

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Végre! Lezártuk az új HKK alappakli, az Ősök Városa tesztelését, és amikor ezeket a sorokat írom, már a nyomdában van a teljes sorozat. A megjelenése április elejére várható, de már ebben a számban megismerkedhettek a kiegészítő fő újdonságaival, sőt bepillantást nyerhettek a tesztelés műhelytitkaiba. Az elmúlt hónapban internetes honlapunkon is sok frissítés/újítás történt. Felkerültek a HKK adatbázisba és lapkereső programba az új Inváziók lapjai, valamint az AK-s lapok is, sőt még meg nem jelent kártyákat is találsz közöttük. Bővült a Shadowrun rovatunk, Novák Gábornak köszönhetően olyan anyagokat kaptunk, amik még nem jelentek meg (és nem is fognak megjelenni) a Krónikában. Titkosírás fejtő csomag a TF-hez, részletes kimutatás a zarg blokádkról a KG-ban, lovagi párvialdal az RPG.HU-val való együttműködés jegyében. Ezeket mindet megtekintheted/letöltheted a <http://www.beholder.hu> címen.

A címlapon ezúttal Vida László festményét, Az újjászületett Sárkány első kötetének borítóképét láthatjátok. Ez a könyv Robert Jordan Az idő kereké sorozatának harmadik része, és várhatóan áprilisban jelenik meg a könyvesboltokban. Kellemes szórakozást kívánok mindenkinek, mind az újság, mind a könyv olvasása során!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 3. (51.) szám (2000. március) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikusok:** Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

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

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

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

**Lapzártá:** február 18. **Az áprilisi szám lapzártája:** március 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: [beholder@mail.datanet.hu](mailto:beholder@mail.datanet.hu)

## TARTALOM

<b>RUTINMUNKA</b>	2
Shadowrun novella	
<b>A LÁTNOK</b>	6
Earthdawn novella	
<b>SZÖVETSÉGI SZEMLE</b>	11
Hajó, hírek	
<b>FÉREGIRTÓ LÁNC HADMŰVELET</b>	12
Zarg blokádok felszámolása	
<b>PAKLIÖTLETEK</b>	14
KGK-hoz	
<b>ALTERNATÍV JÁTÉKSZABÁLYOK</b>	17
HKK-hoz	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	24
Áprilisban	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	26
Istenek háborúja	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	30
Az új HKK kiegészítő	
<b>MŰHELYTITKOK</b>	32
A HKK teszteléséről	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	35
HKK kérdések	
<b>ŐSÖK VÁROSA</b>	36
Gyakran feltett kérdések	
<b>NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE</b>	38
Egy ifjú geletki levelei	
<b>NEM VAGYUNK MÉG FELNŐTTEK!</b>	40
ÖV szösszenet	
<b>RÚVEL HEGYI LEGENDA</b>	43
ÖV regényrészlet	
<b>GHALLA NEWS</b>	48
A TF hírei	
<b>ÁTLAGSTATISZTIKA</b>	48
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	49
<b>TF-VARÁZSLATOK</b>	50
<b>APRÓK</b>	52

# RUTINMUNKA

## 2. rész

A lift végre megérkezett, és gond nélkül szállított minket a kívánt helyre. A fülkéből kilépve keskeny függőfolyosóra jutottunk. Az alattunk tángoló szédítő mélység láttán úgy megmarkoltam a korlátot, hogy szinte meglátszott rajta ujjaim nyoma. A legnagyobb francos szobában álltunk, amit életemben csak láttam, körülbelül a padló és a mennyezet közötti távolság kétharmadánál, a fal mellett. Az egyik városon kívüli vadászatom alkalmával már jártam a New York-i Központi Pályaudvaron; nos, ez a hely sokkal nagyobb volt. Óriási, torpedó alakú tartályok sorakoztak benne, az őket összekötő csövek vastagabbak voltak, mint a két karom együttvéve. Mindent behálóztak a tartórudak, gerendák, függőfolyosók, valamint a bonyolult, láncokból és csigák-ból álló szerkezetek, amikkel valószínűleg a karbantartáshoz szükséges berendezéseket húzzák fel a tartályokat körülvéve, madárfészekre emlékeztető körfolyosókhoz.

Sajnos elkövettem azt a hibát, hogy lepillantottam. A padló – akárcsak a mennyezet – az árnyékokba vészett. Nagyokat nyelve fohászkoztam, hogy vissza tudjam tartani kikívánczoló vacsorámat. Eddig még soha nem volt tériszonyom, és elhatároztam, nem ez lesz az első eset. Talán ha elindulunk, javul a helyzet, és nem fogok folyamatosan arra gondolni, milyen messze is van a pad-

ló. Az volt az érzésem, ha ledobnék egy töltényt a hídról, nem hallanám, ahogy koppan a talajon.

Flash fejével a legközelebbi, függőfolyosón könnyen megközelíthető tartály felé intett. A tartály oldalán, körülbelül egy átlagos humán vállmagasságában, apró műszerfal színes fényei villogdtak.

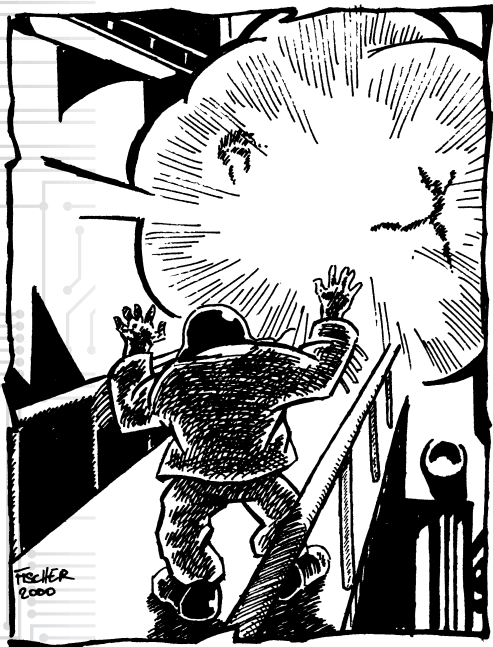
– Megviszgerelom, talán be tudok szállni innen a központi rendszerbe.

Olyan könnyedén és természetesen sétált a keskeny pal-lón, akár egy meztalbas kölyök a parkban. Flash már renge-teg időt eltöltött a Mátrixban; valószínűleg most sem lesz nehéz dolga. Igen egyszerű dologra készült – fokozatos le-állásra utasítani a karbantartó rendszert az elkövetkezendő néhány nap folyamán. A leállás után néhány órával műkö-désbe lép egy ügyes kis program, amely egészen addig meg-akadályozza a visszakapcsolást, amíg valaki meg nem fejt Flash kódját – vagy amíg be nem fagy a pokol. Bárhibe le-fogadnám, ez utóbbi fog előbb megtörténni. Ha Johnse pontos információkat közölt velünk a karbantartó rendszer-ről, Flash-nek nem fog sokáig tartani a dolog. Talán tíz perc, beleszámolva a komplikációkat is. (Ha az ember sokáig akar az árnyakban élni, megtanul számolni velük). Elég időnk lesz elvégezni a melót és eltűnni, mielőtt az örök körbeér-nek, vagy szükség esetén bújócskát játszani velük, amíg Biggs elintézi a paraállatokat és egyéb, mágikus természetű veszélyforrásokat. Igen, mindenre felkészültünk.

Kivéve persze a valódi ellenállást.

Követünk Flash-t a „madárfészekhez”, folyamatosan fi-gyelve a legcsekélyebb gyanús jelle is. Flash már ki is nyi-totta a panelt, rácsatlakoztatott egy apró dobozt, melyet összekötött a dekkjével, azt pedig a halántékából kiálló adatjack-kel. Már több százszor láttam a műveletet, mégis végigfutott a hideg a hátamon. Olyan embert nézni, aki rá van csatlakozva egy gépre... félelmetes. Tudom, ez kicsit furcsán hangzik egy magamfajta utcai szamuráj szájából, akiben több króm van, mint egy egész csapatnyi városi-fo-ci játékosban, de számomra egészen más dolog összekap-csolódni egy számítógép-rendszerrel, mint kiberkart vagy fegyverkapcsolatot hordani. A beültetésem ellenére tu-dom, hogy én kontrollálom a gépet. Amit Flash csinál az olyan, mintha a tested feletti irányítást átengedné a gép-nek. Flash mindig azt mondja, túl sok régi SF-horror vide-ót nézek; lehet, hogy igaza van. Nem is tudom.

Arcizmai ellazultak, mint mindig, amikor dekázott. Ha már becsatlakozott, túlságosan el van foglalva az adatfo-lyamok vizsgálatával, és a jegek okozta veszélyforrások el-hárításával, nem tud odafigyelni az arckifejezésére. Biggs is úgy meredt maga elé, mintha megvakult volna; tekinte-te az asztrálsíkot firkészte, készen a cselekvésre, ha fel-



bukkan egy figyelőszellem vagy biztonsági mágus. Egy rettenetes pillanatig úgy éreztem, mintha egyedül lennék egy keskeny pallón, egy radioaktív akármivel teli hatalmas fémtartály tetejénél, és megpróbáltam nem gondolni arra, hogy a függőfolyosó bármelyik pillanatban megadhatja magát a súlyom alatt.

Vánszorogtak a percek. Végül Flash teste megrázkódott, ahogy kicsatlakozott a rendszerből. Kihúzza a dekk csatlakozóját a halántékából, megrázza a fejét, majd rám vigyorgott: – Feladat teljesítve. Tűnjünk el innen.

A rádió megszólalása egyértelmű üzenet volt: felfedeztek minket.

Jóval később tudtuk meg, hogy a köpönyegforgató, aki felbérelt minket, saját dekását is bejuttatta a rendszerbe, hogy szemmel tartsa Flash-t. Amint a dekásunk elvégezte a munkát és kicsatlakozott, a fickó beindított egy rendszer-riadót. A terv szerint a Shiwase biztonsággal szépen lekapcsolnak minket; amíg ők velünk vannak elfoglalva, a megbízó dekása eltünteti a szabotázs minden nyomát. Azt a látszatot akarták kelteni, mintha a reaktor magától mondott volna csütörtököt; így lekapcsolják a Shiwase reaktorát, és elérik, hogy ne is építhessenek újabbat. Biggs, Flash és én elvarratlan szálak voltunk; tudtuk az igazságot, – mivel mi voltunk a szabotőrök – ezért el kellett minket némitani. Végleg.

Egyelőre azonban csak annyit tudtunk, kutyaszorítóban vagyunk. Flash lekapcsolta a dekket a kis dobozról, és a hátára vetette; mielőtt azonban elindulhattunk volna azon az úton, amelyiken érkezünk, megszólalt a lift csengője. Két másodperccel később négy fegyveres biztonsági őr lépett ki a felvonóból.

Azonnal párokra oszlottak, jobbra illetve balra indultak; legfeljebb néhány másodpercünk maradt, mielőtt az egyik páros felfedez minket a tartály oldalánál. Fegyveremet célra tartva felkészültem, hogy tüzet nyissak az első őrre, aki kidugja az orrát; de hirtelen megdermedtem, kellemtelen gondolat fészkelte be magát a fejembe. *Mi van, ba eltalálok egy másik tartályt, és az felrobban?* Fogalmam nem volt róla, mi lehet a tartályokban. Nem tudtam, hogyan működik egy fűzős reaktor; csak annyit tudtam, mivel működik, hozzájutok egy csomó áramhoz, és rá tudok kapcsolódni a Seattle-i energiahálózatra. Lehet, hogy egy eltévedt lövés elszabadít valami radioaktív löszart, vagy valami hasonlót, és mindnyájunkat metahumán kutyaeledellé változtat. Vajon vállalhatom-e a rizikót, vagy kockáztassak meg egy-két lövést valamelyik biztonsági őr részéről?

Valami elsütvítet a fülem mellett, és belefűrődött a tartály falába, nem egészen egy centire a fejemtől. Elmaradt a robbanás, így hát viszonzotam a lövést. Elfajtott hörgés jelezte találatomat. Egy biztonsági kikapcsolva. Flash Coltja ugatott fel mellettem, és újabb őr kiáltott fel. Kettő lent, kettő maradt.

Újra hallottuk a felvonót, rögtön utána pedig annyi láb dübörgését, amennyit már én is zavarónak éreztem. Mielőtt a tartályt megkerülve újabb lövéseket adhattam volna



le, Biggs kézmozdulatai nyomán egy láthatatlan *valami* indult el a lift felé. A függőfolyosó egy része váratlanul felrobbant, a távoli padló felé küldve a négy szerencsétlen biztonsági ört, akik azon a szakaszon tartózkodtak.

A meglepetéstől távra maradt a szám.

– Mi a franc volt ez?

– Csak egy kis energialabda – zihálta Biggs, és megtörlötte izzadó homlokát. Megfordult, tekintete a tartályokat összekötő függőfolyosókat fűrkészte. – Gyerünk erre. Elcsaljuk őket a liftől, és a hátukba kerülünk.

*Nem is rossz taktika egy sámantól,* gondoltam, miközben Flash-sel együtt a rohanó törpe nyomába eredtünk. Amint újra a pallóra léptem, elkapott a szédülés. Úgy éreztem magam, mintha a semmi közepén lógnék, és mindössze egy keskeny fémcsik választana el a talajtól. Kivertem a fejből a gondolatot, és futás közben folyamatosan kerülgettem a lövedékeket. Az út egyharmadánál jártunk, Flash-sel néha le-lemaradva, hogy viszonzozuk az üldözők lövéseit. Fegyvereink és Biggs varázslatai hatására lassan, de biztosan nőtt közöttünk a távolság.

– Ó, a fenébe – torpant meg Biggs elfehéredő arccal. – Megérkezett a harci má...

Nem tudta befejezni a mondatot. Lába alatt a palló – valószínűleg egy ostrom varázslat hatására – ezernyi apró fémszilánkká robbant szét. Biggs zuhanni kezdett, de az utolsó pillanatban sikerült megkapaszkodnia egy, a mennyezetről lelógó vastag láncban. A törpe mögött rohanó, és vele együtt zuhanó Flash-nek nagyobb szerencséje volt, mert a palló szélét megragadva vissza tudta tornászni magát a függőfolyosóra. Beékelte magát a korlát alsó és



felső rúdja közé, egyik kezét a korlát köré fonva, másikat a lent himbálódzó törpe felé nyújtotta. Biggs meglehetősen rémültnek tűnt: súlyától a lánc vadul lengedezett, miközben pompás célpontot nyújtott a céges lövészek számára. Keze egyre lejjebb csúszott a láncszemekben.

Géppisztolyommal hosszú sorozatot eresztettem meg a közeledő örök felé, hogy fedezékbe kényszerítsem őket. Flash eközben kinyújtott kezével megpróbálta elérni a láncot.

- Tartsd még! – kiáltotta Biggs felé.
- Ügysincs hová mennünk – zihálta a törpe.

Persze igaza volt. Mivel az összekötő szervizfolyosó megsemmisült, egyedüli menekülési útvonalunkat örök zárták el. Kivéve, ha...

- Mászatok le a láncon. Ez az egyedüli esélyünk – vettem oda Flash-nek.

Flash bólintott, majd felemelkedve a mélység felé vetette magát. A rémülten kiabáló Biggs fölött kapta el a láncot, aki az ütközéstől még lejjebb csúszott.

- Fond a lábad a lánc köré – utasította Flash a törpét, – aztán indulj el szépen lefelé. Sosem másztál még kötélben?
- Medve nem mászik, legfeljebb fára – remegő hangjában az éledező jókedv nyomait fedeztem fel. Talán most már nem lesz vele probléma.

Megpróbáltam fedezni őket, amíg lejjebb araszolnak. Vállamat golyó súrolta, égő fájdalmat éreztem. Ez *robadt közel volt*. Kilöttem egy utolsó sorozatot, és ugrottam.

Becsapódásomkor a lánc megpördült. Ahogy sikerült a pörgést megállítanom, a lehető legnagyobb sebességgel elindultam lefelé; nem óhajtottam túl sok ideig könnyű célpontot kínálni a biztonságiaknak. Fegyverdörgést hallottam felelőről, de nem kaptam találatot. Valaki szitkozódott; megkockáztattam egy pillantást felfelé, és a céges

harci mágust láttam, amint kezeivel hadonászva próbál elhessegetni a feje körül valami láthatatlan dolgot. Biggs ráküldhetett egy illúzió varázslatot; remélhetőleg kitart addig, amíg beleveszünk az árnyékokba, kikerülve a mágus látóteréből. Ha sikerül, biztonságban vagyunk – egy varázsló csak akkor tud ártani neked, ha lát is.

Sikoltás hallatszott a távolból – valamiféle állat hangja.  
- A franchba – szitkozódott erőtellenül Biggs valahonnan alutól, – megfeledkeztem az istenverte szírenekéről!

Aztán megláttam őket – két nyúlánk, repülő alak ívelt szárnyakkal és támadásra kész, tühegyes csőrrel. Hangjuktól zúgott a fülem.

- Nem kell aggódni – közöltem hamis magabiztossággal, miközben keményen megragadva a láncot célzásra emeltem fegyveremet.

A szírenek előrenyújtott karmokkal közeledtek. Tüzet nyitottam. A géppisztoly visszarúgásától a lánc vadul kilengett, de a szírenek mozdulatlan testtel hullottak a mélybe. Leeresztettem a fegyvert, és tovább másztam.

Egy örökkévalóságnak tűnt amíg elérjük a talajt, de végül mégis megérkeztünk. Futásnak eredtünk, át a komplexumon a kijárat felé a legrövidebb úton, amit meg mertünk kockáztatni. A legtöbb őrzőratot igyekeztünk kikerülni, de ha nem sikerült, fegyverrel vágunk utat magunknak. Végül mégis teljesült a kívánságom – talán nagyobb mértékben is, mint amennyire szerettem volna. Folyosót folyosó után hagytunk el, amíg végül már semmi nem állt közöttünk és a szabadság között.

És ekkor fordultak rosszra a dolgok.

Először azt hittük, újabb őrzőratba botlottunk. Akkor csaptak le ránk, amikor kiléptünk egy ajtón – az első lövedék Flash torkába fúródott, a második Biggs vállát találta el, a harmadik pedig az én fejem felett süvített el, amint a földre vettem magam. Begurultam a legközelebbi árnyékba, tekintetem a veszély forrását kutatta. Készen álltam rá, hogy amint megtalálom, telepumpáljam ólommal.

Amikor előbukkantak, elég volt egyetlen pillantást vetnem rájuk, hogy megváltoztassam a tervemet. Hárman voltak, fekete ruhában, mindenféle céges jelzések nélkül. Tudtam, ha egy hirtelen mozdulatomra felfigyelnek, azonnal eltűnnek az árnyékokban, ahonnan előkerültek. Lassan, nagyon lassan pozíciót változtattam.

Kiáltást hallottam, majd egy negyedik fekete ruhás tűnt fel, egyik karjánál Biggs-et vonszolva maga után.

- Az egyik megvan – mondta a fickó. – Már csak azt a melák metahu...

- Vigyázz a nyelvedre, Buckley – vágott közbe a hármas egyiké. A beszélő karcsú nő volt, körülbelül olyan magas lehetett, mint Flash. *Úristen, Flash*. Elhatároztam, ezért még elszámolok a szemetekkel. Kiderítem kik ezek, és akkor hatalmas pácban lesznek.

- Sajnálom – szólt a Buckley-nek nevezett fazon olyan hangon, hogy biztos voltan benne, semmi nem áll távolabb tőle, mint a sajnálat. – Elfelejtettem, ti tündék milyen érzékenyek vagytok.

– Be lehet fejezni – zárta le a vitát egy harmadik hang. – Még van egy kis dolgunk. Silver, te és Jones kapjátok el a trollt. Buckley, nyírd ki a törpét.

Tehát a tünde *cbica* neve Silver. Három név már megvolt, ebből kettőnek a metatípusát is megtudtam. Egyre jobb. Lassan tüzelési pozícióba helyezkedtem.

Buckley megmozdult, apró tárgy csillant a kezében. Egy pisztoly – kicsi és könnyen elrejtendő, talán egy Beretta. Biggs fejéhez emelte...

... és a következő pillanatban a világ kaotikus szín- és hangörvényé robbant szét.

Egy másodpercig azt hittem, eldőrdült a lövés. Aztán a színkavalkádon keresztül megpillantottam Buckley-t és a többi fekete ruhást, amint egyensúlyukat veszve térdre rognak. A következő dolog amire emlékszem, hogy Biggs ép kezével megragadja a csuklómat.

– Tűnés innen, Állat – sziszegte, – amíg még tudunk! A varázslatom nem tart örökké!

Hallottam már történeteket arról, hogy a medve sámanok sérülés hatására tombolni kezdenek. Azok után amit Biggs művelt, nem kételkedtem többé a dologban. Sebesülten és a halál árnyékában is összegyűjtött magában elég erőt egy olyan erős varázslat elmondásához, amely hatékonyan kiűtötte leendő gyilkosainkat. Felpattanva a törpe után iramodtam, de egy másodperc múlva megtorpantam, és visszafordultam. Valamit még meg kellett tennem.

Felemeltem Flash testét az ajtó elől, és a vállamra vetetem. Így indultam ismét a kerítés legközelebbi pontja felé.

Nem akartam megkönnyíteni üldözőim dolgát, ezért nem mentem haza. Inkább meghúztam magam néhány tacomai cimborámnál, amíg biztonságosan fel nem tudom venni a kapcsolatot Macduff-fal. Az is megfordult a fejemben, hogy már nem is él; mint a csapatunk közvetítője, elvarratlan szál volt, így valószínűleg őt is el akarják hallgattatni. Meglepetésemre szerencsével jártam; Macduff időben felszívódott, mielőtt még a megsemmisítésére kiküldött csapat elkaphatta volna. Amikor végre létrejött a beszélgetés, minden információt megadtam neki ellenfeleinkről, és jó vadászatot kívántam. Ezután behajtottam néhány régi tartozást, és elrendeztem Flash temetését.

Egy hét múlva Macduff felhívott új rejtekhelyemen. Talán életében először nem vigyorgott.

– Rájöttem titokzatos barátaink kiletére – kezdte. – A Silver nevű tünde nőt már ismertem régebből. Akkor éppen Lady Grace-nek nevezte magát. A társaival együtt a Fuchi-nak dolgoznak... vagy legalábbis régen annak dolgoztak.

Értetlenül meredtem a képernyőre. A Fuchi nemrég szűnt meg, darabokra szaggatta a cégháború. Már nincsenek benne az üzletben, nem foglalkoztathatnak árnyvadászokat.

– No és kinek dolgoznak most azok a személtládák?

– A Renrakunak – hangzott a válasz. – Pontosabban a

Renraku egyik új emberének, Shikei Nakatomi-nak, aki régebben a Fuchi ázsiai részlegét vezette. A közelmúlt eseményei alapján úgy tűnik, a Renraku fejesei nem tartják rövid porázon új munkatársaikat, hagyják, hogy azok folytassák személyes vendettájukat.

– Vendetta? – Összezarodtam. Amennyire tudomásom volt róla, ennek a Nakatomi-nak semmi oka nem volt vadászni a Shiwase-re, vagy valamelyik fejesére. – Miféle vendetta?

– Természetesen Korin Yamana ellen. – Macduff olyan hangsúllyal beszélt, mintha egy öt éves kölyöknek magyarázna. – Yamana nemrég beházasodott a Shiwase-be. Te nem hallottál róla?

Így már beugrott a dolog. Hálózatszerzte mindenki azon derült, hogy a Fuchi Pán-Európa kilencven-akárhány éves vezérigazgatója ágyba bujt – természetesen csak képzetesen – a Shiwase-zel a megacég fejének harmincéves lányán keresztül. A szöbeszéd szerint Yamana és Nakatomi rövid ideig együtt munkálkodott azon, hogy eltávolítsák az útból közös ellenségüket a Fuchi-nál, Richard Villiers-t; amint Villiers távozott, hogy megalapítsa saját új cégét, ezek ketten ismét egymásnak ugrottak. A vízály azóta is tart, és ha Yamana most visszavág, igen érdekes dolgok fognak történni a közeljövőben a Renraku és a Shiwase között. De a lényeg: két céges seggfej erőfitogtatása miatt elvesztettem egy barátot. És ezért még nem fizettek meg; igaz, engem sem sikerült elcsipniük.

– Kös Macduff – mondtam lassan, és szétkapcsoltam. Előhúztam géppisztolyom a tokjából, és alaposan megtisztítottam. Mire elkészültem, már tudtam mit fogok tenni. Újból a telekomhoz léptem, és egy dekás ismerősöm számát hívtam.

– Helló Whisper, szükségem lenne a segítségedre. Egy Silver nevű tünde nőről érdekelnének a legfrissebb adatok. Árnyvadász, mostanában a Renrakunak dolgozik...





# LÁTNOK S.A. ROSENCRANTZ A LÁTNOK

– Nagyjából ott lehet, uram. – A t'skrang hártás ujjai a tó közepe felé mutattak.

Gorlov lemondóan sóhajtott: ha le akarnak menni a *kaerba*, az kétségekívül rendkívül kellemetlen lesz. „Otthon persze azt hiszik – gondolta –, hogy a munkám nevetésesen könnyű: legnehezebb része ősi iratok és elmosódott rúnák böngészése. Az, hogy emellett beutazhatom a világot, a szemükben kifejezetten élvezetes dolog... A szenvedélyekre, ha tudnák, mikén megyek keresztül!”

Egy újabb izzadságcsepp gördült végig az arcán: kegyetlenül meleg volt. A nyári nap kíméletlen erővel tűzött odafent, és itt, az őserdő párájában szinte kibírhatatlan volt a fülledtség. Az ember férfi megint elfojtott egy káromkodást.

– Mondd csak – fordult a t'skranghoz –, milyen mély lehet a tó?

– Elég sekély. – A pikkelyekkel szegélyezett arcon látszott, hogy tulajdonosa magában számolgat. – Úgy tíz vagy tizenöt méter.

Sekély!? Gorlov elátkozott magában minden gyíkembert. A víz nyilvánvalóan semmiféle védelmet nem nyújthatott egy Rémm ellen, mégis, a t'skrangok rendszeresen építették kisebb-nagyobb tavak vagy folyók fenekére kaerjeiket. Valahol persze érhető: minden teremtmény a saját közegében érzi a legnagyobb biztonságban magát.

Nos, az egykor itt élők speciálisan rosszul számítottak...

Gorlov levetette thériai szimbólummal díszített hosszú kék köpenyét. Mennyit kellett küzdenie, míg megszerezte a jogot, hogy a Birodalom hivatalos képviselőjeként léphessen föl! És a származásukból előnyt kovácsoló tehetségtelen férgekkel szemben ő ezt csakis magának köszönhette. Pedig Barsaive-ből származott, és így nem nagyon reménykedhetett fényes pályafutásban – örülhetett, hogy nem volt rabszolga. De fantasztikus tehetséggel bírt, és ez előtt előbb-utóbb még a thériai bürokratáknak is meg kellett hajolnia. Több elvesztet kaert talált meg, mint bárki más; a balszerencséje csak az volt, hogy a több-tucatnyi általa felfedezett erődítmény mindegyikét elpusztították már a Rémek. Volt, amit már századokkal ezelőtt, a Csapás legsúlyosabb napjaiban, de volt olyan is, ahol még mindig a rothadás keserű szaga töltötte meg a levegőt. Ez volt a legborzasztóbb élménye: a Rémm talán csak néhány évtizeddel ezelőtt jutott át a kaer védelmi rendszerén...

De Thérában aligha bánták, hogy mindig csak hullákat talál. Az erődökben ugyanis ott volt az egykori lakók min-

den vagyona – mindig is elborzasztotta a tudat, hogy ezeket a kincseket az egykor beköltözők gyűjtötték össze, több, mint fél évezreddel ezelőtt... –, és ez a törvények értelmében örökösök hiányában a Birodalomra szállt. Gorlov már eddig is több pénzt hozott Théra konyhájára, mint egy ezer hektáros állami föld több évi bevétele. Persze a kincsekből azért neki is mindig csurrant-cseppent valami, és titokban abban reménykedett, hogy eljön a nap, amikor megvehet egy kényelmes villát valamelyik kis szigeten. Vagy mondjuk Keftiun. És talán arra is lesz pénze, hogy állandó mágikus hűtéssel láttassa el otthonát – jutott eszébe, miközben egy izzadságcsepp lehullott az orráról.

Miután a köpenyét átadta egyik szolgájának, bokáig belegázolt a vízbe; a csizmája szerencsére teljesen vízhatlan volt. Lehunyta a szemét, igyekezett egyenletesen lélegezni. Koncentrált. Nem is kellett csalatkoznia: a látomás olyan erővel érkezett, hogy majdnem ledöntötte a lábáról...

*...Ahogy kibukkant a tóból, bibircsókos bőréről több liternyi víz ömlött vissza bangosan csobogva, árnyalatnyit megszíneződve: az alvadt vér csak lassan oldódott le a testéről. Körülzaglászott, s elégedetten állapította meg, hogy egyetlen nála erősebb sincs a környéken. Ahogy kijebb merészkedett, az iszap bangosan cuppogni kezdett a lábai alatt. Zavarta ez a zaj, ezért egy hatalmas, majd' harmincméteres ugrással kiszökken a partra, és szédítő sebességgel távozott észak felé. A balál dögletes büze mindenfelé elkísérte...*

...Megszédült, majdnem elesett; szerencsére a szolgálai idejében odaugrottak, és megtámasztották. Mindannyian jól ismertek már, milyen az, amikor révületbe esik.

Gorlov látnok volt, és kifejezetten Rémekkel kapcsolatos látomásokkal áldotta vagy verte meg a sors. Ezért volt képes megtalálni az elpusztított, mindenki által elfelejtett kaereket.

Egy kisebb árnyék tűnt föl a látótéren szélén. A szélszerzet! Gyorsan kibontakozott szolgálai támogató karjaiból; még véletlenül sem akarta, hogy a nyavalyás szárnyaska ilyen kiszolgáltatott állapotban lássa.

Ahogy a tarka ruhába öltözött, párányi lény odaröppent hozzá, némi szomorúságot látott tükröződni az ar-

cán. Gorlov kárörvendően mulatott magában: csak nem bukott bele az egyik nőügyébe a pimasz?! Kerlinas minden szembejövő szelszerzett menyecskével kikezdedt, és Gorlov bosszúságára többnyire sikere volt. Nem tudta megmagyarázni, hogy miért utálja a kis szárnyas lényt, de nagyon nem volt az ínyére, hogy Théra nemrég mellé adta. Semmi hasznát nem látta, és nem igazán számított rá, hogy valaha is szüksége lesz a segítségére.

Kerlinas most sem vett tudomást Gorlov lebiggyesztett ajkáról, s egyenesen az arca előtt kezdett el lebegni. Lemondóan ingatta a fejét.

– Nem találtam semmit. Nincsenek nyomok... Az a Rém már nagyon régen járhatott erre.

„Na tessék! – gondolta Gorlov. – Mi szükségem rá?! Rémvadász! Micsoda neveléses dolog! Miért gondolják ezek odahaza, hogy a démonok még mindig ott kuksolnak az elpusztított kaerekben? És ha igen, valóban azt hiszik, hogy egy ilyen vakarcs képes szembeszállni velük?!”

Úgy hallotta, hogy a disziplína követőinek van egy olyan *képessége*, amellyel el tudnak pusztítani egy Rémet – a saját életük árán... De ez az ő szemében csak azt bizonyította, hogy a rémvadászok komplett örültek. Abban pedig biztos volt, hogy a látványosan életvidám Kerlinas sohasem lenne képes eldobni az életét holmi felsőbb célért. A szenvedélyekre, „odafönt”, Thérában valószínűleg teljesen meghatódtak a disziplína nevének egzotikus csengésétől, és ezért adták mellé ezt a vakarékot!

Kerlinas kérdően nézett rá, de amikor látta, hogy Gorlov indulni készül, és még mindig nem adott választ, megkérdezte:

– Lemegyünk a víz alatti kaerbe? Vagy találtál valamit?

– Észak felé haladunk tovább! – vetette oda az ember megvetően, és beszállt a hintájába. Ahogy a pannonus paripa meglődött, a jármű egy nagyot zötytyent, de aztán a göröngyös terep ellenére simává vált az utazás: a hintó kerekeinek készítésekor némi elemi levegőt is felhasználtak.

Persze Kerlinas sem tágitott, Gorlov hallotta odakint, hogy a kocsihajtóval beszélget. „Ennyi öröme legyen az életben!” – kívánta, és belemértült egy vaskos aktacsomó olvasásába. Az expedíció körül történt furcsa események szerepeltek a tekercesken: az elmúlt években négy szolgálta tűnt el a kutatóút során, és – ha hinni lehetett a leírtaknak – azokban a falvakban, ahol megszálltak, szintén eltűnt néhány lakos... Bár a férfi szerint ezek egy része már belemagyarázás lehetett, azért tényleg idegesítő volt ez a dolog.

„Lehetséges, hogy azért küldték Kerlinast, mert attól tartanak, hogy egy Rém kísérti a táborunkat?” – Hogy ezért tették, nagyon is valószínű volt, és Gorlov igencsak dühös lett, amikor megértette. Az eltűnt rabszolgák ugyanis mindannyian Barsaive-ből származtak, és sokkal kézenfekvőbb gondolat volt, hogy egyszerűen megszöktek... Ebben az esetben pedig inkább egy fejdadásra lenne szükség. Ha pedig mégis gyilkosságra gyanakszaz-

nak, akkor küldjenek ki egy prétor! Mit gondolnak ezek róla? Évszázadokkal ezelőtt itt járt Rémek nyomát is megéri, és nem veszi észre, ha egy közülük a saját táborában jár!

A hintó apró zökkenéssel megállt. Kihajolt az ablakon, és az egyik törpe szolgát látta tiszteletlenül közelébe.

– A rémvadász észrevett valamit, uram.

Mi lehet már megint? Habár, már tapasztalni kellett, hogy a szelszerzetnek valóban jó szeme volt. Talán mégis használható valamire... Időközben egy sziklás domboldalra érkeztek, és Kerlinas egy nagyobb sziklafal előtt lebegett; hívogatóan intgetett a kezével. Gorlov némileg morgolódva odasétált.

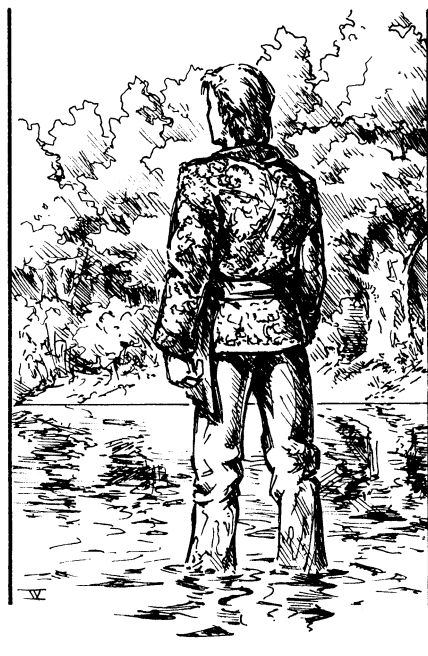
– Mi az? – kérdezte barátságatlanul, de már látta is az apró véseteket. Mágikus rúnák!

És észrevett valami sokkal fontosabbat is: a kaparászásokat. Egy rettenetes teremtmény hosszú évtizedek kitar-t munkájával átrágtta magát a varázsvédelmen...

– Ez egy újabb elpusztult kaer lesz... – mondta a szelszerzet szomorúan. Gorlov hátrapillantott: a távolban még látszott az iménti tavacska. Két kaer ennyire közel egymáshoz! Szokatlan...

– Fésüljétek át a környéket! – adta ki az utasítást a szolgáknak. – Remélem, megtaláljátok a bejáratot! Nem szívesen pazarolnám erre a *tebetségemet*...

– Itt volt, ezen a helyen, ahol most mi – sutogta Kerlinas. Szemlátomást valóban nagyon megrázta a dolog. – Itt volt hosszú-hosszú időn keresztül, itt dolgozott, össz-



pontosított évekig, és végül átjutott... De miért? És hol lehet most?

Gorlov megvonta a vállát.

– Mit számít ez? Alighanem visszament abba a pokolba, ahonnan jött... Nézd inkább ezeket a karmolásokat. Nem furcsa, hogy a Rémek mindig ugyanolyan nyomokat hagynak?

A rém vadász hirtelen felé fordult, s Gorlov meglepetésében tett egy lépést hátrafelé. A szélszerzet sötét szemei felszikkáztak.

– Egyáltalán nem mind hagy ugyanolyan nyomot! – Az apró lény minden szót külön-külön hangsúlyozott. – Nekem elhiheted!

– *En* mindenestre mindig ilyen kaparásokat találok – morogta az ember dühösen, hogy leplezze az előbbi riadalmát. Csak nem fog megijedni ettől a vakarestől?

– Uram! – csendült fel a közelben a kiáltás. – Megtaláltuk!

– No gyerünk, rém vadász – mormolta Gorlov. – Nézzünk körül, mi mindent találunk ezen a holt helyen.

A kaer bejáratát ugyan némileg elfedte az évszázadok alatt fölhalmozódott por, de azért látszott egy nyílás: ennek a Réznek fizikai alakjában is át kellett jutnia a kapun, ezért a szó szoros értelmében átrágt a követ. Hatalmas lyuk tátongott a domboldalban.

Gorlov eltűnődött. Milyen különös, hogy az előbb jelent meg a lelki szemei előtt az a Rém, ami valószínűleg a vízi után ezt a kaert is elpusztította, de nem tudta volna megmondani, hogy mekkora... A látomások sajnos inkább csak álomszerűek voltak, és így hiányoztak belőlük a biztonságot jelentő viszonyítási alapok. De a lyukat látva, a Rém jóval nagyobb lehetett egy embernél.

– Bemegyünk – mondta határozottan. Előszedte a mellényzsebéből az apró fénykvarcot, miközben néhány szolga fáklyákat gyújtott körülötte.

Hagya, hogy a szárnyaska röpködjön előre, és utána belépett a széles folyosóra. Hosszú lépcsősor vezetett lefelé, mindent por borított. És néhány méterrel a bejárat után már meg is pillantotta az első csontvázat...

...A tízévesforma gyermek kétségbeesetten sikoltva robant fölfelé a lépcsőn a fény felé. Nem tudhatta, hogy odafent ugyanolyan biztos balál várja, mint ott lent... A Csapás még javában tombolt a Földön.

És akkor utolérte. A bosszú, éles karom lesújtott, és könnyedén levágta a fejét...

...A kicsiny, fejtelten csontváz a lábainál hevert. Néha, ha nagyobb trauma érte a lelket, a látomások maguktól is előjöttek. Mint most. Szerencsére sikerült megtámaszkodnia a kőfalban.

Kerlinas különös tekintettel méregette, majd egész közel repült hozzá.

– Talán jobb lenne, ha a szolgálakat visszaküldenéd – javasolta tőle furcsa komorsággal. – Sem a holttestek, sem a kincs látványa nem való nekik.

A kérés szokatlan volt, de tulajdonképpen teljesen ésszerű. Az utóbbi időben kicsit meglazult a fegyelem a táborban – részben a különös események hatására, részben, mert nem volt velük jelentős katonai erő –, s a kaerekben talált kincsekkel el-eltűnöztek kisebb dolgok. Gorlov majdnem biztos volt benne, hogy a szolgálak próbálják ekképpen kárpotolni magukat a veszélyekért. Valóban ajánlatos lenne, hogy előbb kísérők nélkül derítsék föl a kaert. Vége egy épkezláb kezdeményezés a szélszerzet részéről!

Intett a kezével, és a szolgálak elkezdtek visszafelé vánszorogni a lépcsőn. Figyelte a reakciójukat, és amikor egy-néhányuk arcán csalódottságot látott tükröződni, megállapította, hogy helyesen számított. Jól megjegyezte magának ezeket: a közeljövőben különösen kellemetlen munkákat fog rájuk bízni...

Közben Kerlinas is elővárásolt valahonnan egy fénykvarcot: a szélszerzetek éles szeme az asztrális látása sem ért túl sokat teljes sötétségben. Kettesben indultak tovább lefelé a végtelennek tűnő lépcsősoron; a rém vadász néhány lépéssnyivel Gorlov előtt repült. Aztán egyszer csak egy nagyobb terembe értek, amit eredetileg vastag acélkapu zárt le, de mindkét szárnya kiszakadt: a Rém mágiikus ereje igencsak jelentős lehetett. A terem közepén egy jókora szobor állt: Gorlov egy pillanatra meghökkent azon, hogy Dist ábrázolja, aztán eszébe jutott, hogy a Csapás előtt ez a szervenély sem volt örült, és igen nagy tisztelgetnek örvendett... A lépcsőjáraton kívül még további három folyosót látott, melyek minden bizonnyal a kaer belsejébe vezettek.

Széles mozdulattal körbemutott.

– Gyorsítsunk egy kicsit a dolgon – szólta a szélszerzethez nagyképtűen. – Én a baloldali járaton megyek tovább, te nézd át valamelyik másikat. A kincstár általában a kaer mélyében szokott lenni, ezért, ahol tudsz, lefelé tarts!

A fénykvarc gyöngye fényében is látta, hogy a szélszerzet csak némi tétovázás után, bizonytalanul bólintott. Ez





elégedettséggel töltötte el: úgy néz ki, fél egy kicsit ez a ripók!

Magabiztos léptekkel elindult a kiválasztott folyosón. Vastag porréteg borított mindent, amely részben elnyelte léptei zaját. Némi megnyugvással tapasztalta, hogy nem talált további csontvázakat. A mészárlás valószínűleg a szokásos koreográfia szerint zajlott: a lakók a kaer legalso, legbiztonságosabbnak tartott szintjére menekültek, és most ott hevernek holtan százzámmra... A baj csak az, hogy a kincstár is arrafelé lesz valószínűleg. Eszébe jutott az előbbi gyermekcsontváz... Vajon voltak olyanok, akik kijutottak? Minden bizonnyal, hisz a kölyöknek is majdnem sikerült elérnie a kijáratot... Mi történhetett velük? „Nos – vélte –, ha a szenvedélyek kegyesek voltak hozzájuk, akkor találtak egy olyan Rémmel, amely kevésbé gyötrelmesen gyilkolt...”

Amikor elágazáshoz ért, mindig bal felé ment tovább, és egy kis krétával megjelölte a helyet: ezzel biztosította, hogy ne tévedjen el. Rutinos kaer-kutató volt. „Jó lenne a vakarék előtt megtalálni a kincstárt” – gondolta, ezért a falnak támaszkodott, és koncentrálni kezdett. A látomások gyakran tartalmaztak értékes információkat...

*...Ezen a szinten a ragyogóan tisztán tartott folyosók teljeseleg üresek voltak, de odalentről kiáltások és léptek zaja hallatszott. Bizonyára tudják már, hogy balra vannak itélve, ám az életosztón mindennél erősebben dolgozott bennük: menekültek.*

*Ekkor néhány alak ugrott elő az egyik sarok mögül, valamit tartottak a kezükben. Íjászok! Mérgezett nyilavesszők csapódtak a Rém fekete testébe, pokoli fájdalom okozta neki. Cselekednie kellett: egy lehetetlenül gyors ugrással a barcosok között termett, és szétcsapott közöttük. Kettőjüket megölte, mire a többiek futásnak eredtek. Nem sietett utánuk: ideje volt elég, de évtizedek óta nem evett ilyen nyincenséget... Bezúzta az egyik bolttest koponyáját, hogy ki tudja szívni a még gondolatokkal feltöltött agyvelőt...*

...Halk hörgés hagyta el a torkát, ahogy magához tért. Jóságos szenvedélyek, ez rettenetes volt! És ráadásul semmit nem tudott meg bőlőle. Átok! Nagyjából húsz méter-

rel előrébb meg is találta az össze-vissza heverő csontokat. Milyen állatiasan kegyetlen volt ez a Rém!

Néhány percel később egy nagyobb terembe ért. A baloldali falon egy kisebb ajtót látott, szemlátomást mágikusan zárható, ám most tárva-nyitva állt. Belesett a sötét szobába. Egy kis raktár lehetett, de az itt tárolt termények rég elporladtak már. Érték sehol. Bosszúsán megvonta a vállát, és indulni készült.

Ekkor azonban valami beviahorzott a terembe. Rémtünten a szeme elé kapta a kezét, de aztán felismerte: Kerlinas volt az.

– Mit száguldozol itt, te félnótás?! – kiáltott rá nagyon dühösen, de a szélszerzet arca olyan gyászos volt, hogy elhallgatott. Kerlinas sötét szemei izzottak.

– A Rém... – kezdte komoran.

– Mi van vele? – kérdezte Gorlov, még mindig ingerlékenyen.

– Itt van a kaerben!

Az ember nem akart hinni a fülének. Faggatózni akart, de a szélszerzet elkapta a kezét, és rángatni kezdte az előbb látott szoba felé.

– Gyere! Talán még működik a mágikus zár!

Valóban, ahogy beléptek, az ajtó mellett egy ovális rúnát pillantottak meg a fénykvarc fényében. A szárnyaska odaröppent, és megérintette apró mutatóujjával. A szoba ajtaja hangos nyikorgással tiltakozott az ellen, hogy felbresztették évszázados álmából, de szépen lassan bezárult.

– Rém? – hebegte Gorlov félig-meddig sokkos állapotban. – Végünk van!

– Sose feledd el – szólta Kerlinas sötéten –, hogy én rémvadász vagyok.

– Mit ér az?! – kiáltotta az ember hisztérikusan. – Te még nem láttad...

– Halkbaban, ostoba! – szakította félbe a szélszerzet. – Idő előtt akarsz találkozni a Rémmel? Inkább elmondok neked egy történetet...

Gorlov kétségbeesetten lerogyott a sarokba. Gondolkozni próbált, kiutat keresni, de túlságosan rémült volt ahhoz, hogy össze tudja szedni magát. Kerlinas odaröppent hozzá, megfogta a jobb kezét – mintegy megnyugtatólag –, és beszélni kezdett. A hangja halkán duruzsolt a sötétben.

– Tudod, a legtöbb Rém a negatív emberi érzelmekből táplálkozik. A félelem, a viszály, a gyűlölet, a féltékenység és társaik; ezek valódi csemegét jelentenek számukra. Am





ez itt nem ilyen volt: ő egyszerűbben oldotta meg a dolgot. Húst evett, a Névadó Népek húsát. És különösen szerezte a még ki nem hűlt agyakat...

Gorlovnak hányingere támadt, mert eszébe jutott az előbbi látomás. A szélszerzet szenttelenül folytatta.

– Ahogy azonban rohamosan csökkenni kezdett a mágia szintje a Földön, a Rémek kora is leáldozóban volt; a legtöbben haza is mentek... Hogy is mondtad? „Vissza abba a pokolba, ahonnan érkeztek.” De ennek a Réznek nem akarózott hazamenni. Seholy sem várta ilyen terített asztal, mint itt. Azonban nem volt túlságosan hatalmas, ráadásul, ahogy a mágia gyöngült, az ereje még inkább megcsappant. Tudta: ha maradni akar, rejtőzködni kell. És maradt.

– Zseniálisan csinálta – folytatta a szélszerzet kicsit hangosabban. – Olyan álcát választott, hogy senki sem sejtette, kicsoda ő valójában. Egyetlen aprócska hibát követett csak el: túlságosan mohó volt. Ha egy kicsit kevesebb gyilkosságot követ el, sohasem tűnik fel senkinek. Nagyon ügyesen tüntette el a nyomokat; sok időbe telt, míg megtaláltuk az egyik áldozat maradványait. Azóta tudjuk, hogy a Rém az expedíció közelében jár... Eleinte azt hittem, hogy követ minket, de tévedtem.

A kis fénykvarc megvilágította Kerlinas sápadt arcát. Egyenesen belenézett Gorlov világoskék szemébe, és megszorította a kezét.

– Légy erős: végig ott volt velünk.

– Az egyik szolgál? – hebegte Gorlov. – Vagy... vagy az egyik hátas állat?

– Jó ötlet... Én szerencsére sohasem láttam, de te a látomásaidban találkozhattál már vele. Emlékszel? Azt mondtad, hogy mindig ugyanolyan nyomokat találsz. Tudod, miért? Mert mindig ugyanazon Rém által elpusztított kaereket letted meg... Követted a nyomát, mint egy időben igencsak lemaradt árnyék.

A szélszerzet egy kis szünetet tartott, de a benne dúló vihart jelezte, hogy kicsiny körmei fájdalmasan vájódta bele Gorlov kezébe. Az ember túlságosan ijedt volt ahhoz, hogy szóljon.

– Ördögien ravasz volt – szólalt meg ismét Kerlinas. – Tényleg. Tisztában volt vele, hogy akármilyen ügyes álcát választ, a gondolatai kivetülnek az asztrális aurájára, és hamar elárulják őt. Mi, szélszerzetek rendelkezünk asztrális látással, mégis soká tartott, míg lelepleztem... A szenvedélyekre! Tudod, miképp volt képes álcázni az auráját?

A szélszerzet hangja is kezdett hisztérikussá válni. Gorlov érezte, hogy a hüvelykujjára kulcsolódó apró kéz remeg a feszültségtől.

– Ő maga sem tudta! Érted, Gorlov? Olyan tökéletesen felvette az álca formáját, hogy teljesen azonosult vele; ő maga sem tudta, hogy Rém! Persze ez a mivolta néha, amikor megéhezett, felülkerekedett... De amint eltüntette a tetemet, visszatért az álcaalakjába, és el is felejtett mindent. Ördögi, nem?

A szélszerzet nem várt választ, csak mondta tovább sötét monológját.

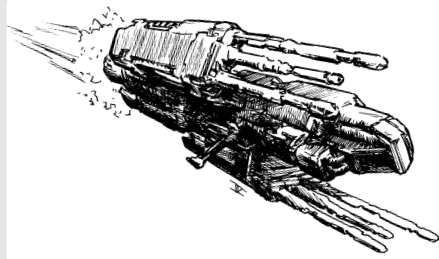
– Persze azért nem volt teljesen független a báb sem a Rémtől... Mondd, Gorlov, sohasem gondolkoztál el azon, hogy honnan jönnek ezek a látomások? Amelyek mindig ugyanazon Rémről szóltak... Sohasem tűnt föl, hogy a kinek a szemszögéből látod az eseményeket?

És akkor az ember megértette. Rémulten meredt Kerlinasra, tiltakozásra nyíltak az ajkai, de már késő volt: a Rém úgy döntött, ledobja álcáját. Először a gonosz homokóraszemek, aztán a rücskös, fekete bőr kezdett előbukkanni. Közben megpróbálta lerázni magáról a szélszerzetet, ám a kicsiny kéz satuként záródott a hüvelykujjára.

A rémvadász nem várhatott tovább: elindította a képességet, azt a folyamatot, amit nem lehetett visszafordítani. Sajnálta, hogy nem pillanthat föl a napra – ahogy azelőtt elképzelte az utolsó pillanatokot –, ehelyett a Réltre szegeződtek elhomályosuló szemei. Még látta, hogy páni félelem tükröződik a groteszk ábrázaton, s legutolsó gondolatával elégedetten nyugtázta, hogy a Rém minden bizonytalansággal tudja, mi történik.

És akkor azzal is tisztában kell, hogy legyen, hogy démoni életéből csak pillanatok vannak hátra.

*Magyarra áttülte: NÉMETH KÁLMÁN és NYIKOS ESZTER*



<b>Alaptípus:</b>	Zarg 7-TC
<b>Páncéltáv:</b>	170
<b>Alapenergia:</b>	200+120/kör
<b>Panel:</b>	70
<b>Manőverezőképeség:</b>	10+11
<b>Méret:</b>	13
<b>Átlagos tűzerő:</b>	112

A zargokról aztán nem mondható, hogy hajóik fegyverzete túlságosan egyforma lenne, semmilyen törvényszerűség sem fedezhet fel a hajók felszerelésében. Az

egyik típusra sok kis tözerejű ágyút szerelnek, másokra meg keveset, de nagyot. A Térfaló ez utóbbi hajók közé tartozik: kiemelkedően magas átlagos tözerejét csupán öt nagyteljesítményű – romboló – lézérágyú biztosítja. Ezek természetesen képesek átlátni még egy jól felszerelt hajó pajzsait is, és igen nagy kellemetlenséget tudnak okozni. Szerencsére a rombolás esélye viszonylag alacsony, a tárgyak megsemmisülése csak nagyon kis eséllyel következik be.

A Térfaló ellen még az általánosan javasolt stratégia – hamarabb szétlőni őt, mielőtt ő lő szét engem – sem feltétlenül válik be. A hajót valóban hamar szét lehet durrantani, mivel a hajó páncéltávja szerfelett vékony, de ez a zarg szerencsétlen esetben két kör alatt is képes helyrehozhatatlan károkat okozni egy nem túl jól felszerelt kapitánynak. Arra sincs jó stratégia, hogy melyik fegyvertípus a leghatékonyabb a hajó ellen, mert pajzsai minden ismert sebésztípus ellen egyformán – de szerencsére nem túl hatékonyan – védenek. Sajnos a fegyverrendszer és a tűzerek pontosságát kiváló, így arra mindenképp számítsunk, hogy pár forró pillanatot fogunk átélni, mielőtt a Térfaló darabjaira esik szét. Lehet, hogy a zargok ezt a hajót golyófogónak szánták? Könnyen elfordulhat, hogy így van, ugyanis egy Térfaló-törzstörzti páros esetén a taktikai komputer az elöbire fordul. Amíg a katoná lelővi a célpontot, addig az erőtorzító 11 ionágyúja szép kényelmesen „lefagyasztja” a hajónkat. Szerencsére ilyen párosítás egyelőre szerfelett ritkán fordul elő, és reméljük nem is jut egyhamar a zargok eszébe állandósítani...

ZARG Térfaló

## ELSLÉKÉZBŐL FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

- Gyakorlatilag február eleje óta vannak új pszé képességek a játékban, e sorok írásakor egész pontosan a 23-as képességig vannak leprogramozva. A következő pár képességre is már megvan a pontos terv, hogy milyenek lesznek, egyelőre csak annyit árulhatok el, hogy szórakoztató, „utility” jellegű hatásokat terveztem rájuk.
- Sokan panaszkodtak, hogy irreális nehéz – szinte lehetetlen – a nagy roncsok első ajtajának berobbantása. Rádadásul ez néha a belső ajtókra is igaz. Átgondoltam a dolgot és a programban a következő változtatást hajtottam végre: minden egyes robbantás alkalmával egy kicsit gyöngül a problémás ajtó. Legrosszabb esetben 20 robbantás kell az átjutáshoz (szerencsére ennek az esélye szinte nullával egyenlő), de egy eddig áthatolhatatlannak tűnő jobb ajtó gyakorlatilag 5-8 robbantás után most már „elengedi magát”. A roncsozók ezzel parancshelyet spórolhatnak meg, de az átjutás sem lesz sokkal könnyebb.
- A programban gyakran előforduló és már unalmasan egyhangú szövegrészeket számos helyen kicseréltem egy színesebb, sokrétűbb változatra. Konkrét példával élve, a raktározáskor már nem csak egy arctalan mogorva raktáros áll veletek szemben, hanem többféle faj, különböző hangulatu és viselkedésű személyeivel találkozhattok. A szövegek színesítését szeretném

folytatni a későbbiekben is, még rengeteg javítanivaló van a programban. Ha valamilyen más szövegrészt Ti is unalmasnak ítélték, minden javaslatot szívesen fogadok. Egy raktározás jellegű szövegsere csak pár percre tart, viszont az eredménye hosszú időre szórakoztatóbbá teszi a fordulókat.

- A menekültek kimentésekor több jutalomban is részesülhetnek a kapitányok, a legutolsót 28 ezer menekült után kapták a játékosok. Nyílt titok volt, hogy 30 ezer menekültnél többet nem lehet evakuálni. A megváltozott felső határ ennél már jóval több és természetesen ehhez kapcsolódóan számos nagyon hasznos és értékes jutalom várja a menekültszállítókat.
- A mezon energiatovábbító ellen szállított bombák – MB 5 – után a jutalmazás 40 szállítása után a Löwen robotúrhajóval megszakadt, ezt sokan nehezményezték. Azóta kidolgoztam a megfelelő jutalomtárgyakat és a meghatározott bombamennyiség elérése után az arra jogosultak megkapják munkájuk gyümölcsét. Szentén ehhez kapcsolódik, hogy a bombaszállítás esetén előforduló lehetséges negatívumok listájáról töröltém a szerencse csökkenését, mert ez túlságosan nagy hátrányba hozza a szállítókat.

RADECKZI CSONGOR

# FÉREGIRTÓ LÁNC HADMŰVELET

***A lakott szektorokban folyó nagyszabású hadművelet célja, a zarg blokádok elterjedésének megakadályozása. Az átfogó hadászati esemény végrebajtója a Birodalmi Flotta, de jelentős szerep jut benne a szabad kapitányok számára is. Jelen ismertető a hadművelet hátterét mutatja be, valamint a lehetséges jutalmakat taglalja.***

A zarg blokádok szinte megjelenésük óta hatalmas veszélyt jelentettek a galaxis értelmes lényei számára. Az „értelmes” lények többsége azonban csak legyintett a vészmadarak intó szavára, mondván ez is csak egy újabb stratégiát követelő hadművelet. Kezdetben a zarg blokádok valóban egy könnyen elpusztítható valami volt, de az idő előrehaladtával a zargok is fejlesztettek és mára már senki sem meri azt mondani, hogy nem élet-halál kérdéssről van szó. Mitől lettek hát olyan veszélyesek a blokádok? A dolognak több oka van, vegyük sorra ezeket:

Először is a zargok lassan, de biztosan – mint a rákos sejtek – terjeszkednek. Ha egy blokádk túl sokáig áll, akkor átterjedhet egy újabb bolygóra is. Emellett amikor elpusztul a bolygó, a zargok akkor sem fogják a motyójukat, és nem mennek csendben haza, mint aki jól végezte dolgát, hanem továbbblépnek egy másik bolygóra. Ha a blokádot nem irtják ki, elég gyorsan, előbb-utóbb mindkét eset feltétlenül bekövetkezik, ugyanis a blokádok rendszeres utánpótlást kapnak. Az utánpótlás katonái elemzők szerint 70-80 naponként várható, legalább 50 újabb hajót jelent és ez minden alkalommal egyre szorosabb gyűrűt jelent a bolygó körül.

Az elemzők a zarg blokádok által okozott pusztítást több különböző fázisra osztották, ezek viszonylag jól elkülöníthetők egymástól. Amíg a leszállójelek működnek, addig jó eséllyel sikerül a landolás, és kemény munkával ugyan, de megmenthető a bolygó. Ellenben ha hiányoznak a vezetősugarak és már a bolt sem működik, akkor bizony a végső fázisban vagyunk, jó lesz minél hamarabb elhagyni a bolygó felszínét, mert a végső csapás bármikor bekövetkezhet. A blokádok problematikájának másik nehéz tényezője a zarg hajók erőssége. Míg korábban ész nélkül lehetett irtani őket, mostanra már senki sem állíthatja, hogy nem tanultak az eddigiékből. Ha ellenséges tevékenységet észlelnek, csapatösszevonást alkalmaznak – idővel veszélyesebb és nagyobb tűzerejű ellenfelekkel kell a támadóknak megküzdenie. Mint tóba dobott kő által felvert hullámok, úgy terjed a blokádk ellenállása. A zarg

hajók az űrcsata hírére mind a tűz alá vett rész segítségére sietnek. Egy bizonyos számú ellenfél (25-30) lelovása után célszerű felhagyni a próbálkozással, mert a gyülekező horda olyan ellenséges keresztütűzében találhatjuk magunkat, amiből aztán nincs menekvés.

Mindezek a problémák olyan megoldhatatlan feladat elé állították a szabad kapitányokat – a blokádok legfőbb megtizedelőit –, amit azok képtelenek voltak megoldani. A Birodalom hadvezetése sem nézhette tétlenül az eseményeket és mielőtt még azok nagyon elfajultak volna, döntő lépésre szánta el magát.

A Féregirtó Lánchadművelet elsődleges célja a blokádok visszaszorítása és – szerencsés esetben – megsemmisítése. A Birodalom harcászati stratégiái által megálmodott terv figyelembe veszi a lehetséges erőforrásokat és azok hiányát. Az állandó többfrontos harc oly mértékben lekötötte a Birodalmi Haderőt, hogy lehetetlen egy mindent elsöprő frontális támadás megtervezése. Egy koncentrált támadás az állandóan javuló haditechnikával ma már valószínűleg elsöpörné a zargokat, mint őszi szél a korhadó faleveleket, de a mindig résen álló mezonokat is figyelembe kell venni – valószínűleg nem néznék tétlenül az eseményeket. Ha viszont túlságosan kis haderőt vetnek be, az azzal a veszéllyel jár, hogy az idő előrehaladtával a flotta felmorzsolódik és a hadjárat kifulladásra kerül. Az optimális – úgy is mondhatjuk, hogy a rendelkezésre álló – haderőt tehát a két véglet között helyezkedik el, de az eredményesség érdekében szüksége van támogatásra. A támogatást – mint már oly sokszor a történelemben – a civil lakosság segítségével, a hátszország mozgósításával képzelik el. Természetesen itt nem az agrárgazdaságban tevékenykedő milliárdokra kell gondolni, hanem a világűr ügyeskedőire, a szárazjég hátán is megélő szabad kapitányokra.

A Birodalmi stratégia lényege a zarg erők átcsoportosítási módszerének hiányosságaiból adódik. Megfigyelések szerint ilyenkor egy rövid ideig sokkal védtelenebbek a zargok, valószínűleg a kommunikációs csatornák telí-

tettsége miatt lassabban reagálnak a váratlan eseményekre. A terv az, hogy a flotta villámháborús taktikával lecsap az egyes blokádkra, de nem semmisíti meg teljesen azokat. Amikor a segélykéréseknek köszönhetően elkezdődik egy közeli blokádból az átesoportosítás, a flotta azonnal odaugrik és ott folytatja a pusztítást. Ez a folyamat addig tart amíg a flotta meg nem semmisül, vagy amíg el nem fogynak a zarg blokádok – remélhetőleg az utóbbi eset következik be. A hadművelet a láncszerű végrehajtásról kapta nevét, és tudósok bíznak abban, hogy az elv a gyakorlatban is jól beválk.

A stratégia gyenge pontja az, hogy nem szabad azonnal elpusztítani a blokádot, mert különben megszakad a lánc. Így viszont az ottmaradt hajók, valamint a rendszeresen érkező utánpótlás miatt az idő múlásával a blokádk megerősödnek és az egész művelet értelmetlenné válik. A szabad kapitányok akkor lépnének be a képbe amikor a Birodalmi Flotta már eltávozott, de a segítség az ellen-séghez még nem érkezett meg. Ez az időszak alkalmas a blokádok gyors felszámolásához, ugyanis az ellenállás viszonylag hamar leküzdhető, csak pár hajó alkotja majd egy ideig a blokádot. A flotta által meghagyott hajók száma valahol 60 és 100 között várható – ennél több esetén még nincs átesoportosítás, kevesebb esetén pedig az összeomló blokádk miatt már nem kell a segítség. Azt, hogy mennyi ideig tart amíg megérkezik a zarg utánpótlás, senki sem tudja, de a hatalmas távolságok miatt leg-alább egy hónap tartalékkal lehet számolni. A hadművelet fontos eleme az időzítés: a galaxiszerte elfogadott standard év szerint 02.21-én kezdődik és 05.22-én ér véget. Ez idő alatt a Birodalmi Flotta csapásmérő egysége ellenőrzése alatt tartja az ismert blokádot, és megsemmisíti az újabb utánpótlásként érkező zarg erőket. A szabad kapitányok feladata, hogy a rendelkezésükre álló idő alatt annyi blokádot töröljenek el, amennyit csak tudnak. Természetesen a blokádok írtása ezután is folytatható, de már nem a birodalom hathatós segítségével. Figyelembe kell venni azt a lehetőséget is, hogy az ellenőrzés alól kikerülő blokádk megerősödnek, vagy terjedni kezdenek, de a megfelelően gyors beavatkozás mint jó sebész által kimetszett daganatot úgy szüntetheti meg a zargok tovább-burjánzását.

A BAB (Birodalmi Anyagellátó Bizottság) felhatalmazást kapott arra, hogy a különösen eredményes kapitányokat külön jutalomban részesítse. A jutalmazás úgy történik, hogy a BAB Logisztikai Osztálya (BABLO) a blokádk végső kilövőt díjazza. Ha valaki a hadművelet ideje alatt kettő vagy több blokádból lövi ki az utolsó hajót, a következő jutalmakra számíthat:

- Ötös agyú hajóig a 2. blokádk elpusztítása után egy Power energiatárolót kap a kapitány, mégpedig olyat, ami felszerelhető a hajójára.
- Hatos agyú hajók a 2. blokádk elpusztítása után egy Hiplar plazmaagyút kapnak.

- Minden további blokádk elpusztítása egy PoliShell Omega védőréteget eredményez a sikeres kapitánynak (ez a későbbi szektorváltáshoz elengedhetlenül szükséges).

Természetesen az eddig kiosztott Birodalmi Pontok továbbra is járnak az eredményes munkát végzőknek, így akik részt vesznek a hadműveletben kétszeres jutalomra számíthatnak.

Az elpusztult blokádkokról minden szektorlakó értesítést kap, sőt az utolsó csapást végző kapitány neve is bekerül a hírekbe. A szektorbéli zarg blokádk helyeit a kikötői terminálokról lehet lekérdezni a TER 3 parancs segítségével. A hadjáratnak köszönhetően, a célirányos számítógépes elemzések kibővültek és a TER parancs a helyszínek mellett még az adott bolygó körül elhelyezkedő zarg erők megközelítő számát is megadja.

Bizzunk benne, hogy minden értelmes lény felismeri, hogy a jövőjéről van szó és most nincs ideje a tétovázásnak: hősökre van szükség!

RADE CZKI CSÖNGÖR

# 2004

## MAGYAR FANTASY NAPTÁR



### Max

Lippai András  
Tóth Ildikó  
Veréb Csilla  
és Csuka Ádám  
illusztrációival

Bővebb információk és megrendelés az interneten keresztül:  
<http://www.theoffice.net/uborka>  
 vagy az [uborka@theoffice.net](mailto:uborka@theoffice.net) címen

### MÁR

kapható a szerepjáték szaküzletekben, színes A4-es formátumban, mindössze egy regény tavalyi áráért!



# PAKLIÖTLETEK – LAPKOMBINÁCIÓK A KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉKHOZ

*Ebben a cikkben a KGK rajongók megismerkedhetnek a leggyakrabban előforduló pakli típusokkal és lapkombinációkkal. Ezekkel a paklikkal jó eséllyel be lehet kerülni egy KGK verseny első nyolc helyezettje közé, de baráti és többszemélyes partikhoz is ajánlom őket, hiszen érdekességük és ötletességük miatt nagyon élvezetes játékot nyújtanak.*

## LOPAKODÓ PAKLI:

Ez a pakli sok lapra épít, de a legfontosabbak a *Letelepedés* és a *Fagykupola*. Ezt a kettőt kombinálva egy kör alatt lepakolhatunk egy *Sasfőkot*, egy *Tűzért*, egy *Carelius Caesar bombát* és egy tetszőleges bázist, a xeno lapokat ráadásul jóval olcsóbban fizethetjük ki. Ezután érdemes még kijátszani egy *Robamot* is, és így belopakodni a *Sasfőkkel*, a játék vége felé ez már elég is ahhoz, hogy az ellenfelünk kolóniája megsemmisüljön, hiszen ez összesen 13-as bombázást jelent! Ehhez a paklihoz ajánlom még a *Xerxész a firkészt*, természetesen a *Tűzér* lemásolására, és az *Időgépet*, hogy a kombóhoz szükséges lapokat kikereshessük vele. Érdemes ezek mellé olyan úrhajókat berakni, amivel jól tudunk védekezni, hogy magától is minél több lapot felhúzzon az ellenfelünk.

## SPOILER PAKLI:

Ezzel a paklival nyerte meg a február 6-i versenyt Korányi Tibor, és vitt haza nyereményként 50 000 forintot! A pakli gyakorlatilag a legoptimálisabban használható lapokra épít, telerakva erőforrás termelő lapokkal: *Hitelkártya*, *Uszonygyűlés*, *Öngyilkosság* és *Zsákmány*. A többi ilyen típusú paklival ellentétben ennek azért sikerült legyőznie, ez ezek ellen kifejlesztett romboló paklit, mert ebben voltak permanens tűzerőt és páncélzatot adó fegyverzetek is (*Ruby lézérágyú* és *Turtle Plus pajzs*) és egy ritkábban használt, de rombolók ellen tökéletes úrhajó, a *Mamut I*. Természetesen ebben a pakliban is magtalálható az alapkiadás talán legkedveltebb úrhajója, a *Matbrow*, ami szintén jól működött a rombolók ellen. Ezek az úrhajók a fegyverzetekkel kiegészítve már fel tudták venni a versenyt a rombolók ellen. Mindenesetre izgalmas volt a döntő!

## ROMBOLÓ PAKLI:

Az előbb említett verseny második helyezettjének, Jánvári András paklija, a februári verseny fő újdonsága, egy nagyon ötletes és bonyolult pakli, amit csak a döntőben sikerült megállítani, egészen addig verhetetlennek bizonyult. A pakli az *Esélyegyenlőségre*, *Zavarodottságra* és *Napfolttevékenységre* épít, ami rombolókkal kombinálva egy rettenetesen erős kombinációt alkot a mostanában általánosan elterjedt vadászgépeket és felderítőket használó paklik ellen. Általában a játékok úgy néztek ki ez ellen a koncepció ellen, hogy jó ideig az ellenfél teljes fölényben érezhette magát, a másik oldalon kint árválkodó egyetlen romboló ellen, egészen addig, amíg egy megfelelő időben kijátszott *Esélyegyenlőség* vagy *Napfolttevékenység* (ebből esetleg kettő!), meg nem fordította az erőviszonyokat! Ezután már szinte lehetetlen fordítani, hiszen egy ilyen akciónál legkevesebb három úrhajót veszít az ellenfél, ráadásul ott van még egy csomó lap, ami szintén erőfölényt teremthet rombolókkal kombinálva: *Daloló Csalogány*, *Víjjogó Sirály* és sérülés ellen *Rejtett tartalékok*.

## BÁZIS PAKLI:

Nagyon kevés embert láttam versenyeken, akik bázisokra építették volna a paklijukat, mégis volt egy igen ötletes játékos, Kovács Gergely, akinek még az első nyolcba is sikerült bejutnia úgy, hogy a paklijának majdnem a fele bázisokból állt! A pakli szíve az *Elkülönítő kupola* és az *Automata ágyú*. A lényeg, hogy a *Fanatizmus* segítségével, lehetőleg egy kör alatt ki tudja fejleszteni ezt a két lapot, és innentől kezdve nyugodtan építheti a többi bázisát is, amíg el nem éri azt, hogy az ellenfél szinte teljesen tehetetlen legyen, hiszen ha már a játékban van három *Automata ágyú*,

legalább öt-hat úrhajóval kell ahhoz támadni, hogy le lehessen bombázni a négyes páncéltartó *Elkülönítő kupolát*. Közben pedig természetesen egyre kilátástalanabb lesz a helyzet, a következő kombinációt alkalmazva: három *Gyártelep* épül, és így az AWRD *behemót rakéták*, *Energizálók* és *Kémbálózatok* (ezzel a lappal nyeri meg szép lassan a játékot a pakli!) körönként készülnek el, *Újrafelhasználással* és *Prof. Emeraldával* párosítva pedig végtelenítődik ez a három lap, ami bőven elég a lassú, de biztos győzelemhez...

### TAPOSÓ PAKLI:

Ez is a lassabb, kiépülgetős paklik közé tartozik, a lényege nagyon egyszerű: elérni, hogy az ellenfél minél kevesebb creditet kapjon. Ehhez és a bázis paklihoz is olyan úrhajókat ajánlok, amikkel olcsón, jól lehet védekezni, például ilyen a *Mathrow* és a *Galleon Gold*. A kombóhoz két lapból kell a játékban minél több, az egyik a *Tricipleta árnybarcos*, a másik pedig *Xerxész a fűrkész*. Ha ezekből négy lent van, az ellenfél már csak egy creditet kap körönként, amiből ugye nem sok mindent lehet csinálni... A legutóbbi versenyen nem volt ritka az sem, hogy az ezzel a paklival játszó játékosnak sikerült elérnie, hogy az ellenfele egyáltalán ne kapjon creditet. Nagyon jól működik még ebben a pakliban a *Pénzügyi manipuláció* és a *CashCrash iránylézer* is, amik szintén az ellenfél ellehetetlenítését szolgálják, ajánlom még a *Karvaly XJ35*-öt is, amivel pedig a *Tricipleta árnybarcosokat* kereshetjük ki a paklinkból.

### FELDERÍTŐ PAKLI:

Ennek a paklinak a lényege, hogy szinte csak kis úrhajókkal, felderítőkkal és esetleg egy két vadászgéppel játszunk, és mellé olyan lapokat rakunk be, amivel az ellenfél esetleges nagyobb úrhajóit le tudjuk lőni és így erőforrás előnyre tudunk szert tenni. A legfontosabb lap talán az *Úrállomás*, amit ha sikerül megvédenünk, már csak a *Napfolttevékenységtől* kell félnünk, pont ezért tegyünk bele megszakításokat is, *Felsőbb parancsot* vagy *Ellenállást*. Nagyon sok olyan lapot is be kell tennünk, amikkel a kis úrhajóink tűzerejét tudjuk növelni, így a csatákból biztos erőforrás előnnyel fogunk kijönni, hiszen egy fel-pumpált tűzerejű *Sunrise*, akár egy kisebb rombolót is képes lesznedni. A tüzérező növeléséhez az AWRD *rakétát*, a *Ruby lézérágyút*, az *Assarg rakétát* és az *Extra találatot* ajánlom.

### LOPAKODÓ PAKLI

- 3 Letelepedés
- 3 Fagykupola
- 3 Tűzér
- 3 Xerxész a fűrkész
- 3 Sasfiók
- 3 Karvaly XJ35
- 3 Cobra Flash
- 3 Cyclon Spark
- 3 Üzemzavar
- 3 Hitel
- 3 Tranzakció
- 3 Hitelkártya
- 3 Idógép
- 3 Roham
- 3 Öngyilkosság

### SPOILER PAKLI

- 3 Hitelkártya
- 3 Ruby lézérágyú
- 3 Durmacél célterelő
- 3 Holdimádó
- 3 Vasagyar
- 3 Uszonygyűlés
- 3 Mamut I.
- 2 Megtorlás
- 2 Rossz manőver
- 2 Hullámrája
- 3 Sunrise
- 3 Marduk Kurios
- 2 Zsákmány
- 1 Fekete lyuk
- 2 Öngyilkosság
- 3 Turtle Plusz pajzs
- 2 Zender Vision
- 2 Mathrow

### ROMBOLÓ PAKLI

- 3 Trox MLF pajzs
- 3 Vendetta
- 3 Whiteside Lightness
- 3 Öngyilkosság
- 3 CRX
- 3 Rejtett tartalékok
- 3 Megtorlás
- 3 Hitelkártya
- 3 Durmacél célterelő
- 3 LV-426
- 3 Vízijogó Sirály
- 3 Tranzakció
- 3 Galleon Gold
- 3 Napfolttevékenység
- 2 Kraptnun célkövető
- 1 Esélyegyenlőség

### BÁZIS PAKLI

- 3 Marduk Kurios
- 2 Penge
- 2 Cyclon Spark
- 2 Vasagyar
- 2 Cobra Flash
- 3 Szélerőd
- 3 Prof. Emeraldá
- 3 Gyártelep
- 3 Automata ágyú
- 2 Tartalékos szállás
- 2 Elkülönítő kupola
- 2 Kémbálózát
- 2 Energizáló
- 2 Újrafelhasználás
- 2 AWRD behemót rakéta
- 3 Fanatizmus
- 3 Üzemzavar
- 3 Felsőbb parancs

## CSAPDA PAKLI:

Ez is egy nagyon speciális pakli, ami szintén csak akkor működik, ha nagy odafigyeléssel rakja össze az ember. Itt is alapértelmezés, hogy minél több védekező űrhajónk legyen, a pakli legfontosabb lapja pedig a *Spontán aktivizálódás*. Ezzel a koncepcióval viszonylag könnyű a játék, minél több csapdat lerakunk, lehetőleg a jobbak közül, mint például *Aszteroida vihar*, *Időzített bomba*, *Csali*, *Chazma töltet*, *Büntetés* és *Energiasíló*, amik az ellenfelünk lelassítását szolgálják, és fejlesztgetni kezdjük őket. Persze az első pár próbálkozás után az ellenfél valószínűleg nem fog többet támadni, ilyenkor lepakolhatjuk a megfelelő kutatásainkat is, mint *AWRD bebemöt rakéta*, *Megalézer*, *Energizáló* vagy *Befeketés*. Lehetőleg a *Fanatizmust* is rakjuk be, ha nem játszunk karnoplantusszal. A játékot pedig a következőképp nyerhetjük meg: lerakunk a sok-sok csapda közé egy *Spontán aktivizálódást*, és az *Űrcápa blokádkon* fejlesszünk legalább annyit, hogy egy lapja maradjon csak az ellenfelünknek, amikor kifizetjük a *Spontán aktivizálódást* (segíthet a *Sierra állvány* is). Innentől kezdve könnyű dolgunk van, csak be kell bombáznunk egyet egy lopakodó űrhajóval, vagy ki kell játszanunk egy *Halálos ítéletet* (e mellé mindenképp tegyünk be *Felülbírálást* vagy *Felsőbb parancsot*).

## VÉDEKEZŐ PAKLI:

Ezzel a paklival nagyon sokáig eltarthat egy játék, mivel semmi más nem kell csinálnunk, csak húzni az időt, és minden erőnkkal védeni a kolóniánkat. Ehhez tökéletes lapok: *Matbrow*, *Galleon Gold*, *Vasaggyar*, *Holdimádó*, *Cobra Flash*, *Rossz manőver*, *Üzemzavar*, *Napfolttevékenység*, *Esélyegyenlőség*, *Zavarodottság* és minden olyan lap, amivel viszonylag olcsón el tudjuk húzni a játékot. Közben kirakjuk a pakli legfontosabb lapját, egy vagy két *El Gizát*, ezzel fogjuk szép lassan elfogyasztani az ellenfelünk kolóniáját. Láttam már olyan koncepciót is, ahol az *El Giza* hátrányát *Széria hajókkal* egy körre megszüntetve, egy *Wesson Nero* lézerágyúval felturbózták a bombázását háromra, ez egy kicsit bonyolultabb, nehezebb kombó, de az biztos, hogy gyorsabban vége lesz a játéknak... Ebbe a pakliba feltétlenül tegyünk be ellenállást, hogy meg tudjuk védeni az *El Gizát* az esetleges *Rossz manőverektől*. Lehet lopakodós űrhajókra is építeni, de így csak akkor érdemes támadni, ha már biztos a győzelem.

SZÜCSY DÁNIEL

GAMECENTER@MAIL.ELENDER.HU

## Ellentétek Szövetsége V. hivatalos KGK verseny

**Időpont:** április 9. vasárnap 9:30

**Specialitása:** a paklinak két ellentétes fajtából kell állnia, tehát négy féle kombinációval lehet játszani: cerebrita és zarg, inszektoid és karnoplantusz, űrcápa és triciplita vagy xeno és ember pakli.

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

**Nevezési díj:** 500 Ft előre a Magic Shopban, vagy 600 Ft a helyszínen.

**Nyeremények:** főnyeremény magas pénzdíj, ultra ritka, a 8. helyezettig KGK lapok és paklik.

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

A helyszínen KGK lapok és paklik kedvezményesen kaphatók!





# Alternatív játékszabályok a Hatalom Kártyái Kártyajátékhoz



*Bízom benne, hogy minden kártyás érdeklődését sikerült felkelteni a korábbi, azonos cím alatt megjelent cikkekkel. Ebben a mostani írásban hasonlóan érdekes variációkat olvashattok. A cikk első felében leírom azt a játékmódot, amely alapjaiban változtatja meg a HKK szabályait, célját és játékmenetét. Ezt a variációt Maximális sebzésnek neveztem el. Végül pedig, a cikksorozat lezárásaképpen példálódzó jelleggel ötleteket adok közre a játék kiterjesztéséhez, és tökéletesebb megértéséhez vezető variációk formájában.*

## MAXIMALIS SEBZÉS

A játékmódot alapjaiban megváltoztatja, hogy nem megölni kell az ellenfelet, hanem a lehető legtöbb sebzést okozni neki. Ebből adódik természetesen, hogy a max. ÉP fogalma értelmét veszíti, nem is kell nyilvántartani a játék során. Ehelyett az összbizonyítást kell vezetni, számolni. Ha versenyformátumban szeretné valaki ezt a módot alkalmazni, akkor a szokásoktól eltérően nem három, hanem négy játszmát kell játszania a pároknak.

## ALAPSZABÁLYOK

Minden játékosnak két paklija van. Egy támadó, és egy védekező pakli. A játszma során az egyik játékos támad, míg a másik védekezik. Azt, hogy melyik játékos lesz a támadó, és ki a védő, leggyorsabban kockadobással lehet eldönteni, mivel azonban a szerepek a visszavágó során felcserélődnek, a sorrendnek nincs igazán szerepe. A játszma célja, hogy a támadó játékos a lehető legtöbb sebzést okozza a védekezőnek. A partinak akkor van vége, ha a támadó paklija elfogy.

Ekkor az adott, folyamatban lévő kört a játékos még befejezi, majd rögzíti az általa a játszma során elért összbizonyítást. A játékosoknak nincsen lehetősége gyógyítani magukon. A védekező játékos az őt ért sebzdést csak úgy csökkentheti, ha valamilyen módon megsebzíti a támadót. Más módon a védő játékos nem gyógyulhat, és a sebzdést nem lehet semlegesíteni semmilyen módon. (Lásd még a tiltott lapok listáját.) A játék alapjaiban megváltoztatja

ben a védekező játékos mindig hátrányban van. Ezért cél lehet az is, hogy minél több sebzést okozzon a támadónak, hisz ezzel a hátrányát csökkentheti. A szabálylapok és helyszínek használata tilos. Nincs gyűjtő, a gyűjtőbe kerülő lapok a Semmibe kerülnek. Semmilyen módon nem lehet lapot dobni, vagy dobni, sem kézből, sem pakliból. (Lásd még a tiltott lapok listáját.)



## PÉLDAPAKLIK

### TÁMADÓ PAKLI:

(a zárójelben lévő betűk a lapok istenét jelölik)

A kézben lévő lapok:

Agybénítás (F)

Sir Lonil Zomar (-)

Az erő ökle (T)

Zan diszrupció (D)

Tudati klónozás (E)

A Kínsek hatalma (F)

Manacsapda (R)

A hatalom szava (C)

A pakliban lévő lapok:

Nokretyr mágia (T)

Ellenvarázslat (F)

Tudatkorbács (E)

Tűzgolyó (D)

Haarkon daraszai (L)

A horda támadása (C)

Negáció (F)

Mösze tornádó (T)

A rettenet katonája (L)

Mágjatorés (R)

Fordulat (F)

Teológia (Fairlightra) (-)

Fatty Lord (C)

A magány fájdalom (S)

Nagyobb idézés (R)

Manaégés (F)

Tükörpajzs (S)

T. Vlagyimír (-)

Arany délelőtt (F)

Planetáris ördém (C)

### A TÁMADÓ JÁTÉKOS

(a bekezdésben írottak csak a támadó játékosra vonatkoznak)

A játékos a „támadó paklijából” húz lapot, de az alapszabálytól eltérően meghatározhatja, hogy a játék kezdetén mely lapok legyenek a kezében. A kezdéskor kézben lévő lapjait tehát nem a paklijából húzza, hanem azok mindig ugyanazok lesznek. Ha versenyszerűen játsszátok a játékot, a paklilistától elkülönítve kell feltüntetni azt is, hogy melyek ezek az induláskor kézben lévő lapok.

A játékos minden lapból csak egyet használhat, ez a kézben és a pakliban lévő lapokra is vonatkozik, a max. négy szín szabályt viszont nem köteles alkalmazni. A „támadó pakli” 20 lapos. Ezen kívül kezdetben 8 lap van a játékos kezében. A támadó mindig két lapot húz a huzás fázisában (már a legelső körében is), ezt sem növelni, sem csökkenteni nem lehet. A játékos az első körében 5 varázspontot kap, eztán minden körben +3 varázspontot. Tehát a második körben 8-at, a harmadikban 11-et kap, és így tovább. A maradék varázspontot nem viheti át a következő körére, de a max. 20 Vp szabály nem érvényes. Ezen kívül a támadó játékos a legelső körében kap 3 szörnykomponenst is, amit nem köteles azonnal, az első körében elkölteni, de nem is kap automatikusan komponenst a további körökben. A játékos minden sebző azonnal és általános varázslata +1 sebzést okoz, de lényei, már a kijátszásukkor is -1 életpontot kapnak permanensen. Ha a támadó játékos megsebzti saját magát, vagy életpontot áldoz, azzal a saját összsebzését csökkenti. A támadó játékos öröszíjtjának mérete nincsen korlátozva, oda bármennyi lényt bevihet.

### A VÉDEKEZŐ JÁTÉKOS

(a bekezdésben írottak csak a védekező játékosra vonatkoznak)

A játékosnak 26 lapos a „védekező paklija”, a játék kezdetén ebből húz 12

lapot. A játékos csak akkor húz lapot, ha a kézben lévő lapjai száma 6 alá megy, de ekkor automatikusan húz annyit, hogy a kezében 6 lapja legyen, (ha kevesebb van a paklijában, akkor annyit). A játékos minden lapból kettőt használhat, de paklija kizárólag varázslatokból áll, és a maximum négy szín szabályt alkalmaznia kell. A játékos az első körben 15 varázspontot kap, ennyi a max. varázspontja is. Minden körben 15 varázspontot kezd, és a maradékot nem viheti át a következő körére. Ha a védekező játékos megsebzti a támadót, azzal a támadó összsebzését csökkenti. Ha a védekező játékos ÉP-t áldoz, vagy megsebzti saját magát, azzal a támadó játékos összsebzését növeli.

### TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ebben a játékban minden kör a támadó játékos köre. A védekező játékos azonnali varázslatként játszhatja ki a lapjait, az általános, és bübáj varázslatokat is, de az adott lap kijátszási feltételét teljesítenie kell. Pl.: Ha egy varázslat szövegében az áll, hogy „csak a saját körödben játszhatod ki”, akkor azt a varázslatot nem tudja kijátszani, tehát nem érdemes a pakliba betennie. Az általános és bübáj varázslatokat azonban továbbra sem lehet sem a harci, sem a gyógyulási fázisban kijátszani.

Ha a támadó vagy a védekező játékos valamilyen lap hatására azonnal „megnyerné” vagy „elveszítené” a játékot, akkor az adott kört még be lehet fejezni, és függetlenül a támadó paklijának méretétől, a kör végén véget ér a játszma. Pl.: *Hidegvér*.

A játékot legalább két játsz mából kell felépíteni, úgy, hogy mind a két játékos legyen egy-egy alkalommal támadó és védő. Ha versenyszerűen játszottok, akkor mindkét játékos két-két alkalommal lesz támadó és védekező. Az a játékos nyer, amely támadóként összesen több sebzést vitt be ellenfelének.

## TILTOTT LAPOK

• Tiltott az *Elzárás*, és minden olyan lap, amely kategorikusan megtiltja egy vagy több lap kijátszását az adott kör vagy a játék végéig. Abban az esetben, ha egy feltétel teljesítésével a lapot mégis ki lehet játszani, akkor a tiltó lap használható. Pl. nem használható a *Most már elég, és a Mágiafaló*, de pl. használható az *Élő fal*.

- Minden Vp-t ellopó, és elpusztító lap.
- Minden lap, amely kézből, vagy a pakliból lapot dobhat. Akkor is, ha a lapdobás a lap aktiválást kívánó képessége, következménye, vagy kihozási illetve használati költsége.
- Azok a lapok, amelyek a játékosok alap, vagy aktuális életpontja alapján működnek. Pl.: *Gormaffi Gormaff*, *Karmazsin bubogó*, *Tudati vitalizáció*, *Szürkeállomány aktivizálása* stb.
- Minden helyszín és szabálylap.
- Minden olyan lap, amely a játékosok sebződését semlegesíti. Pl.: *A sebek beformnak*, *Kürtszó*, *Augur köpenye* stb.
- Minden lap, amely egy vagy több játékfázist megismétel, vagy lezajlását megtiltja. Pl.: *Időugrás*, *Időtorzulás*, *Tharr harci dala* stb. Tiltottak azok is, amelyek a fázisokat felcserélik, ezen kívül a *Szerepcsere* és *Az Idő kereke*.

A paklik természetesen korántsem a legerősebbek ebben a játékkörnyezetben, csak mintaként szolgálnak. Mindenki kitalálhat ennél jóval hatékonyabb, erősebb összeállítást is. Persze mindenki olyan szabályokat alkalmaz, amit jónak lát, a tiltott lapok listáját pedig egyénileg is összeállíthatjátok.

## TOVÁBBI JÁTÉKVARIÁCIÓK

Akik figyelemmel kísérték a cikksorozatot, bizonyára azért tették, mert nyitottak az újdonságokra, érdekességekre, és szeretik ezt a csodálatos játékot. Talán gyűjtők, talán nagy versenyzők, talán csak amolyan „hétvégi” kártyások, teljesen mindegy. A lényeg, hogy hagytak helyet a szívükben a HKK-nak. Az eddigi alternatív játékformák, csak kiragadott példák voltak. Mindig érde-

mes egy új variációt kitalálni. Tegyétek is meg, mert ez is egy járható út a játék megértéséhez, megismeréséhez, és a szabályok egyre tökéletesebb elsajátításához.

## JÁTÉK „DOSSZIÉBÓL”

A HKK kártyások egy része elsősorban gyűjtőnek tekinti magát, de így vagy úgy gyűjti a kártyát minden játékos. Van, aki a kezdetektől, és van új generáció, aki csak a legújabb időtől fogva. Nekik igazi csemege, ritkaság egy-egy *Pánik*, vagy *Bosszú* beszerzése, de ezt a fejezetet inkább azoknak szántam, akiknek tekintélyes mennyiségű kártyája, vagyis igazi, nagy gyűjteménye van.

Gondolom a többség kártyagyűjtőben, mappában tárolja lapjait. Mostantól ezeket csak dossziéknak fogom nevezni. (Persze, akinek nincs gyűjtője, hanem cipős dobozban, díszdobozban, neadj’ Isten befőttes gumival átköve tárolja lapjait, azok is tovább olvashatják.) A módszer alapgondolata, hogy ne tölts el hosszú időt a pakliösszeállítással, és -kipróbálással otthon, órákat elrabolva magadtól, és a családotól, hanem helyben, a játékasztal mellett ülve szülessenek meg a kártyapaklik. Ehhez a gondolathoz persze csatlakozhat bármi szabályt, laptiltást, akármit. Véleményem szerint azok fogják megkedvelni ezt a játéktípust, akiknek csak kevés idejük van a kártyával foglalkozni, és többre értékelik a szó szerint játékként játszott játékot, mint a versenyhangulatú „mészárlást”.

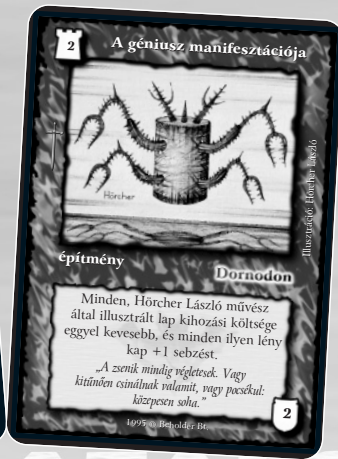
## SZABÁLYOK

Minden játékos kiválaszt tetszőlegesen tíz lapot a dossziéjából. Tíz lapból megfelelő gerincet lehet alkotni egy paklihoz, ha koncepcióban gondolkodsz, de kiválaszthatasz tíz darab ún. spoiler, tehát önmagában erős, sokoldalú, sokféleképpen használható lapot is. A tíz lapra természetesen nem vonatkozik a négyszín korlát, akár mind a nyolc színből válogathatsz. Ezután véletlenszerűen választva (kockával ki-

## PÉLDAPAKLIK

VÉDEKEZŐ PAKLI:  
(E-F-S-D)

- 2 Mentális csapás (E)
- 2 Természet haragja (S)
- 2 Megújulás (D)
- 2 Tűzeső (D)
- 2 Manaégés (F)
- 2 Lángoló vér (D)
- 2 A mester büntetése (F)
- 2 Altatódal (E)
- 2 Örök kábulat (E)
- 2 Skorpiócsípés (E)
- 2 Ellenvarázslat (F)
- 2 Fordulat (F)
- 2 A gyenge ereje (F)



## JÁTÉK A LAPOK ALAPJÁN

Különös talán a cím, de nem véletlenül fogalmaztam így. Sok olyan adatot tartalmaz egy kártyalap, ami felett a gyakorlott kártyások szeme hajlamos elsiklani, pedig kiváló játékalapot nyújtanak. Ilyen apróság például a lap kiadásának dátuma, és az illusztrátor személye. Ha barátainkkal megállapodtok, hogy a legközelebbi partira mindenkinek egy bizonyos illusztrátortól származó lapokat kell használnia, meglepően izgalmas, sokszínű játékban lehet részeket. Meg fogod látni, hogy sajnos így nem működik a jól bevált, „már-sokszor-nyertem-ilyen-paklival-ezért-most-is-összerakok-egy-ilyent” típusú szemlélet, mert a hön szerettett paklid alapját képező lapokat bizony általában más-más személy illusztrálta. Akik ismerik a lapok többségét, már láthatják maguk előtt a nyomuló Dornodon-etnikum (varkaudar, vagy quwarg) paklit, mivel az ide passzoló lapok nagy részét Fischer Tamás illusztrálta, vagy eszükbe juthat a szintén Dornodon színét viselő, és a Hőskorszak kiegészítőben megjelent, *A géniusz manifesztációja* c. lap. (Az 1. alapkiadásban és a Hőskorszak kiegészítőben nagyon sok, Hörcher Tamás által illusztrált lap volt. A manifesztáció ezeket a lapokat „tápolja”.) Higgyétek el, azért van még pár rajzoló, akinek lapjaiból működőképes paklikat lehet fabrikálni. Nézd csak át a gyűjteményed! Ebben a játékvariációban nem érdekes a maximum négy szín szabályt alkalmazni.

A kiadás dátuma sem jelent feltehetően egy vagy két konkrét kiegészítőt és alapkíadást, mert vannak újra kiadott lapok, amelyek csak a kiadás dátumában térnek el az eredetitől és lefutott

dobva, vagy minden színből egy-egy lapot felhasználva, laphúzás-sal) sorsoljátok ki mindenkinek egy-egy, egymástól különböző szint. A szín istenéhez tartozó lapokból kell majd a paklikat megépíteni. Ezeken kívül szabadon felhasználhatóak még a szintelen, illetve Bufa színét viselő lapok is. (Ezért az előre kiválasztott tíz lap közé nem célszerű szintelen lapot tenni.) A paklik legyenek pontosan 45 laposak, és összeállításukhoz szabjatok időkorlátot, mondjuk tizenöt percet. Így nincs idő sokat gondolkodni, optimálisra tesztelgetni a paklit, de azért a felesleges kapkodásból is sok gondot származhat. Jókat derülhatsz magadon például, ha olyan lapot választottál, amit a feltételek miatt ki sem tudsz játszani. A játék a pakliösszeállítás után a szokásos módon, a hagyományos szabályok szerint folyik. Szabálylapot mindenki szabadon használhat.

Példa:

Az előre kiválasztott tíz lap:

2 *A gépezet* (D)

2 *Illúzópalota* (E)

3 *Úszás* (S)

3 *Összefogás* (D)

### A PAKLI

Bármelyik színből össze lehet hozni egy gyors, kicsi lényekre épülő, lehetőleg repülő hordát. Nem is kell más hozzá még, csak pár jó varázslat (lény-, és lapleszedés), egy-két sebzó tárgy, és készen vagyunk. A horda nyomul, ha sikerült egy-két gépezetet játékba hozni, akkor az 1 VP-s bűbájaink kijátszásával, és kézbe visszavételével hamar leverhetjük ellenfelünket. Az *Összefogást*, és az *Úszást* azért választottam, mert lapelőnyhöz juttatnak.

A játék metódus akkor is kiválóan működik, ha többen vagytok ugyan, akik ismeritek a játékot, de igazán tekintélyes gyűjteménye csak egyikötöknek van. Ekkor előre állítsatok össze három-négy ilyen, tíz lapból álló pakligerincet a saját lapjaitokból. A gyűjteményt, ha lehetséges, bontsátok szét színek szerint. Majd a fentiek alapján a sorsolással kezdve, kezdődhet a játék! Ebben az esetben a hajba kapás elkerülése végett talán érdemes tiltani a szintelen, és kétszínű lapok használatát.

egy teljes sorozat a Csillagképek kiegészítőből, napvilágot látott már az Invázió kiegészítőből is jó pár. Ezek a lapok is különböző dátummal jelentek meg, ugyanúgy mint az AK-s lapok. Kezdetnek a régi idők hangulatát idézve, állítsatok össze paklit, kizárólag 1995-1996 évben kiadott lapokból! (Az igazi erőt próbáló feladat a csak 1995-ös lapok használata!) Ebben a variációban a Hőskorszak, és a Chara-din visszatér kiegészítőn kívül, csak az 1. alapkiadást használhatjátok, ami nem is olyan egyszerű dolog. Az elhasználdott alapkiadású, de nem ritka besorolású lapokat a játékosok általában lecserélik újabb kiadású, azonos lapokra, így elég nehéz dolgokat lesz. Ettől függetlenül érdemes kipróbálni.

Sokan vagyunk olyanok is, akik egyetlen pillantás alapján felismerjük a lapot, az illusztrációról. (A jó megkülönböztethetőség a kép egyik fontos feladata.) Csak kevesen látják azonban a fától az erdőt, azaz a képen csak kevesen figyelik meg az apróságokat. (Tudod-e például, hogy a *Pattanóbóde* jégkrém szorongat a mancsában?) Állítsatok össze paklit



kizárólag olyan lapokból, amelyen jól felismerhetően legalább egy ember szerepel (vagy más humanoid kalandozó faj). Aztán állítsatok össze olyat, amelynek lapjain egyáltalán nem szerepel élőlény, vagy olyat, ahol a pakli minden lapján szerepel valamilyen lény, vagy szörny rajza. Erre a megközelítésre jó példa volt egy régebben rendezett verseny, ahol bónuszokat kaptak azok a kártyák, melyek illusztrációján egy vagy több hölgy képe, vagy valamilyen testrésze egyértelműen felismerhető volt.

Játéköletet adhatnak a flavorok is. A lapokat két csoportra lehet osztani. Az egyik fajtán van flavor, a másikon nincs. Mindkét megkülönböztetés alkalmas lehet pakli-építésre. (Vannak olyan kártyák, melyeknek újabb kiadásáról, a leírás kibővülése miatt lemaradt a flavor, pl.: *Halvaszületett*, *Fordulat* stb.) Mókás lehet olyan paklival is próbálkozni, amelynek minden lapján a legendás Zén expedíció idézetei szerepelnek.

A lapok szöveges leírása is nagyon sokféle. A régebbi lapok szövegeit az újabb szabályok, értelmezések, és a kiforrottabb játékméchanizmus miatt esetenként nyugodtan nevezhetjük pongyola megfogalmazásúnak. De épp ezért remek játéklehetőséget takarnak. Az egyik ilyen variáció a Troll számtan nevet kapta tőlem. Lényege, hogy a pakliba kizárólag olyan lapok kerülhetnek be, amelyek szöveges leírásában nem szerepelnek sem számjegyek, sem a „+” sem pedig a „-” jel. (Figyelem! Nem összekeverendő a kötőjelle!) Ennek fordítottja is érdekes lehet, miszerint minden alkalmazott lapon szerepelnie kell egy bizonyos számnak, mondjuk az egyesnek.





ások földjén indul, nyilván mindenki terelakra a pakliját óriásokkal, nagy lényekkel, és viszonylag kevés varázslatot tesz bele, ha tesz bele egyáltalán.) Ennek a variációnak a továbbfejlesztett változatában válasszatok ki tíz darab különböző, globális módosítást okozó lapot is. A játék ekkor úgy folyik, hogy e közül a tíz lap közül minden játékos köre elején egyet tízoldalú kockával dobva, kisorsoltok. Ez a lap a kör végéig támadhatatlanul a játékba kerül, és kifejti hatását már az adott játékos előkészítő fázisában is. (Ilyen lapok például a következők: *A mester büntetése*, *A batalom átka*, *Morgan kristálya*, *Zu'lit erőtere*, *Fegyverszímet*, *Nytított kéz*, *Időgyorsító*, *Két kard szimbólum*, *Thargodan csatamező stb.* Még hosszasan lehetne sorolni.)

A végére egy-két megjegyzést hagytam. Remélem sikerült gondolatokat ébreszteni, ötleteket adni. Ha úgy érzed, ezeket a dolgokat Te már régen kitaláltad, nem baj. Ez csak azt mutatja, foglalkoztál a kártyával, törődöttél vele, és sikerült a lapok túlnyomó többségét jól megismerned. Talán a versenykészítők is találnak érdekesnek látszó metódust, és bízom benne, hogy azok is kipróbálnak majd egy-két variációt, akik minden versenyen az élbolyban végeznek. Akármelyik alternatív játékszabályt választjátok is ki a következő játékülésre, mindig beszéljétek meg előre a szabályokat, hogy világos, és érthető legyen mindenki számára, mert nincs annál bosszantóbb, ha egy jól kitalált, fix környezetben, egy oda nem illő pakli jelenik meg.

Kellemes időtöltést, és jó szórákozást!

JANCSÁR JÁNOS

## JÁTÉK A SZÁMOKKAL

A versenykiírásokból már mindenki ismerheti a Mágia méltósága elnevezésű közkedvelt metódust, ahol a használható lapok kihozási költsége minimalva, és maximálva van. Ezzel persze nem merültek ki a lapok sarkaiban lévő apró számocskákból rejlő lehetőségek! Próbáljátok ki azt a variációt, hogy minden lénynek, ami a paklitokba kerül idézési költsége felcserélődik az alap ÉP-jével! (Olyan lapokat persze nem lehet használni, amelynek idézési költségében, vagy alap ÉP-jén az „x” vagy a „?” jel szerepel.) Igazán mókás, ahogy egy 5/7-es *Kardfogó fülemüle* beröppen az örösztba 1 varázspontért! Lehet csoportosítani a lényeket, maximált alap ÉP, vagy maximált alapszűrés szerint is. (Például minden lénynek legalább 3 alapszűrésűnek kell lennie, vagy alap ÉP-jük nem lehet több 2-nél.) Csoportosíthatjuk őket aszerint is, hogy van-e bennük komponens, és ha igen mennyi? Vagy aszerint, hogy képesek-e tárgyakat használni? Mind-mind jó alkalmat nyújt a lapok újbóli, és ismételt átböngészésére, miközben

óhatatlanul tovább mélyül ismereted, és még jobban a memóriádba égnék a lapok.

## JÁTÉK „LESZEDHETLEN” LAPOKKAL

Gyakran nem szükséges ilyen mérvű elmélyülés, és felkészülés. Nagyon sok olyan asztalon maradó lap jelent már meg a HKK-ban, amely alapjaiban borítja a játék szabályait, mint például az *Időburok*, vagy nagyon erős egy-egy játéktípusban, mint az *Az örület temploma*. Állapodjatok meg benne, hogy mi lesz a következő parti játékkörnyezete, azaz melyik lap lesz, vagy melyik lapok lesznek előre kirakva az asztalra, leszedhetetlenül és semlegesíthetetlenül. A játék ebben a környezetben folyik majd, a lap asztalon lévőnek számít, egyik játékos sem lesz a gazdája, vagy pont fordítva, minden játékos használhatja, mintha ő játszotta volna ki (Pl.: *A föld síkja*). Ezt a lapot nem lehet eltávolítani az asztalról, és nem lehet passzvizálni, vagy a hatása alól kibújni. Néha elegendő valamelyik helyszín kikészítése, ez már irányítani fogja a pakliépitést, és a játéktípust is. (Ha a játék alaphoz az *Óri-*

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

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

Címünk:

**CAMARILLA KFT.**

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00

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



# FANTASY

<http://fantasy.nrg.hu>



# ÚJ VERSENYEK

## MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN



### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** március 25.

**Helyszín:** Nagykanizsa.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Valu Gábor 30-235-8901.

### LEGÚJABB NEMZEDÉK

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

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Csak az Árnyékhold, Aranyforrás és az Inváziók lapjait, bvalamint az AK-s lapokat lehet használni.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Érdeklődni lehet:**

Tornay Tamás tel.: 37-314-447.

### □SÖK VÁROSA

**Időpont:** április 8. 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 2 cs. □sök Városából. Minimum 45 lapos paklit kell összerakni, színkorlát nélkül.

**Nevezési díj:** 2200 Ft (tagoknak 2000).

**Díjak:** Ultraritka lap, □V paklik.

**Érdeklődni lehet:** az

Elysiumban.

### AVATÁROK HÁBORÚJA

**Időpont:** március 25., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Dombóvár.

**Szabályok:** Minden olyan lap, aminek a nevében szerepel az avatár szó, idézési költsége fele (felfelé kerekítve) a lapra írtnak. Minden avatár kap +1 ÉP-t. A szokásos lapok mellett tiltott még Sir Lonil Zomar is.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:**

Juhász Attila 72-459-233.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** április 8. 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díj:** Ultraritka lap, paklik.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** április 15. 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 550 Ft

(Hölgyeknek 150 Ft).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban, vagy Fábán Péternél 333-3413, vagy Torzsa Sándornál 204-9863.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** április 29. 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Egyszínű verseny a hivatalos tiltott lapokkal.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díj:** Ultraritka lap, paklik.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** április 8., 9.30 (nevezés 8.30-tól).

**Helyszín:** Gödöllő.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:**

Csujá László és Gergely 28-413-962, csujá@mail.digitel2002.hu.

### ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

**március 25. szombat:**

Star Trek

**március 26. vasárnap:**

Dungeon HKK

**április 2. vasárnap:** Star wars

**április 8. szombat:** HKK

**április 15. szombat:** HKK

**április 16. vasárnap:**

Star Wars

**április 23. vasárnap:** KGK

**április 29. szombat:** Star Trek

**április 30. vasárnap:** HKK

**május 6. szombat:**

Dungeon HKK

**május 7. vasárnap:** Star Wars

**május 13. szombat:**

Dungeon KGK

**május 14. vasárnap:** HKK

**május 21. vasárnap:** Star Wars

**május 27. szombat:** Star Trek

**május 28. vasárnap:** HKK

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





## KGK VERSENYEK

**Időpont:** március 25., szombat 10.30 (nevezés 9.30-10.).

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni.

**Nevezési díj:** 500.

**Díj:** ultraritka.

**Érdeklődni lehet:**

<http://sharx.8m.com>, email: [battery@netposta.net](mailto:battery@netposta.net)

**Időpont:** április 23., 11 óra (nevezés 10-11.).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Tiltott minden erőforrás altípusú lap.

**Nevezési díj:** 500 Ft (Hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:**

A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

## SZABÁLYOK

**EGYSZÍNŰ VERSENY:** A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

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

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

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

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

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

## VERSENYHELYSZÍNEK

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

**CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ,**  
Kossuth tér 5/b 3-as terem

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

**DOMBÓVÁR – Művelődési ház**

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

**GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ,**  
a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

**GYŰMŐS – Kolping Oktatási Központ,**  
Török Ignác u. 1.

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

**HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub,**  
Grassalkovich Művelődési Központ

**KAPOSVÁR –**  
Tanképző kollégium,  
Tallian Gyula u. 14.

**KÖRMEND –**  
Művelődési Központ  
(a városház mögötti utca)

**MISKOLC – Kossuth mozi,**  
Astreia Ifjúsági Klub.

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

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

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

**SZEGED – Objektum,**  
Pulcz u. 57.

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

**NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály Művelődési Ház,**  
Ifjúsági Centrum.

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

# ŐSÖK VÁROSA

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

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

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

**Szabályok:** Csak az Ősök Városa lapjait lehet használni.

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

**Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 300).

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

**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134,  
vagy e-mailben a [holder@mail.datanet.hu](mailto:holder@mail.datanet.hu) címen.

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz kártya  
az amatőr kategóriában**



# VERSENYBESZÁMOLÓK

ISTENEK HÁBORÚJA – 2000. FEBRUÁR 19.

## A GYŐZTES PAKLI:

Kettős erőbedobás

5 Őshangya

1 Őshangya császár

3 Őshangya sámán

3 Őshangya szabotőr

3 Béke szigete

3 Mandulanektár

3 Földharc

3 Sheran védősárkánya

3 Őshangya királynő

3 Őshangya harcos

3 Őshangya testőr

3 Őshangya boly

3 Őshangya fanatista

3 Őshangya here

3 Őshangya lélekűvár

1 Pozitív létsík

## KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

2 Egyszerűsítés

2 Áthatolhatatlan köd

1 Sir Lonil Zomar

3 Fekete lyuk

2 Különös mérgek

3 Sheran könnyei

2 Pozitív létsík

2 Vizelementál

2 Szélsőséges időjárás

1 Őriásölő

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét február 20-án rendeztük. A versenyen egyszínű paklival lehetett indulni, a szokásos tiltott lapokkal, ultra-ritkákat lehetett használni. Nagy örömeinkre ismét a régihez hasonló létszámban neveztek, 42 amatőr és 33 profi indult. A használt színek és paklik változatosak voltak, a profik között a leggyakoribbnak Leah bizonyult (horda és mentor), ezután Sheran (repülő horda és őshangya), Elenios (repülő és földönjáró horda), Chara-din (kézből dobható kontroll) és Raia (kalandozó és gyógyuló kontroll) következett. Dornodont egy quwarg pakli képviselte, Fairlight és Tharr pakli ezúttal nem volt a profik között, bár korábban a Fairlight villámló kalandozós pakli jó eredményeket ért el.

A legjobb 4 közé végül 2 őshangya, 1 Elenios horda és 1 Chara-din kontroll pakli került, négyes holtversenyben. A döntőben az alábbi eredmény született: Az első helyezett Kovács Attila lett, őshangya paklijának leírását oldalt olvashatjátok. A második helyen Rém András végzett, szintén őshangya paklival, ez az elsőjétől mindössze abban különbözött, hogy András *Földbarc* helyett *Szörnyidomítást* használt. A harmadik helyet Simon Dániel szerezte meg, *A reménytelenség bajnokával*, *Sir Lonil Zomarral*, *Arnyékrájával*, *Chara-din* káoszlovagjával öölő, 9 kézből dobattással + 1 *Agydarálással*

felszerelt Chara-din paklijával. A negyedik Lampért Csaba lett, Elenios hordájával, melyben használt *Tudatrombolást*, *Vidám manót*, *Idő kerekét*, *Iszp elementált*, *Yasminát*, *Görgötét* és *A fény idejét* is.

Érdekes, hogy bár a Leah horda volt a legnépszerűbb, nem került ilyen a legjobb 4 közé, valamint az is meglepő, hogy a nemrégiben az Elysiumban rendezett egyszínű versenyen nem volt jellemző az őshangya pakli, talán nem is számítottak rá. Megjegyzendő, hogy szinte minden pakli használt szabálylapot, a hordák és őshangyák *Kettős erőbedobást*, a kontroll paklik *Manaforrást*.

Az amatőrök között Balogh András diadalmaskodott, *Zomarral* és *Acbát* *gólemmel* megspékelt Chara-din kontroll paklijával, melyben *Gránátsapdát* és *Quitmlen alkuját* is használt. A második Puskás Attila lett, őshangya paklival, a harmadik pedig Littner Ákos, *Levegő síkjával* és *MuGrak képződménnyel* megerősített Sheran repülő paklival, melybe *Ébred az erdő* is rakott. A negyedik helyen Darabi Zoltán végzett, hasonló paklival, de ő *Gemina balzsamával* és *Szörnyidomítással* is játszott.

Mindenkit szeretettel és immár ajándék lappal várunk versenyeinke!

MAKÓ BALÁZS

## ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL

- Tovább tombol a Zomar-láz: az egyik meccsen 3 Zomar volt játékban (kettő-egy arányban), egy másikban pedig 2 Zomar küzdött meg egy visszamentorozott csapattal (közte *A holtak szelleme*, *T. Vlagyimir*, *Haarkon* ...).
- Littner Ákos 7/6-os Sheran védősárkányát alakított ki.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. április 14.



Januári rendhagyó rejtvényünkre sok érdekes, és teljesen eltérő megoldás érkezett. Láthatóan a rejtvényfejtő-kedvű játékosok fantáziája és lapismerete szinte határtalan. Íme pár megfejtés a sok közül (ne felejtsetek el, hogy csak az alap kiadás és a hagyományos kiegészítők gyakori és nem gyakori lapokat lehetett használni):

A legtöbb megfejtő két *Elzárással*, vagy egy *Elzárással* és egy *Tudatrombolással*, esetleg két *Tiltott mágiával* (a *Sebek befornakot* tiltom le) kezdett.

Ezek közül az ellenfél csak az elsőt tudja ellenvarázsolni az *Agybénítással* vagy *Manacsapdával*, mivel mindössze négy varázspontja van. A hercegről közben nem termelhet varázspontot, mert az első után közvetlenül kijátszom a másodikat. Ha elzártam, akkor már bármivel megölhetem, ami legalább egyet sebez, mert nem tud gyógyulni, pl.: *Lady Olivia trikkje*, *Kaktusztüske* stb. Ha „csak” letiltottam a *Sebek befornakot*, akkor kettőt kell sebezniem, mert a balsammal egyet tud gyógyulni, ilyenkor jó a *Savas üvegese* vagy a *Gruandag amulettje*. A *Tudatfáló+Varázkő+Alattomos manó* is jó, mivel a *Káoszmester* kijátszása után, az ellenfelemnek már nem lesz varázspontja az *Állati félelemben*, a *Gyenge ereje* vagy a *Gemina balszama* pedig kevés lesz neki az életben maradáshoz.

Szintén jó megoldás a *Fairlight vibara*, mert az ellen nem tudja ellenvarázsolni, így eldobatom a Raia lapjait, majd jöhet a *Savas üvegese*, vagy a *Varázkő+Alattomos manó* páros. Ezúttal csak pár hibás megfejtés érkezett, a beküldők nem vették figyelembe, hogy az ellenfél a *Trikornis herceggel* termelhet magának varázspontot.

Szerencsés nyerteseink: *Szaniszló András* Gyomaendrőd-ről, *Horváth Zoltán* Veszprémből és *Bíró Edit* Békésszentandrásról. Nyereményük két-két csomag *Árnyékhold*. Gratulálók!

Új feladványunkat ismét Jancsár János készítette. Mind a ketőtöknek 1 ÉP-je van. Ellenfeled paklija már elfogyott, neked még három lap van a paklidban. A gyűjtőtök tartalma teljesen közömbös a feladvány szempontjából. Ellenfelednek 2 varázspontja van, neked 10, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Most következik a húzás fázisod. A feladat: határozd meg a paklidban lévő három lap sorrendjét, majd a felhúzott lap felhasználásával nyerd meg a játékot még ebben a körben!

**Beküldési határidő:**  
1999. április 14.

**A cím, ahova küldheted:**  
Beholder Kft.,  
1680 Budapest, Pf. 134

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

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Teljes fordulat (C)
- Idegen tollak (S)
- Az idő hercege (C)
- Aurapollátor (C)
- Hirtelen halál (D)
- Pogányirtás (R)
- Lélektisztítás (R)

## A PAKLID

### (NEM SORRENDENBEN):

- Az alvó szörny (C)
- Jóságos manó (R)
- Tou Szang kihívása (C)

*Az asztalon nincs kijátszott lapod.*

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Jerikó (-)
- Totemoszlop (-)

## ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

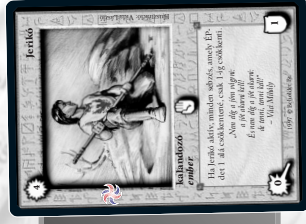
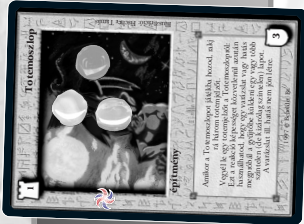
- A gyenge ereje (F)
- Gemina balszama (S)
- A rúttság büntetése (E)
- Gyógysugár (R)

*A Jerikó az orosztban van.  
A Totemoszlopon 3 jelző van.*

## Ellenfél kézben levő lapja



## Ellenfél kijátszott lapjai



## ELLENFÉL ÁLLÁSA: 1 ÉP, 2 VP, 0 SZK

## A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 10 VP, 0 SZK





# ŐSÖK VÁROSA

## új HKK alappakli

***Április elején jelenik meg a HKK rég várt legújabb, különleges ki-  
egészítője, az Ősök Városa. A megjelenés előtti frissen bontott ver-  
seny időpontja április 1. Mivel e sorok írásakor a HKK 4. kiadá-  
sa már elfogyott, ezek a paklik egyben az 5. kiadást is alkotják.***

Nem kevesebb, mint 294 új lapból 44-et tartalmaz egy pakli, teljes szabálykönyvvel, paklinként 3 ritka lappal. Az Ősök Városa önállóan is játszható, de a HKK-val teljesen kompatibilis, azaz normálisan lehet keverni meglévő HKK lapjaiddal. Az istenek szerepét itt a klánok veszik át, de ezek egy az egyben megfeleltethetőek a HKK isteneinek. Mindent elkövetünk annak érdekében, hogy önállóan játszható legyen a szett, tehát mindenben van benne ellenszere, sokféle érdekes és erős paklit össze lehet rakni pusztán ezekből a lapokból. Rendkívül sok olyan versenyt fogunk rendezni mi is és más versenyszervezők is, amelyen csak az Ősök Városa lapjait lehet használni, tehát aki nem ismeri az összes régi lapot, az is jól szórakozhat, és bátran jöhet versenyezni.

A klánokon kívül több újítást is bevezettünk. Ezek közül talán a legfontosabb a három új laptípus: a galetkik, a torzszülöttek és a testrészek. A galetkik az Ősök Városa kalandozói, de a kalandozók erejét csökkentő magasabb idézési költség nélkül. A galetkik nem léphetnek szintet, és – bár képességük lenne rá – nem használnak tárgyakat sem (lényre rakott tárgy nincs is a szettben), ehelyett viszont kifejlészthetnek testrészeket,

és lakomázhatnak elpusztult vagy feláldozott torzszülöttekből. Vagyis a galetki egy új lény típus, nem számítanak sem kalandozónak sem szörnynek, tehát a régi lapok közül a csak kalandozókra vagy szörnyekre ható kártyák nincsenek rájuk hatással. A kalandozóktól eltérően van bennük komponens, de mivel nem szörnyek, az előkészítő fázisban nem lehet őket komponensért feláldozni. A másik lénytípus a torzszülött. Ezek minden szempontból szörnyeknek számítanak, vagyis áldozhatók komponensért, és hatnak rájuk a szörnyekre működő lapok. A „minden torzszülött szörny, de nem minden szörny torzszülött” megkülönböztetésnek az az értelme, hogy az ŐV-ben levő lapok gyakran torzszülöttekre hivatkoznak, és a belőlük nyert komponenseket felhasználhatjuk a galetkik erősítésére. Az Ősök Városában egyébként csak ez a kétféle lény található. A galetkik általában nem horda-lények, inkább a viszonylagos olcsóság (gyakori a 3-4 VP idézési költség), és a sok ÉP (a legtöbb galetki legalább 3 ÉP-s) a jellemző. Azonban erős képességekkel bírnak, és a rájuk pakolt olcsó testrészekből pillanatok alatt megerősödhetnek. A testrészek legfontosabb tulajdonsága amellet, hogy önmagukban is jó képességgel

rendelkeznek (pl. tűzlehellet, regenerálás, vagy akár *Idő kereke*-jellegű hatás), hogy segítségükkel (feláldozással) megakadályozhatunk bármely varázslatot vagy hatást, amely galetkinknek valamilyen kárt okozna. Alapvetően kétféle testrészt van: az egy-két varázspontért jövő, ún. „cantrip” vétagok (vagyis húzni lehet kijátszásukkor), amik kisebb előnyöket adnak, viszont „beépített DEM-ként” olcsón, laphátrány nélkül védelmezik galetkinket, illetve az 1-5 varázspontba kerülő, nem cantrip vétagok, amelyek már komoly dolgokra teszik képessé a galetkit, és elpusztítási kísérlet esetén még mindig feláldozhatók. Mindezekből látszik, hogy a galetkiknél gyakran (a versenyeken eddig ritkán látható) „vonatképzés” alakul ki, vagyis egy, esetleg két galetkit feltápolunk vétagokkal, amik szinte leszedhetetlenné teszik őket. Természetesen seregnyi másféle stratégia is elképzelhető, vannak pl. rendkívül erős védekező galetkik, akik egy-két testrésszel megvédeve a tartalékban eldönthetik a játékot. A testrészeket csak galetkikre lehet rakni, viszont nagy előnyük még, hogy nem számítanak varázslatnak, mint ahogy a galetkik sem szörnyek, sem kalandozók, csak lények, tehát bizonyos varázslatok és hatások nem hat-

nak sem a galetkikre, sem a testrészekre. Természetesen a csomagban mindennek megvan az ellenszere, így vannak galetki-, és testrészelles lapok is. A galetkik megerősödését szolgálhatja az is, hogy az ellenfél elpusztított torzszülöttjeiből, illetve a te torzszülöttjeid feloldásával (bármikor, azonnali hatásként) kinyert szörnykomponensek helyett permanens +1/+1 jelzőt rakhatsz bármely galetkire, ily módon „hízlalva” őt.

Természetesen a 294 lap között nemcsak e három lap típus található meg, rengeteg hasznos azonnali, általános, bűbáj varázslat, tárgy, épület és szakértelem is van. A tárgyak kihozását segíti, hogy itt szinte minden lényben van szörnykomponens, a galetkikben általában egy, a torzszülöttekben gyakorta több is. A tesztelőversenyen, ahol csak ÖV lapokat lehetett használni, galetkis-testrészes pakli mellett horda, többféle kontroll és kombópakli, valamint tárgyas pakli is megtalálható volt. A szokásosnál is hosszabb idejű, alapos tesztelésen a lapok sokszínűségét, használhatóságát tartottuk szem előtt, és azt, hogy a ritka lapok valóban erősek legyenek. A múlt évben rendezett laptervezői pályázat legjobb lapjai közül is jópárat megtaláltok majd az Ősök Városában. Feltüntetjük a lapokon az ötletgazda nevét is: a kártya szélén, a „lapterv” felirat után olvashatjátok. Azért mondunk ötletgazdát, mert az alapos tesztelés alatt több lap is megváltozott kisebb-nagyobb mértékben az eredetileg beküldött ötlethez képest. Reméljük ez nem veszi el egy ötletgazda örömét sem, és mindenki boldog lesz, hogy ott láthatja a nevét a kártyán, tisztelet példányokról nem is beszélve. (A tiszteletpéldányokat ezekből a lapokból postán fogjuk kiküldeni.) Érdemes tehát bönészni ezt és a további kiegészítőket, hiszen lehet, hogy a saját nevedet olvashatod büszkén a lapon!

Természetesen a sok trükkös, érdekes és tápos ritka lapon kívül egyszerűbb (általában gyakori) lapokra is szükség volt. További újdonság,

hogy a lapokon feltüntetjük a ritkaságot is, a cserélés megkönnyítése érdekében. A kiegészítőt jelölő ikon egyben a lap gyakoriságát mutatja: a bronz a gyakori lapokat, az ezüst a nem gyakoriakat, az arany pedig a ritkakat ékesíti. Átdolgoztuk a szabálykönyvet is, azok (és csak azok) a fogalmak szerepelnek benne, amik ezzel a paklival való játékhoz szükségesek, néhány dolgot pedig egyértelműsítettünk. Némi töprengés után úgy döntöttünk, a kedvenc etnikum paklijukat építgetők kedvéért sokféle altípusú lény lesz ebben a szettben is, így van élőholt, Thargodan, quwarg, hátas, többféle elementál. (Ezek beillesztése az Ősök Városába gyakran komoly fejtörést okozott még Miklósnak is!) A színesítő szövegek az Ősök Városa hangulatának átérzését, háttérének elmélyítését segítik. Végezetül nézzünk párat a favorit lapokból:

#### Gran'Darr és Shuan'Darr:

3 VP-ért kijövő 0/3-as galetkik, (P) 2 VP-ért *Sebek befornak* hatású lény, illetve nem-lény sebészre.

**Lávaköpet:** konfigurálható testrészes, amennyi VP-ért kirakod, kétszerannyi jelzőt tehetsz a galetkire, aki bármikor lehelhet egy jelző levételével egyet.

**Nimgilario csele:** újfajta ellenvarázslat, amellyel a lényeket is lehet lassítani.

**Manaszívás:** új kontaktus, mindössze 3 VP-ért, max. 5 VP-t szív el.

**Védőangyalok:** 2 db 2/2-es jelző az öröspoztobba, amelyre „felszúrhatod” a támadó horda-lényeket.

**Lobd Haven bikoltása:** az „r” betűt tartalmazó lapok leszedésére illetve ellenvarázslására szolgáló lap, mely ráadásul annnyival olcsóbb, amennyi „r” betű van a lap nevében.

**Félenk Yathmog:** 4 VP-ért 1/2-es repülő lény, amelyet bármikor visszavehetsz a kezvedbe, 1-et sebezve egy lényen vagy játékoson.

**Mély gyász:** 3 VP-s bűbáj, az ellenfél vagy passzivizál egy lényt minden körében, vagy sebződik 2 ÉP-t. (Mint látható, a kontroll pakli is kapott néhány erős lapot – lényeket is egyébként – szüksége is lesz rájuk, mert a galetki-testrészes kombináció a kontroll paklik ellen a leghatásosabb.)

**A sárkány kincse:** 3 szörnykomponensért vagy 8 ÉP-ért kijövő tárgy, amely passzivizálásra 2 ÉP-t, 2 VP-t és 2 szk-t ad, azonban csak 4 nem-lény lap gyűjtőből Semmibe dobásával aktivizálódik.

Már csak párat kell aludni a HKK megújulását jelentő Ősök Városa kiegészítő megjelenéséig, addig is mindenkinek szép álmokat!

MAKÓ BALÁZS és DANI ZOLTÁN



# MŰHELYTITKOK

## AZ ÚJ HKK ALAPPAKLIRÓL, AZ ÓSÖK VÁROSÁRÓL

*Az új HKK kiegészítő tervezését már 1999. márciusában elkezdtük, és áprilistól kezdve folyamatosan teszteltük. Már a kezdetek kezdetén eldőlt, hogy ez a kiegészítő az új levelezős játékhöz, az Ósök Városához fog kapcsolódni témájában és hangulatában, azonban teljesen kompatibilis lesz a HKK-val, gyakorlatilag egy új HKK kiegészítő lesz. A kiegészítőt nagyra terveztük (az eredeti cél 280-320 lap volt, végül 294 lap lett), amely önállóan is játszható. Ily módon azokat is be tudjuk vonni a játékba, akik korábban már nem akartak bekapcsolódni a HKK-ba azért, mert attól félték, nem tudják a 7 kiegészítőnyi kártyát összegyűjteni. Az ÓV kompakt, önmagában is nagyon élvezetes, sokrétű kiegészítőre sikeredett, terveink szerint rengeteg önálló ÓV versenyt rendezünk, hogy a kezdő HKK-sokat is be tudjuk vonni a játékba. Az új laptípus, a testrészek használata új stratégiákat igényel. A tesztelés során az önálló ÓV játék mellett rengeteget teszteltük a lapokat hagyományos környezetben is, hogy lásuk, mennyire dobják fel a kártyák a régi lapokat. Örömmel tapasztaltuk, hogy nagyon sok régi paklikoncepcióhoz vannak hasznos és érdekes lapok, és reméljük, hogy néhány új ÓV-s paklikoncepció (pl. „galetki-kontroll”) is megállja majd a helyét a hagyományos HKK-ban. Az alábbiakban néhány műhelytitokba szeretnék bepillantást engedni a kiegészítő elkészültével kapcsolatban.*

### AZ ÚJ SZABÁLYOK

A lapok tervezésekor eldöntjük, lesznek-e új szabályok, és azok mik lesznek. Igyekszünk mindig csak apró, a játékot színesítő újdonságokat bevezetni, amelyek nem bonyolítják tovább a játékot. Eredetileg, minden galetkin és torzszülőten fel lett volna tüntetve az étkezése (a kalandozók fajához hasonlóan), és a galetkik csak a táplálkozásuknak megfelelő torzszülőtből tudtak volna +1/+1-et kapni, de ez annyira ritkán használt dolog volt, hogy megszüntettük a táplálkozást. A testrészek működése is hosszú evolúción keresztül finomult. Sokáig féltünk tőle, hogy ezáltal a galetkik nagyon erősek lesznek, de a tesztelés a gyakorlatban bebizonyította, hogy ez nem igaz, és ebben a számos ellenlap is segített. A testrészek gyakorlatilag mindentől megvédik a galetkit (igyekeztünk úgy megfogalmazni), egyetlen kiskaput hagyunk, a végtagokat az előkészítő fázisban nem lehet használni, úgyhogy pl. *Bern a szutyok* nagy mérszárhlást tud a feltápolat galetkik között rendezni.

### A LAPÖTLETEK

A lapok nagy részét Balázssal ketten találjuk ki, és persze rengeteg ötlet származik a profi tesztelőbrigádtól is. Sok lapötlet jön még a játékosoktól. A tesztelés kezdetekor nincs még végleges lista, közben bővítjük új ötletekkel,

pl. ha látjuk, kevés a galetki, vagy a hordának valamilyen jó lényre lenne szüksége, kibővítjük egy ilyennel. A mostani kiegészítő különlegessége, hogy az ősszel meghirdetett laptervezői pályázat legjobbjai is helyet kaptak benne. Ezek a játékosok által beküldött lapokon (és csakis ezen!) fel van tüntetve a laptervező neve (akik kapnak is 1-1 példányt). A többi lapra ezután sem fogjuk ráírni, kitől származik az ötlet, sokszor meg sem lehet állapítani.

### A LAPOK EVOLÚCIÓJA

A lapötletek, attól kezdve, hogy megszületnek, rengeteg változáson mennek keresztül. Elsősorban mindig magát a kártyát teszteljük, azt próbáljuk megállapítani, működik-e egyáltalán, használható-e valamilyen pakliba, és nem borítja-e fel a játékegyensúlyt. Ha valami probléma van a lappal, változtatunk rajta, és tovább teszteljük. Ez néha több hónapos folyamat egy-egy lapnál, mások egyből jól eltaláltak. Ha egy lap működésében jónak tűnik, de túl gyenge vagy túl erős, akkor idézési költségét csökkentjük vagy növeljük. Ha ez nem megoldás, a lap szövege változik. Ha egy lappal semmit sem lehet kezdeni, megy a „kukába”.

Minden tesztelés végén az összes tesztelő leírja a véleményét az általa tesztelt lapokról. Ha egy lap nem megfele-



lelő, leírja, mit kell rajta változtatni szerinte, ha jó volt, OK-za a lapot. Ha egy lap három OK-t kap (bonyolultabb lapoknál 4-5 OK kell, ellenvetés nélkül) akkor a lapot elfogadtuk. Ha egy lap rendben van, még mindig változhat a neve, színe, ritkasága. A szín és a ritkaság sokszor a kiegészítő végleges összeállításánál dől el, hiszen meg van határozva, hogy melyik ritkaságból mennyire van szükség, és a színeknek is egyensúlyban kell lenniük. Természetesen, a lapok bonyolultsága, érdekessége legtöbbször már meghatározza a ritkaságot: egy nem túl nagy, kevés képességgel rendelkező lény általában gyakori, egy nagy, több képességgel rendelkező ritka, egy színszivató lap vagy egyéb, csak speciálisan alkalmazható varázslat nem gyakori szokott lenni. Nagyon bonyolult, hosszú szövegű lapot sosem rakunk gyakoriba, hiszen egy kezdő, csak néhány paklival induló játékos minél kevésbé akarunk összetett lapokkal terhelni.

A színesítő szöveget általában a tesztelés vége felé írjuk (hacsak nem adott be már a lap kitalálója eleve egyet), hiszen változhat a név, és a grafikát is meg kell várni, hogy illeszkedjen hozzá. A grafikát egyébként a tesztelés 3. hónapjától folyamatosan szoktak készülni az OK-zott lapokhoz.

## EGY LAP EVOLÚCIÓJA

Az alábbiakban leírok egy példát, hogyan alakult át egy lap a tesztelés során, amit én találtam ki.

Eredeti lap: ősvortex, típus: bűbáj, szín: Halhatatlan, költség: 7 VP, szöveg: 3 VP, dob két véletlenszerűen választott lapot a kezedből: célpont lény vagy játékos annyit sebződik, mint a választott lapok közül a kisebb idézési költsége.

Hamar kiderült, hogy a lap nagyon drága, ahhoz képest, amit csinál, és elkezdtek a költségét csökkenteni. Ennek ellenére, egyetlen tesztelő sem rakta be a paklijába! Amikor az idézési költség 3 VP lett, akkor kipróbálták néhányan, és nagyon gyengének minősítették. Lecsökkentettük hát a használati költségét is 2 VP-re. Hosszasan teszteltem a lapot, és így már aránylag jónak bizonyult. Sajnos, az iszonyú laphátrány miatt csak úgy érte meg használni, ha egyből le tudtam vele lőni az ellenfelemet, de aránylag sok lap és VP összegyűjtésével is legfeljebb 15 sebzést lehetett összehozni, ha az ellenfélnek nem volt semmi az asztalon és a kezében, és ezen még az sem segített, hogy

## LAPOK A KUKÁBÓL

NÉHÁNY LAP, AMI A „KUKÁBAN” KÖTÖTT KI (A KORÁBBI KIEGÉSZÍTŐK TERVEZÉSE SORÁN):

**Szomjazó góliát:** szörny, 6 VP, óriás, 4/4, szöveg: Csak akkor jelölhető ki támadónak, ha megiszol 1 deci vizet (vagy más folyadékot).

No igen, mókásnak mókás, mi jókat nevettünk rajta, de sajnos nem volt kiadható.

**Testhőszabályozás:** bűbáj lényre, 3 VP, szöveg: Célpont lény immunis lesz tűzre, hidegre, elektromosságra és mindenféle sebző varázslatokra.

Ezt bizony soha senki nem rakta be egyetlen pakliba sem.

**Ködharomat:** tárgy, 1 komp, szöveg: (P): Rakj át egy általad választott lényről egy másik lényre tetszőleges számú jelzőt.

Ezt én találtam ki, sajnos, túl sok örült kombót és szabályvitát szült volna ez a lap.

**Örökkévalóság:** azonnali, szöveg: Minden, ebben a körben használt, kör végéig tartó varázslat és hatás egy bizonyos célpont lényre vonatkozó része permanenssé válik, nem szűnik meg a kör végén.

Határozottan érdekes, de túl sok szabályproblémát eredményezett volna.

**Augur taktikája:** bűbáj, 5 VP, szöveg: Célpont játékos húzási fázisa elmarad. Minden előkészítő fázisodban tégy rá két jelzőt, majd költs el annyi VP-t, amennyi jelző van rajta, különben a gyűjtőbe kerül.

Bárhogy gyengítettük, mindig tudott valaki építeni rá egy biztosan őtől paklit.

**Ragály:** bűbáj, 7 VP, szöveg: Minden játékosnak az előkészítő fázisában a gyűjtőbe kell raknia egy 3 vagy 4 ÉP-jű lényét, ha van neki ilyen.

Ez egy jól kiegyensúlyozott lap, de mindenkinek az volt a véleménye, hogy bőven elég a *Járvány*, *Éhínség*, és társai, nem kell még tovább szivatni a nagy és nehezen kirakható lényeket.

**Lady Olivia álma:** általános, 8 VP, szöveg: Minden bűbáj visszakerül a gyűjtőből a játékba, aminek célpontot kell választani, az csak akkor, ha van lehetséges célpontja. Olyan bűbajt, amelynek az idézési költségében X vagy ? szerepel, nem lehet visszahozni.

Általános vélemény volt, hogy elég volt a *Moák fénykora* és a *Kovácscéh*, a bűbáj pasziánsz paklit még erősebbre meg lehetett volna csinálni ezeknél.

*Még folytathatnám a sort, rengeteg ilyen lap van a tarso-lyunkban, ha kíváncsiak vagytok rá, írok még...*

a lap idézési költségét 2 VP-re csökkentettük, az *Ősvortex* ezután is mindenki gyengének minősítette.

A sorsfordító változás akkor következett be, amikor a lapot annyival egészítettem ki, hogy „...vagy játékos eggyel többet sebzódik, mint...” Valamilyen úton-módon ettől a változástól az *Ősvortex* annyira brutális lett, hogy ezen mindenki egy emberként hördült fel. Hosszas vita után végül a +1 sebzést nem szüntettük meg, hanem korlátoztuk a vortex használatát körönkénti egyben, és a használatát visszavettük 3 VP-re.

A korábbi verzióknak megvolt az a nagy veszélye, hogy egy megfelelően felépített kombinációs pakliban egy körben valaki megfelelő VP termelő és húzó lapokkal kivégezheti az ellenfelet. A fenti változtatással ezt a problémát elkerültük, bár lehetséges, hogy további tesztelés során kiderült volna, hogy a lap 2 VP-s használati költséggel sem túl erős – nyolc havi tesztelés után ennyire juttotunk :)

Hasonlóan érdekes volt *A sárkány kincse* evolúciója, egy 3 komponensért jövő tárgy. A lap eredetileg:

*Az idézési költséget helyettesítheted 8 ÉP feláldozásával. Az előkészítő fázisban nem aktivizálódik. (P): kapsz 2 szörnykomponenst, 2 VP-t és gyógyulsz 2 ÉP-t. Rakd 3 lapodat a gyűjtőből a Semmibe: A sárkány kincse aktivizálódik.*

A lap egyértelműen egy hagyományos hordában bizonyult nagyon erősnek, ezért került rá, hogy csak nem lény lappal lehet aktivizálni, és 4 darabbal. A tárgypasziasz

pakli miatt kellett a körönkénti egyszeri korlátozást bevezetni. Az 1. körös sárkány kincse, ad 2 VP-t, murgattyú, *Notb szellem* még így is durva volt, ezért került rá a 2. körös korlátozás.

## A VÉGSŐ FÁZISOK

A tesztelés végén tartunk még egy utolsó közös megbeszélést, amelyen minden egyes lapot közösen megbeszélünk. Ilyenkor kerül sor az utolsó apró finomításokra a szövegben. Néhány lap színe és ritkasága is ilyenkor változik meg. A tesztelés mindig „tesztelő verseny” zárja le, amelynek célja, hogy megvizsgáljuk, nem maradt-e a kiegészítőben valamilyen túl erős lap. Hiszen egy versenyt mindenki meg akar nyerni, tehát a legbrutálisabb paklit igyekszik összeállítani. Az ŐV tesztversenyén egyedül az *Ősvortex* „bukott ki”. A kiegészítő lezárása után már csak a tördelés, lektorálás, nyomdai előkészítés és gyártás van hátra.

Terveink szerint az ŐV lapoknak új kerete lett volna, hasonló színekkel, mint a korábbi lapok, de kicsit eltérő, újfajta designnal – sajnos a tervezés nagyon elhúzódtott, nem sikerült egy mindenkinek tetsző új keretsaladót létrehozni, és már kifutottunk volna az időből, a hosszú ráhagyás ellenére – ezért maradt a régi :(

Remélem, mindenkinek tetszik a „végtermék”, és az új kiegészítő megérte a rengeteg munkát, amit befektettünk.

TIHOR MIKLÓS



# ŐSÖK VÁROSA

## A BEHOLDER KFT. VERSENYE

**Időpont:** 2000. április 1., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Kondor Béla Közösségi Ház

(Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye az Ősök Városából.

**Nevezési díj:** 2200 Ft (tagoknak 2000).

**Díjak:** Ősök Városa paklik, összesen négy gyűjtődoboznyi nyereség. A nyolcadik helyezettet is jutalmazzuk.

**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft.

1680 Budapest, Pf. 134, vagy e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen.

**A megjelenés előtt  
egy héttel!**

# Kérdezz... ALOM...felelek!

**Továbbra is Sir Lonil Zomar: Mi történik a kör végén, ha Sir Lonil Zomar képességét Idegen tollakkal átadom egy másik lénynek?**  
Semmi különös. Mivel a lényem megkapja Zomar azon képességét is, hogy a képességeit semmilyen módon nem veszítheti el, ezért az *Idegen tollak* hatása nem múlik el a kör végén.

**Hat-e Sir Lonil Zomarra az Átok vagy az Árnyéktűz?**

Mivel a képességeit semmilyen módon nem veszítheti el, ezért – ahogy már az előző Krónikában is leírtam – sem az *Átok*, sem az *Árnyéktűz* nem hat rá. Az *Árnyéktűz*et kijátszhatom rá, mivel azonban az egyik a „semmilyen módon”, a másikon pedig a „semmilyen immunitás” szöveg feloldhatatlan ellentétet okoz, ezért azt a hagyományos elvet követjük, hogy az állandóan működő hatások felülbírálják az egyszerűeket, így Zomar képessége erősebb. Az *Átok* már egy kicsit bonyolultabb, ugyanis Zomaron nem az szerepel, hogy „semmilyen módon nem kerülhet rá lap vagy jelző”, hanem csak annyi, hogy „nem kerülhet rá lap vagy jelző”, ezért az *Átok* +2 varázspontért ki lehet rá játszani. Viszont a képességét semmilyen módon nem veszítheti el, ezért hiába kerül rá az *Átok*, a képességei megmaradnak, és ezért az *Átok* által adott jelzők sem kerülhetnek rá, vagyis nem éri meg leátkozni.

**A gyűjtőbe küldi-e a Zomart A halál angyala?**

Nem. A *Halálpengőtől* eltérően itt nem szerepel az, hogy mindenképpen a gyűjtőbe kerül az angyal által megszabtott lény, így nem öli meg Zomart.

**Hova kerül az Altatódal, ha 2 varázspontért aktivizálom a képességét.**

Sajnos erről az AK-s lapról lemaradt a szöveg vége. A lap szövegének utolsó két sora így hangzik: 2 VP: vissza kerül az *Altatódal* a játékból a kezébe.

**Csökken-e a maximális életpontom, ha egy Vércápám üti az ellenfeletem, és ő kijátszik egy**

**Oroszlánüvöltést?**

Nem, mivel ekkor már nem a *Vércápa* sebez, hanem az *Oroszlánüvöltés*.

**A Kvazárbehemótomra az ellenfél körében 14 jelző került. Életben marad-e az én körömben, amikor elveszti a védekezési bónuszt, de leesik róla egy jelző.**

Sajnos nem. Ugyanis a védekezési bónuszt még az előkészítő fázis legelőjén, minden más hatás, sőt a kör eleji varázspont kapás előtt elveszti. A jelző pedig csak az előkészítő fázis azon részében esik le, amikor a különböző hatások lezajlanak.

**Leesnek-e a Kvazárbehemótról a jelzők, ha kap egy Halálkaput?**

Nem, mivel a sebzést már elszenvedte.

**A birodalom virágkora szabálylapnál kaphatok-e több komponenset, ha több varázspontot költök?**

Nem, minden lény kijátszásánál csak egy komponenset kaphatsz.

**Véglegesen elvesztik-e a lényeim a méregimmunitásukat, ha játékba kerül egy Banyapók?**

Nem, a *Banyapók* csak addig veszi el a méregimmunitást, amíg játékban van.

**Sebződik-e Avengir, ha Mágikus védelem van rajta, és átvállal egy nem mágikus támadású lényből származó ütést.**

Természetesen ilyenkor is sebződik. A mágikus védekezésnek csak akkor van jelentősége, amikor egy lény fizikailag üti a másikat. Ilyenkor azonban *Avengir* a saját képességétől sebződik, és a mágikus védekezésnek nincs szerepe.

**Mérgezhetem-e a Mandulanektárral az ellenfelet, ha játékban van egy Gyilkos méreg?**

Igen. Ilyenkor a *Gyilkos méreg* miatt az ellenfél a mérgezés célpontjából lénynek számít.

**Meg lehet-e negálni a Teljes gyógyulást?**

Igen, ekkor annyit sebez, amennyit gyógyítana.

**FIGYELEM!** Az ellopott lapokkal kapcsolatban sok kavarodás, félreértés volt, ezért idezem az idevágó fejezetet az alapkiadás szabálykönyvből (mindegyik kiadásban benne volt):

**Ha egy olyan lap cserél gazdát, amelyen valamilyen rátett lap van, akkor a rátett lap gazdája is az új játékos lesz.**

## TILTOTT LAPOK

A januári versenyen való szavazás alapján a tiltott lapok továbbra sem változnak: A *falak ereje*, A *mágia létsíkja*, *Pszi szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

# ŐSÖK VÁROSA – GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

### VARÁZSTÁRGYAKBÓL EREDŐ MÓDOSÍTÓK

A legtöbb varázstárgy egy vagy több tulajdonságot növel (esetleg csökkent). Ezzel kapcsolatban sok kérdést kaptam, ezekre igyekszem most összefoglalóan válaszolni.

Minden képességnek van egy alapértéke. Amennyiben van egy ezt módosító tárgy vagy varázslat, akkor a karakterlapon zárójelben megjelenik egy módosított érték is. Pl. 8-as IQ-m van, és van egy fülbevalóm, ami +2 IQ-t ad. Ekkor a karakterlapon az IQ: 8 (10) olvasható. Mit is jelent ez, melyik értéket veszi a gép figyelembe a próbánál, a varázslattanulásnál, a kno-zásnál stb.?

A dolog egyszerűbb, mint gondolnátok. Az alapértéknek kizárólag a tulajdonság kno-val vagy őskövel való növelésekor van jelentősége. Tehát knoval mindig az alapértéket növeled, pl. a fenti IQ megnöveléséhez nem 10, hanem 8 kno kell. Hasonlóképp, ha van egy 8 (10), egy 8 (11) és egy 8 (12) képességed, akkor egyiket sem őskövezheted, hiszen mindegyiknek 8 az alapértéke.

A növelést leszámítva minden esetben, amikor a program egy tulajdonságra hivatkozik, a módosított tulajdonságra érti. Tehát egy 11-es IQ próbát ezzel a fülbevalóval könnyedén veszek, és egy varázslatot, amelynek elsajátításához 10-es IQ kell, is meg tudok tanulni. Ha erőt növelő tárgyam van, akkor a sebzésem és támadásom is nagyobb lesz, ha ügyességet növelő, a védettségem is, és így tovább.

Itt jegyzem még meg, hogy hiába van valakinek két tökéletesen egyforma +2 IQ fülbevalója, azok hatása csak egyszer érvényesül. Ha azonban van két különböző nevű + IQ-t adó fülbevalója, azok külön-külön KF-elhetők. Általánosságban, egy bizonyos tárgyból bármennyi van a birtokodban, csak egy helyre KF-elhető.

A varázstárgyakkal kapcsolatban néhányan aggodalmuknak adtak hangot. Mi történik, ha valaki a 6-os villámleheletre összegyűjt még +15-nyi bónuszt adó tárgyat? Nos, a dolog elméletileg elképzelhető, de gyakorlatban ennek számos akadálya van. Először is, temérdek pénz kell hozzá, másodsor pedig rengeteg idő és szervezés. Azt a javaslatot kaptam, hogy a bónusz ne lehessen több, mint valahány százaléka (pl. 50%) az alapértéknek. Tehát egy 6-os villámlehelet esetén a bónusz maximum +3 lehessen.

Szerintem ha valaki egyetlen tulajdonságra gyűjti az összes bónuszt adó tárgyat, akkor azt valószínűleg a legnagyobb tulajdonságára teszi, mert ezt a legnehezebb tovább növelni. A gyakorlatban ez leginkább a lehelet képesség lesz. A leheletek hosszú távon csakis ilyen

bónusztárgyak segítségével tarthatnak lépést a több végtaggal, ezért egyelőre nem akarok ilyen korlátozást bevezetni, de ígérem, hogy folyamatosan figyeljük a bónusztárgyak használatát és befolyását, és ha a játékegyensúlyt fenyegetve érezzük, bevezetünk valamiféle korlátozást. De ha nem muszáj, akkor nem akarok ilyet. Ezzel kapcsolatban várom a ti véleményeiteket is.

### ÜTÉS VAGY LEHELÉS?

A mai napig kapok terjedelmes értekezéseket arról, hogy miért gyengébb a lehelés, mint az ütés, és az ellenkezőjéről is. Erről már korábban írtam, úgyhogy nem akarok nagyon nagy terjedelemben vitát nyitni róla, de azért néhány mondat erejéig kitérek rá.

A tesztelés során, a 60-70. fordulói a két támadási mód tökéletesen kiegyenlítettnek tűnt. Amikor már az ütős karaktereknek 3 végtagja volt, sok magas védettségű ellenfél is volt, a lehelő karakterek pedig egy vagy több, leheletet növelő tárggyal rendelkeztek, tehát a sebzés várható értéke nem volt sokkal nagyobb az ütős karaktereknél.

Tagadhatatlan, hogy nagyon hosszú távon természetesen az ütés a sok végtag és végtagra rakott képesség miatt sokkal erősebb lesz, ez a szabálykönyvben is le van írva. Csakhogy rövidtávon a lehelet megbízhatóbb fegyver, és végül is nem költesz rá több KNO-t, mint egy ütős karakter a fél végtagjára. Ha egy ütős karakternek 4 végtagja van, persze, többet tud sebezni, de ő 8x annyi KNO-t költött (ha a végtagra rakott képességeket nem számoljuk), és ezt a KNO mennyiséget a lehelő el tudja költeni másra.

Megjegyzem még, hogy a lehelet magas szinten sem válik hasznavehetetlenné, hiszen lesz olyan lény, amelyet ütéssel nem lehet megölni. Ezenkívül a lehelet, mivel kevés KNO-ba kerül, kiváló ugródeszka a varázslóknak. A sok megmaradt KNO-ból kiválóan tudják varázslat képességeiket fejleszteni, és a lehelet még mindig ott van tartaléknak, ha elfogy a varázspont, vagy rezisztens lényekkel találkozunk. A lehelős karaktereknek bőven van energiájuk a lőfegyver kifejlesztésére is, ez kiválóan alkalmas a leheletre immúnis lények gyors kivégzésére.

A leheletről idővel át lehet állni a végtagok fejlesztésére is, hosszú távon ilyenkor is elhanyagolható lesz a KNO, amit a lehelethez költöttél, tehát hátrány nem ért, és az elején kevesebb nehézséggel találkozhat.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## AZ ŐSKŐ

Már írtam korábban az őskövekről, de még most is nagy találgatás folyik ezzel kapcsolatban, úgyhogy kénytelen vagyok fellebbenteni a titokról a fátylat a kedélyek megnyugtatója érdekében. Figyelem! Aki nem akarja a felfedezés örömét elveszteni, az ne olvasson tovább! Egyébként így is csak azért írom le ezt, mert a neten játszó játékos közösség már úgyis megfejtette a titkot.

Őskő találására egy szörny leölésekor, régészkedéskor és zenéléskor van esély. Ha az ily módon eddig talált őskövek száma kevesebb, mint a fordulószámod osztva hárommal (lefelé kerekítve), akkor van esély őskő találására. Ezért van például, hogy őskövet leghamarabb a 3. fordulóban lehet találni, és a második őskőre legkorábban a 6. fordulóban bukkanhatsz rá. Az őskő találására kb. 1:6 esély van, így aki rendszeresen harcol, három forduló alatt bőven van lehetősége az őskövet beszerezni. Ha pedig nagyon peche van, később biztos, hogy behozza a lemaradást. Megjegyzem még, hogy a küldetéseknel talált őskövek a fenti körletbe nem számítanak bele, tehát ha két őskövet kaptál küldetésért, akkor még mindig kaphatsz kettőt, ha a 6. fordulónál tartasz. Persze, ha van őskő nálad (akár küldetésért kaptott), nem fogsz újat találni szörnyről.

Az ősköveket a szörnyek egyébként a harc kezdetén „kapják” meg, a többi kincsel együtt. (Ez azért működik így, mert ha a szörnyről pl. egy páncél van, akkor azt rögtön használni is fogja, nem csak a végén pottyán ki belőle.) Ha két ellenfeled van, kis eséllyel ugyan, de mindkettőnél lehet akár őskő. Ez szerencse ugyan, de ilyenkor persze a talált ősköveid száma is kettővel nő, tehát nem jutsz semmilyen előnyhöz.

## AZ ŐSÖK CSARNOKA

Itt szeretnék mindenféle félreértést eloszlatni azzal kapcsolatban, hogy az ősök csarnokában kapott feladatoknak az őskövekhez hasonlóan, egyenletesen kéne megoszolniuk. Ha mindenki pont ugyanolyan mennyiségű feladatot kapna mindenből, hol maradna az izgalom, az öröm, a felfedezés, még persze a kis bosszankodás, ami a kockadobálás szerepjátékok hangulatához is hozzátartozik –előfordult ott is, hogy valaki állandóan 1-et meg 2-t dobott, meg olyan is, hogy 19-esek és 20-asok pördültek ki. Gyakorlatilag mindegy, hogy négy tulajdonságróbat kapsz, vagy négy szörnyet – mindkettő nagyjából egyformán fejleszti a karakteredet, igaz, a szörnyért lélekenergia is jár, de ott kockázat is van, hogy nem tudod legyőzni, meg utána esetleg gyógyítani kell. Az pedig, hogy valaki kap egy mitulén füvet vagy veszít 3 ép-t, szerintem nem olyan tragikus különbség. Na-

gyon hosszú távon, a nagy számok törvénye alapján ez úgyis eloszlik, hol te leszel szerencsés, hol a barátod.

Megjegyzem még, hogy a tesztelés során úgy találtuk, hogy a rejtvények száma az egyetlen, ami jelentősen befolyásolja, hogy mennyi idő alatt lehet a csarnokot felderíteni. (Rejtvények csak a 2. szinttől vannak.) Ezért a rejtvények mennyisége irányított, bizonyos távolságnál közelebb nincs egymáshoz két rejtvény.

## A SZOLGÁKRÓL

Ahhoz, hogy szolgád lehessen, el kell sajátítanod a vezetőkétség szakértelmet. Ha nincs vezetőkétséged, nem lehet szolgád, ha van, lehet. Ez ennyire egyszerű. A dolgot egyébként nemigen lehet elnézni, ugyanis ha egy küldetés során szolgát szerezhetsz, arra a program külön felhívja a figyelmedet, és a küldetés teljesítése előtt még van időd a vezetőkétséget elsajátítani. Azt, hogy pontosan mekkora vezetőkétség szükséges a szolgákhoz, nem írom le, de nyilvánvaló, hogy egy alacsony szintű szolgához elég valamilyen minimális érték.

Megjegyzem még, hogy az első szolga befogásakor részletes enciklopédiát kapsz a továbbiakból, tehát nem szükséges már előre kérdésekkel bombázni a JV-t, ha úgy gondolod, hamarosan szolgád lesz. :)

## TÖBBSZEMÉLYES KALANDOK

Többen kérdezték, hogy miért ad a remete mindenkinek más kalandot, és hogy ez nem jó, mert így nem tudják a kalandokat együtt, ugyanazzal a baráti társasággal megoldani. Nos, azért annyira nincs sok többszemélyes kaland egy-egy szinten, hogy egy összeszokott társaságnak ez problémát jelentene. Egy 5-6 fős baráti társaságban, ahol van, akinek esetleg egyenlő több karaktere van, nem lehet gond a többszemélyes kalandok megoldása. Egy 2-3 fős baráti társaságnak, ahol mindenki egy karakterrel játszik, azt kell hogy mondjam, keresnetek kell partnert.

A többszemélyes kalandoknak pontosan az a lényege, hogy a játékosok kapcsolatot létesítsenek a többiekkel, barátságok szövődjenek, ne mindenki magában játsszon. Sok kalandot akkor sem tudtok megoldani, ha mindenki ugyanazt kapja, mert pl. kell hozzá egy harcos, egy régész meg egy tolvaj, és ti pl. mind harcosok vagytok. A többszemélyes kalandok kiadásánál nem volt utolsó szempont az sem, hogy egy 3-4 karaktert futató játékos ne tudja egyedül megoldani ezeket a kalandokat, tehát egy sok karakterrel játszó játékos ne jusson előnyhöz a többiekkel szemben, neki is szüksége legyen másokra.

TIHOR MIKLÓS



### Drága Anyukám!

Megölteki! Lemészároltaki! Testem elpusztítva, megcsontítva, nyomorult módon megalázva hevert a barlangom porában, s csak zokogtam, zokogtam... Ezüstösen csillogó könnycseppeimet felitta a vérentől amúgy is eláztatott homok, s még az istenek sem hallgatták meg panaszos sóhajaimat. Így végeztem én, a tehetséges és mindenképpen jobb sorsa érdemes galetki... Harley-Davidson, ez a zöld hajú vadállat berontott a barlangomba, s se szó, se beszéd, az életemre tört! Majdnem el is vette tőlem egyetlen kincsemet, hiába fújtam felé tiltakozólag, mint egy rémült kiscica – aprócska villámain nem hatották meg rideg és kegyetlen szívet...

Amikor – úgy tűnt, napokkal később – magamhoz tértem, úgy gondoltam, végleg feladom. Minek foglalkozom a hülye Ősök Csarnokával, amikor úgyse jutok egyről a kettőre? Hiába győzőm le a legígantikusabb fenevadakat is, ha mindenféle ostoba próbákkal zaklatnak. Még hogy bizonyítsam mágikus hozzáértésemet! Teljességgel nyilvánvaló, hogy én az egész életemet ezen a szinten fogom tölteni.

A templomban meg – ahová különösen sűrűn járok, hiszen csak az istenek menthetik meg az életemet a rettenetes veszélyektől – egy jovialis öreg bácsi megkért, hogy hozzak neki két nohnetár gumót, cserébe érdekes ajándékokat ígért. Ez nem is tűnt különösképpen nehéz feladatnak, hiszen egyet már korábban legyőztem ebből az irtózatoss teremtőmnyéből, így egy gumóra sikerült szert tennem. Ahogy hazafelé sétáltam a templomból, különös, misztikus fényre lettem figyelmes, mely egy aprócska repedésből jött. Atrpéseltem magam a résen, és mit találtam? Bizony mondom, két nohnetár támadt rám! Nem egy, hanem kettő. Ebből az iszonyatos pokolfajzataból még egynek a legyőzése is komoly kihívást jelent egy olyan törekény élőlény számára, mint amilyen én vagyok; ám kettő ellen már semmi, de semmi esélyem nem volt. Majdnem belehaltam!

Elsősorban az afőlött érzett elkeseredésbe, hogy már megint pikkel rám a sors istene. Nyaff! A zóta persze egyetlen nohnetárral sem találkoztam, a boltban pedig valaki következetesen fölvasárolja a gumó-készletet, mielőtt odamennék. A többiek persze mindig azzal dicsekszenek, hogy „most vettem meg a boltban a két nohnetár gumót”, de nekem sose jut egy sem... Szörnyű, miképpen teszi tönkre az életemet szívós alaposággal a balszerencse.

Még szerencse, hogy él a környezetemben néhány kedves és jószívű galetki, és ők tartják valamennyire bennem a lelket. Elsőként Rózsa Alexandert említeném, aki vagy ötször egymás után kiállt velem versenyezni – muzikáltságunkat összemérendő –, pedig valójában tökéletesen tehetségtelen szegény... Ötödszörre már megsajnáltam az istenvertét, és hagytam győzni – szándékosan még nála is hamisabban pengettem a mandolint. De azért jó

érezés, hogy létezik olyan, aki művészi tehetségtelenségét szorgalmas gyakorlással próbálja ellensúlyozni.

Alexszel és Hran Sherannal végre nekiláttunk a Felnőtté Válás Ceremóniájának végrehajtásához. Könnyed vallási himnuszokat énekeltünk – a társaim eléggé hamisan, én gyönyörűen csengő hangon – amikor borzalmas szörnyetegek szakították félbe áhítatunkat. Szerencsére a két undorító rákfatty a társaimat kezdte el csépelni, és amíg ők szerencsétlenkedtek, én hátulról elintéztem a fenevadakat. Micsoda szenzációs győzelem volt! Ekkor megkaptuk az ősök áldását! Felnötték lettünk!

Felnötték? Hm. Magamban sem érzékelem azt a radikális változást, és társaim is ugyanolyan bárgyún mosolyogtak, mint eddig. Én mondom, szerintem humbug az egész, de ezt nyilvánosan nem hangoztatom, mert még megíncselne a sok sznob „felnőtt”...

Óriási levelezést bonyolított – mindenki keresi a hozzám hasonlóan intelligens galetkikkal a kapcsolatot –, írt például Ivert



Dalaron (akit a minap könnyedén legyőztem zenei versenyben), aztán Mirella, aki a szobészéd szerint egy csodálatosan szép lány (én még sosem láttam sajnos), vagy Mézizű Nyálcsleng, aki ugyan meglehetősen csúnya szegényke, de azért pozitívan szemléli a világot – ha jól vettem ki a szavából, nagy tudós szeretne lenni. Remélem, azzal, hogy engem folyamatosan üldöz a balsors, elvonom róluk a figyelmét, és legalább nekik sikerül beteljesíteniük az álmaikat.

Mirella azt állítja, hogy odafönt majd szolgák egész hadával vetethetjük körbe magunkat... Szerinte az igazán kényelmes élet lesz! Ah, én nem tudok már az ilyesmiben hinni. Az elmúlt hónapokban megtörtem, kiégtem, megöregedtem. Természetesen végig fogom járni az utat, a sorsüldözött művészek testi és lelki kínokkal kirakott útját: célom a bárdok klánjába való mihamarabbi belépés. Mostanában tudtam meg, hogy e klánba a belépési feltétel az, hogy a gaetki nagyon-nagyon ismert legyen. Már meg sem lepett ez az újabb súlyos nehézség:

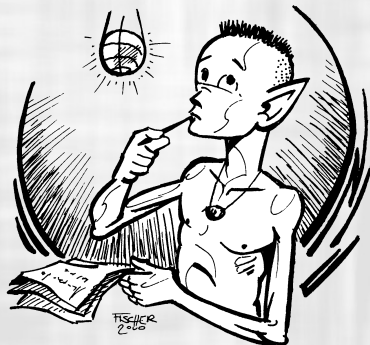
az én visszahúzódo, zárkózott természetem mellett szinte lehetetlennek tűnő feladat. Azóta barlangról barlangra járok, és minden jöttmenttel szóba állok, csak, hogy hírnevem növekedjen. Szörnyű! Nyaff!

A zaklatások is folytatódnak persze. Ezúttal Carao Cro Vulture tette tönkre a gondos kézzel, már-már művészi alaposággal felállított csapdám, aztán még volt pofája, és bejött hőzöngeni. Egy-két jól irányzott villámmal elküldtem aludni. Szintén az elkeserítő élményeim közé tartozik, amikor bejött hozzám egy Hammurapi Örfolytan nevű szellemileg fogyatékos gaetki. Szánalmas látványt nyújtott a szerencsétlen... Rádadásul a nyálamnak mágikus erőt tulajdonított szegény elmebeteg, és hosszasan könyörgött, hogy nyalogassam a sebeit, vagy ha már erre nem vagyok hajlandó, legalább köpjek a porba, hogy fetrengessen benne egy kicsinykét. Miután ezt határozottan megtagadtam – engem sohasem lehetne rávenni ilyen kultúrátlan viselkedésre! –, szidalmazni kezdett, de sajnálatos módon éppen akkor jött rá a nyavalyatörés, így epilepsziás görcsöktől rángatózva, habzó szájjal távozott a barlangomtól. Szerencsétlen jószág! Vajon miféle rettenetes bűnököt követhetett el, hogy ilyen borzalmas módon megalázták az istenek?

Szóval ilyen ocsmány és ostoba szomszédokkal vagyok megverve. Az a kevés intelligens lény, aki ezen a szinten él, többségben már továbbköltözött a következő szintre, a többiek meg barlangjuk csendes magányába rejtőznek a világ pokla elől. Kék Broccoli, ez a gyönyörű vegetáriánus lány is teljesen eltűnt, pedig ő néhány percnyi örömet lopott az életembe...

Miközben a lárvaszint világot próbálom felderíteni – ha már itt kell leélnem szomorú életemet –, újabb és újabb titkokba botlok. Arról már nem is beszélek, hogy mindenféle, csak nyaktörő mutatóvályokkal elérhető helyeken kincseket szórtak szét (nem értem én ezt: ha a folyosókra dobálnák a mágikus tárgyakat, mennyivel gyorsabban fejlődhetnének a kezdő gaetkik! Hát semmiféle taktikai érzék nem szorul a hegy vezetőbe?), de ennél szörnyűsegebb helyekre is elvetődhet az ember. A minap például betévedtem egy óriási barlangba, ahol egy kisebb csoportnyi gaetki gyülekezett. Mivel megsejtettem, hogy itt valami sötét, törvénytelen dolog készül, csak meghúzódtam az árnyékban. Aztán belépett egy maszkot viselő alak – valószínűleg ordított róla, hogy ő itt a főgonosz – és egy hosszas szónoklatot tartott. Elhülve hallgattam pogány, szentségtörő mondatait. Azt állította, hogy az Ellenség nem is létezik, és a papság arisztokráciája és a papság rabszolgaságban tart minket! Mikor véget ért a szentségtelen szertartás, nyakamban szedtem a lábam és elmenekültem erről a rettenetes helyről. Borzalmas! Csak azt sajnálom, hogy nem jegyeztem meg pontosan merre is van ez a barlang, így egyelőre nem tudok bejelentést tenni a templomban erről az iszonyatos esetről. Azt hiszem, hamarosan elárassztják ezt a szintet a pogánylázadók, és beeresztik a barlangrendszerünkbe az Ellenséget, valamint a legrettenetesebb torzszülötteket is. Nyaff! Ostoba vallási fanatikusok! Megyek, és meglátogatom az Ősök Csarnokát, hátha ezúttal sikerül feljutnom egy biztonságosabb szintre. Habár... Néha az éjszaka közepén fölriadok, és hallani vélem Fenix ordítását odafentről. Hát kell ez nekem?

Ölélsre nyújtja feléd gyöngécske karjait halálraitélt fiacskád.



## Nyafelejcs

## MÉZIZÚ NYÁLCSÜLLENG TUDÁLEKOS TÖRTÉNETEI

### NEM VAGYUNK MÉG FELNÖTTEK! (OKTATÓMESE)

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

Történt egyszer, mikor még bohó, fiatal koromban éppen régészeti tanulmányaimat folytattam a közeli ásatási területen és egy érdekes, ősi relikviára bukkantam. Ez egy kopott, töredezett kőtábla volt furesza, régi írásjelekkel. Szerecsére már akkor is a lárvaszint legokosabb galetkijei közé tartoztam, ráadásul régészetben a szint legjobbjának számítottam, így könnyen megfejttem a hiányos írást, és mondanivalóját. Ez a következő volt:

„... Azután a fiatalok ...ben, párosan, illetve ...val, egy külön terembe vonulva... Nagy erőfeszítésről és .... tanulástól téve átestek a Felnőtté Válás Ceremoniáján. Innen-től felnőttek számítottak.”

– Ez az! – kiáltottam föl örömben, hisz már olyan régóta szerettem volna felnőtt lenni. Ez volt a vágyam azóta, mióta betöltöttem a tizenkettedik életévemet és libidóm már a túrhetelenség határát súrolta.

Kirohantam az ásatási területről, hogy elújságoljam a szint primitívjeinek a hírt. Akivel először találkoztam az egy idős, sokat megélt galetki volt. Megkérdeztem tőle:

– Uram, Ön szerint készen állok már a Felnőtté Válás ceremóniájára?

Hosszan gondolkozott, méregetett majd száját elhúzva válaszolt:

– Neked egyedül nem fog menni!

– Uram, ezt én is így gondoltam. – mondtam neki csodálkozva. Közben azon morfondíroztam, hogy mit tud ez már a Felnőtté Válásról.

– Járj szerencsével! – köszönt el, és fejcsóválva távozott.

Első gondom az volt, hogy egy társ kell életem rég várt élményéhez. Egy nőt kellett találnom! Szamba vettem hölgyismerőseimet, majd rájöttem hogy csak egy van: Urtica Dioica! Elszomorodtam, hisz a hölgy nagydarab; erős; zöld, mint a takony (szerintem); ráadásul tele van tuskékkel. Mindegy! – gondoltam és hazarohantam a barlangomba kicsinosítani magamat! Otthon rájöttem, hogy csak egy kopott, keményített bőrpáncéom van. Elszaladtam vele a boltba és azonnal eladtam, hogy legyen pénzem a múltkor látott gyönyörűen csillogó fémpáncélok

közül valamelyikre. Miután nyélbe ütöttem az üzletet, érdeklődtem a láncingek felől.

– Nincs! – vetette, oda flegmán a boltos.

– Akkor az ellenállás köntöse felől szeretnék érdeklődni – mondtam.

– Az sincs! Különbön is, páncél csak bőrből van! – vetette oda flegmán. Erre elbúcsúztam, majd orromat lógatva Dioica barlangja felé vettem az irányt. Mikor odaértem felvettem görnyedt hátam leghüszkébb tartását, majd csámpomat csábosan, és lehetőleg szexisen lengetve beléptem lakhelyére.

– Csá! – köszönt felém követ rágsálya.

– Szép jónapot a barlang úrhölgyének! – köszöntem vissza a legjobb formámat hozva, és csámpomat mereven előretartva felé közelítettem.

– Mi járatban Nyálcsülleng? – kérdezte, miközben egy kristálydarabkát piszkált ki a fogai közül. Legmélyebb, búgó hangomat elővéve megkérdeztem:

– Hallottál már a Felnőtté Válás Ceremoniájáról?

– Igen – nézett rám gyanúsán. Ekkor fellélegeztem, hogy nem kell neki elmagyaráznom az élet alapvető dolgait. Aranyosan elpirultam és szinte esdekelve mondtam: – Szeretném, ha mi ketten együtt esnénk át a ceremónián!

– Jó! De te nem leszel elég, hívjuk még a Csukonyit! – válaszolta. Elgondolkoztam a lány kívánságán, majd csodálni kezdem teljesítőképességét. Ha ennyit bír, biztosan jó lesz vele! De, Csukonyi a Kalmár, az a sunyi, kereskedőpalánta! Mért pont Ő?

– Muszáj, hogy ő is jöjjön? – kérdeztem.

– Persze, ő is nagyon jó a maga nemében, mi ketten meg nem tudnánk a megfelelő teljesítményt nyújtani. Ha ő nem jön, én sem megyek! – makacsodott.

– Rendben! – egyeztem bele, majd megbeszéltük az időpontot és azt is, hogy szól a Csukonyinak.

– Aztán gyakoroljál! – kiáltott felém búcsú gyanánt.

– Ne félj bébi, én leszek a legjobb! – búcsúztam és csámpomat izgatón meglengtettem.

Mikor eljött a megbeszélt nap, már korán reggel azon



# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

gondolkoztam, hogy hogyan milyen ruha illik legjobban az alkalomhoz. Gondoltam pácélt nem is veszek, hisz nem rendelkezem a boltosnak köszönhetően eggyel sem. Nyakamba akasztottam tudásom jelképét, a kristálymulettet és a legjobb ruhámat felöltve elindultam a megbeszélt helyre. Már távolról láttam, hogy Dioica már vár ránk. Kihúztam magam és fess járással, mellemet kidüllesztve odaléptem a mai nap egyik legfontosabb szereplőjéhez.

– Üdvözöllek, gyönyörűséges hölgyem! Remélem emlékeztetéssé tehetem számodra a mai napot! – csápoltam felé.

– Szia! – köszönt vissza. – Hát, igen! A mai nap emlékezetes lesz. Együtt leszünk Felnőttek...

– Hahó! Üdvözölök mindenkit! Nem akartok vásárolni? Van friss csótánylábam. – szakított félbe minket már messziről kiabálva Csukonyi.

– Jó, hogy jöttél! – örvendezett Dioica.

– Jó napot! – köszöntem én is, és vizsgáltam a Kalmár mancsát, hogy vajon nagyobb e, mint az én csápom. Megnyugodtam, mivel úgy találtam, hogy az enyém formásabb.

– Készült valamiféle tervvel? – kérdezte Csukonyi.

– Persze, én igen! – kiáltottam, fel. Nehogy már övé legyen az elsőbbség! – Úgy gondoltam, hogy én Dioicával, te pedig egymagad. – vázoltam fél gyorsan a taktikámat. Különben is, Csukonyi váljon Felnőtté egyedül! – gondoltam.

– Akkor induljunk! – javasolta társaságunk egyetlen hölgy tagja, mi pedig ketten követtük.

Egy barlangnyíláshoz vezetett minket, ami egy kis terembe torkollott. A teremben egy aszott vén galetki tartózkodott mögötte egy vastag tölgyfaajtó volt.

– Háááá... A fiatalok... akik... felnőtté sze...retnének...Höööö... válni! – hörögte felénk, miközben kontrolálatlan savfolyam csöpögött végig az állán.

– Ja, öreg persze! Egyébként tisztelet neked és őseidnek! – köszöntem észbe kapva az ősi hagyomány szerint.

– Ki... a csapattoto...totok vezetőjehheehhhh! – harákolta.

Mivel senki sem válaszolt és én annak éreztem magam, feleltem:

– Természetesen én!

– Tehehheheheheh? – próbált egyszerre köhögni és nevetni.

– Én persze! Én tudok a próbáról a legtöbbet!

– Rendben. Akkokorokor néhááhhány szabályt méghhh elmondok, és válaszolj néhááhhány kérdésehhemre a formáságohohok szerinthhh.

– Állok elébe!



– 4 köríhhi! Bírni foghohjátok?

– Én akár hatot is! – válaszoltam, erre megint elkezdett kuncogni magában.

– Bármikhhoor abbahagyhtjátok, ha úgy éhhérzitek elegetehhehk volt.

– Ó, ebből sohasem elég! – biztosítottam az öreget.

– Van tehervetehehk?

– Van.

– Akkokhkhhor, felkékhhszültetek?

– Már alig várom! – sürgettem.

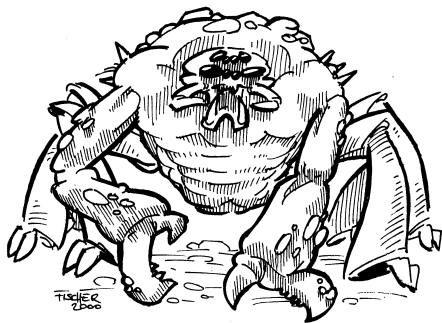
Intett és a vastag ajtóhoz vezetett minket. Bekopogott, erre az ajtó lassan kezdett kitarulni. Nem láttuk még hogy mi lehet benn, hisz félhomály uralkodott.

– Aztááhán keményen! – kacsintott rám az öreg, majd csettintett az ujjával és eltűnt.

– Én már kemény vagyok! – kiáltottam utána, majd intettem jó modoromhoz illően Dioicának, hogy az ajtón a hölgyeké az elsőbbség. Megvizsgáltam kicsit tüskés hátsóját, majd elmosolyodva, Csukonyi elé furakodva követtem. Ahogy beléptünk intettem, a Kalmárnak, hogy menjen tovább a megbeszéltek szerint. Ő így is tett. Végre! Ketten maradtunk ceremóniám hölgyével! Furcsálkodva néztem szét. Seholy egy baldachinos ágy, selyempárna, szörnepokróc. Mindenütt csupasz falak. Legalább egy kőágy! – rimáncodtam magamban, de az sem volt. Elszomorodva elhatároz-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE



tam, hogy a tettek mezejére lépek. A félhomályban megpróbáltam közelebb férkőzni ceremóniám áldozatahoz, hogy csápom simogatásával kicsit bemelegítem a nagy eseményre. Már csak egy hajszálnyi rés választott el tőle, mikor Csukonyi kiabálására mindketten rémülten hőköltünk hátra.

– Itt vannak! Hajrá! Két sahran rák!

– Mi van? – kiabáltam vissza, de a homályból egy rémes torzszülött közeledett felénk. Dioica azonnal nekiesett, de én mozdulni sem bírtam. Megpróbáltam megmozdítani a csápomat, de nem sikerült. Görcs állt belé a rémülettől. Ahogy ott álltam és néztem, azon gondolkodtam, hogy mi köze a sahran rákoknak a Felnőtté Válás Ce-

remóniájához. Hiába törtem a fejem nem jöttem rá. Ezután megpróbáltam én is Urtica közelébe férkőzni, ami sikerült is, de görcsbe állt csápom sajnos semmit sem tudott kezdeni vele. Hirtelen, ahogy szegyenkezve eloldaltam elbuktam egy kiálló sziklába. Ahogy estem csápom valami keménybe ütközött, az egyik torzszülött páncéljába, aki erre holtan terült el. Csukonyi a háttérben küzdött még a másik rákkal, mikor sípszó hallatszott, és arra utasítottak minket, hogy távozzunk az ajtón keresztül. Mikor kiértünk az öreg galetki fogadott minket.

– Uhhuhúgy látszihhkkik, hogygy nehheem va-hagythohok felkészühülvehhe. – hörögte idegesítő hangján.

– Ennek semmi köze a Felnőtté Válushoz! – üvöltöttem rá, de meg sem hallgatva csettintett egyet és eltérepált.

Szomorúan távoztunk a csarnokból. Útközben megszólalt Dioica:

– Más terv kell legközelebb!

– Majd én kidolgozom! – ajánlkozott Csukonyi.

– Rendben. – hagytam rá. – De enyém az elsőbbség! – szóltam, majd köszönés nélkül ráfordultam a barlangomhoz vezető ösvényre.

Oththon lefeküdtem aludni, de egy gondolat nyugtalanított: Nem vagyunk még felnőttek! És mindez az én hibám!

## Közhírré tétetik! • XI. Éjviadal

A Tűz Utáni 8. év Leah havának Csontok és Koponyák napjain kerül megrendezésre a XI. Éjviadal, Libertan városában, melyen újra főszerpet kap a Kiütés néven elhíresült versenyszám. Minden Erdauin és a csatorna keleti partján bókllászó kalandozó nevezését elfogadjuk. A hagyományoknak megfelelően az ideji viadalon is körmérkőzések alapján hirdetjük ki a Bajnokot, aki a büszke cím mellett egy zafir erővvel is bizonyíthatja fényes sikerét. A második helyezett díja egy bíbor erőöv lesz. Természetesen ott lesz az indulók között az előző Kiütés bajnoka, Gorrt Kosugi, és újra ringbe száll a bajnoki övért Haragos Tigris, valamint Borax király személyes testőre, Col Enot is.

A Kiütés hivatalos szabályai: A küzdelemhez mindenki levetkőzik, csak egy rájabőr gatyá marad mindenkin (hölgyeknél természetesen fűző is). A kezére mindenki egy vászonnal kibérelt antilopbőrt húz. Tiltott mindenféle harcművészeti fogás, és rúgni is tilos. A mérkőzések kiütésig, vagy a küzdelem idejének lejártáig tartanak. Ez utóbbi esetben a pontozó bírók döntenek a végeredményről.

Nevezés: Április 7-ig lehet nevezni. Mentális üzenetben Rothdak, a Megtorlónál (#1170), levélben a Kőrösi Krisztián, 1193 Budapest, Szigligeti u. 9. címen, vagy e-mailben, Jenei Lászlónál, a [salvas@freemail.c3.hu](mailto:salvas@freemail.c3.hu) címen. A nevezéshez elég a legutóbbi karakterlapod fénymásolatát elküldened, bízunk benne, hogy mindenki becsületesen nevez. A karaktered szereplését kinyomatott forduló formájában kapod meg, de kérheted neten is. Harcra fel!

Éjharcosok KT (#9131)

## Harby Riann: RÚVEL HEGYI LEGENDA (részlet) Április végén a könyvárusoknál!

A lány vezette őt ismét, elrohanva több ketrec és egy li-la derengésben fürdő mágikus harang mellett. Rovan előbb egy, a talajba süllyesztett gödröt pillantott meg, melynek sötétjében torz lények izzó szemekkel bámultak fel rájuk. A milgand fénytől undorodva próbáltak elhúzódni, pikkelyes, de emberi testükön szürke nyálka csillogott, hatalmas kobra fejük hangos dühvel szizegett.

– Goblin kobra – mondta Rovan, és nem értette, miért olyan érdekes ez Sília számára. A lány azonban legyintett, majd megfogta a fiú állát, és kissé feljebb fordította. Rovan haragjában és döbbenetében felkiáltott.

A goblin kobra rácsos tetejű ürege fölött Sul tun Norlwinder karcsú teste lebegett. Az elről foszlányokban csüngött egykor ügyes lánykezek által varrt ruhájának maradéka, s ahol a bőre előbukkant, ott véres sebek, horzsolások éktelenkedtek. Sul hosszú, ezüstszín haja nedvesen tapadt elkínzott, de még így is nemes vonásokkal sugárzó arcára, és feldagadt ajkai egy szót próbáltak formálni.

Rovan néhány pillanatig fel sem tudta fogni, hogyan lebeghet a *semmiben* Sul. Mikor azonban az elf kissé megrándult – talán a fájdalomtól –, teste pörögni kezdett, és feltárta a vékony kötelet, amit a derekára hurkoltak, s ami a csarnok plafonjának sötétjébe vezet.

– Le kell onnan szednünk! – kiáltott Sília. Hangjára odalenn a goblin kobra még hangosabb sziszegésbe fogtak, és hatalmasakat ugorva igyekeztek elérni a rácsokat. Kettőnek ez sikerült is, pikkelyes kezükkel erősen kapaszkodtak a rudakba, felhúzták magukat és hosszú kígyónyelvüket szimatolva kidugták börtönükből.

Rovan tehetetlen haraggal dobbantott.

– Ha elvágnánk a kötelet, Sul rázuhanna a goblin kobra rácsaira, és azok nyomban belemarnának. A mérgefoguk egy galetki harcost is megöl!

Sília töprengve nézett körül, majd megragadta a fiú karját.

– Én remekül tudok mászni! – mondta. – A csarnok fala nincs túl messze, és ha jól sejttem, azt a kötelet va-

lahonnan fentről le kellett engedni, hogy Sult felhúzhassák vele. Felkapaszkodom a terem tetejéig, aztán bemászom a kötélig, és elvágom. Te pedig idelelenn elkapod az elfet, hiszen olyan vékony, mint a karom.

– Ahhoz, hogy elkapjam, a rácsra kellene állnom – Rovan aggódva szemlélte a goblin kobrákat, akik közben rájöttek, hogy ha a gödör falán kapaszkodnak, könnyedén kidughatják mérgefogaikat a rácsok között. – Savlehelettel néhány pillanatig vissza tudnám kergetni őket, de az sem segítene túl sokat.

Sília ismét hallgatott néhány pillanatig. Körülöttük a csarnok sötétjében eszelősen rikácsoltak, üvöltöttek és vinnyogtak a megvadult torzszülöttek, hiszen még az értelemmel nem bírók is érezték: valami szokatlan történetik a közelükben.

– Belengetem! – jelentette ki a galetki lány. – Felmászom, ahogy mondtam, és megpróbálom belengetni Sult a köté végén. Mikor arra... – mutatta – ...lendül, elvágom a kötelet, te pedig...

– Elkapom – bölintott Rovan, de hirtelen rettenetes aggodalom öntötte el. – Lezuhanhatsz! Olyan magasból senki nem élné túl.

A lány megsimította a Mélységi arcát, és huncut mosollyal felelt:

– Mondta valaki, hogy galetkinek lenni veszélytelen dolog?! – azzal gyors csókot adott Rovan ajkára, és már el is tűnt a sziklafal irányában. A Mélységi hiába *győzkölte* milgandját, hogy még több fényt adjon, a varázskavics elérte teljesítménye végső határát. Így Rovan nem látta, csupán sejtette a sötétség mélyén Sília karcsú alakját, amint a lány kezei, lábai kapaszkodók után kutatnak vakon, egyre magasabban a meredek sziklafalon.

Hosszú percek teltek el. A torzszülöttek egyre vadabb őrvongással próbáltak közelebb jutni a galetkikhez, szétfeszíteni börtönük rácsait, de hiába. Így csak növekvő gyűlöletükkel ostromolták a levegőt, ami lassan olyan tömény asztrális energiává gyűlt, hogy Rovant elfogta a szorongás. A goblin kobra már mind a vasrudakon kapaszkodtak, kígyófejük sárga hullószemei gonoszul világítottak, rózsaszín nyelvük gyorsan csapkodott, tekergett a levegőt izlelve.

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

Azután árnyék suhant át Rován arcán. A galetki fölé nézett. Előbb nem volt biztos benne, de végül mégis egyértelmű lett: Sul tehetetlenül lógó teste megmozdult. Az elf is érzékelte ezt a tudatát elborító, kintől lüktető ködön keresztül, mert minden erejét megfeszítve próbálta növelni a kilengést. Halálos lassúsággal lengeni kezdett a kötél, amint a láthatatlan magasságban Sília rákapaszzkodott, és hintaként lökdöste-rántotta.

– Jó, csak így tovább! – ordította Rován a sötétségbe. – És kapaszkodj! Hallod?

– Ki van odafönn?

A háta mögött felcsattanó kérdéstől Rován olyan hideg rémületet érzett, mint előbb a jégmedúza közelében. Megpördült és előre tartott kését.

– Csak lassan azzal a fullánkkal, uram! – tárta szét kurta karjait a tömzsi galetki, és borotvaéles agyarakkal tömött pofáját hatalmasra tátotta. – Azt jól tudom, mit keresek én itt. Ugyanis a torzszülöttek gondozója vagyok. De magát, uraság, még soha nem láttam az arénában, és valami gonosz kis manó azt suttogja a fülemben, hogy nincs is joga itt lenni.

Rován látta, hogy a galetki mindkét szőrös mancsából vékony, de erős karmok bújnak elő. A fickót bizonyára a torzszülöttek üvöltözése csalogatta a börtönbe, s várható volt, hogy társai hamarosan követni fogják. A kötél halk recsegése jelezte a Mélységinek, hogy Sília mit sem tud az odalenn történekről. Egyre inkább belengeti tehát Sul testét, és a kellő pillanatban el fogja vágni a kötelet. Akkor pedig az elfet valakinek el kell majd kapnia, nehogy egyenesen a torzszülött ketrecébe zuhanjon, vagy összetörje még ép csontjait a kőpadlón.

A gondozó, mivel nem kapott választ, úgy döntött: nem társalog tovább. Mindkét mancsát előre nyújtva indult rohamra, s torkából sokat gyakorolt harci üvöltés harsant. Rován tudta jól: ellenfele sokkal erősebb és tapasztaltabb nála a közelharcban. A savlehet ugyan ott várakozott belsejében, de hiába engedte volna az útjára, mert annak hatékonyságához pontosan a galetki szemeibe kellene fújni. Nem maradt hát más választása, mint feltenni mindent egy kockára. Amint a galetki éppen végig akarta szántani karmaival az arcát, Rován oldalra zuhant, mint akit egy iszonyatos pofon letaglózott. Lábát azonban ott hagyta, ahol az imént még állt rajtuk. A gondozó képre csodálkozás ült ki,

de saját súlyának lendülete tovább vitte őt. Megbotlott Rován lábában, és méltatlankodó hördüléssel elvágódott, arccal egyenesen a goblin kobraék rácsára. A kígyófejek mohón sziszegve csaptak ki a rudak között, s egyszerre nyolc sárga méregfog marta meg a szerencsétlen galetkit. A fickó felülvöltött, sokkal inkább rémületében, mint a fájdalomtól. Talpra ugrott volna, de a hatalmas adag mérge olyan gyorsan bénította meg, hogy már szemhéjait sem maradt ideje lecsukni.

Rován felállt, s a következő pillanatban hangos pendülést hallott. Fel sem kellett néznie, hogy tudja: Sul teste elszabadult a kötélről, és most egyenesen a kétféjű patkányok ketrece felé repül szabadon. Előre vetődött, minden izmát a végletekig megfeszítve, miközben próbálta kiszámítani: pontosan hová kell esnie az elfnek.

A lendület szerencsére nem volt akkora, hogy Sult berepítse a csorgó nyállal, parázsló szemekkel várakozó torzszülöttek közé. A megkínzott test számára azonban könnyen végzetessé válhatott az is, ha „csupán” a sziklákra zuhan. Rován az utolsó pillanatig nem hitte, hogy sikerrel járhat, bár a végső lépéseket már egyetlen óriási ugrással tette meg. Karjait előre nyújtotta, aztán már csak a vakszerencséjében bízott.

Sul nehezebb volt, mint amire számított. Az elf egyenesen a karjaiba zuhant, és megrántotta a galetkit úgy, hogy mindketten a földre estek. Rován megrázta fejét, majd még mindig fekve, elvonta Sul arcából az ezüstszínű hajszálak kusza szövvényét.

– Élsz még, nemesvérű? – nyögte Rován. A válasz egy halovány, de biztató mosoly volt. A galetki feltápaszkodott, eltette kését, és éppen jókor fordult meg: a milgand fénykörébe három újabb gondozó rontott be. Megtorpantak, hogy néhány iszonyú pillanatig halott társuk ríngatózó testére bámuljanak. A goblin kobraék megvadulva tépték, marcangolták a galetkit, akiből máris hatalmas darabokat szereztek meg, és rángattak be a rácsok között.

Azután a három gondozó Rován felé fordult. Meglátták a földön heverő elfet, derekán a kötél maradékával, és hirtelen mindent megértettek. A Mélységinek eszébe sem jutott, hogy harcoljon velük, vagy megpróbálja „szép szóval” távol tartani őket. Társuk borzalmas végét, és a szöktetést látva a három gondozó tekintetében a bosszú vörös csillaga lobbant fel. Rován lehajolt, és karjaiba kapta Sult. Nem tudta, mit cselekszik, terve

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

sem akadt, mégis rohanni kezdett a ketrecek között, ösztöneire hagyatkozva, és hamar elveszítve a tájékozódó képességét.

A három galetki üvöltve követte, s mivel Rovannak eszébe sem jutott elrejtjenie a nyakában függő milgandot, jól láthatták, merre menekül. Hamarosan beszorították egy olyan folyosóra, melynek túlfelét sziklafal zárta le. Rovan, karján az ájult Sullal, megtorpant és szembefordult velük. A középső gondozó valahonnan felkapott egy hosszú csáklját, melynek kampós acélvége hidegen csillant meg a milgand fényében.

– Kibelezünk, áruló! – hörögte az egyik galetki, s indulatában még a nyála is elcsöppent. – A goblin kobrák közé dobunk, hadd legyen végre egy jó vacsorájuk!

Rovan óvatosan a földre tette Sult, és elővonta kését. A válasz rekedt röhögés volt. Majd a három gondozó lassú léptekkel elindult a Mélységi felé, biztos tudatában gyors győzelmüknek. Rovan azonban nem akarta könnyen feladni. Átugrotta az elfet, és még röptében zöld savpermetet fújt a jobboldali galetki vigyorgó képébe. Az felsikoltott, arca elé kapta mancsait, és térdre esett. A másik kettő azonban készen várta Rovant, aki érezte, hogy lábai alig érintik a kövezetet, a csáklja nyele máris elsodorja őket. Hanyatt vágódott, kését védekezően fölfelé tartva.

A csáklás galetki eldobta fegyverét, és csápját megpróbálta Rovannak nyaka köré tekerni, míg társa a fekvő fiú oldalába rúgott. A Mélységi szúrta, és érezte, amint a penge elakad valami puhában. A csáklás felüvöltött, s bár nem volt komoly a sebe, mégis visszarántotta a csápját. Rovan megpróbált oldalra hengeredni, ekkor azonban vasalt csizma vágódott a bordái közé, kipréselve tüdejéből a maradék levegőt.

Fájdalmas sikoly szállt a csarnokban. Válaszul a torzszülöttek diadalmas üvöltése zengett föl. Rovan várta a következő rúgást, s közben rádöbbsen, hogy nem ő sikoltott az előbb. A csizma nem csapott le újra, és így a Mélységi végül mégis távolabb hengeredett a csata helyszínétől. Éppen akkor nézett föl, mikor a csáklás galetki kapálózó, véres csápjá eltűnt a közelben álló ketrec rácsai között. Hogy mi volt az, ami magához rántotta a gondozót, azt Rovan nem látta, de őriásinak kellett lennie. Csontok ropogása, szövetek recsenése hallatszott a sötétből. A Mélységi ekkor vette észre, hogy az a galetki, amelyiket savlehelletével állított meg, szintén nincs sehol. A harmadik ellenfél né-

hány pillanatig tévován állt a ketrecek sorfala között, mikor azonban az egyik oldalról újabb csontroppanás hallatszott, inkább sarkon fordult és elrohant.

Rovan Sulhoz kúszott és rátette kezét barátja mellére, mintha ezzel bármitől is meg tudná óvni. Bár a fájdalomtól nehezen csikorogtak a gondolatai, lassan megértette, hogy véletlenül a legrosszabb helyre menekült. Nem tudta, mik rejthözhetnek a kétoldalt álló ketrecekben, de a közöttük vezető út túl keskeny volt ahhoz, hogy elég távol lehessen húzódni tőlük. Rovan inkább érezte, mint látta, hogy balról nyálkás, vastag csáp tapogatózik ki ismét a rácsok közül, és egyenesen feléjük tart. A torzszülött valószínűleg nem látott, de „szagolt”, s ez is elegendő ahhoz, hogy rájuk találjon. Rovan megragadta Sult, hogy újra a karjaiba véve elfusson, de eltörtett néhány bordája. Az éles fájdalomtól, ami az oldalába hasított, elhomályosult körülötte az egyébként is szürke világ. Hirtelen súlyos, nedves csáp tekeredett a bokájára, és húzni kezdte őt a padlón.

– Nem! – a kiáltás szétszakította Rovannak a tompultségét. A fiú felemelte a fejét, és meglátta Siliát. A lány szétvetett lábakkal, egy-egy fáklával a kezében csapkodott valamit, ami bármilyen nagy is volt, a tűz forróságát nem állhatta, ezért nedves nyomot hagyva maga után, eltűnt a ketrecek irányában.

– Tudsz járni? – kérdezte Sília.

– Azt hiszem – felelt Rovannak, és a lány segítségével talpra állt. Szédült, és karjai tehetetlenül csüngtek az oldalán, de járni tudott. Sília átadta neki a fáklákat, majd felnyalabolta az elfet, és olyan könnyed mozdulattal vetette a vállára, mintha csupán a takarója volna.

– Tartsd távol őket! – figyelmeztette Rovannak a galetki lány, és elindult terhével a ketrecek között. Rovan vadul suhogtatta a szikrát hányó fáklákat, de a rácsok mögött a torzszülöttek nyugton maradtak.

Mikor később megkérdezték, Mélységi Rovannak nem tudta elmondani, hogyan jutottak ki az aréna börtönéből, át az Ürülék-kapun. A friss levegőre lépve ugyan valamelyest kitisztult a tudata, de többre akkor sem volt képes, mint követni Siliát, aki a lakóbarlangjához cipelte az elfet. Ott Rovannak szeretet volna végre megpihenni, de a lány nem engedte:

– Bekötözlek mindkettőtöket, aztán nyomban indulunk!

– Hová?! – nyöszörgött kétségbeesetten Rovannak, de a választ csak később tudta meg.

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2000. MÁJUS 15-IG ÉRVÉNYES!

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

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

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
C. Kubasik: Anya meséje	698 Ft	590 Ft	520 Ft
Talizmán (Novellák)	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798 Ft	760 Ft	690 Ft
C. Kubasik: Keserű emlékek	898 Ft	850 Ft	760 Ft

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Jak Koke: Idegen lelkek	689 Ft	660 Ft	590 Ft
Jak Koke: Krómba Zárva	848 Ft	810 Ft	720 Ft
Jak Koke: Üres éter	798 Ft	760 Ft	690 Ft
Mel Odum: Fejvadászok	898 Ft	850 Ft	760 Ft

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

Könyv címe	Belti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
Robert Thurston: A klán törvénye	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Vérnév	698 Ft	590 Ft	450 Ft
Robert Thurston: Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft

<b>IAN FLEMING: JAMES BOND 007</b>			
Casino Royale	629 Ft	440 Ft	350 Ft

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft	550 Ft
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft	700 Ft
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A nagy hajtóvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft

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

<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>			
Dörnyei Kálmán: A Fekete Egy	699 Ft	690 Ft	590 Ft

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

### A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589 Ft	500 Ft	470 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619 Ft	520 Ft	490 Ft
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Fényévek (Sci-fi antológia)	690 Ft	580 Ft	550 Ft
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639 Ft	540 Ft	510 Ft
Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)	599 Ft	510 Ft	480 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft	560 Ft	530 Ft
K.W. Jeter: Szárnyas fejdadász 2.	659 Ft	560 Ft	530 Ft
Joan D. Vinge: Lost in Space	649 Ft	580 Ft	520 Ft
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II	1399 Ft	1260 Ft	1120 Ft
William Gibson: Idoru	699 Ft	630 Ft	560 Ft
Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia	799 Ft	760 Ft	680 Ft

### A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

Edo van Belkom: Őrjítő éhség (Werewolf)	690 Ft	660 Ft	590 Ft
R. A. Salvatore: A démon ébredése	660 Ft	640 Ft	570 Ft
R. A. Salvatore: A sötét sereg	750 Ft	710 Ft	640 Ft
R. A. Salvatore: Démonlélek	850 Ft	810 Ft	720 Ft
P. N. Elrod: Én, Strahd (AD&D Ravenloft)	790 Ft	760 Ft	680 Ft
Robert Weinberg: A vörös halál karneválja (Vérháború 1)	790 Ft	760 Ft	680 Ft
Robert Weinberg: Szentségtelen szövetségek (Vérháború 2.)	890 Ft	840 Ft	760 Ft

### Dragonlance: Margaret Weis és Tracy Hickman könyvei

A múlt és jövő ura	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Találkozások	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek hatalma	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Ikrek próbája	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Pusztulás	590 Ft	590 Ft	500 Ft
Háború	590 Ft	590 Ft	500 Ft
J. Robert King: Vérszövetség (Planescape)	750 Ft	710 Ft	640 Ft
A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái	690 Ft	660 Ft	590 Ft

### CHERUBION KIADÓ

Poul Anderson: A tenger nép gyermekei	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Allen Newman: Interregnum	698 Ft	660 Ft	590 Ft
Terry Pratchett: Vészbanycák	798 Ft	760 Ft	680 Ft

### AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI

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

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

### CODEX

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

### A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI

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

### A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Atkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Hideg karok ölelése (MAGUS novelláskötet)	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Erión regék (MAGUS novelláskötet)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Jan van Boomen: Morgana könnyei (MAGUS)	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Orson Scott Card: Végjáték 2	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Dale Avery: Renegát (MAGUS)	749 Ft	710 Ft	640 Ft
David Drake: A tör	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny II.	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Elf csillag I.	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Roland Morgan: Mágikus vihar	749 Ft	710 Ft	640 Ft
Roland Morgan: Sárkányháború	699 Ft	660 Ft	590 Ft
Margaret Weis és Tracy Hickman: Elf csillag II.	749 Ft	710 Ft	640 Ft

### HATALOM KÁRTYÁI

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

### HKK CSILLAGKÉPEK

Kos	200 Ft
-----	--------

### HKK INVÁZIÓ

Kalandozók városa	200 Ft
A földanya paradicsoma	200 Ft
Az óriások földje	200 Ft
A mágia létsíkja	200 Ft
Negatív létsík	200 Ft

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltételt vonatkozik:  
 • Fajtként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.  
 • Ha olyan Csillagképek vagy Invázió kiegészítőket rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

# Ghalla News

75

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. március

## Statisztika

a 2000. február 23-i  
adatok alapján

Olvasói kérésre ezúttal olyan statisztikát közlünk, ami egy bizonyos fordulósám között levő karakterek átlagértékeit mutatja meg. Értelemszerűen azokat a karaktereket, akiknek nincs meg egy adott szakértelem, nem számoltuk bele az átlagba, mert akkor ezek az adatok értelmetlennek lennének. A meglepően alacsony számok így is annak következményei, hogy az adott szakértelmet sokan nem fejlesztik (pl. szűrőfegyvert a karaktereknek csak kb. az egyharmada fejleszt), így a sok egyes lehúzza az átlagot. A táblázat első sorában a 241-260., a másodikban a 261-280., a harmadikban pedig a 281-300. fordulások adatai láthatóak.

Ember	16%	19%	13%	Jó	24%	24%	22%	Férfi	88%	88%	97%
Elf	9%	11%	9%	Semleges	48%	50%	47%	Nő	12%	12%	34%
Törp	14%	8,6%	78%	Gonosz	28%	26%	31%	Rejtőzködés	23	26	26
Árnymanó	8,9%	9,4%	9,7%	Leah:	10%	7,3%	5,5%	Nyomkövetés	65	69	75
Troll	8,2%	11%	8,6%	Dornodon:	14%	15%	19%	Lopás	8	9	11
Gnóm	6,8%	7,2%	57%	Raia:	18%	18%	18%	Mászás	7	7	9
Alakváltó	14%	14%	23%	Elenios:	6,2%	5,8%	4,4%	Csapdakészítés	16	17	17
Kobudera	22%	19%	25%	Sheran:	13%	13,9%	8%	Csapdaészlelés	7	7	9
Mutáns	2,1%	0%	0%	Tharr:	26%	24%	27%	Gyógyítás	46	50	59
Viziharc	6	7	7	Fairlight:	9%	12%	12%	Titkosírás	6	7	7
Ökölvívás	12	11	11	Chara-din:	4%	3,6%	7%	Felderítés	19	21	22
Szűrőfegyver	18	19	22	Erő:	34	36	38	Szörnyidomítás	6	6	6
Vágófegyver	12	11	10	IQ:	29	30	30	Teológia	26	30	32
Ütőfegyver	14	16	16	Ügyesség:	29	31	31	Taumaturgia	29	33	34
Lőfegyver	18	20	20	Egészség:	24	25	26	Szerencsejáték	2	2	2
Dobófegyver	17	17	18	Szerencse:	31	33	35	Harcművészetek	14	14	16
Összes skalp	56	61	39					Szkanderozás	15	19	17
Átlag szörny	1459	1643	1878					Zene	8	9	7
Átlag varázspont	469	528	531					Szörnyismeret	12	13	14
Átlag tudatpont	17	17	17					Pszí	10	9	10
Összes halhatatlan	65	82	71					Zárnyítás	2	2	3
Átlag pszípont	73	73	73					Vadászat	11	12	15
Átlag TP	716165	940538	1222035					Bányászat	18	19	21
Átlag jószág	435	486	507					Testépítés	23	42	59
Átlag gonosz	443	490	519					Úszás	6	8	8
								Ordítás	18	20	26

### ŐSÖK VÁROSA JÁTEKOSOK TALÁLKOZÓJA

2000. április 2.

reggel 9-től este 17óráig.

Helyszín: Sönhertz Zoltán kollégium,

1117 Budapest, Irinyi József u. 42.

Megközelíthető a 4-es és 6-os

villamossal, vagy a 12-es és 86-os

buszokkal.





**Most kivételesen nem akarok senkit sem untatni azzal, hogy milyen régi és új bugokat sikerült mostanában kijavítani (volt jócskán), és hogy milyen változások hogyan és miként befolyásolják a játékegyensúly nevű megfoghatatlan valamit. Nem, ezúttal tényleg csak a nagy újdonságról lesz szó, a TF új felfedezésre váró területéről, a Sötét Földről.**

## SÖTÉT FÖLD

A Sötét Föld, mint mindenki számára nyilvánvaló, egy másik létsík, egy mérhetetlenül gonosz, sivár vidék, amely az évezredekig élő Thargodanoknak ad otthont. Ez a játékban egy teljesen új, 128x128-as méretű, tengerrel körbevetett térkép lesz, amely főként hegységekből, sivatagból, mocsárból és kiégett földből fog állni. A Sötét Földnek saját szörnyetáblázata lesz, azaz a különböző tereptípusokon különböző szintű kalandozók más és más lényekkel fognak találkozni. Ezek között lesz sok ismerős, de ugyanakkor rengeteg új lény is, amelyek csak arra várnak, hogy vadonatúj varázslataikat és speciális képességeiket rajtad próbálják ki. Lesz néhány kóbor állat a 14-19. szintű tartományban, de a lakosság nagy része a 20-40. szintű tartományból kerül ki.

A Sötét Földnek saját ércei vannak (Végre! – mondhatják a törpék), amelyek közt bizony lesz olyan, amely nem átadható, sem az érc, sem a belőle készült tápos tárgy sem, úgyhogy a bányász rabszolgádat nyugodtan Alanorban hagyhatod. Számos új növény és más tereptárgy lesz, köztük új mászható és csatamező jellegű látványosság, persze ha lehet, még komolyabb kihívást jelentve, mint a korábbiak.

Számos új tereptípus hosszútávú felfedeznivalót ígér, szerintem még a netes összefoglalás mellett is több hónapba telik, míg több-kevesebb sejtenei kezditek, mikor mit érdemes az áldozati oltáron áldozni, vagy hogy, hogyan és mi módon érdemes a Sötét Föld elnyomottjaival, a mópatokkal üzletelni. Számos dolgot lehet csinálni a rejtélyes gejzírek, kátrány- és látavak közelében, és nem lesz egyszerű megközelíteni a Thargodanok árnyékában növo különböző növényeket sem. Akinek pedig elég mersze lesz, hogy üzletet kössön a viharóriásokkal, az mesés hatalmú övhöz vagy fülbevalóhoz juthat.

Megjelenik az erős mérge, a toxyl, amellyel ha bekened a megfelelő anyagból készült nyilatad, a nyíl nem fog elveszni használat után, csak újra be kell mérgezni.

A Sötét Föld Thargodan-városait megközelíteni nem

gyerekjáték, de a különleges új varázslatok megtanulása és bizonyos varázstárgyak megszerzése miatt mindenképpen megéri.

Természetesen lesznek új labirintusok, küldetések is, a királyi palotából az uralkodó futárját a Tudás Könyve megszerzése után egyenesen a Sötét Földre irányítják. Talán mondanom sem kell, hogy a Sötét Földön bizonyos isteni küldetésekben is jobban lehet haladni.

Vigyázat, a Sötét Föld a Thargodanok hazája, itt minden az ő játékszabályai szerint történik. Ne csodálkozz, ha egy varázslat másképp sül el, mint tervezted, különösen, ha balga módon egy ósvortex közelében próbálsz varázsolni.

## HOGYAN JUTHATOK ODA?

A Sötét Föld több dimenziókapukon keresztül, a dimenziókapu varázslattal lesz megközelíthető. Aki már átkelt a csatornán, de még nem szerzete meg Kragorutól, ne aggódjon, lesz lehetőség a varázslat megtanulására a keleti oldalon is, jutalmul egy küldetés teljesítéséért.

Az átkelés feltételéről. Bárki megpróbálkozhat vele, tehát nemcsak a királyi labiban elől járó vagy csatamezőkön feltápolzt szuperkarakterek, de a kapun való átkeléskor meg kell majd küzdeni egy örrel, hogy a rabszolgákat az emberek ne tudják magukkal cipelni. Más feltétel nincs, de kapuk csakis a csatorna keleti oldalán lesznek.

Az átkeléskor áteleportálsz az új „kontinensre”. A visszajutás hasonlóképpen, dimenziókapun keresztül történik. Mondanom sem kell, nem lehet egy körben ide-oda ugrálni, tehát egy körben vagy odamész, vagy visszajössz.

## MIKORTÓL...

Reményeim szerint a Sötét Föld a több mint 100 új tárgyával, 30-40 új szörnyvel és egyéb kalanddal április végére elkészül, és bekerül a játékba. Az áprilisi Krónikában erről már pontosabban tudok majd írni. Addig is, irtások a quwargokat!

TIHOR MIKLÓS



## TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A magyarázatokat az 1999. márciusi Krónikában találod. A leírásokban nemcsak a varázslatok működése szerepel (ez amúgy is benne van az eredeti enciklopédiában, bár nem árt, ha így szépen sorban össze lehet őket gyűjteni), hanem sokszor a program működésével kapcsolatos titkokat is leírok, pl. lopás képlete vagy a kör eleji gyógyulásé.

### KONTINUUM TÁGÍTÁS (105. varázslat)

**Típus:** pszi

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 10

**PP:** 60

**Használat:** P 105

Ez a pszi képesség az egyik jó ok arra, hogy miért érdemes a pszit elsajátítani. Minden egyes használatakor kapsz egy extra fordulót! A játék nyelvére lefordítva, a kontinuum-tágítás többszáz TVP-t, varázspontot, tapasztalati pontot és egyéb erőforrást ad egyetlen használatra. A költsége ugyan nem olcsó, hiszen első alkalommal 1, majd 2, 3 stb. max. pszi pontba is kerül, tehát csak korlátozott számú alkalommal használható, de azért még így is megéri. Még mielőtt valaki a szívéhez kap, a pszit bárki elsajátíthatja, ezt a szintet bárki elérheti, és mindegy, hogy ezt mikor teszi. Ha most azt kérdezed, hányas pszi kell a kontinuum-tágításhoz, én azt mondom, attól függ, de nem nehéz kiszámolni. A program a pszi képességeket sorban adja (vedd elő a korábbi Krónikákat), de a ki koncentrációt csak akkor adja meg, ha van harcművészeted, és a támadó/védő képességeket csak akkor, ha ismered a TV parancsot. Így elég könnyen kiszámolható, hogy melyik pszi képességet hányadik szinten kapja meg egy adott karakter (ha a TV parancsot később kapod meg, akkor legközelebb sorban megkapod a támadó/védő képességeket).

**FONTOS!** A kontinuum-tágítással akár 10-20-ra is levihető a max. pszi pont, és ekkor a pszi gyűjtésben leirtak szerint 20-60 pszi pont összegyűjtése után lehetne már növelni a pszi képességet, ami így egy igen durva kombó eredményez. Ennek elkerülése végett van még egy korlátozás a kontinuum-tágításra, nem használatod, ha a max. pszid 100-nál kevesebb.

### PUSZTÍTÓ VÉGZET (106. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** LD

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** 50% sebzés

**TVP:** -

**VP:** 30

**Használat:** automatikus

A varázslat a sötét halálhoz hasonlóan működik, sikerére is ugyanakkora az esély, de itt az áldozat nem életpontja 34%-át, hanem 50%-át veszti el, és ha megdobja a mentődobást, nem történik semmi. A varázslat anyagi kompo-

nense egy karbin plazma, amit talán még egy picit könnyebb is beszerezni a csuklyavirágnál.

### SAVHURRIKÁN (107. varázslat)

**Típus:** rúna, támadó

**Hatóidő:** azonnali

**Hatás:** D7+2 sebzés/szint

**Max. hatások:** 24

**Min. taumaturgia:** 18 **Költség:** 1100 arany

**TVP:** -

**VP:** 40

**Használat:** automatikus

A 144/72-es sebzésével a savhurrikán magas szinten közepes sebző varázslatnak számít. Nagy előnye viszont az olimpián, hogy védelem a savtól varázslattal senki nem készül, így elég stabilan lehet vele sebezni. Hasonlóképp, sok szörnynek van védelme tűz és elektromosság ellen, de sav ellen nincs. Az anyagi komponense egy xirnox szív.

### VARÁZSVÉDELEM II. (108. varázslat)

**Típus:** rúna, védekező

**Hatóidő:** csata

**Hatás:** +5 szerencse, +2 védekezés

**Min. taumaturgia:** 16 **Költség:** 620 arany

**TVP:** -

**VP:** 18

**Használat:** automatikus

Egy korábbi Krónikában olvasható volt, hogy működik a mentődobás. A +5 szerencse rettenetesen sokat számít. Igaz ugyan, hogy pl. egy védelem a tűztől teljesen kivédi a tűzesőt, de a villámot telibe kapjuk. Ha a +5 szerencsével minden varázslat csak fele sebzést okoz, lehet, hogy jobban járunk az olimpián. Persze aki nagyon magasra felúrta a szerencséjét, annak a varázsvédelem II-t elég berakni a brutális szörnyek (pl. hálót lövő taalru) ellen az FTV listába. A varázslat anyagi komponense, az ön sem jelent igazán problémát.

### FELSZÍNRE UGRÁS (109. varázslat)

**Típus:** rúna

**Hatóidő:** azonnali

**Min. taumaturgia:** 13 **Költség:** 390 arany

**TVP:** 5

**VP:** 25

**Használat:** V 109

Emlékszem, annak idején az egyik legfőbb ellenérv a labirintusok ellen az volt, hogy rengeteg TVP-be kerül kijönni a labiból, és visszafelé már semmi sem történik. Ez igaz, és szerencsére ezt a problémát a felszínre ugrás tökéletesen orvosolja. A labirintus végigjárása után huss, ki-

teleportálsz, rengeteg TVP-t megspórolva. A felszínre ugrás emellett másra is jó: az össze-vissza teleportálás labirintusban ha elég sokat mászkálsz, már úgysem tudod, hol vagy, legegyszerűbb kör végén felszínre ugrani. Ezenkívül a varázslat a vizilabirintusokban is nélkülözhetetlen, ha nem akarsz a forduló végén egy DEM segítségével távozni.

Később a felszínre ugrás kiválóan kombózik a Pörhemór körével, amely pont azt teszi lehetővé, hogy a labirintus egy bármely pontjára be tudsz teleportálni.

### **TŰZLEHELET** (alakváltó képesség)

**Típus:** alakváltó, támadó

**Hatódó:** azonnali

**Hatás:** D6+6

**TVP:** - **ÉP:** 2

**Használata:** automatikus

A 110-es helyen nem egy varázslat vagy pszi képesség található, hanem egy alakváltó képesség. Mivel a tűzlehetet a támadó varázslatokhoz hasonlóan működik, és TV listába is berakható, legegyszerűbb volt varázslatként leprogramozni.

### **TUDATROMBOLÁS** (111. pszi képesség)

**Típus:** pszi, támadó

**Hatódó:** azonnali

**Hatás:** ld. alább

**TVP:** - **PP:** 25

**Használata:** automatikus

A tudatrombolás tipikusan olyan képesség, amely szörnyek számára készült, csak a teljesség kedvéért tettük hozzáférhetővé játékosok számára. Azzal, hogy a másik játéktostól elveszed a TU és pszi pontjait, valamint varázspontja felét, azzal az adott harcban semmilyen előnyre nem tetszel szert (még akkor sem lenne jó, ha az összes vp-t elvenné), viszont eléggé szívatós dolog. Egyedüli „haszna” legfeljebb a kihívás nevű KT képességgel lehet.

### **PSZI GYŰJTÉS** (112. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 30 **PP:** 300

**Használata:** P 112

A pszi-gyűjtés voltaképp egy lassítás, ahhoz, hogy a pszid megnőjön, a fejlődésen kívül 300 pszi pontot is el kell költened.

A pszi-gyűjtés bevezetésére azért volt szükség, mert a pszi képességek túl gyorsan fejlődtek, pillanatok alatt elérték a 20. szintet, és rövid időn belül elszaladtak volna a 40-50-es szintre. Ez teológiánál és taumaturgiánál nem annyira zavaró, hiszen a varázslatok megszerzése ott a képességtől független, de az, hogy valaki „pillanatok alatt” 15-20 új pszi képességet birtokoljon, az bizony elvette volna a fejlődés örömét.

Az, hogy a pszi-gyűjtés egyúttal a pszi kapacitást is megnöveli, egyrészt egy kis bónusz, másrészt nem akartuk, hogy valaki számára a pszi fejlesztés lehetetlenné váljon, csak azért, mert nincs 300 pszi pontja a 20-as pszi elérésekor.

A pszi képesség speciális abból a szempontból, hogy ha KNO-t költesz rá 20. szintől, akkor a képesség nem nő meg azonnal, csak megnövelhetővé válik a pszi-gyűjtés által.

Talán kevésbé publikus, de a pszi-gyűjtés 6D6 sebzséssel jár, de ebbe a karakter nem halhat bele. A játékban még egyébként sok olyan helyzet van, amikor sebződhetsz, de ha a sebzés mértéke nagyobb, mint az életpontod, csak annyit sebződsz, hogy 1 életpontod maradjon.

### **PSZI-ERNYŐ II.** (113. pszi képesség)

**Típus:** pszi

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 3 **PP:** 10

**Használata:** P 113 <kalandozó>

A kalandozó kereső és észlelő varázslatok és képességek különösen azóta váltak hasznossá, hogy faxon és e-mailben is lehet játszani. Ha megtaláltad a keresett kalandozót, 1-3 napon belül tudsz ismét fordulót küldeni, és így jó eséllyel még azon a mezőn találsz, ahol utoljára volt. Lehet róla vitatkozni, mennyire jó ez a „gyors reagálás”. Az ÖV-n pont ennek korlátozása miatt nem lehet 3 napnál gyakrabban lépni, persze, ha mindenki 7 naponta lép, egy 3 nap múlva beküldött fordulóval még így is jó esélyünk van, hogy a célkalandozó nem lépett közben.

A képesség használhatóbbá tétele érdekében a TVP költséget 3-ra, a pszi pont költséget 10-re csökkentettem.

### **AGYBÉNÍTÁS** (114. pszi képesség)

**Típus:** pszi, támadó

**Hatódó:** csata

**Hatás:** ld. alább

**TVP:** - **PP:** 24

**Használata:** automatikus

Az agybénítás célpontja, ha az agybénítás sikeres volt, nem képes löfvegverét ill. szörnyeknél speciális képességet használni. Ha az olimpiai használatot nézzük, a probléma nyilván ugyanaz, mint pl. a sötét halálnál, ha bejön a képesség, több mint 100-al is nőhet a sebzséskülönség, de ha nem jön be, nem történik semmi. Annál érdeme-sebb viszont az agybénítást bizonyos szörnyekre beállítani. Ugye nem kell ecsetelnem, mennyire hasznos, ha nem kapunk félelem- vagy halálsugarat, nem válunk kővé stb. A képesség pszi pont költséget kissé csökkentettem.



## ÁTADÓ

□ Átadó egy 15. szintű, 103. forduló elf férfi. Tulajdonságai: 18, 21, 21, 18, 20. Libertannál van, teljes felszereléssel, 20-as szűrő, 19-es löfegyver, 223-as max. ÉP: 143-as max. VP: 100-200 arany. Fairlight híve, KT-ban még nincs, s forduló (olimpiákkal, tesztsatákkal együtt) hiánytalanok. Csak igényeseknek! Cím: Maka Krisztián, 1082 Budapest, Leonardo da Vinci u. 25. 1/18. I. 9.

### Krisztián

□ Átadó egy 21. szintű, 241. forduló kobudera. Raia tanítványa, 20-as tulajdonságátalaggal. A Fény Testvérisége KT tagja. Nincs letépve. Jelenleg Libertan mellett tartózkodik. Kb. 30 forduló lemaradása van, ill. 10 szabad KNO-ja. Ha érdekel, hívj a 30/219-8114 számom. (#4173)

### Szász Lajos

□ Átadó egy 90. forduló 14. szintű ember férfi. Raia tanítványa, 20-as tulajdonságátalaggal. A Fény Testvérisége KT tagja. Nincs letépve. Jelenleg Libertan mellett tartózkodik. Kb. 30 forduló lemaradása van, ill. 10 szabad KNO-ja. Ha érdekel, hívj a 30/219-8114 számom. (#4173)

□ Átadó egy 24. szintű alakváltó (Sheran), és egy 21. szintű elf (Dornodon). Sok lemaradással és táppal. Érdeklődni a 420-9796-os telefonon lehet este 10 után.

### Hajosz Gábor



□ Átadó egy 25. forduló, 6. szintű elf nő, átlagos kinézetű (arany haj, zöld szem), a neve Athayra. Sok lemaradása van, közel járhat már a KT-érettiséghez (fordulatszám tekintetében). Nem rabszolgának! Tulajdonságai: 12, 13, 16, 11, 12, 3 TNO-ja és 2 KNO-ja van. Mentésék meg az enyészetből! Érdeklődni lehet az (#5196)-os mentálon. (#5196)

□ Mutáns karakter Libertanban átadó. Érdeklődni a (#4818)-as mentális számon vagy az alábbi címen: 7200 Dombóvár, Árpád u. 7. IV/3.

### Visnyei Balázs

□ Átadó egy gnóm férfi, neve Acorus. 18. forduló, 5. szintű, 11 extrája van és kb. 15. forduló lemaradása van. 10 erő, 19 IQ, 14 ügy., 12 eg., 13 szerencse, 4 KNO, 4 TNO, + 4 semleges jellem. Alapfelszerelése van (bőrpáncél, bőrpajzs, DEM, mászókarom stb.) Shaddartól északra van 5 mezővel. Érdeklődni a (#3745)-ös mentális számon, vagy hétvégén a 63-363-389-es számon (Sanyit keresd) lehet.

### Kiss Sándor

□ Gazdát keres egy nagy szeretettel nevelt és gondozott 200. forduló troll férfi, 30 forduló lemaradással. 150-es össztulajdonság, 27-es vágófegyver, 14 MXTU, 5 db 20 feletti fegyverszakértelem, 30-as teo, 22. szint, 40-es tau, sok varázstárgy, 15000 arany, Mindjárt átútszás kész. Érdeklődni a (#7702)-es ÖV karakterszámom lehet.

### Tamá

## BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Vlagyimirnak és a Zan Rendje tagjainak! Neveket legyen ezerszer átkozott, sőtét lelkek szakfessék ki az örök körforgásból, és tisztítsák a kárhozát lángjaiba! Míg a kalandozók a quawgokkal vívják élet-halál harcukat, addig ti felégetitek a földet a lábuk alatt. Nem volt nektek elég egy tűzvihar, csináltok hát még egyet? Ti pedig Zan KT-s virágszimbólumok, elárultatok Sheran istennőt és az összes igazhitű druidát, ártatlanok százaít segítettétek elpusztítani Libertan felégetésekor. Istennőm nem felejt, és hogy ti se felejtsetek: „A terület, amelyre érkeztél, kéigét pusztaság. Egy-két nyomorultul élni próbál bokron kívül semmi élet nem látsz. Néhány éven belül talán a természet helyre tudja hozni azt, amit az ember tönkre tett.” Megfizettek még a pusztításért. **Metam Orpheus (#1974)**

# APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

- A hirdetés legyen rövid! (maximum ½ gépelt vagy ¾ kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterzáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját ízlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjeleníteni. Írjatok bele minden a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűvel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

☐ Ide figyelj, te mocskos, fekete, hosszú hajú, árnyanó férfit! Igen, te, aki Vangorf környékén elloptad a denevérszíműlombomat. Visszavásárolnám az eredeti bolti árán 28 aranyért. Ha ez számodra nem megfelelő, akkor legalább add meg a nevedet, hogy megölhesselek! Dornodon inkvizítóra: **Hard Jackal Madrow (#1800)**

## KAPCSOLAT, KONTAKT

☐ Bárdiversenyesek figyeltem! Kérlek „Mareskev TM”, hogy valódi neveddel és karakterzáradékod ismét jelentkezés nálam, lehetőleg minél előbb. Köszönöm. Tóth Zsoltné, 3300 Eger, Hadnagy u. 15. tetőtér 7., tel.: 36-427-349, e-mail: xantorg@freemail.hu

**Yasmina (#3430)**

☐ Halihó! Melyik KT-társamnak ígértem ezt a nagy csokor mákrózsát? Szólj rám kérlek, mert szégyen-gyalázat, teljesen elfeledkeztem a dologról. Más. Mindazoknak, akikkel mentálban érintkeztem: mi van veletek? (Utóbbi kérdés rád is vonatkozik, Rimma C'in-T'in, ha még élsz egyáltalán.) Kommentárokat, FT-eket, mentálokat és eyebekeket kérek titeket az (#5196)-os számra címezni. Mindenkinek szép álmokat!  
II. 1.

**Denisa (#5196)**

## SEGÍTSÉG

☐ Chara-din hívők, Káosz Lordok! Segítség egy kezdő kalandozóknak, aki Chara-din híve akar lenni. Érdekeljenék a rúnákóvek koordináit, áldozati tárgyak (leginkább Chara-din ékköve), varázslatok. Segítségetekkel a Káosz tovább terjedhet, és Chara-din mihamarabb a Tülélok Földjére teheti lábát.

**Bonus Mortalis (#5143)**

☐ Gonosz kalandozó! Istenem egyik küldetéséhez szükségem lenne a segítségetekre. Ha akarsz segíteni, keress az (#5643)-as mentális számon!

**Vuloghar (#5643)**

☐ Tisztelt kalandozó társaim! Szeretném, ha a segítségemre lennétek! Több kérdésem lenne, ezért sorszámozom őket. 1. Olyan alakváltók jelentkezését várom, akik 10. szintűek, de bárki írhat. 2. Keress varázslótornyokat, térképeket, bármely istenhez szükséges infókat. 3. Elenios, Sheran behódolásához szükséges tárgyak elkészítését, illetve lelőhelyét ismerik. Címem: 9900 Körmend, Rákóczi út 23. /7.

**Kercsmár Zsolt**

## SZÖVETSÉGEK, KT-K

☐ Most végre mindenki láthatja, hogy Ghalha igaz, „megengedő” a Zan Rendje. Persze, mint druida, örülhetnek is (-1 városmező), de azért ez túlzás volt gyerekek! (Vagy a hír nem igaz, és csak álhir a dolog?)

II. 7.

**Ymmor-Thal (#5738)**

☐ Szeretnék belépni egy KT-ba, ezért szeretném megkérni a Feminí Galéri és az Árnymenők valamely tagját, hogy írjon nekem. Ezt megteheti az (#5434)-es mentális számon, vagy levelben a Tóth Tamás, 2051 Biatorbágy, Viadukt u. 9. Előre is köszönöm!

II. 17.

**Manóken a tolvajnö (#5434)**

☐ A Hyperben levő fekete lyuk miatt szántam el magam, hogy nyilvánosságra hozok pár dolgot. Íme hát a teljesség igénye nélkül, és nem túl szabatosan (enc. idézetek nélkül), de több mint a semmi. Az Arany Magisztrátus az első spec. Fairlight KT. Képességek: Aranyzámla – 1 TU árán PBE és PKI parancsok használata bárhol. Kasztroplanáris varázsenergia – befejlesztett TU arányban +VP regeneráció, max. 50%. Lotló – az ebből származó jövedelem a KT-tagok között osztódik. A java csak most jön, de e sorok írásakor a legújabb képesség még nem került bevezetésre. Többet erről, valamint az edeklődő vagy jelentkező vágyókat várja a KT névben Faorrú vagy 30-204-6274.

**Faorrú (#1761)**

☐ Kalandozók! Újabb hülyeség kezd elterjedni Ghalán. Előbb a quwar, majd a Dragonball KT. A Tülélok Földje a kalandozóké, és semmi helye sincs efféle földi halbatnyak. Kérlek benneteket, kik ugyanígy vagy ehhez hasonlóan vélekedtek erről, írjatok egy-egy levelet Tíhor Miklósnak, s talán ha főlhalmazódik 1000-2000 levél, talán rááll, hogy ne engedélyezze a KT-t. Kérek mindenkit, hogy he hagyjuk, hogy a Takonyball örület megfertőzze Ghalát. Előre is köszönöm!

**Zelmor (#5600)**

☐ **EMLEK EGY BARÁTNAK**

*Szőljön a vers most mély gyászról  
halálról és egy elveszett barátról.  
Sorok, melyet most újjam szűlnék  
biányától oly keserűek.*

*A lantom is felsír  
felcsendül gyászosan  
a szívemnek ez apró gyógyír  
éneki a fájdalommal bonganos.*

*Ótamt, hogy ne kövesse el ugyanazt a hibát  
a bang akábórgy bírja és ragog a karát  
nem győzötte le az arctalan királyt  
ó, miért tetted ezt velem barát?*

*Sírod előtt egy néma fobászt mondok  
arcomon mély ráncokat bagynak a gondok  
az eskűm most bosszúért kiált  
ba tebetné elemésztené a balált.*

Az Összhangzat KT névében:

**Öngyilkos Álom (#3297)**

☐ Tisztavérű Tharr hívő troll keres Közös Tudatot Fehér Bércben. Elsősorban vallási, másodsorban faji KT érdekel. Akik feltétlen elsőbséget élveznek: Kvazársziklak Népe (bűnemet megbántam), Kerekorsó Rendje, Vervörös Légio. Címem: Mészáros Ádám, 1139 Budapest, Szegedi út 8. Yasmina, kérlek írj nekem a Pentagrammáról! Üdvözléssel: **Rasty Buragghia (#1450)**

☐ Kalandozó társaim! Az „ősi istenek” KT-ja várja a további jelentkezőket a KT-ba. Csak jók és semleges jelleműek jelentkezését várjuk. A béke és harmónia azt jelenti, hogy Chara-din eltűnik a Tülélok Földjéről. Tehát várom minden érdeklődő mentális jelentkezését.

**Lord Kis Se (#3052)**, Bufa híve

☐ Tisztelt barátaim! Talán észrevettétek, hogy ismét egy új közös tudattal gapsarodott Erdauin! Igen, immáron több mint két hónapja létezik A Technika Ördögei KT (#9162), amely elsősorban a moa társadalom és kultúra ápolását és kutatását vállalta fel. De ugyanekkor szívesen foglalkozunk mindennel, amelynek akár egy csepp köze is van a technikához. Technika? Igen, valóban furcsán hangzik eme szó itt a túlélok kéghűyű lándzsái között... De nem gondolunk mi semmi különösre, amely merőben idegen dolgokat vinne a játékbá! Az egészet egy a Flintstone-októl megismert szinten művelénk. Álljatok közénk, segítsétek munkánkat és hamarosan moa munkagép segítők a kalandozóvárosok építését, a gumifa utevetől készült ruhában ússzát át a Csatornát és nédközlekedhetünk városaink között! A címem: Kiss Viktor, 8105 Pétfürdő, Mikos Kelemen u. 39. Tel.: 88-478-648, email: v-kiss@freemail.hu. Üdvözléssel:

**Dicső Lovag**

☐ Technika Ördögei, Pszichopaták stb. Úristen, ilyen nevetek kell olvasnom az újság hasájain? Nem elég egy-két kalandozó „cifra” neve, már a KT-k is kezdők? Komolyan mondom, hogy amikor a kezembe kerül a Ghalha News (néha elolvastam Alanorból, egy Maniffa által), nosztalgiaával gondolok vissza a régi időkre. Ilyen öreg lennék? Né-tán maradi? No mindegy, változnak a generációk és a divatok is... sajnos. Tharr harcos papja: **I. 24. Axel Marguin (#5181)**

☐ Elfele gyagtok. Vár benneteket az Erdők Vándorai Elf KT. Jelentkezni lehet: Soós László, Eger, 3300, Kodály Z. u. 6. tel.: 36-314-456.

II. 8.

**Glanga Dor Blazeer (#1952)**

☐ Figyelem! Alakulófében van Ghalha Legújabb KT-ja. Az Ezüst Mágusok Rendje csak jó jellemű karaktereket fogad be a soraiha. Ha te is Chara-din és Dornodon fattyai ellen akarsz küzdeni, és célok, egy szebb, békeeseb Ghalha megteremtése, ne habozz, írjál és akkor részleteket is megtudhatsz! Itt edeklődhetsz: Horicsányi Tivadár, 2023 Dunabogdány, Kossuth út 92. Minden jól!

**Mon Okrom (#5781)**, a gnóm

☐ Ha érdekel egy KT, ami nem a tápolásról és az értelmetlen egymás elleni harcról szól, hanem a harmóniáról és a vidámságról, akkor gyorsan jelentkez az (#2529)-en. **Darlan (#5259)**

☐ Halld az Ősök szavát és kövesd! A Csillagósvény Tárnokai névében:  
II. 10.

**Köpcös Tomar** a tárnok

☐ Lányok figyelme! Még nem késő! Ha szeretnél belepillantani a boszorkányság titkaiba, illetve megismerni az amazonok harci és egyéb hagyományait, akkor csak egy megoldás van: Erdauin egyetlen női KT-ja, a Feminí Galeria. Most még van hely. Még... **Sexy Mckiller (#2141)**

☐ Egyszer egy király azt mondta: „Boszorkányok pedig nincsenek!” Pedig voltak, vagyunk és leszünk. A király és a birodalma? Nos, azóta volt egy világégs. Lépj a feminínek, keressd az Óriás bilborchideát, vár a Feminí Galeria!

**Sexy Mckiller (#2141)**

□ Ezúton is szeretnék elnézést kérni mindazon kalandozóktól, akik eddig számítottak a Barátság meleg nevű képességünkéből származó többlet verzépontra, de ezen képességünket lecsészelték a kasztroplanáris tráfóra. Üdvözlettel:

**Horin Argjeron (#1522),**

a Naplovagok Nagymestere

□ Figyelem! A Naplovagok Közös Tudat (#9108) tagfelvételt hirdet soraitba. Akit érdekel egy patinás, elsősorban harcorientált Raia spec. KT, az jelentkezzon a Nagymesternél, vagy bármelyik „Fehéren izón tűzgömb” jelvényes lovagnál!

E-mail: horin@excite.com.

**Horin Argjeron (#1522),** KT-vezető

## ÜZLET

□ Segítőkéz kalandozó társaim! Szükségem lenne vasra, pirkítre, aranyláncra, grifftojásra. Cserébe adnék aranyat, vagy valamilyen tárgyat. Ha érdekel valakit egy ilyen üzlet, megtalál Lord Kovács környékén. **Lord Valentin (#4385)**

□ Sürgősen vennék egy darab manakristályt nyugaton. A (115, 64) környéki quag invázió-őrségnél vagyok, de bárhova el tudok teleportálni. Tel.: 30-911-8856 Barnabás.

**Antares (#1029)**

□ Szem szimbólumot vennék. Nagyon fontos lenne. Ha neked van felesleges, hívj és megbeszéljük. Tel.: 66-259-025. (Férfi kérde!)

**Király Ferenc**

□ Tisztelt kalandozók! Óriási szükségem lenne a következő tárgyra: 2 tréfa nyaklánc és 2 dörnyötűd. A fentiekért aranyban esetleg tárgyakra fizetek. Még valami: aki tudja hol találak varukaudar mágunt, kérem írja meg! Köszönettel, a ragyás burástya: **Rasty Buraggia (#1450)**

## VERS

□ **TNYRLNYEK!**

*Testednek vonala mint karcsú szép váza.*

*Örömöm forrása, lelkem azt csodálja.*

*Bőrödnek bársonyát amikor megézem,*

*Magamat a mennyben igencsak ott érzem.*

*Hajadnak illata, s ez nem káprázat,*

*Akármely parfümöt a porba gyalázhat.*

*Szemeid tükrében fénylő lelked látom,*

*Felizzik szerelmem, fénylő zsarátok.*

*Arcodnak vonala ezüstös holdkáréj,*

*Amikor lepellel takarगत be az éj.*

*Amikor bezeink s ajszaink összeérnek,*

*Szívünkben szerelem tűzrózsája éled.*

Ajánlom a sorokat igaz szerelmemmel

kedvesemnek! Sok szeretettel:

**Sötét Orlan (#3409), a JÓ**

## Egyéb

□ Tharr! Ne tedd ezt velem! Tudod mire gondolok? 15. küldetés. Pont egy fajtársat? Inkább megölök egy ongliantot. Könyörgöm, hallgasd meg imámat, és ne legyen megint fajháború! Esetleg megegyezhetsz nekem egy árnymanóban!

**Rasty Buraggia (#1450),** a burástya

□ Lássuk csak! Van számomra néhány elfogadhatatlan tézis a halállal és Leah-val kapcsolatban. Először volt a semmi, oké. De hogy utána rögtön a halál következett volna? Neveléses! Ha nem volt ami meghaljon, akkor hogy lehetett előbb a halál? Szóval: először volt a semmi, aztán számos érthető és érthetetlen okból kifolyólag keletkezett az élet, de mivel semmi sem tart örökké az életnek is vége szakad egyszer, ekkor következik be a halál, ami nem más, mint egy igen rövid ideig tartó állapot az élet és a túlvilági lét között. Leah tehát nem használja ki a halált, hanem ő maga idézi, idézti elő azt birodalmának erősítése céljából. A „Halál” tehát nem egy személyiség, hanem egy állapot, amely az esetek igen nagy részében, ha tetszik, ha nem, bekövetkezik. Szóval, ha valaki Leah hívó lesz, az ne haldokló halálról filozofáljon, hanem terjessze a hitet: öljön, pusztítson, romboljon, ahogy kell! Na ennyi, megyek én is a dolgomra. Leah elkötelezett hív:

**Pamutzsemü Krador (#1748)**

□ Köszönetnyilvánítás 2000 alkalmából. Köszönöm minden kalandozónak, kik a korlátozás mellett visszaváltak! (Én ellene.) Köszönöm a Zan Rendjének a kisebb zenákat és, hogy lekapták a libertáni fény szentélyt! (A törzshelyem volt.) Köszönöm az árnymenőknek azt, hogy bárhol tudnak lopni. (-170 ap, -1 umbatari karkötő, purifikátor hár... stb.) Köszönöm mindenkinek, aki indult az olimpián! Jó csaták voltak, csak így tovább! És végül köszönöm barátaim és kalandozó társaim segítségét, remélem még sokáig segítjük egymást! Erre sorokat nem azért írtam, mert elegem lett – nekem sose lesz elegem, bár egyre több dolog nem tetszik, de hát ez van. Végül gratulálok azoknak a játékosoknak, akik elvittek egy vagy több karaktert a 300. fordulóig egy még tovább... (Hamarosan én is eme veteránok közé fogok tartozni, s remélem egyre többen leszünk.) I. 30.

**Barnabás/Issus Banth/Antares**

□ Ha mondani akar valaki valamit, ráadásul versben, az vagy pontosan tegye, de akkor ne a saját nevében, mintha ő írta volna, s ne is csavarja ki, rendezze át szőrendileg a verset! Vagy vegye a lelkesedést, vagy a fáradtságot, és írjon verset saját maga! Főleg, ha tényleg érez valamit az iránt, akinek a vers szánta. Remélem senki sem sértődik meg fölösslegen. Akinek pedig nem inge, az ne vegye magára! Akinek viszont igen, az megszívlelhetni! Sziasztok! **Sötét Orlan (#3409),** a JÓ

□ Sziasztok skakok! A múltkor kissé bunkó voltam, de lehet rossz napja egy kobuderának is. Egyébként szerintem jó fej az Chara-din, csak szegényke túl hülye ahhoz, hogy felfogja azt, hogy ha minket kiírt, akkor nem marad itt egy árva lélek sem, azt a Kóosz Lordok megverhetnek. Fairlight hívók, akik tud írni, írjon nekem néhány sort ismerősről! Más: Szívesen elpaszszolnék néhány tárgyat. Nem nagy dolgok, de nekem, egy 16. forduló palinak túl sok. Aki érdeklődne, az írjon, áron alul adok mindent. Üdvözlettel:

**Abé, a Yo-fej (#4904)**

□ Szomorúan vettem tudomásul, hogy a „játékostársadalom” megszavazta a fegyveres szakértelmek csatamezőkön való korlátozását. Tipikusan magyar jellemvonás, amelyet egy rövid anekdotával szeretnék alátámasztani/szemléltetni. A magyar és az amerikai gazdának megdöglök az egy szem tehene. A főisten, látva szomorúságukat, így dönt, hogy mindegyiküknek teljesíti egy kérését. Meg is kérdezi az amerikai farmert, hogy mit szeretne. – Hát egy másik tehenet – hangzik a válasz. Az Úr teljesíti a kívánságot, aztán a magyartól is megkérdezi, mi lenne az ő kívánsága. – Dögöljön meg a szomszéd tehene is! Sajnos a TF az utóbbi két évben elsősorban a sírásról, nyavalygásról szól. Mindenki nyafog valamit, tisztelet a kivételnek. „Ő miért regenerált annyit TU-VP-t, és én miért nem? Miért erősebb, mint én?” Vagy a most aktuális: „Miért olyan magas a fegyverszakija, amikor az enyém még csak nem-regg lett hatos?” Nem tudom mégsi mi hasznokat van belőle, hogy a magasabb szintű karaktereknek szépen „alátettek”. Kevés volt a hely talán, hogy szinte kötelezték az erősebbeket az átútszásra? A közeljövőben valószínűleg megnő az átútszók száma, hiszen csatamező nélkül átlag 4-5000 TP-t lehet összehesztani, aztán 2000 TPV-kel TF-elni minden körben (esetleg munkagyműköcsével oltárokat építgetni, de az majdnem ugyanaz). Szóval igazán elmondhatná valamelyikük, hogy miért sirtókat ezt is ki! Elsősorban máskö véleményét tolmácsolom, de így látszik ők már tüllették magukat a dolgon, esetleg most állnak neki kezdődik irtani. ÉN keleten vagyok, és minden fegyveres szakértelmem 20 vagy az felett van, ezért egyelőre nem érint ez az újabb szopátás, de elég visszataszító ez a hozzáállás. A játék lényege az összefogás, egymás segítése, barátok szerzése – lenne. Sajnálom az állandóan nyafogó „játékosokat”, de valószínűleg ott a hiba, hogy ti nem játszanátok akartok, hanem csak utolérni az előbb indulattal. Ez sajnos nem fog összejönni – legfeljebb ha 2-3 évig táborozunk – úgy hogy ne is erőlködjétek! Jó lenne nekiaálni játszanai!

**Raimod (#2414),** Novák Tamás

□ Szubjektív „kritika”. Egyre gyakrabban tapasztalom az Aprókat olvasva, hogy sokan nem értik és/vagy nem is akarják érteni a lényegét. Tisztelet a kivételnek! Játékosokat kritizálni csak azért, mert úgymond „lopták” valahonnan a karaktereik nevét, könyvből, (rajz)filmből stb. Nem itt van a lényeg. Ha a másik így játszik, hát így játszik. Különben is, ez hol rontja azon személyek játékát, akik saját kútfőből vettek ennet a hősüknek? Miért zavar ez a hülyeség bennetek? Miért van nekem az az érzésem, hogy aki ilyen jellegű, buta hirdetésekkel jelenik meg a GN-ben, az nem érti a fantázia lényegét. A fantázia lényege pont az, hogy bármit el lehet képzelni, az ezáltal valóság-gá válik, részét fogja képezni a nagy egésznek. Szomorú, hogy sokan azt hiszik magukról, hogy ők igazi szerepjátékosok csak azért, mert fantasy, sci-fi könyveket olvasnak, rendelkeznek ilyen-

olyan szerepjáték könyvekkel, rendszeresen megveszik az olcsóbb-drágább folyóiratokat és végül, de nem utolsósorban, egész életükben X-élfü kockákat dobálnak. Ezek a „nagy” szerepjátékosok mindeközben képtelenek megszólalni szóban/írásban a képzeletbeli hősük hangján. Ha meg tudnának szólalni, nem adnának olyan szavakat a karakterük szájába, amik a játék technikai részei (pl.: (szerepj)játék, játszani, TF-es kódok stb.). Innen névze is örülök, hogy én is tagja vagyok annak a nyúlás társaságnak, ahol igemis fontos a szerepjáték a szó helyes értelmezésében. Ezeket a sorokat mint játékos írtam, tehát a saját nevemet írom a cikk végére. Nardaal (szerepj)játékosok:

I. 30.

### Iff. Gács László

□ Kedves Graham Treefrog és hasonszórú (gondolkodási) barátai! Nem tudom, hogy mi bajotok, gondotok van az új tülélfüekkel. Azt, hogy hol voltak mostanában, talán tőlük kellene megkérdeznünk nemde? Gondolom ti se a legelső percben csöppetetek Ghalla földjére, igaz? Ha tovább is cseszegetitek őket, én is beszállok a védelműkre irányuló erőfeszítés szezhozott csapatba. Tudod senki nem múlandó, még a halhatatlannak is eljön az idejük. A véleményeket a (#4743) as mentális számrak kérem.

### Kercsmár Zsolt (Ghori Ganajohara)

□ Azért írom ezt a hirdetést, mert a januári számban egy szterintem nagyon szemét hangyeteleű írást lehetett olvasni. „Kedves” El visz és a többi olyan karakter, aki úgy gondolkodik, mint ő. Miért ne írhatna egy kezdő karakter is a Krónikába? Vagy az csak a „nyúlvoké”? Egyebként ez az írás, amit idéztél, szterintem egy nagyon is szerepjátékos megnyilvánulás volt egy olyan karaktertől, aki tényleg nem csak tápol, hanem a szerepjátékkaal is törődik. Köszönöm mindazoknak, akik végigolvasták e sorokat Minden választat vagy fenyegestet az alábbi mentális számrak kérek:

II. 17.

### Trágyatúró Artúrő (#951)

□ Csá! Csumi! Szeretném megtudni, hogy a gnóm tudók hol tartanak az új fegyverek fejlesztési munkálataiban, mert rohadtul unom már a különböző nyílveszők készítését/vásárlását. Valami olyasmire gondolok, amivel csipőből lehet tüzelni, és vesszétől szőrja a halált. De gyorsan ám, mert ezek a sz... vszörvíkó kiszívattyúzzák befelēm az összes szuffát. A vámpírvasdász alapítvány számlájára már utaltam is egy kisebb utalványt.

I. 30.

### (#1128)

□ Ghalla népe! Ismerjétek föl a ránk leselkedő veszélyt! Először Chara-din jelentete a legnagyobb veszélyt, de most a Zan Rendje, akik egyenesen az életünkre törnek. Lássátok Libertan városát! Ti bevesztétek azt a maszlagot, amit a számbka rágtak? Nem lehettek ennyire ostobák! Ismerjétek föl a veszélyt és tegyetek ellene valamit. Ez szól mindenkinek, aki él és mozog a Tüldő Földjén. Előbb-utóbb minket is elintéznék. Akí tehetne valamit, az nem teszi. Én merem ezt

egyedül kijelenteni? Én, aki teljesen jelentéktelen vagyok? Ezzel szterintem felhívni a KI-k és a tapasztalt kalandozók figyelmét, hogy tenni kéne valamit. Ha egyet értektek, írjátok: 1196, Budapest, Fő u. 65. **Bunkow de Ganey (#3222)**

□ Közéleg az idő... Éjközép van. Hűvös, csontok dermedző szellő sópör végig Libertan temetőiben, hogy szabad utat engedjen a halottak lelkének. Gyilkolni indultak, hogy vadásszanak a vadászokra, és csillapítsák végtelen bosszúsújukat, mellyel csak a halál ridegsége vetekedhet. teste ötlütések... **Rhyun Dang'h és Daywalker**

□ Sírú bútasági engem is zavarnak, de tisztelt Sepp Dietrich (és Dolores-félek), azért bánítani valakit, mert nem vasvtrtben, 6-os fegyverszákértelmenek születik, és a 10. fordulójukban nem 3 tróféjuk van, szterintem nagyobb ostonbasg, mint Leahot élőnek nevezni. Inkább optimalizálgass, az jobban megy.

II. 7.

### Ynmor-Thal (#5738)

□ Tisztelt játékostársaim! Egy reagálás a GN hirdetésekhez. Mindannyian egyforma esélylen indultunk, és kí-kí a maga elképzelése szterint játszik. De nem muszáj mindenáron bebizonyítani neki, hogy tévedett. Engedetessék meg egy részlet a szabálykönyvből. Ezzel a játékkal rengeteg új BARÁTOT sztereshetz, ismerkedhetsz, levelezhetsz. Ezen kívül egy KOMOLY, gondolkodásra ÖSZTÖNZŐ játék, amely ÖSSZEFOGÁSRA, nem pedig SZEMBENÁLLÁSRA tanít. Hozzávalóságokat, ellenérveket a mentális címre írhattok. Maradok tisztelttel: Éberhardt Zoltán.

### Árná Vadász (#2837)

## KÁOSZ GALAKTICA

□ Üdv szabad kapitányok! Továbbra is veszek he-repiumot és MEZ bombát a Trento szektor 107-es számú csillagánál. Felkermék rá minden élet, hogy bombázzák, az energiatovábbító, és pusztítsa a mezon flottát, ha módjában áll, és van benne némi „emberti” érzés. Ugyanis, ha mindenki tesz az egészségre, akkor le fog pusztulni a Doitpa rendszer, s ha most nem állítjuk meg a mezonokat, akkor a többi naprendszer is követni fogja a Doitpát a pusztulásba, egészen addig, míg a Trento szektor csak kiégett, kihűlt, kipusztult, lakatlan bolygókát fog tartalmazni, és persze két fekete lyukat. A bombázáshoz hiperúr stabilizátorra van szükség, amit bárkinek legyártok, aki biztosítja a hozzávalókat, és 1,5 millió fölött van a kereskedelmi kerete, vagy HAL-álmardárka. Keressen a 49-425-102-es telefonszámon lehet, éjjel-nappal. Ha szükséges, flottákat is szervezek. Más. Kruksznjksnyngner, Stüszi, Han Solo, White Gate, Dimák Zsolt, Lord St. Pauli térjetekek! Térjetekek jó útra! Most, hogy a rendőrség törölte a priuszotokat, tiszta lappal indulhattok egy új, jobb élet reményében... Most búcsúozom.

**Light Knight (#1307)**, HAL-álka

□ Itt ülök e kocsma koszos, mocskos zegzugában, és egy igen érdekes italt nézek az asztalon. Azért csak nézem, mert a pohár olyan mocskos, hogy nem látom a benne levő italt. Azt figyelem,

hogy a pohár mikor mászik le az asztalról. Hirtelen leessik a pohár. Már azt hinné ember, hogy a pohár életre kelt, de ekkor kiderül, hogy egy hatalmas emberszerű lény nekikem az asztalnak. Megy tovább, mintha mi se történt volna, még a végén nekem kell elnézném kénnem. Fölülök, elküldöm Hawaiira, erre megfordul. Felém jön. Kezdek begyulladni. De nézd! Hát ez a legjobb haverom, Anakina. Ő is rájön, hogy ez a kötőződő alak én vagyok, na persze egy kicsit később, mert szegénynek gond van a felfogásával. Leül mellém, és hosszasan elbeszélgetünk egy-egy „ital” kísérleteiben. Ne de ennek semmi értelme, hogy itt iszogatók. Nem, nem ez az élet, ez az alkoholizmus, az élet vége, de legalábbis az értelmes életé. Így hát kilepek a társadalom fertőzőjének ajtaján a világba, az életbe. De íme ez lenne hát az élet? Furcsa figurák máskálnak ballonkabátban, hatalmas kalapokkal. De hiszen ez egy sikátor. Egy sebhelyes arcú ember heves vitába kezdett egy fekete öltönyös, jó megjelenésű ügynökkel. Egy ideig túri, majd int embereinek, akik szítavá lövik a szerencsétlen sebhelyest. EGY örlüttel kevesebb. Na de ez lenne az élet? Hát nem hiszem. Próbálom kijutni a sikátorból, de ötlütözben picit meggyepálnak. Vektöről, de ötlütözben próbálom kivonsolni, de mielőtt kijutnék, jól fejbe rúgnak. Na így kezd ki a birodalommal. Most itt fekszem a kórház intenzív osztályán, írom a történetem, és próbálom rájónni az ÉLET ÉRTELMEÉRE.

### Bachus kapitány (#2960)

□ Kapitányok! Mindenkinek az életében eljön az a pillanat, amikor új tagot vesz fel a hajójára. És ezért bizony fizetni kell, kinek-kinek hitelkerete szterint. Ha ajánlhatom mindenkinek, fizesse ki a legmagasabb vételárát, mert megéri. Pénz könnyebbszerezni, mint egy alapon jó képességekkel rendelkező új tagot. **Hammer (#4960)**

## ŐSÓK VÁROSA

□ Üdv nektek Galetki társak. Bár még nem tartunk a 3. szinten, ahol is megalapítjuk szövetségünket, de már most elkezdjük szervezni, hogy minél nagyobbak, és erősebbek legyünk. Jelenleg a biztos tagok száma 6 fölött van, de még csak a szük baráti körben történt toborzás. Céljaink: az első megalakuló szövetségek közé tartozni, minél több tagot toborozni, hogy hatalmunkat növeljük, és később a legerősebb szövetségek egyikevé váljunk. Az infóarámlás már most is biztosított, ha irlsz, nyilatkozol csatlakozási szándékról, te is bekapcsolódhatsz a dinamikus fejlődés reményében. Ében Tűskésgöyren, Ében Haláljáró, Ében Vérdavadás, és még sokan mások... Címem: 5055 Jászladány, Gorkij u. 3., tel.: 57-454-622, e-mail: nagyti@tigris.klte.hu

**Schmidt Balázs**

□ Véréngző, egy erőtlő duzzadó izomzatú, robosztus férfi keres két társat a felnőtté válás ceremónijának lebonyolításához. Ha elég erősnek érzed magad, keress a (#8158)-on, és írd magadról, tulajdonságaidról, képességeidről egy rövid jellemzést! Magas elemi lehetetlék előnyben! Halál az ellenségre!

**Véréngző (#8158)**

□ Gyerekek! Három karakterem hasítja a két eget az ÖV-n, mindegyiknek kint van a TT-je, de egy büdös ruppót nem nyertem még. Ilyen spúr bandát én még nem láttam. Minden faszinak ez-res lehelete van, de nincs egy pár aranya szakértelem próbámi? Na, most mindenkit lefikáztam egy kicsit, azért még szeretlek, iga?

I. 30. (#9518), (#6659), (#6435)

□ Polgáltársak! Alighog megeléztünk a láva szintle, s máis nyomolba taszít minket a lút elnyomás. Elegünk van abból, hogy lassan ki sem dughatjuk ollunkat a ballangunkból egy kis békés sétála, melt folyton vélebsen ban lészünk. Pelsze ebben ni is hibásak vagyunk, balga módon nem növetszettünk ólíasi kalmokat, és nem olyan a lehelletünk, mint a napalm, ehelyett fajunk jövőjének az előmozdításán fáladozunk, és általmenten módon kultúránk ápolása többet jelent száunkunk felebalátaink tellolizálásánál. Bonyósok! Ha előtök fitogatása végett páldviáláka hívnaók ki, tegyétek nyugodtan. Ha ez ballálá vélonás, nem fogadom el, másla meg úgy sem vagytok képesek bolsónyi agykezedeményetekkel. Elbalaltai. Ne túlljúj tovább a zsálnok, előszakos, cudal bitóllók labúját! Lázzuk le láncainkat! Ha egey-téltetek, kéllek újatok! Mindenképpen válaszolok. Tudósok és Bálók! Az Elő legyen tivetek! Gal Etikns és Eyyin, dlaga balátaim! Köszönöm hősiességeket! Íltam ezt én, Dalt Mahul, a szint fekete lovagja, az 5112-es ballangból. Címem: Musi Zoltán, 6724 Szege, Damjanich u. 26/a.

**Dart Mahul (#5112)**

□ Emberek, hát senki nincs, aki szívesen levelezne egy kb. mostanra 17-18. fordulós, a hirdetés írásakor (február 16.) 12. fordulós piromáddal? Azzal a piromáddal, aki a Tisztogatók klánjának azk szolpos tagja lenni, és aki már most a 2. szinten van. Aki veszi a fáradásógot, papírt, ceruzát, annak már előre is köszönöm. Ha írtok, kérlek írjátok meg a szakértelemteket, stasztizkátokat, egyszóval egy általános leírás magatokról. Aki nek van varázsiszállfőzése, írja azt is meg, hogy milyen füvekkel kísérletezett már. Aki nek pedig nem tetszik ez a hirdetés, az elmehet a... tudjátok hova. Üdv mindenkinek!

**Darth Sidious a Mágus (#7606)**

□ Kedves galetkik! Most én, Sötét Endorf szólok házátok, és szeretnék levelezni más barlangi Rombókkal (akik mellesleg mágiáfalók vagy puhányok) arról, hogy felvirágozzék a varázslat tudományá piciny közösségünkben. Úgy hogy akit érdekel, az írjon a következő címre: Csordás Zoltán, 8887 Búzakerettye, Fő út 18., vagy hívjon a következő telefonszámon: 93-348-057 (4 óra után), és kérd Zolit! Az erő legyen veletek!

II. 8. (#7427)

□ Keresek olyan galetkiket, aki a puhány szinten (2.) megkapták a remetétől az 51. többszemélyes kalandot. Az egyetlen feltétel, hogy tudj lópni. Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkas A. u. 21.

**Ruh Nestah (#7734)**

□ Üdv minden galetkinek! Társakat keresek a 2. szinten többszemélyes kalandok megoldására. Aki kapott már a remetétől kalandot és társat keres, írjon! Nekem jelenleg az 51. kaland van meg. Továbbá várom azon galetkik jelentkezését is, akik a közeljövőben szövetséget akarnak létrehozni. Ha tagokat kerestek, bárhol belépek, ha megfelel nekem a szövetség formája (neve), illetve függ attól, milyen kalandozók vannak benne. Elsősorban kövők társulat jöhet szóba, de mindenben benne vagyok. Még mindig tobzorónék: várom azok leveleit is, akik a Halhatatlanok klánjába akarnak tartozni (vagy már oda tartoznak). Mire a cikk megjelenik, én már valószínűleg oda tartozom. Segítséget is kérnék: meg szeretném tudni, hogy lehet az akadémiaótló kalandot kapni. Címem: Bali Norbert, 5720 Sarkad, Cukorgyár ltp. 11/1. Na csövi mindenkinek:

**Nosferatu (#2844)**, a kincsvadász

□ Sorstársaim! Ifjú galetkik! Amikor átköltöztem a Ternon hegy legalsó szintjére, azt gondoltam nincs még egy ilyen nyomortátságos hely, mint a lárvák szintje. Akkor még kevesebben voltak mint most. Nem is voltak túl sürűek a baráti látogatók. De biztató jel, hogy számunk rohamosan növekszik, egyre több az elszánt fickó a járatokban. Sajnos azonban úgy veszem észre, hogy a hölgyek száma meglehetősen alacsony. De talán később ez is változni fog. Mindig örülök, ha valaki meglátogat szegény hajlékomban. Az uraknak harcot és szakértelem versenyt, a hölgyeknek baráti beszélgetést és baráti bírkózást tudok kínálni. További hanyagoljanak!

**Lee Va Daslak (#8496)**

□ Galetkítársaim! Előttöm még kevesen említték a legfontosabb galetkik között lévő kapcsolatot: a szövetséget. Én azonban máris egy megalapításán gondolkodom. Terveink túlmutatnak az önös érdekeken; a Ellenség legyőzése és a felszín visszahódítása egyedül nem megvalósítható. Itt szükség fel minden olyan galetkik, aki többet akar az elkülönüléstől, aki nem gerjeszt ellenségeskedést csak étkezési, és klán alapon, hogy jelentkezzen a szövetségbe! Amit már most ajánlhatok: Barátságos tagokat, Tökéletes együttműködést, kereskedelmi előnyöket. Mi nem csak a legerősebbeket támogatjuk, hiszen a mi erőnk az együttműködésben rejlik. Választhatod a tudás, a mágia, a béke, a harc útját; nálunk SZÖVETSÉGESEKRE találsz. Ne keserítsen el, ha nem vagy még klántag, illetve nem jutottál még néhány szinittel feljebb, mi addig is segítők karmot, mancot, csapot nyújtunk, s barlangjaink nyitva állnak előtted, s tárkapuin is megvárnak, ha csak később jutsz feljebb. Részletekért keresd fel álombarlangjainkat: ender@freemail.hu-t, vagy alamos@freemail.hu-t, illetve jelentkezz a 3003-as barlangnál. Ha megkeresel bennünket, válaszuunkra biztosan száamíthatatsz.

**Oblepo Glorr (#3003)**,

akiben lélek lélek lakozik

□ Mit csinál a kövők egy sziklózuga? Porra zúzza.

(#7427)

□ „Én, Mlankodi Reveal, az egykori Namir egyetem gnóm professzora vésestem ezeket a szavakat a falra...” részlet egy falfeliratról. Érdekel a folytatás? Mert megvan. Egy tudós:

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

□ Túl kicsi az ÖV apró, adjatok hírt magatokról fény elői rejtőzők!

(#8864)

□ Kapcsolattartás céljából keresek tudós-mágus beállítottágu galetkiket. Távolbái célok között beállítottágu alapítás is szerepel. Tehát régesség, varázslók, varázsiszt-kotyvasztók... stb. mozgassátok a végtagjaitokat, és – akit érdekel – küldjétek egy mentált. Köszönöm. A Magisztúróm névben:

**Mágikus Anomália (#6974)**

és **Protens (#8037)**

□ Köszönt mindenkinek, aki a TP-talim már szavazott! És gratulálók ellenfeleimnek az íreles karakterekhez. Szívesen felvenném veletek a kapcsolatot leendő szövetség alapítás céljából.

**Ében Tüskésgörény (#8678)**

□ „Út a szaga” mondanánk új értelem adtam, a szagom veszélyesebb, mint a tükském, és ez még csak a kezdet... **Ében Tüskésgörény (#8678)**

□ Eljöttünk... hogy beaváltsuk... végzetünket, mi... a „Pirkadatól Alkonyatig” füvérek.

**Döglött Hajnal-Dax (#8832)**,

**Déli Mosoly Jex (#4218)**,

**Esti Vigyor Lex (#5116)**,

**Eleven Éjszaka-Rax (#3454)**

□ Kedves galetkik! Keresem azokat a társaimat, akik értenek a lóposhöz, illetve a régességkedéshez. Valamint megkapták a remetelakban az 51. küldetést. E-maile: viktoar@netposta.net, tel.: 56-441-900. A galetki főmágus: **Jífény (#9329)**

□ El tudna valaki küldeni nekem varázsiszt receptet? Meghálálom. Legújabb felfedezésem egy írás, mely valamiféle Namir hercegségről szól. Cserébe elküldöm. Előre is köszönöm!

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

□ „Hegylakók”! Felنőtte szeretnék válni, társakat keresek. Valamint minél előbb szeretnék egy szövetségbe belépni vagy alapítani (ha nem fogad be senki). Mindenki levelet várom.

**Aimbush Znork (#4977)**

□ Üdvözöllek benneteket fiatal galetki társaim! Most azokhoz szólok, akik még nem hajtották végre az FC-t, vagyis Felنőtte Válás Cereományját. Közülük azok jelentkezését várom, akik velem és még egy galetkivel hajtának végre ezt. Kérem írjatok, vagy hívjátok! Címem: 3531 Miskolc, Aba u. 25. fsz. 2., tel.: 46-415-332.

**Dzsar Rax-Dix (#6761)**

□ Üdv galetki társaim! Nem rég vagyok a látvaszinten. Felköltözöt társaim! Ha megtennétek, írjátok le a 2. szintről az újdonságokat, főképpen a körönkénti képességpontok száma érdekében. Látvaszinten lakók! Ha teljesítették a felnőtte válasz cereományját, kérem írjátok meg, hogy milyen a két ellenfél. Jó kalandozást, lélekenyeriát, képességpontot, sok legyőzött torzszülöttet kívánok minden galetki társamnak.

**Skant Venz (#6744)**