égi erő napokra bent tartja odúikban.

De nincs szó, mely észhez térítené az úrhölgyet..., s a hullámlás talán nem marad abba, míg mind terítékre nem kerülnek. Hős lesz belőlük... mindannyiukból... talán.

Drumer (#2295)

# Esti mese

Négyen ültünk a hatalmas, sima törzsű gumifa körül, hátunkat nekivetve. Egy törpe, egy alakváltó, egy ember, és én az árnymanó. A csillagokat néztük, melyek most a holdtölte elmúlásával teljes pompájukban bontakoztak ki előttünk. Amott fenn a Nagy Varázsló, – óvó karjai átérlik az eget. Lenn délen a Szomjas Medve, kicsit odább pedig kedvencem, egy halovány csoportocska, melyben én egy osonó árnymanót véltem felfedezni. A csillagképek lassan rótták égi vándorútjukat, s míg alatt az árnymanó eltűnt a látóhatár mögött, valahol a túloldalon felbukkant az üvöltő Troll képe.

Hogy az unalmas esti órákat elmorzsoljuk, történeteket meséltünk egymásnak. A törpe kezdte egy véres csatával, majd, az alakváltó mesélt egy megható történetet, utóbb pedig én hozakodtam elő valamivel, ami még Warping kocsmájában ragadt meg bennem. Legvégül, hogy már az éjfélnél jártunk közel, az ember férfira került a sor. Először csak sokáig hallgatott, s mi már azt hittük az álmok birodalmába tévedt, mikor halk hangon megszólalt:

– A királyi városban születtem. Ott, ahol a tornyok és bástyák erdője szürke gomolyként magasodik az égre, s mind közül a leghatalmasabban ott figyel a Fehér Arcú Úr. Palotája alatt vérvörös csarnok, s benne az örök kárhozat.

Elgondolkoztam. Sok tájról, birodalomról hallottam, mely a tűzvész előtt állt, de ezek egyikében sem szerepelt a Fehér Arcú. Talán valahol túl a Namír királyságokon, a Haragvó Tengernél is messzebb? Mikor újra a történetre figyeltem, halk hangú mesélőnk, már odébb tartott.

– A lovagok közé pedig csak egy jégelkű nebula legyőzésével lehet bekerülni. Fehér testét fekete páncél borítja, s ha pengédet nem a szikrázó fémből verték, magad ellen fordul a fegyver. Karmos mancsának egyetlen legyintésétől oly rettegés kél a lélekben, melyet csak maga a Fehér Arcú Úr látványa okozhat.

Erre már igazán összeráncoltam a homlokom. Jégelkű micsoda...? És persze megint az a Fehér Arcú. Ilyen fekete páncélos lényről én még Ghalla földjén soha nem hallottam, és ahogy sandán a mellettem ülő alakváltóra néztem, rajta is a kételkedés vonásait véltem felfedezni. Emberünket ez azonban cseppet sem zavarta.

– Miért reméltem mégis, hogy egy flagellummal kiállhatok ellene? Miért bíztam a korbács hasításai közé szőtt szikrázó fémtüskékben? Ostobaság volt részemről, belátom. Ködögőkkel kutattuk fel a szörnyet, de a törvény szerint csak nekem kellett legyőzőm. Egyedül.

Szörnyű gyanú fészkelte be magát elmém egy zugába: emberünk egyszerűen lyukat beszél a hasunkba. Hantázik, etet minket. Oldalt pillantottam és rámeredtem vadásztatu, bolhakutya trófeáira. Szegény, hát így

próbál naggyá lenni, hogy hazudozik.

– Az első csapás nyomán felhasadt a jégelkű nebula karja, ám a sebet nyomban hószín dér vont be, s tudtam most ő következik. Edzett dusk pajzsom hiába emeltem, irtóztató karja egy csapásával elsöpörte azt, miközben egy újabb suhintással letépte rólam a lélekvértet. Korbácsom újabb ütésére meghasadt fekete páncélja, de a szörny csak nevetett és fel se vette. Fehér, karmos mancsa újból kinyúlt felém és én tudtam, hogy végem. Kiszakította önvalómat, és hátrahagyott testem pimaszul a ködögőknek rúgta. Lelkem az árnyvilágba távozott...

– Valamikor a tűzvihar előtt történtek ezek, nem? – kacsintottam rá, mint aki érti a tréfát.

– Leah hava, a holtak napja volt, – felelte őszinte komolysággal. – Libertan falai alá érkeztem akkor...

Ezer színes dözmöng! Ez már csípte a szememet, hogy egy zöldfülű kis senki ekkora sullárnyi goblin fecséggel akarjon megetetni. Szinte egyszerre hördültünk fel mindhárman, a törpe, az alakváltó és én.

– Nézd barátom, – az alakváltó hangját atyai jóindulat hatotta át. – Nem vagyunk mi szájtáti városiak, kik történeted tág szemmel hallgatják, nem törődve annak igazával. Sok a csoda itt a Túlélők Földjén, maroknyit sem láttunk tán belőle. De hidd el, ily botor mesét még egyikünk sem hallott.

Ezzel oldalt fordult, jelezve, hogy nem kívánja folytatni a társalgást. Mi is hasonlóképp cselekedtünk a törpével, hiszen egy kiadós alvás még mindig többet érhet, mint mások kitalációin töprengeni.

\*\*\*

Másnap reggel, mire fölébredtem, a törpe és az alakváltó már messze jártak és emberünk is induláshoz készülődött. Lassú, megfontolt mozdulatokkal pakolta össze holmiját. Felkönyököltem és megint csak trófeáira pillantottam. Igazán sajnáltam szegényt, és hogy megtörjem a kínos csöndet, megszólítottam:

– No, és miképp sikerült visszatérni az árnyvilágból? – valójában kíváncsi is voltam, folytatni fogja-e a tegnapi esti hazudozást. Szomorúan rám nézett, mint aki elgondolkozik a válaszon.

– Tulajdonképpen még sehogy, – válaszolta mélán. – Remélem azonban, hogy nemsokára megtalálom a kaput és akkor Ghalla árnyvilágát magam mögött hagyva visszatérhetek Fehér Arcú Leah elé. Akkor újra meg fogom kísérelni a próbát, hogy méltó legyenek ködlovagjai címerének viseléséhez.

Ezzel mélyen meghajolt és elindult a hegyek felé. Alakja szinte lebegni látszott a felszálló hajnali párában...

FORTAMIN (#2977)

Krakovó Sütők megköszöri torkát és bosszúsan összeráncolta szemöldökét. Félóriás testőre éppen elkészült az áldozati máglya megrakásával, amikor a drótszőrű pincsi veszélyt jelezve vakkantott egyet.

– Ki mer megzavarni az áldozásban?!

Az emelkedő tetején felbukkanó, bunkóval felfegyverzett ongóliant hörögni kezdett valamit a saját nyelvén, amit a sötét gnóm nem értett.

– Fiam, rosszkor jöttél. Az égiek haragszanak rád ezért. Sőt, ami rosszabb, én is...

Pár lépéssel a pincsi mögött termett, kitépett egy drótszőrt a bundájából, arkánumeleket rajzolt a levegőbe, majd elégedetten szemlélte az ujjából előtörő villám tisztító hatását. Az elektromosság szétrobbantotta az erős testet és az ongóliant földi maradványai egymással versengve gurultak le a hegyoldalra. A hiányos szörzetű eb boldogan kergette egy ideig a pattogva távolodó husángot, megugatta a vért spriccelő fejet, majd a félóriás markában tért vissza a neheztelő gnóm lába alá.

– Dorothy, megint elragadtattad magad! Mostantól csendet követelek mindenkitől!!! – üvöltötte a főgnóm.

A remegő állatot otthagya visszatért a máglyához. Utasította egyik várakozó tanítványát, hogy gyűjtsa meg a gallyakat.

Dornodonnak hála, a jellemtükrök készen állt. Nem lehetett baj. Egy Istent nehéz átvágni, de ilyenkor csak valamelyik személyes talpnyalója szól a követővé válásért küzdő ghallai porhüvelyhez. A főgnóm értett annyit a mágiához, hogy tudja, egy praglonc átejtéséhez elegendő hatalom van a birtokában. Ha ez sikerül, megtette az első lépést az istenné válás felé.

Nem tudta, Vlagyimir hogyan csinálta, de az ő terve készen állt és a Boszorkánymesterek Tanácsa szerint nem volt benne hiba. A küldött saját „szikrázó jóságát” látja majd, ha ránéz.

Óvatosan a lángok közé ejtette a mákrózsa-csokrot, a ragasztóval csordultig telt zöld üvegcsét és egy tucatnyi vízionár-szemet.

– Az az Elenios kislány elégedett lehet ott fenn – dörmögte az orra alatt.

Kisvártatva valami megjelent a lángok fölött. Sütők felismerte, egy mosolygó praglonc volt az, egy Isten saját vidám képmására teremtett lény. A küldött belekezdett egy betanult sablonszöveg hadarásába. A sötét mágus türelmetlenül várt, hogy megkapja az áhított szem szimbólumot, de a beszélő hirtelen elhallgatott. Tekintetét mereven a gnóm zsebére szegezte.

– Barátom, mit rejtegetsz a zsebedben? – kérdezte fenyegetően.

A denevér szimbólum!!!

– Ó, a fickó, aki viselte, éppen bántalmazta a városi jóst és amikor távozásra szólítottam fel, nekem támadt...

Az égi követ azonban gyanút foghatott, mert valami varázslatba kezdett. Krakovó azonban erre is felkészült. Villámgyorsan a nyakába akasztott egy mágiától védő medált és a szertartás folyamán először komolyan iz-

gulni kezdett.

A praglonc gondterhelten látszott.

– Rendben van halandó. Nem érzem rajtad Dornodon befolyását. Dee... mivel magyarázod azt, hogy az aranyaid alkímia varázslattal készültek?

– A Fairlight-bankból hozattam nemrég.

– Meggyőztél. Kérlek, bocsáss meg gyanakvásomért. Íme, Elenios szent szimbóluma, de szentelj fel egy ol-tárt, ha varázserőt is szeretnél kapni. – ezekkel a szavakkal a követ elteleportált.

Sütők felkacagott.

– Nem érzett belőlem mágiát?! He-he, ha ezt elmesélem a klubban...

Megcsinálta, most már ő a második! Pumpának csak egy szimbóluma van. Mindene megvan, ami a hatalomhoz kell. Istent váltott, megtanult mesterien bánni életszívó kvazárkaszájával és a Közös Tudatához máris húszan csatlakoztak.

– A következő Olimpiát Én nyerem meg! Megölöm Sistergő Pumpát és az így szerzett hatalommal lesújtok Vlagyimirra! Egyesítem a Közös Tudatainkat, azután... azután lenyomom azt az Elenios kislányt. Dornodon segíteni fog, hogy én legyek a szerelem új Istene. És ennek persze mindenki örülni fog! – gondolta a gnóm.

– Igaz Arthur? – dörrent rá szolgáljára.

– Hát persze uram – válaszolt gépiesen a félóriás és segítette gazdájának felkelni az átizzadt ágyneműk közül.

Ashkenor (#3403)

## Magic Shop

Fantasy kártya- és szerepjáték bolt  
**Vétel És Eladás**

Ha meguntad, add el nálunk, és vegyél helyette mást! Magic- és TF-kártya laponkénti vétele és árusítása



Cím: Fehérhajú Üzletközpont, Budapest V. ker., Fehérhajú u. 12-14.  
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat: 10-13h ☎:266-5963/105

# APRÓK

□ Barátaim! Mily sokszor használjuk ezt a szót, de sokan nem ismerik az igazi jelentését. Mindenkinek addig van szüksége egy másik félre, míg hasznos tud húzni belőle. Utána szépen elfelejti, hogy egyáltalán él-e vagy már meghalt. A Barátság ne abból álljon, hogy mit tudsz adni ezért vagy azért. Az igazi barát nem a tárgyaidat nézi, hanem a lelkedet. Hátsó szándék nélkül kérdezi meg, hogy mi bánt. Adj nekünk lehetőséget, s mi a barátainkkal bebizonyítjuk, van még, lehet még igazi barátság! Várjuk jelentkezésed. Addig is a Barátság szent érzése éljen szívedben!

**Alleina**

U. i.: Keressétek első igaz barátomat, Desconhecido Deust (2800)!

Németh Miklós, Bp. XVI., Margit u. 90. 1/3.

□ Elnézést kérek az Ezüst Kígyó Szövetségtől, amennyiben igazságtalanul vádoltam őket a ZAN-ok építésével. Én sem vagyok tévedhetetlen.

**Wolfheart (1644)**

□ Ezúton szeretnék elnézést kérni minden elftől (elég jó fejek vagytok). A hirdetésem (fenyegetésem) nagyon meggondolatlan volt. Bocs. **Vérengző Cipősarok (3824)**

□ Hatalmas üzlet! Mindenki írja meg a tartózkodási helyét és a feleslegesnek tartott cuccainak a nevét/számát. Mi majd válogatunk! Enyveskezűek baráti köre, azaz

**Girnyó (4880) és a többiek**

□ Kalandozók! Keressétek a lélekmérlegeket nyugodtan. Úgysem fog történni semmi. Shiva Shavti! Úrnőnk vigyázza lépteidet! Belegil (2679), az elf

□ Kedves Raia-hívők! Már hetek óta barangolok magas hegységek között, de sehol sem látok egy lerombolandó világítótornyot. Hát milyen népség vagytok ti? Egy elégedetlenkedő Dornodon-hívő, **Gilba von Gosh (4462)**

□ Kedves Túlélők! Mély fájdalommal tudatom mindenkivel, hogy Magányos Halál többé nincs közöttünk! Bár lábai még Ghalla földjét tapodják, testét más birtokolja! Nagyon jó barát volt, emléke örökké élni fog szívünkben! **Zark Di'Ardin (3709)**

□ Tévedtem – van elég kalandozó. De még mindig sok a varkaudar. **Wolfheart (1644)**

□ Túlélők! Szomorú hírt kell közölnöm: ismét eggyel kevesebben lettünk, Woon Des Neareth, hosszú ősz hajú, piros szemű elf férfit a 16. labirintus bejáratánál különös kegyetlenséggel meggyilkolták (teste kb. egy hete feküdt ott temetetlenül). Teljesen értelmetlen és felesleges tett volt, nem lehetett több 7. szintnél. Nekem jutott az a megrendítő feladat, hogy testét végső nyugalomba helyezzem, lelkét pedig elindítsam a halál

örök birodalma felé. A gyilkostól kérdezem: tettednek mi értelme volt? Te mit szólnál ahhoz, ha a következő fordulót „gyászkeretes borítékban” kapnád? Remélem, a barátaid bosszút állnak! **Yar Afzal (1544)**

□ Volt idő, amikor rímfaragással, szép szóval, meggyőzéssel próbáltam ráébreszteni a népet a veszélyre. Akkoriban úgy véltem: az erőszak erőszakot szül. A békét nem lehet öldökléssel megvédeni. De ezek az idők elmúltak!!! Ghalla legaljasabb férgei! Ti, kik a gonoszt szolgáljátok! Megértetek a pusztulásra! Tudom, egyedül nincs esélyem: ezért lépek be a ZAN Rendjébe. Ez az egyetlen hatalom, mely elég erős és megingathatatlan. Segítségével a métely utolsó csíráját is kiirtjuk a félszigetről. Hittársaim jöjjetek! Csak együtt vagyunk képesek szembeszállni a Káossal. Ha nem segítetek, a Birodalom örökös sötétségbe borul. Ezt akarjátok? Remélem nem! **Thar Honya (2321)**

U. i.: Mókár (2431), Mentha Arvensis (4067) és a többiek: beláthatnátok végre, hogy a liberalitás, a megbocsátás nem válik be a mocskos csöcselék ellen. Emlékezzetek az Ezüst Mágusok felszólítására érkezett reakciókra... Várom válaszaitokat.

□ A gonoszok álma mélyén felébred a rég eltemetett lekiismeret. Meglátják Raia haragvó arcát, és elfogja őket a kétségbeesés. Rettegve ébrednek és félelmüket elleplezendő az én nevemet gyalázzák. Raia pallosa vagyok és lesújtok mindenre, ami gonosz és tisztátalan. Nem hat rám a gyávák ármánykodása. **Ridvor Merdarogh (1195)**

□ Halló Ghalla népe! A ZAN-indukátorok kérdése megoldódott és lehet, hogy mire ez a hirdetés megjelenik a tízezer varkaudar és Sistergő Pumpa ügye is tisztázódik. DE! Tűrhetjük-e, hogy egyesek bemocskolva más, tisztességes kalandozók hírnevét a zsarnokok mellé álljanak hatalom, pénz vagy bármi más reményében?! Ezért kérek mindenkit, hogy akik tudnak olyanokról, akik „átálltak”, küldjék el az árulók kalandozószámát, leírását, utolsó tartózkodási helyét stb... Azok, akik önként jelentkeznek, méltányos elbánásban részesülnek. A nevük megjelenik a Ghalla Newsban (a számuk nem), de a nyilvános megszégyenítésen kívül más nem történik. Köszönöm mindenki segítségét. A KAVÉLI (Kalandozókat Védő Liga) nevében: **Mordon (2685)**

□ Te! Fekete hosszú hajú, barna szemű, bajszos férfi, aki bemocskolta Tharr szimbólumát! Most szerencséd volt, le voltam gyengülve, csak ezért nem támadtalak meg! De még találkozunk és akkor letépek rólad a két kardot! Jól érzed magad Sistergő Pumpa seregeiben? **Wolfheart (1644)**

□ Üdvözöllek, te hosszú ősz hajú, csillogó szemű, hosszú szakállas, bajszos, Dornodon-hívő, kreolbőrű ember férfi! Játsszuk le a második menetet! Remélem, most nem futsz el. Helyet és időt te válassz! Gyorsan! Egy Sheran-hívő kobudera Qvillból:

**Roxxon (3758)**

□ Kedves kalandozótársaim! Nemrégiben elgondolkoztam a már letűnt „Tápolás vagy szerepjáték?”-szövegen. Valóban, sokan annyira tápolnak, hogy már másra sem gondolnak, hisz erre összpontosítják minden figyelmüket. Gondoljátok csak el: Amikor megtudtuk a fantasztikus hírt, hogy létezik élet még Ghallán, amit Dornodon nem pusztított el, legtöbbször csak az járt az eszémben, hogy idetaláljunk és éljünk egy más, szokatlan életmódban. Élünk, pirulunk. Sokan csak azért, hogy ők legyenek a legtáposabbak. De minek? Döngölő például annyira alultápol, hogy az már fáj, de mégis jól érzi magát a félszigeten. Mert él, bár járt már Leah birodalmában is. 30. fordulójában 7. szintű, mert egyetlen labirintus sem fosztott ki és csak azt csapta le, aki rátámadt. Értelmetlen a tápolás, bár van aki úgy érzi jól magát. Szerintem ez nem biztosít olyan szabadságot, mint a nem tápolós karakterek, akik csak azt csinálják, amihez kedvük van és nem izgulnak azért, mert csak bőrpáncéljuk van vagy azért, mert csak 4-es az AC-jük. Na, mindegy, azért jó játékot mindenkinek!

**Qynthalas, a Harcos (3734)**

□ „A sötétség pedig olyan, mint a világosság”  
Zsoltárok könyve 136. 12.  
**Duncan C. Idaho (1135)**

□ Átélttem életem első álmát! Nagyon tanulságos, szeretném hát megosztani veletek: „A szenderegésedből azonnal magadhoz térsz, ahogy remegni kezd alattad a föld. Felpattansz és a fejedet önkéntelenül nyugat felé fordítod. Elborzadva látod, hogy égig érő, az egész horizontot betöltő tűzfal tör ebbe az irányba, félelmetes sebességgel. Tehát mégis bekövetkezett – a ZAN háborúja már a Túlélők Földjét sem kíméli! Ha túlélted egyszer, talán túlélheted még egyszer – gondold és rejtekhelyet keresel. Mivel nem látsz alkalmas helyet, kétségbeesetten futni kezdesz. A fal azonban egyre közelebb jön, már érzed a melegét... Kinyitod a szemedet. Az arcodat a hajnali nap első sugarai cirógatják melegen. Álom volt hát! Vajon meddig fog ez a dolog

még kísérteti? Nincs végzet, csak ha bevégzed..." Ez a Vlagyimir-hívőknek is szól, mert Dornodont segítők is égtek. Szerintetek ti életben fogtok maradni, miután Vlagyimir Isten (vagy az elszabaduló tűz miatt halott) lesz? Egy frászt! Ti is égni fogtok. Forduljatok hát Vlagyimir ellen. Pumpát se kíméljétek!

#### Vadállat (1129)

□ Bár az idő borús volt, villámok sercegettek a távolban, a vihar félhomálya uralkodott a tájon, az alakváltónak minden fényesen ragyogott, boldogsága határtalan volt: pár napja társaival létrehozták Ghalla második alakváltó Közös Tudatát, a Smaragd Sasokat. Még emlékezett az agyában felhangzó örömujjongásokra, a telepátia egyik legerősebb formájára, amikor valami megszakította emlékeit. Az egyik nagyobb bokorcsoport mögül egy alak kezdett kibontakozni, egy alacsony, nem túl vaskos testalkatú, ruganyos léptű humanoid. Hamar felismerte, ki a közeledő, illetve, hogy melyik fajhoz tartozik, hiszen Ghalla minden szegletében csodálták a kobudérákat ügyességükről, fürgeségükről, az általuk ki-nek nevezett pusztakezes harcmodor csodáiról, ruganyosságukról lehetetlen őket nem felismerni. Ahogy közeledett, egyre inkább kirajzolódottak vonásai, copfos arany haja meg-megcsillant a távoli villámlások fényében. Ám a halvány derengés, melyet a kobudera nyakában látott, kíváncsivá tette az alakváltót.

– Vajon melyik Istent követi? – kérdezte magától. A válasza nem kellett sokáig várni, ahogy a kalandozó egyre közelebb ért, egyre inkább megfigyelhetővé vált a rézpáncélja felett viselt szimbólum, Raia követőinek szent jelvénye. Ám a páncélon körvonalazódó másik szimbólum volt az, mely leginkább megerősítette véleményét, hogy egy hitbuzgó Raia-papot lát: ez a jel pedig az oly híres halványan vibráló nyunyónyűvő vikócmajom volt. Az alakváltó lassan, nyugodt mozdulatokkal felkelt ültéből, hogy jobban megfigyelhesse a LIN-est. Nem akart vele barátkozni. Ő inkább Tharr hatalmában hitt, de nem volt semmi baja más vallások követőivel, nem érdekelte a sok jó és gonosz jellemű. Az arany középút híve volt.

Ám amikor a kobudera közelebb ért és jobban megfigyelhette az alakváltót, felvonta szemöldökét. Látni lehetett, ahogy a nyakában lógó Nap-szimbólum elkezd vörösen vibrálni, ezzel is kifejezve a kobudera gondolatait. Nem teketóriázott sokat: harsány csatakiáltással elkezdett rohanni az alakváltó felé. – Ha megtámadnak, ne védekezz, támadj! – visszhangzott az alakváltó fejében halott mentora, a falu egyik legnagyobb Tharr-papjának mondása. Hát legyen!

A küzdelem nem tartott sokáig, a kobudera hatalmas ütése nyomán az alakváltó tüdejé-

be beszorult a levegő, az utolsó csapásokat már vaktában adta. Érezte, hogy Tharr ezúttal nem volt mellette.

Halk sercenés hallatszott, a levegőben jellegzetes szag terjengett: egy Deus Ex Machina által hátrahagyott szag, édes illat minden harcolónak.

Raia-papok, a fény és jóság papjai. Csupa tiszta, makulátlan lélek, mentesek mindenféle gyűlölettől, faji megkülönböztetéstől. Dicső harcosok, félelmet nem ismerő hittérítők. A jóság katonái.

Óh, Darkseid, fajunk egyik legnagyobb képviselője! Miért, mondd miért nem neveled bele társaidba az erkölcs, egymás megbecsülésének legalapvetőbb szabályait? Miért van az, hogy társaid folyamatosan az ellen tesznek, ami pedig a vallásokat egyik legfontosabb tana, mégpedig a másokkal szemben tanúsított jóság?

Engem nem érdekelnek a vallási viták, felőlem a jók és a gonoszok akár örökké vívhatják csatájukat, de mondd, hogy kerülnek ide azok, akiknek lelkét nem érintette meg sem a jóság, sem a gonosz tana?

Tisztellek Darkseid, mivel ugyanaz a vér folyik ereidben, ugyanannak a dicső fajnak vagy a leszármazottja; mivel alakváltó vagy. Én nem fogok acsarkodni ellened, nem fogom bemocskolni a neved, nem foglak dühötől fröcsögve szidni, mivel akakváltó vagy. De mit szólnak mások, akikben nincs meg ez a testvéri tisztelet, akiknek nem jelentesz mást, csak a LIN vezetőjét, egy Raia-papot? A történet, amit az előbb leírtam igaz, az a bizonyos alakváltó egyik tudattársam, KT-nk alapítótagja. Már nem tudok mit mondani, sajog a lelkem, hogy az évek folyamán csak ennyit tudtál átadni társaidnak az ősi alakváltó erkölcsből... Mély sajnálattal:

#### Roberto (3519)

a Smaragd Sasok (9133) Közös Tudat vezetője P. S.: Nemo me impune lacessit – Remélem, most kivételt tehetünk...

□ Szeretnék megkérni titeket, hogy hagyjátok már abba a lopott nevű karakterek fenyegetését. Az, hogy valaki azonosulni szeretne kedvenc hősével, nem jelenti azt, hogy nincs fantáziája, sőt! Ha még tud is úgy játszani, mint névrokona, akkor igazán csak tiszteletet érdemel, nem? **Calofin (4575)**

□ Tisztelt Kalandozók (de főleg jók)! Nincs már elegetek abból, hogy gonoszok mondják meg, mi a Jóság? Ráadásul úgy képzelik el, hogy ha egy „Jó” találkozik egy gonosszal, akinek frissen szerzett scalp díszíti az övét, akkor odamegy és kedvesen érdeklődik az iránt, hogy hol szerezte? Ez lenne hát a JÓ-SÁG? A válasz egyszerű: nem. Egy igazi jó

nem tűrheti, hogy semmittevése miatt mások szenvedjenek. Meg kell akadályoznia, hogy ilyen esetek előforduljanak! Persze ez nem jelenti azt, hogy minden fekete aurásra rá kell vetnie magát. Hiszen az lehet, hogy alattomos, kárörvendő vagy önző, de hát senki sem lehet tökéletes! Ráadásul sokkal célravezetőbb, ha megpróbál a lelkére (ha van még olyanja) beszélni, eltéríteni a másikat sötét útjáról. De az olyanok, akik 1-2 (ne adj' Raia, 7) kalandozóskalppal ill. békés polgárok trófeáival dicsekszenek, magukban hordozzák a pusztulást. Az ilyeneknél, ha nem hagynak fel rémtetteikkel, nincs más választás, hiszen az ő halála a kisebb gonoszság ahhoz képest, amit elkövethet, ha tovább él. De a döntés rajtad áll: becsukod a szemed, befogod a füled vagy megpróbálsz jobbat tenni a világot. A választás adott.

#### Calofin (4575)

□ Tisztelt kalandozók! Csak kapkodom a fejem a GN-t olvasva, hogy mivé fajult a világ. Denevér szimbólummal a nyakamban már nem érezhetem GONOSZ-nak magamat. Raia, a jóság és fény Istenének hívei gyilkolnak, Elenios papjai (papnői) gátlástalanul lopnak, Sheran, a béke és a természet druidái fegyverrel akarják a növényeket védeni. Tharr híveit megérteném, hogy mindig a háborún jár az eszük, de... Már régóta járom a félszigetet VIK 5-tel és 6-os agresszióval, de eddig egyedül egy Fairlight-hívő válaszolt a kihívásomra. Aztán itt vannak a fajgyűlölők. „Elfek, kobudérák, árnymanók pusztuljatok!” Én meg, mint ember, csak nevetek rajtuk. Sötét Igbut Halállistáján sokáig rágódott egész (?) Ghalla. Mi lesz a következő csont? A GESZ? A lopott nevű karakterek? Tehát felkérek minden tisztelt és kevésbé tisztelt, azonkívül a közutálatnak örvendő kalandozókat, hogy próbáljanak a jellemük és a vallásuk szerint cselekedni (magyarul: szerepet játszani) és ne töltsék hülyeségeikkel a GN amúgy is sűrűn nyomtatott oldalait!

#### Büdöscsizmás Ghrom (5684)

U. i.: Minden tiszteletem azoknak, akikre a fent leírtak NEM vonatkoznak!

□ Egy árnymanó gondolatai a munkáról: „A munka nemesít, aki dolgozik, az erősödik, egyre ügyesebb lesz. Felszabadultan dolgozni csodálatos, kifejezetten jó sport, egyaránt edzi a testet és a lelket, a becsületes „emberek” ezzel keresik a kenyerüket, ebből jól meg lehet élni. A munkás „embert” mindenki nagyra tartja, megbecsülik, beszélgetnek vele, szeretik, bíznak benne. Munkával építettük fel városainkat, házainkat, amit elértünk, azt mind a munkának köszönhetjük. Ha nem találtuk volna fel a munkát, még civilizációnk sem lenne. A munka az egyik legcsodálatosabb dolog,

amit csak ki tudunk találni. Akár az idők végezetéig is el tudnám nézni, ahogy más dolgozik!" Egy troll: **Graham Treefrog (4788)**

□ A Kvazárszklák népe KT új tagokat keres soraiba. Belépés feltétele, hogy troll legyen, más nem számít. Jelentkezni lehet minden Véres csatabárdot nyalogató trollnál vagy az 1001-es mentális számon. Kérésre az alapszabályzatot elküldöm.

**Félszemű a Kalóz (1001)**

Bencze Péter, 1203 Bp., Bíró Mihály út 10. V/24.

□ Cegléd- és Nagykőrös-környéki kalandozók! Keressetek engem levélben, telefonon sürgősen. Ha elegen vagyunk, lehetőség lenne a ceglédi Művelődési Házban klubot alapítani. Cél: egymás segítése, tapasztalatcsere, no meg egyedül nem igazán lehet kártyázni. Várok mindenkit. **Ordasi Lajos**

2751 Nagykőrös, Pf.: 140. ☎: 53/352-660

□ Ghalla kalandozói! Ugye nem akarjátok tétlenül nézni Toborzásgátló Vlagyimir és társai ténykedését? Aki rombolt már vagy csak szeretne rombolni ZAN-indukátort, illetve minden jóérezésű kalandozó, aki szövetkezni szeretne Toborzásgátló Vlagyimir ellen, írjon nekünk: **Sharin Elton (1420)**, **Tapírnyúzó Carmen (1066)**, **XI. El-Maharadzsa (2039)**, **Sunlight Varázsló (3761)**, **Shaul'adorn™ (2535)**, **Toborzó Vlagyimir (1388)**

□ Helló Túlélők! Aki a Károlyi Mihály gimibe jár (XIX. ker), az írjon nekünk!

**Avillis (2794)** – Szinay Péter 3/C.

**Okera Owin (2193)** – Fábrián Balázs 3/C.

**Lakonus (1069)** – Bényi László 1/A.

□ Helló túlélők! Főként a Shaddar-környéki Fairlight-papokhoz szólok. Szerveznék egy expedíciót az Északi tengerhez (oltárépítés, fürdés ill. más küldetések teljesítése). Akit érdekel, keressen! **Jakonus (1069)**

□ Keresem azt a Leah-papot, aki július elején Qvillben a fegyverbolt mellett beszélgett egy rövid, fekete hajú, barna szemű ember férfi holttestével. Igazán érdekelne, mit is mondtam neki. Kérlek keress fel!

**Alex Despronder (1004)**

□ Kontaktusteremtés céljából keresem azt a kalandozót, akinek egy balszerencsés véletlen folytán felépítettem az oltárát a (86, 99)-en. (Ghalla lakói, röhögjétek!) Békés gnóm gyerek vagyok, pusztán a kíváncsiság vezérel. **IX. Machu Pichu (2462)**

□ Pécsi Túlélők jelentkezését várom infócsere szemponyjából, valamint azt is, akinek mond valamit az „Országos Szende Napok” **Erril (1143)**

□ Vágis (Schulekes) túlélőket keresünk! Ha te is ebbe a suliba jársz, jelentkezz! A 603-as teremben megtalálsz minket!

**Szeles Zoltán, Tarcai Zoltán**

□ Elenios hívők, írjatok!

**Conner Macleod (2739)**

□ Barátom! Az utóbbi időben elszaporodtak az összetűzések és véres háborúk robbannak ki. Sok, a világegést túlélő kalandozó csak a saját érdekeit nézi. Pedig ha ráhangolódna a Barátság láthatatlan hálójának rezgéseire, más segítése közben ő is hatalmasabbá válhatna. Elmondom, a Háló hogyan működik. Ül le egyszer és nézz önmagadba! Képzeld el, hogy körülvesznek Téged! Érezd, hogy szeretet, bizalom és barátság árad feléd! Szívd be magadba ezeket az érzéseket és amikor megteltél, a felesleget sugározd vissza rájuk! Ekkor kialakul egy láthatatlan Háló, ami életed során mindenhova elkísér. Adj lehetőséget, hogy Rád is kiterjeszthessük a Barátság hálóját! Lépj be közénk! A belépés feltételei:

- semleges jellem

- a Barátság eszméjének elfogadása

- rendszeres kapcsolattartás („gyors” válasz az üzenetekre)

Örömhír: Ezentúl gonosz és jó jelleműek is jelentkezhetnek. Ők testvér-KT-ként működnek, ugyanazokkal az elvekkkel. Várom vállalkozókedvű kalandozók jelentkezését. Az Igaz Barátok nevében:

**Desconhecido Deus (2800) és a barátok: O'li (4369), Théla Phó (4377), Scorpio (1094), Frak City (2558), Thelios Severin (2391), Roxxon (3758), Veronique (5520), Leon Silver (5748), Rek Weasel (1014), Sziklazúzó Tooma (35679), Xemon do Zadar (5695), Meldoran (????)**

□ Árnymanó testvérem! Ha az aranypénzek csilingelésére vágysz, ha Te is mestertolvaj szeretnél lenni, válaszd a Mesterek Bandáját, s az együttműködést fajtársaidal! Terád is várunk, hogy kincseink gyarapodjanak! Az árnymanó ősmágus, **Alex Vampirsson (2549)**

□ Erigson vagyok, a most alakul Szeretet Vándorai (#9138) Elenios-hívőkből álló KT egyik alapítótagja. Későbbi félreértések elkerülése végett írom ezt az ismertetőt KT-nkről:

1) KT-nk célja azon túl, hogy a tagok egymást segítik az, hogy másoknak is segítségére siessünk és mérsékeljük a lopások számát. Mindenkinek segítünk, aki segítségünkért tenni is hajlandó kisebb dolgokat (pl.: töröld az FT vagy FL parancsaidat). Mindezeket túl számíthatnak segítségünkre azok, akik a halálból tértek vissza. Számukra mindig lesz egy csontszurony, egy bőrpáncél és egy hebrencscsapda. 2) KT-nknak semmiképpen nem célja a Ghallán élőket varázslattal kifosztani. Ezért min-

den tagunknak kötelező kiadni a BA parancsot jó jelleműekre. Sajnos egyelőre nem sikerült elérnem ugyanezt a semlegesekre is. Ennek oka: társaimat nagyon zavarja, hogy semlegesek – sőt esetenként jók is – viselnek trikornis vagy különféle boltosoknak tróféáit. 3) Ezennel baráti jobbot nyújtok az összes KT felé és felajánlom a BA parancsot a KT nevében. Mindezt ugyanezt kérem cserébe. 4) Megígérem azt, ha valakitől a KT valamely tagja mégis bűvölne és a kárvallott felkeres minket problémájával, akkor én, Erigson megpróbálom (ismétlem, csak megpróbálni tudom) a tagtársamat rávenni arra, hogy a holmit visszaszolgáltassa az eredeti tulajdonosnak (itt a tárgy visszaszolgáltatásának ismételt feltétele lesz az FT ill. FL. parancsok törlése).

Végső összegzésül azt mondanám, hogy szeretnénk, ha Ghallán – közös Hazánkban – kevesebbet lopnának és kevesebb csata lenne kalandozó és kalandozó között. Köszönöm, hogy elolvastad és ezentúl nem tekintesz ránk – Elenios Istennő híveire – ellenségként! Jel-szavunk: *„Mi azokért vagyunk, akik a többiekért vannak!!!”* **Erigson (2418)**

□ „...Az idők hajnalán, mikor beléptünk a létezésbe, ti még az Istenek bölcsőjében ringtatok. Csendben éltük sok titkos életünket, míg el nem érkezett a Világegés, mikor az ismert világokkal együtt létünk is a pusztulás szélére került. Egyikőtök sem tudta soha, hogy köztetek élünk... mostanáig...”

Sokan vagyunk, kik túléltek a Világegést. Sokan keresünk valamit, ami túlmutat a túlélésért való céltalan küzdelmen. Néhányan az Istenek szolgálatában találták meg ezt. De az átkozottak hiába kerestek.

Most új remény költözhet szívünkbe, mert... **MEGTALÁLTAM!!!**

Megtaláltam az Idézés tekercsét. Csak társakra van szükségem, hogy végrehajtsam. Gyertek, segítsetek!!! Az Idézésben részt vehet minden vallás, minden nem, minden KT, minden faj képviselője. A rituáléval felébrésztjük az alvó vámpírokat, hogy magunk is azzá váljunk. Várlak titeket!

- A rituálé, mely felébreszti a (bennünk alvó) vámpírokat valójában egy KT megalakulását jelenti. Egy általános KT lenne. Ha érdekel a dolog, keress az 5089-es mentális számon. „Szörnyé válásunkkor ébredünk rá, mit is jelent valójában embernek (elfnek, stb...) lenni.” **Kék sequator W. D. (5089)**

□ Mindenki, aki szimpatizál Vlagyimir terveivel vagy már esetleg ZAN Rendje-tag is, keressen meg levélben! Hidd el, mi fogjuk uralni Ghallát! **Arkoz (2472)**

□ Nagykőrösi kalandozók jelentkezését várom! **(5403)**

☐ Leah híve! Az Ördögi Kör Leah szekciója tagfelvételt hirdet! Ha elegend van a magányból és az egyedüllétebből, ha gonosz lelked „rossz” társaságra vágyik, keress meg a 3149-es kalandozószámmon! **Philatorix**

☐ Kedves, valamint Tisztelt és Szeretett Fajtársaim, Elfek! Na, vajon mi történt, amíg Ti békésen gyilkolástátok az ártatlan szörnyeket szerte Ghalla kies tájain? Ha sejtésetek sincs, mi a fenére próbálok itt utalni nektek ilyen iszonyú körülményes módon, hát segítetek egy kicsit: megalakult az első elf faji KT. Hogy miért jó ez neked? Prima barátokra tehetsz szert, tápolhatsz dögivel és még szerepet is játszatsz, ha ilyen perverz ambícióid lennének. Ne habozz, keress meg minket!

**Banális Ájlbibek (3813)**

U. i.: A vállalkozó kedvű világos, sötét vagy félhomályos elfek a következő címen jelentkezhetnek: Király Viktor, 8200 Veszprém, Alkotmány u. 11. vagy 1223 Bp., ELTE Kollégium, Nagytétényi út 162-164. ☎: 1/227-3690 vagy AJLBIBEK@OSIRIS.ELTE.HU

☐ Tisztelt elfek! A Ghalla News 23. számában sok hirdetés található elf KT-ról. Van általános faji KT, de Mithrandil (1534) és Elaine (4355) speciális elf KT-t szervez: csak jó és semleges elfeknek. Mintegy ennek az ellentétéként szeretnék szervezni egy gonosz elf KT-t, illetve kezdetben csak szövetséget Sötét Elfek néven (ez nem azonos a Butthead-féle Sötét Elfek Szövetségével!). A KT-vá szerveződés a jelentkezők mennyiségétől és a szintektől függ. Főleg olyan elfek jelentkezését várom, akik április környékén töltik a 40-60. fordulójukat. Persze tapasztaltabbak és kezdők is jelentkezhetnek. Egyetlen feltétel: gonosz vagy semleges elf legyél... Jelentkezésedkor fénymásolt karakterlapot kérek. Minden levélre válaszolok. A KT terveit közösen határozzuk meg. Persze a tárgycsere, illetve egymás segítése alapvető cél. A megalakulás helye valószínű, hogy Qvilltől keletre történne, esetleg Qvillben.

**Faithful Tanthalas (3429)**

Márkus László ☎: 24/330-395  
2340 Kiskunlacháza, Jedlik Á. u. 1.

☐ Olyan Xantrox-környéki Elenios vagy Raia papok segítségét kérem, akik már megkapták a gyóntatás nevű varázslatot és segítenének egy Leah-hívőnek, hogy megtérjen a gonosz jellemről.

**Thamal (1518)**

Varga István ☎: 72/465-234  
7720 Pécsvárad, Kossuth L. u. 8/B.

☐ Köszönetet szeretnék mondani Okera Owinnak, Nairossnak, Raszputyinnak, Északi Hegynek, Igazságos Mátyásnak, Morholt a Vészhozónak és a Lélektisztító Irgalmas Nővérek KT-nak a sok-sok igen hasznos jótanácsért. Köszönöm barátaim! **Avillis (2794)**

☐ Nemrég történt meg ez az eset, mely összetörte szívem, nem messze Shaddartól. Korán keltem aznap, s a friss levegő azonnal észhez térített. Csipogtak a drasmólymok, vidáman ugráltak az alpesi tehének. Reggeli gyönyörködésemet a tájban azonban megzavarta egy óriás sáska, amely pimaszul ráugrott a nadrágomra, pont a ...kfm. Szóval ráugrott. Iszonyú dühbe lovalltam magam és egy kőkemény jobb horgot helyeztem el a sáska fején. Kissé kábultan ugrálva ide-oda távozott a térdig érő fűben. Mélyen felháborodva megmarkoltam a lándzsámat, majd méltóságteljes léptekkel elindultam Shaddar felé. Útközben a parkolókban láttam néhány helyes kis ... spagulárt, de egyik sem volt az esetem. Ahogy éppen felemeltem a szemem a földről, egy nő pillantottam meg magam előtt. Szépséges, sziklafinom zöld bőre a megfázás örömeit juttatta eszembe, karcsú, kétméteres dereka még egy ongólantot is vízbe hozott volna. Micsoda bige! S a hangja! Amint megszólítottam, torkából rendkívül érdekes, fortyogó hang tört elő, majd pillanatokon belül az alanori csatorna túlpártján találtam magam. Azonnal visszaindultam, útközben szedtem egy mákrózsát is. Gondosan megigazgattam ruházatom, hajam, majd szégyenlős mosollyal átnyújtottam neki a virágot. Elvette, megszagolgattá... – Most! Most szeret belém!!! – majd beleharapott.

– Óh, szerelmes Istennőm, kit vakon imádkok, az életem is odaadnám egyetlen csókodért, meleg pillantásodért. Tested illata száz arannyal is felér, gyönyörű alakod bronzba kellene önteni! – áradoztam. Pár pillanatig nézett rám, már kezdtem bízni rohamom sikerében, amikor egy értelmes pillantás kíséretében rákérdezett céljaimra: – Mi van? Erre már végképp nem készültem fel, még soha nem kosaraztak ki. Hatalmas tigrisugrással vettem rá magam, hogy csókot lopjak, mire úgy megpumpált, hogy fel se bírtam kelni. Hát igen, a szerelem...

**Qynthalas (3734), a Harcos**

☐ Ha akarod, hogy rettegjen Ghalla, hogy félve mondják ki neved, ha ölni, lopni és csalni vágyasz, akkor állj be közénk! A most alakuló Sötét Terror Dornodon spec. KT vár mindenkit, akinek obszidián denevér lóg a nyakában, s igaz híve Dornodonnak, a nagy hatalmú Istennek. Üzenj levélben vagy mentálisan! **Nawtsy Idobaal (3108)**, Lábodi István, 8220 Balatonalmádi, Rákóczi u. 39.

☐ Eowynak, a félszemű gonosz gnómnak és minden „kezdőbb” kalandozónak! Ha letáborozol (főleg ha alacsony szintű vagy), ne adj ki 6-nál nagyobb VIK-et! Így elkerülheted azt, hogy pl. egy 9. szintű ellenfél 40 és 51 életpontot sebezzen rajtad, míg te egy kőhegyű lándzsával éppen hogy megkarcolod.

Igaz, hogy a fegyveres szakértelem kalandozók elleni harcban fejlődik a legjobban, de ez nem ér meg egy D.E.M.-használatot. Ha ezzel kapcsolatban bárkinek kritikája van (vagy véleménye), írjon bátran!

**Yoro Okiyi (2826)**

Benke László, 8636 Balatonőszöd, Napsugár u. 7. U. i.: Mindkét esetben én voltam a védekező fél.

☐ Kedves Raia-hívők! Kérlek titeket (ha akartok) írjatok egy leendő Raia-papnak, hogy hol találom Raia rúnakövet?! Ugyanitt: levelezőtárs kerestetik. Aki akar, írjon egy 2. szintű elfnek. **Erril (1143)**

☐ Kezdő kalandozók (az 501. 504. 507. 528. és Shaddar környékiek) számára! Ha Tharr-, Sheran- vagy Fairlight-hívő szeretnél lenni, a beáldozáshoz sok segítséget tudok nyújtani tárgyakért vagy infóért cserébe. Semlegesek tartunk össze! **Paul Atreides (2684)**

Kovács Pál, 1148 Budapest  
Nagy Lajos király u. 57/B. VIII/35.

☐ Mindenkinek! Nem tudom, ki mit tud arról, hogy Sistergő Pumpa tényleg beváltotta fenyegetését, de azonban az biztos, hogy nem sokan foglalkoznak a dologgal (tisztelet a kivételnek). Mint ismeretes, tízezren vannak, négy részre osztva, minden helytartói városra. Én jelen pillanatban a huertoli sereg ellen harcolok és amikor ezen üzenetet továbbítom, sajnos csak saját magamra számíthatok. Ugyanis az égvilágon más senki sincs itt rajtam kívül. Egy a kétezeröttszáz ellen. Szép kilátások. A huertoli polgárok és a város igen nagy veszélyben van (esélyük a túlélésre egyenlő a nullával). Nem tudom, hogy a többi sereget hányan próbálják megakadályozni, de remélem, hogy többen, mint a Huertol ellen harcolókat. Ezért arra kérek mindenkit, hogy aki csak teheti, jöjjön és segítsen a saját és a helytartói városok jövőjének érdekében.

**Peacemaker (5889), az egyedüli**

☐ Szeretnék megismerkedni egy magányos leánnyal, hogy mindkettőnk gondja megoldódjon. Kérve kérek... segíts, hogy én is segíthessek! **(2431)**

☐ Alakulóban van Ghalla első vadász szövetsége! Olyan kalandozók jelentkezését várjuk, akik a vadász mesterséget hivatásuknak tekintik. Megfelelő számú jelentkező esetén KT-vá alakulnánk tavasszal!!! Érdeklődni (Ha tudtok, küldjétek karakterlap-másolatot is!):

**Thumar Halfdan (1517)**

Bartos István, 1041 Bp., Deák F. u. 51.  
és **Trükkös Ramirez (4727)**

☐ Alakváltók figyelem! Minden zöld szemű kopasz alakváltó jelentkezzen nálam, aki még nem tagja KT-nak! **Sharin Elton (1420)**

☐ Árnymanók! Szeretnék megismerkedni veletek, Árnymanókkal. Sheron vagyok, az Enyveskezűek Baráti Körének tagja. Szeretném, ha sokan lennének. Szeretném, ha minden KT szint alatti fajtársam valünk lenne. Ha segítenénk egymásnak, ha testvérek lennének, s ha végre összefognánk, akkor – legalább mi, EBK-tagok – TULÉLŐK lennének! Hidd el, hogy ami neked felesleges, az másnak jó lehet, s hogy ami neked kell, az van másnak is. Ha te is szeretnéd, hogy az árnymanó Árnymanó legyen, s hogy neked is jusson egy nagy szelet habostorta, akkor keress meg minket, mielőtt még mi találunk meg Téged... Csak, hogy Neked jobb legyen, s hogy Nekünk is jó legyen...

**Sheron (1673)**

☐ Hello minden ghallai nőnek! Nemrég érkeztem Ghallára, de alig néhány nap kellett csupán, hogy egy gyönyörű kobudera lány megcsónkított és kirabolt testére leljek a nyugati mezsgyéjénél. Az eset teljesen kiborított. Azt hiszem, ez érthető. Ezért határoztam el, hogy megalakítom a Nők A Nőkért az Erőszak ellen (NANE) nevű szervezetet. A testület tagságába várok minden olyan lelkes lányt, asszonyt aki úgy véli, védekeznünk kell a minket körülvevő erőszakos világ ellen. Tennünk kell az egyes férfiakban fellelhető mértéktelen brutalitás ellen. A szervezet tagjának jelentkezhet minden

– ghallai nő

– akinek jelleme jó vagy semleges.

A tagság aktuális céljait a választott vezetőség szabja meg. De általában érvényes, hogy a tagokat védelmezzük mindenféle erőszaktól, így például a férfiak nemkívánatos zaklatásaitól. No, kedves urak, azért nem kell megijadni, nem fogunk mindenkit megtámadni, csak az olyanokat tanítjuk mőresre, akik többszöri nemleges kinyilatkoztatás után is folytatják a gyengébb nem valamely képviselőjének zaklatását különféle ajánlatokkal. A szervezet, bár nem tartozik elsődleges tevékenységi körébe, tárgy- és információcserére is lehetőséget ad majd. A szervezet háttérjellegű, tagjai más szervezetnek, csoportosulásnak is tagjai lehetnek, amennyiben a NANE vezetősége nem nyilvánította azt korábban nemkívánatosnak. Tervei között szerepel az ovimon-bogyó a terhesség késői szakaszában történő használatának erkölcsi síkú megvitatása. Sziasztok lányok, várom a jelentkezéseket!

**Hanthherni Larissa (2370)**

U. i.: Ha a szervezésbe is szívesen beszálnál, kérlek jelezd (remélem, egyedül nem győzöm majd)!

☐ Kalandozók! Ezúton jelentjük be, hogy megalakítottuk az Újoncok Szövetségét, amelynek minden, a 30. fordulóját be nem töltő kalandozó tagja lehet. A szövetség célja a

kezdő kalandozók elindulásának megkönnyítése, egymás megsegítése. A szövetség szeretné egy, az egész Túlélők Földjére vonatkozó információs hálózat kiépítését elvégezni. Emellett tagjaink védelme más kalandozókkal szemben és egymás segítése (pl. áldozati tárgyak gyűjtése, stb...) szerepel terveink között. A szövetség nem kíván később KT-vá alakulni, hiszen minden kalandozó csak a 30. fordulójáig tagja a Szövetségnek. Ha érdekel a Szövetség, akkor mentálisan keress bennünket:

**Huncut Karolwendel (2639)**

**Abdul el Hamil (5470) és Xantor (1225)**

☐ Kedves Túlélők! Erril szól hozzátok. Beismerem, hogy sok marhaságot írtam. KT-t akartam alapítani a harmadik fordulóban. Most már tájékozódttam és beismerem, méltán nézhetek hülyének. Mindenesetre, aki jóérzésű kalandozó és a 60. fordulója környékén jár, jelentkezzen nálam, hogy a KT-nk megvédje a világos aurájúakat. Üdvözléssel:

**Erril (1143)**

☐ Létrehoznék egy csapatot. Lesz belső újságunk is. Semmilyen megkötés nincs, bárki jelentkezhet. **Steven Spielberg (4309)** Szabó Norbert, 1025 Bp., Nagybányai út 43/A.

☐ Minden érintettnek! Ixion a Debella befejezte ghallai életét, ezért üzenem azoknak, akik írtak a Kardforgatók nevű szövetséghez: vegyétek fel a kapcsolatot! 2558 és 4369, folytassátok! Tisztelettel mindenkinek:

**Ixion a Debella**

☐ Örömmel tudatom minden tolvajtársammal, hogy a TABU (Tolvaj Aprító Bajnokok Uniója) végleg megszűnt létezni. A többszöri próbálkozás ellenére sem sikerült KT-t létrehozniuk. Ezzel egyszersmind csődbe jutott a „vállalkozás”, kicsinyke szervezetük feloszlott. Ebből is látszik, hogy a tolvajok sokkal összetartóbbak, mint ellenségeik. Hiszen a Mesterek Bandája KT él és virul, s velük együtt az Enyveskezűek Baráti Köre is aktívan működik. Ha addig nem találkoznánk, akkor Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet Kívánok MINDENKINEK! **Girnyó (4880)**

☐ Sheran követői! Nagyon jó ötletnek tartom a GN 23-ban megjelent Gragath (1474) felhívását, miszerint alapítsuk meg a gattini Druida Szövetséget a természet védelme érdekében! Ha a Földanya híve vagy, netán az-za akarsz lenni, ne késlekedj, lépj be még ma a druidák közé. Sheran nevében üdv!

**Avillis (2794)**

☐ Vándor, ki Ghalla ege alatt tántorogsz (hát igen, az alkohol...)! Hallgasd szép beszédem: Ezennel megalapítom a LÁL-BT alapítványt. Az alapítvány célja az árnymanók megsegítése. Az alapítvány teljes jogú tagja lehet bárki, aki befizet 5 aranyat az alapítvány számlaszá-

mára. A befolyó összegből a megsegítendő faj számára mestermívű fegyvereket vásárolunk (ezek: kőkés, bot, bunkó). Jelszavunk: „Legyen az Árnymanóknak Lila Brekk Trófeájuk!”

**Füstölt Kolbász (3197)**

☐ Eladó: szögesbunkó, róka farkok, drótször, magszimbél, lapockacsont, grákóbőr, sün-medve tüske. Keresek: fémekeket, ubuk tuskét, aranyat. **Clark O'Phane (5383)**

☐ 3 dözmöngszívet vennék a Valhalla-hegységtől keletre. **Yar Afzal (1544)** Bartos Gábor, 2686 Galgaguta, Kossuth L. u. 64.

☐ Bakkura bőrt (csizmát) és magszim belet vennék vagy cserélnék Qvill környékén. **Fhalken (2747)**

☐ Drótször eladó (20db – 5 vasért, vagy zárnyitó – 3 vasért). Púderkövet is gyűjtök, megrendelésre! **Arkozd (2472)** U. i.: Huertol környékén, esetleg Libertannál.

☐ Fémekeket, láncinget, lánckesztyűt vennék. Akinek van eladó, írjon! **Avillis (2794)**

☐ Ghalla népe! Van pár eladó/elcserélendő cuccom! Íme: szvó-ektoplazmák, egy díszes rézpajzs, zöld üveg ragasztóval, réz, vashegyű lándzsa, stb... Érdeklődni:

**Bee Twoman D. Mon (2894)**

U. i.: Shaddar- és Qvill-környékiek előnyben!

☐ Gyerekek! Eladó: kőhegyű lándzsa, varánszem, drótször, dárda, tatubőr, kavadu-izsák. Keresek: hosszú íjat (10 arany értékű tárgyakat adok cserébe), nyílvevőt (ezért is tárgyat adok), madártollat, ugarhéjat, valamint púderkört 2(!) aranyat adok. **Erril (1143)** 7691 Pécs, Somogy külterület 6. ☎:72/337-311

☐ Kétszázötven (250!) aranyat adok obszidián karkötőért cserébe északon!

**Thar Honya (2321)**

☐ Mindenkinek! Rájöttem, hogyan lehetne megmenteni Ghallát! Ehhez szükségem volna egy THARGODAN-eszenciára! Nekrofun medáltól kezdve vasalt bunkóig bármit adok érte! Akinek nincs, kíméljen (küldj telefonszámot is)! **Arkozd (2472)**

☐ Qvill környékén megvételre keresek: bronzpáncélt, bronzsisakot és fekete bőrcsizmát. Ár megegyezés szerint.

**Fürge Gyopi (1606)**

☐ Vaparágat, magszimbelet, süntuskét és fémet keresek Gattinnál. **Avillis (2794)**

☐ Venném a következő tárgyakat Shaddar környékén: réz, ón, vas, pirkít, griftojás. Cserében is érdekel. **Izmos Stub (1771)**

☐ Boldog Új Évet Mindenkinek! ○