

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Legnagyobb örömünkre az új HKK alappakli elsöprő sikert aratott, mindenki lelkesen próbálgatja a különböző galetki és torzszülött paklikat. További újdonság még cégünk házatáján, hogy nagy lendülettel álltunk neki a Káosz Galaktika tesztelésének, a hibák kijavításának és a játékegyensúly megte-remtésének. Sajnos az utóbbi időben kicsit akadozó volt a játék, de bízunk benne, hogy hamarosan mentes lesz a zökkenőktől, s minden lelkes KG játékos sok örömet lel benne.

Kitűztük a szokásos nyáreleji találkozó-  
zónk időpontját, június 10-én rendezzük.  
A részleteket megtaláljátok az újságban.

Címlapunkon ismét Vida László fest-  
ménye látható, amely Az újjászületett sár-  
kány második részének borítóképe lesz.  
Mindenkinek jó szórakozást az olvasás-  
hoz!

*Dani Dolter*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 5. (53.) szám (2000. május) – 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

**Lapzárta:** április 14. **A júniusi szám lapzárta:** május 19.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjáték-  
boltokban. Hirdetésefvétel 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 Türlélők Földje, a Káosz Galaktika, az Ósők Városa, a Káosz Galaktika  
Kártyajáték (KGK) 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

### A SÁRKÁNY HALÁLA

Shadowrun

2

### A KUTYA

KG novella

8

### SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, hajó, statisztika

12

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

16

### ŐSÖK VÁROSA

Gyakorisági lista

18

### LAPÉRTÉKELES

Ősők Városa

20

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK rejtvény

27

### ÚJ VERSENYEK

Májusban és júniusban

30

### VERSENYBESZÁMOLÓ

ÓV bemutató

32

### LAPELEMZÉS

A KGK legjobb lapjai

34

### ŐSÖK VÁROSA

A szolgákról

38

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Akit meglóptak...

40

### A FÉREG

ÓV novella

42

### GHALLA NEWS

#### TF-FEJLESZTÉSEK

47

#### TF-VARÁZSLATOK

47

#### XI. ÉJVIADAL

48

#### APRÓK

50

54

# A SÁRKÁNY HALÁLA

FORDÍTOTTA: LOMBARDI

„Úristen! Úristen! Azt vedd a kamerával! Gyorsan! Ó, istenem! Valami borzasztó dolog történt! A sárkány limuzinja eltűnt egy hatalmas robbanásban! Robanó emberek mindenfelé... az utcát üvegcserepek borítják, valószínűleg a kitört ablakokból... az autót sehol nem látom! Joe, rajta vagy? Hol az a kurva kocsi? Te jó isten. Vedd az utcát. Ott volt az autó?! Oda kell mennünk – gyerünk, és TARTSD BEKAPCSOLVA AZT A ROHADT KAMERÁT, MERT SAJÁT KEZEMEL ÖLLEK MEG! Oké, van kép és hang? Akkor gyerünk, ezt vedd a vállam fölé.”

– Irena Naylor-t ballják a parlament épülete előtt, ahol az imént rettenetes katasztrófának lebettünk tanúi. Úgy tűnik, az Elnököt... Istenem, el sem tudom binni, hogy ezt kell mondanom!... úgy tűnik, meggyilkolták a Watergate Hotelből távozóban. Még... még semmi biztosat nem tudunk mondani a történetekről... sehol nem látni az Elnöki limuzin darabjait – az utcán beverő minden roncs a kísérethez tartozott, és nyoma sincs a sárkánynak. A hatalmas robbanás csak percekkel ezelőtt történt, és a biztonságiak ezekben a pillanatokban zárják le a helyszínt. Minden annyira birtelen történt, még senki nem tud semmit, de... HÉ! HÉ, EM-BER! A sajtótól vagyunk, szálljon le róla! Élőben közvetítünk, szemét gorilla, hagyja őt...”

## A TÉNYEK

Az ismert tények száma igen kevés, és könnyen összefoglalható.

**Tény:** Dunkelzahn váratlanul elhagyta a Watergate Hotelben rendezett, beütemezett beiktatási rendezvényt, huszonegy perccel azelőtt, mint ahogy a stábjá előre eltervezte.

**Tény:** A Watergate-ből való távozása előtt közvetlenül Dunkelzahn telefonhívást kapott.

**Tény:** A hotelből való távozása után egy valószínűleg az úttestben elrejtett szerkezet felrobbant.

**Tény:** A robbanás megsemmisítette a limuzint, a kíséror biztonsági személyzettel együtt. Az ő holttestüket sikerült azonosítani; Dunkelzahn és a sofőr teste nem került elő, és semmi nyomát nem találták, hová tűnhettek.

**Tény:** A robbanás helyszíne fölött titokzatos mágikus jelenség keletkezett, mely eddig minden azonosítási kísérletnek ellenállt.

És ez minden. Az összes többi – a hírek és találgatások tömege, a hisztérikus gyanúsítgatások – csak spekuláció és képzelgés... vagy a még fel nem derített igazság felé vezető nyom.

## ELŐZMÉNYEK ÉS UTÓHATÁSOK

2056 közepe – Az UCAS Kongresszusa hivatalosan is elfogadja állampolgárának Dunkelzahn, az őriássárkányt. A Thomas Steele Elnök és Dunkelzahn közötti híres „kézfogás” a választások esélyesévé teszi a Technokrata pártot.

2056. november – Thomas Steele Elnök és James Booth alelnök fölényesen nyer, így megtarthatják posztjukat a „21. század legunalmasabb választása” után.

2056. december/2057. január – Kiderül, hogy a 2056-os választási eredményeket meghamisították; Betty Jo Pritchard, a Fehér Ház szóvivője érvénytelennek nyilvánítja a választást, és új szavazást ír ki. A Kongresszus jóváhagyja a rövid, nyolc hónapos kampányidőszakot, és a választás napját 2057. augusztus 7-ben (kedden) határozza meg.

2057. január/február – A kiválasztott személyek bejelentik indulásukat az elnökválasztáson. Közülük ötöt tartanak esélyesnek a poszt betöltésére: Arthur Vogel törp öko-jogászt; Dr. Rozilyn Hernandezt, a neves akadémikust és varázslót; James Booth-ot, a politikai visszatérésre vágó egykori alelnököt; Franklin Yeats tábormokot, a katonás gondolkodású egykori hivatásost; és Kenneth Brackhavent, a rasszista kapcsolatokkal rendelkező seattlei üzletembert.

2057. február 1. – Kenneth Brackhaven hivatalosan is bejelenti jelölését egy seattlei gyűlésen.

2057. február 28. – Booth és Yeats nyilvános vita keretében méri össze erejüket New Hampshire-ben. Booth veszít.

2057. március 15. – Dunkelzahn bejelenti indulását az elnöki posztért „Sárkánybeszéd!” című műsorában.

2057. március/július – A kampányidőszak láza előtti az UCAS-t. Az öt legesélyesebb jelölt folyamatos versenyben áll az elnöki címért, Booth egyre esélytelenebb.

2057. július 10. – Franklin Yeats tábornokot meggyilkolják egy seattlei hotel szobájában.

2057. július 18. – Yates élettársa, Anne Penchyk bejelenti, hogy a Yeats emléke iránti tiszteletből harcba száll az elnöki tisztért.

2057. augusztus 1. – A távolmaradási lapok elfogadásának utolsó határideje. Az UCAS Szavazóbizottságának ezután leadott lapok már érvénytelennek minősülnek.

2057. augusztus 7. – A választás napja. 11:23:34 PM: csekély különbséggel Dunkelzahnt hirdetik ki győztesnek.

2057. augusztus 8. – UCAS-szerzte metahumánok, és más felébredt fajok ünneplik Dunkelzahn győzelmét.

2057. augusztus 9. – Dunkelzahn Elnök és Kyle Haeffner alelnök hivatalosan elfoglalják irodájukat Washingtonban. A városban több helyen is beiktatási összejöveteleket szerveznek.

10:23:08 PM – Dunkelzahnt meggyilkolják saját Elnöki limuzinjában, miközben a Watergate Hotelből távozik.

10:24:57 PM – Dunkelzahn halálának helyszíne fölött asztrális hasadék jelenik meg.

10:28:01 PM – Az FBI központjába beérkezik az első telefonhívás (az ötszáz közül), melyben a Vörös Hajnal terroristacsoport magára vállalja Dunkelzahn meggyilkolását. Az FBI komolytalannak minősíti a hívást, mert a telefonáló „a halálos lövedék”-ről beszél. A többi hívás nagy része is hasonló besorolás alá esik.

11:14:46 PM – Tanya Reilly, az UCAS hadseregének varázslója válik a halál színhelyén lévő mágikus jelenség első áldozatává, amikor asztráltestét beszippantja a hasadék, miközben a robbanás környékén asztrális nyomozást végez.

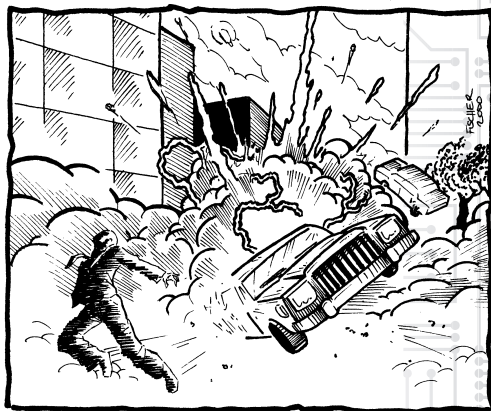
11:31:20 PM – A színhely környékét az asztrális testek számára veszélyesnek nyilvánítják. A hatósági varázslók „asztrális jelzőket” raknak ki figyelmeztetésül.

2057. augusztus 10. 02:32:37 AM – Kyle Haeffner letezi a hivatali esküt, mint a Kanado-Amerikai Egyesült Államok új Elnöke.

2057. augusztus 10. 07:35:12 AM – Kyle Haeffner Elnök találkozik Richard Scott-tal, a Legfelsőbb Bíróság Elnökével, és utasítja a Dunkelzahn meggyilkolásának körülményeit vizsgáló Scott Bizottság létrehozására.

2057. augusztus 10-11. – Tüntetések kezdődnek az UCAS legtöbb nagyvárosában. A második Harag Éjszakájáról terjedő pletykáknak hamar vége szakad, amint az UCAS hadserege, a helyi rendőrség és állítólag az Ares Macrotechnology biztonsági erői véget vetnek a jelentősebb megmozdulásoknak. Ennek ellenére a tüntetések tovább tartanak.

2057. augusztus 12. – Haeffner Elnök a Kongresszus előtt Nadja Daviart ajánlja az alelnöki posztra. A Kongresszus és a UCAS lakosságának egy része megdöbben, de az Elnök lépése mérsékli az utcai zavargásokat. Az Elnök kijelenti: „Daviar volt Dunkelzahn hangja, és emlékének



benne kell tovább élnie”. A szavazást elhalasztják, ameddig a Scott Bizottság ki nem hallgatja a nőt.

2057. augusztus 15. 09:31:00 AM – Nadja Daviar a washingtoni Watergate Hotelben felolvassa Dunkelzahn végrendeletét. Néhány tárgyat rögtön szétosztanak a megjelentek között, de a tárgyakat nagyobbik részének kifizetését csak szeptemberben kezdik meg.

2057. augusztus 15. 09:31:07 AM – A végrendelet több nyilvános fórumon is elterjed, közöttük az Új-Anarchista Shadowland BBS-en is. Nem derül rá fény, honnan jött a szöveg, és ki küldte el.

2057. augusztus 15. 04:53:34 PM – Nadja Daviar megtartja első sajtótájékoztatóját, mint a Draco Alapítvány igazgatótanácsának elnöke.

2057. augusztus 18. – Haeffner Elnök újabb meglepő lépést tesz, teljes listát terjeszt be azok nevével, akiket a kabinet posztjaira javasol. Ezzel radikálisan eltér a hagyományos eljárástól, miszerint az Elnök egyesével terjeszti be a jelöltek neveit. A Kongresszus ismét elhalasztja az ügyet, ameddig a Scott Bizottság ki nem hallgatja Haeffnert és Daviart.

2057. augusztus 22. – A végrendelettel kapcsolatos első „árny-információ” feltöltésre kerül a Shadowland BBS-re a rendszeroperátor, Káosz Kapitány által.

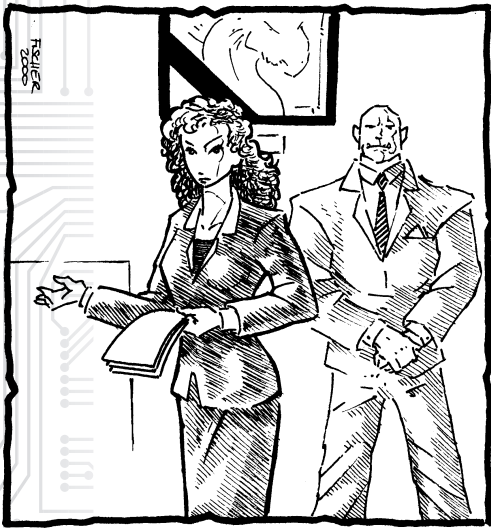
2057. augusztus 25. – Kijelölik a Scott Bizottság tagjait. Haeffner Elnökkel szeptember 5-én elkezdődnek a kihallgatások.

2057. augusztus 31. 02:55:23 AM – Káosz Kapitány feltölti a Shadowland BBS-re a végrendelet által érintettek listáját.

2057. szeptember 1. – Daviar nyilvánosságra hozza a Draco Alapítvány igazgatótanácsi tagságának listáját. A legtöbbben olyan emberek, akik előtte semmilyen hivatali pozíciót nem töltöttek be.

2057. szeptember 3. – november 10. – A Draco Alapítvány megkezdte működését újonnan alapított főhadiszállásán. A világ hatalmainak képviselői Washingtonban gyűlnek össze, hogy átvegyék örökségüket.





2057. szeptember 5. – A Scott Bizottság megkezdi Haefner Elnök kihallgatását. Scott Főbíró bejelenti, hogy a bizottsági kihallgatások jegyzőkönyveinek másolatait minden kihallgatás után a nyilvánosság elé tárják, amennyiben a Bizottság többsége beleegyezik.

2057. október 2. – Káosz Kapitány információkat tölt föl a végrendeletben említett tárgyak némelyikéről.

2057. november 11. – A Draco Alapítvány december 3-ig bezárja kapuit. Innentől minden hónap 3-án kinyitnak, és pontosan egy héten keresztül teljesítik a hagyatéki kívánságokat, illetve intézik egyéb nyilvános ügyeiket.

2057. november 8. – A Scott Bizottság kibocsátja első hivatalos állásfoglalását Alfa Meghallgatás #1 néven, melyben tisztázzák Kyle Haefner Elnököt a vád alól, miszerint részt vett volna Dunkelzahn Elnök meggyilkolásában.

2057. november 12. – A Scott Bizottság elkezdli Nadja Daviar meghallgatását.

2057. november 14. – A Kongresszus belekezd a Haefner Elnök által benyújtott jelöltlista megtárgyalásába.

## KI ÖLTÉ MEG DUNKELZAHNT?

Szerző: DC Insider

Dunkelzahn Elnök meggyilkolása a legmegdöbbentőbb politikai merénylet 2016 óta, amikor néhány hetes eltéréssel, szinte egyszerre ölték meg a világ négy nagyhatalmának vezetőjét. A sárkány halálának hirtelen bekövetkezte megrázta az egész UCAS-t. Mindaz a feszültség, ami a 2056-os érvénytelen választások óta országszerte egyre csak halmozódott, és az új elnök kinevezésével csillapodni látszott, hirtelen a felszínre tört. Kisebb tömegmegmozdulások következtek UCAS-szerte, a kormányzat pedig a szükségállapot bevezetését fontolgatta. Szerencsére a helyi hatóságok mindenhol kezelni tudták a problé-

mát... legalábbis egyenlőre. De a nagy kérdés, ami mindenki fejében ott motoszkál: „Ki tehetett?”

>>>>>Gyerünk DC, nevezd nevén a gyereket. A legtöbb tüntetést az Ares és a Knight Errant saját erejéből fajtotta el. Valóban, a helyi rendfenntartók leküzdöttek néhány apróbb fellángolást a kisebb városokban és hasonló helyeken, de a nagyvárosokban az Ares és a hadsereg kezelte a problémát. Saját szememmel láttam Milwaukeeben, az Ares légpárnások és helikopterek úgy ellepték a Michigan-tó fölötti eget, mintha a 2. VH normandiai partaszállását akarnák megismételni.<<<<<

–Cheezhead

A Dunkelzahn halálát övező rejtélyek még nem tisztázódtak. Tudjuk, hogy az Elnök a sok beiktatási összejövetel egyikén vett részt aznap éjjel DC-ben. Innentől azonban a „szakértők” véleménye különbözők. Néhányan úgy tudják, telefonhívást kapott, mások szerint a Titkosszolgálat kérésére távozott, bizonyos szemtanúk szerint egyszerűen csak fáradt és kimerült volt. Akármelyik ok miatt is, de a lényeg hogy kimentette magát, elhagyta a nagytermet, és a várakozó limuzinhoz sétált. A limo elindult vele, de még ötven yard-ra sem járhatott a hoteltől, amikor egy robbanás a levegőbe emelte. A detonáció megsemmisítette a limuzint, és tátongó krátert hagyott az út közepén. A fák és más közeli objektumok ledőltek, vagy darabokra hullottak.

A Szövetségek azonnal kordont vontak a terület köré, és értesítették a legtapasztaltabb törvényszéki szakértőket és nyomozócsoportokat. A nyomozást nehezítette, hogy csak kevés maradványt találtak a robbanás helyszínén. A hozzám eljutott információk alapján nem bukkantak holttestre a robbanás középpontjánál, bár az Elnök biztonsági kíséretét sikerült összekapargatni. A tragédiát követően, kb. húsz méterrel a kráter fölött különös, a szivárvány minden színében ragyogó fényjelenség tűnt fel, és azóta is ott van. Az UCAS mágikus specialistái szerint valamiféle asztrális/mágikus manifesztáció, de pontosabban ők sem tudnak mondani. Valójában, eddig egyetlen értelmes tippjük sem volt.

Az UCAS kormánya hivatalosan az FBI-ra bízta a nyomozás lefolytatását. A potenciális elkövetők listája igen hosszú, és akkor még nem is túloztam. A főbb gyanúsítottak: az alelnökből Elnökké előlépett Kyle Haefner (azonnal le is tette az esküt), az alelnöki szék várományos Nadja Daviar, Dunkelzahn politikai ellenlábasai, közelebbről meg nem határozott „ellenséges külföldi szervezetek”, valamint az Alamos 20.000-hez és a Humán Nemzethez hasonló fajgyűlölő terroristacsoportok.

>>>>>Más szavakkal, senkinek sincs semmi épkézláb elképzelése, és bárki lehetett a tettes. Van valami újdonság is?<<<<<<

–Cynic



Kyle Haeffnernek valóban lehetett motivációja. Dunkelzahn halálával ő lett az UCAS Elnöke. Haeffner egy másik beiktatási partin tartózkodott a detonáció pillanatában, valamint a holléte pontosan dokumentálva lett a sárkány halálát megelőző néhány napban. Tehát lehetséges, de nem valószínű, hogy Haeffner állt a gyilkosság mögött. Haeffner a tragédia után rögtön kapcsolatba lépett Richard Scott-tal, a Legfelsőbb Bíróság Elnökével és utasította egy, az Elnök halálának körülményeit megvizsgáló bizottság létrehozására. A Scott Bizottságot az 1964-ben felállított, Kennedy-ügyben nyomozó Warren Bizottság mintájára hozták létre. Szerintem az első meghallgatott tanú maga Haeffner lehetett; nem végezhetett volna hatékony munkát a kormány élén, ha nem esik át gyorsan a dolgon, és nem tisztázzák formálisan a vádak alól.

>>>>>Máshol tartózkodni még nem jelent alibit. Ha van egy kis esze, Haeffner nem maga követte el a tettet – valakit felbérelt a sárkány kivégzésére.<<<<<<

–DragonIX

Nadja Daviar, aki az utóbbi nyolc évben Dunkelzahn tolmácsa és személyi titkára volt, a legtöbb ember számára a Második Számú Gyanúsított. Daviar mindenki másnál jobban ismerte a sárkány gondolkodását, és nagyot szakított a halálával – Haeffner őt nevezte ki alelnöknek, valamint ő lett Dunkelzahn hagyatékának intézője. Másrészt viszont, olyan emberről beszélünk, aki két évized után hidegvérrel képes megőlni közeli jó barátját... és elég ravasz ahhoz, hogy tervét titokban tartsa Dunkelzahn előtt. Daviar tehát lehetséges – de hogy mennyire valószínű? Majd a bíróság eldönti. A Scott Bizottság őt hallgathatta ki másodikként. A Kongresszus ugyanis nem fogadná el alelnöknek, csak ha a Bizottság előtt tisztázzák.

>>>>>Én Daviarral fogadnék. Nézzétek csak, mit kapott a dologból! Kispályás közszereplőként indult, aztán a sárkány nyomvonalán hajózkéva, ő lett a világ egyik legtekintélyesebb nője: az UCAS alelnöke, és több billió nyu-ent érő Draco Alapítvány igazgatója. Valószínűleg Haeffnerrel együtt csinálták – a fickó elfoglalta a trónt, kinevezte a nőt alelnökké, a pénzt pedig elosztották. A legösibb motiváció, a nagykönyv szerint.<<<<<<

–Hangfire

>>>>>Hát, nem is tudom. Ez nem Daviar stílusa. Csak egy halvány megérzésem van, de szerintem nem ő volt. Én úgy láttam, Daviar teljes mértékben hűséges az öreg féréghez, és nagyon megrázta a halála. Igazság szerint jó sok zúr szakadt a nyakába ezzel a rengeteg új felelősséggel.<<<<<<

–Pentecost

Dunkelzahn politikai ellenfeleinek egyike is lehetett a tettes, bár a gyilkosság semmiféle politikai előnyhöz nem

juttathatta őt. Az UCAS alkotmánya világosan meghatározza, ki töltheti be egy cselekvőképtelen vagy halott Elnök helyét, és a választási ellenfelek közül egyik sem jöhetett szóba. Ha bármelyikük előnyt akart volna kovácsolni a halálából, már a választási kampány alatt kicsinálta volna, ahogy azt Yeats tábornokkal is tették. Ennek ellenére, a rivális jelöltek valamelyike megölethette azért is, hogy hástást gyakoroljon az UCAS politikai életére. (A „ha nem megy szavazással, próbáld golyóval...” taktikát mindig is kedvelték a politikai szélsőségesek.)

>>>>>Brackhaven a hunyó. Egy rohadat HUMANIS-os, és mindenki tudja, hogy a Humanis Poclub habzó szájjal tiltakozott egy nem humán Elnök ellen. Az Alamos 20K, a Humán Nemzet, vagy a Rend egyaránt benne lehetett a balhéban.<<<<<<

–Pablo



>>>>>Egyetértek. Köztudomású, hogy a humanis-osok kollektív rohamot kaptak a sárkány győzelmének hírére. Valószínűleg már volt egy kész tervük ilyen esetre. Ha már nem az ő jelöltjük lett a nagyfőnök, Haeffner elnöki székbe juttatásával még mindig a kisebbik rosszat választották. Ő legalább humán.<<<<<<

–Street Knight

>>>>>Nem hiszem hogy a Humanis volt, cimborák. Csak figyeljétek meg, hogyan írják le a Nagy D limóját megsemmisítő robbanást. Milyen hagyományos robbanószert képes teljesen hangtalanul detonálni? Itt erős mágiát szagolok, a Humanis pedig majdnem annyira gyűlöli a mágiát, mint a metahumánokat. A csiribiri Roz Hernan-



dezre és a mágus cimboráira utal. A sárkányt valami kemény rituális mágia ütötte ki. <<<<<<

–Switchback

>>>>>BZZZZZ! Sajnálom, rossz válasz. De azért köszönöm a játékot. Először is, a Humanis-nak van mágiája, és használja is. (Miért hagynák, hogy az elveik megakadályozzák egy ilyen hatékony fegyver használatát az „inhumán hordák” ellen?) Az Alamos 20K is használt mágiát a múltban, így őket sem lehet leírni. Manapság már a Felébredtek sem mentesek a faji előítéletektől – ki mondta, hogy a varázslók nem gyűlölhetik a metahumánokat? Másodsor, EGY ÓRIÁSSÁRKÁNYRÓL BESZÉLÜNK! *Valóban* azt gondoljátok, hogy akár még az az Illuminates of the New Dawn is ki tudna dolgozni olyan rituálét, amit Dunkelzahn nem vesz észre, és akadályoz meg egy mérőföldről? <<<<<<

–MissTick

>>>>>Szerintem túlbecsülöd Dunkelzahn erejét, MT. Az IOND Belső Köre több száz beavatottat is számlálhat. Akár Szellemtánc méretű mágia használatára is képesek lehetnek. Képzeld el ennyi hatalmat, amely lángba borította Los Alamos városát, egyetlen lényre irányítva. Nem számít mennyire kemény, ezt *senki* nem élheti túl. Egyébként pedig, az Illuminates együttműködhetett a Tir Tairngire-i tündékkal is. Azt pedig mindenki tudja, ők mennyire ott vannak a szeren. <<<<<<

–Dvorak

>>>>>Ha egy IOND féle csoportnak nincs elég ereje hozzá, akkor kinek? <<<<<<

–DecCeelOT

>>>>>A többi óriássárkánynak. Mi van Lofwyr-ral, Hestabyval, Ryumyo-val, Lunggal, SIRRURGGAL, vagy Rhonabwyl-val? Olyan mágiáknak parancsolhatnak, amit mi elképzelni sem tudunk. Lehet, hogy az egész valami sárkányok közti játszma volt. Talán egy (vagy több) nagy féregnek nem tetszett, hogy Dunkelzahn lesz az Elnök. <<<<<<

–Dragonslayer

Annak lehetősége is felmerült a nyomozás során, hogy valamelyik külföldi hatalom áll az ügy háttérében. Lehetősége, hogy külföldi ügynökök helyezték el a Dunkelzahn megölő bombát annak reményében, hogy meggyengítik az UCAS-t. A sors fintora, hogy Dunkelzahn volt az egyik legkevésbé vitatott jelölt sok külföldi hatalom szemében – de ez még nem tisztázza őket a gyanú alól.

>>>>>Lehetett például a BAN, nem? Talán újra beizzították a jó öreg Szellemtáncot, hogy tovább törlesszenek az UCAS-nak. <<<<<<

–Rapid Fire

>>>>>Nem hinném, Fire. Egy rakás haverom él a BAN területén, és mindenképpen hallottak volna róla, ha a Törzsi Tanács újratekinti a Szellemtáncot. Nem, ezek nem ők voltak. Vagy ha mégis, akkor átkozott nagy titoktartás mellett. Lehetséges, de én kétfelm. Valójában a BAN mindent megtett Dunkelzahn Elnökké válása érdekében. Nem kötődött a régi USA-hoz, és nem igyekezett meggátolni függetlenségüket. Az összes jelölt közül talán ő viselkedett legbarátságosabban a Bennesszülött Amerikai Nemzetekkel szemben. <<<<<<

–Walks-In-Shadow

>>>>>OK, és mi a helyzet Tirrel? Nekik megvan a szükséges technikájuk és mágiájuk egy ilyen dolog végrehajtásához. A detonációt valamiféle mágia okozta, hagyományos robbanóanyaggal vegyítve. Azok a kísérteties tünde kommandósok – azt hiszem, Szellemeknek hívják őket – végezhettek el a melót. Senki nem tudja, mire képesek. És közismert, hogy a tündék és a sárkányok nem csípi egymást. Talán nem szerették volna, ha Dunkelzahn a szomszédjuk? <<<<<<

–Slater

>>>>>Lehetséges Slater, de nem minden tünde gyűlöl minden sárkányt (és vice versa). *Egyes* tündék nem állhatnak *egyes* sárkányokat bizonyos okokból, melyeket nem ismerhetünk. Ebran és számos más tiri Herceg pokoli elszántan küzdött, hogy Lugh Surehand ne vegye be a tanácsba Lofwyr-t, de a sárkányt senki nem próbálta meg kinyírni (legalábbis úgy tudjuk). Nem azt mondom, hogy Tir (hármelyik a kettő közül) nem lett volna képes rá – de ha ők tették, akkor politikai okok álltak a háttérben, nem holmi kitalált tünde-sárkány viszály. <<<<<<

-Findler-Man

>>>>>Lehetett Tír na nÓg, de az utóbbi időben jó kapcsolatot tartottak fenn az UCAS-sal. Az ő érdekeik nem igazán keresztek az ittenieket. Talán nem tetszett nekik a lehetőség, hogy egy sárkány legyen az Elnök?<<<<<<

-Liam

Az „ellenséges külföldi hatalmak” kifejezés alatt a megatársaságok értendőek. Kétségkívül bármelyik nagy cégnek megvoltak az erőforrásai a merénylet végrehajtására, és eddig is minden lelkiismeret-furdalás nélkül avatkoztak bele más nemzetek politikájába, ha érdekeik úgy kívánták. Egyik cég sem viseltett különösebb gyűlölettel a sárkány irányában, de hát egy jó kártyajátékos soha nem árulja el magát.

>>>>>A Seader-Krupp tette. Lofwyr nem tudta elviselni, hogy egy sárkány még nála is hatalmasabb legyen, ezért parancsot adott az akcióra. Az S-K-nak a legjobb szakemberek dolgoznak, Lofwyr pedig kívül-belül ismerte a Nagy D gyenge pontjait. Tudta, hogy gondolkodik egy sárkány, merthogy ő is az. Ezért nála volt az előny.<<<<<<

-Trevor

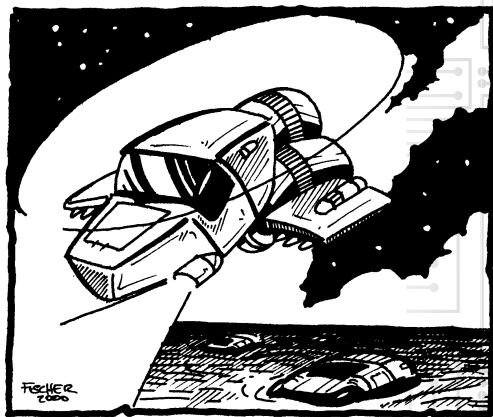
>>>>>Várj csak egy percet, cimbora! És mi van az Az-technologyval? Emlékeztek még arra a sóderre az Aztlan anyagból? Kiderült belőle, hogy Dunkelzahn nem túlzotlan kedveli a Nagy A-t. És le merném fogadni, az érzés kölcsönös. Na meg azt is, hogy az Aztechnology nem akart egy sárkányt látni az UCAS Elnöki posztján – túl erős lett volna a konkurencia. Tehát hazavágták a férget, és ezáltal üzentek a többi rejtélyes, az Aztechnology hullákkal teli mellékhelyisége körül szaglászó vendégnek, hogy hasonló ők is számíthatnak.<<<<<<

-Pablo@nyc.mv.com

>>>>>Barátocskáim, a cégek nem tesznek ilyet személyes okokból. A megatársaságok tetteit egyetlen dolog motiválja – a számla legalján lévő összeg. Miért akarták volna megölni Dunkelzahn-t, amikor a sárkány mindig arról beszélt, hogy egyik elsődleges célja „felvirágoztatni az üzleti szférát”, és még több kormányzati erőforrást fordítani a technológiai fejlődésre és a képzésre? Hiszen a cég pont ezért a szarért élnek!<<<<<<

-The Keynesian Kid

>>>>>Dunkelzahn nem feltétlenül arra gondolt, hogy nekik kaparja ki a gesztenyét, kölyök. Lássuk be, a cégeknek nem áll érdekében túlságosan kibővíteni a piacot. Legtöbbjük el van foglalva a Nagy Versennyel (csak hajtani, és hajtani, nehogy hátrébb csúszzanak). A befektetések nagy része, amelyről Dunkelzahn beszélt, a kisebb, fejlődő társaságok növekedését segítette volna elő. A megatársasági dinoszauruszoknak pedig biztosan nem tetszett, hogy valaki segít feljebb mászni a kisebb állatoknak az



evolúciós lépcsőn. Előbb-utóbb egyikük annyira megerősödött volna, hogy a piacon már a nagy cégeket fenyegeti, és ezt bizony nem engedhették. És itt jön képbe az a bizonyos összeg a számla alján.<<<<<<

-The Chromed Accountant

Végül vizsgáljuk meg annak a lehetőségét, hogy egy terrorszervezet áll a robbantás hátterében. Eddig több mint 500 terrorista csoport vállalta magára a felelősséget. A kormány szerint a legtöbbször – ha nem az összes – komplett idióta, de a biztonság kedvéért ilyen irányban is folytatnak vizsgálatokat. Talán egy maroknyi – nem többszervezet rendelkezik megfelelő erőforrásokkal, és ezek közül szinte mindegyik ellenezte Dunkelzahn Elnökké választását. De ezek közül még egyik sem jelentkezett.

>>>>>Leggyanúsabb az Alamos 20.000. Már húsz évvel ezelőtt is képesek voltak olyan dolgokra, mint a Sears Torony elpusztítása, vagy a Harag Éjszakája... képzeljétek el, mit tudhatnak ma. Én nem hagynám őket figyelmen kívül.<<<<<<

-Bung

>>>>>És arról se feledkezzük meg, hogy a legtöbb megfelelő háttérrel rendelkező úgynevezett „terrorszervezet” valamilyen cégnek vagy külföldi kormánynak dolgozik.<<<<<<

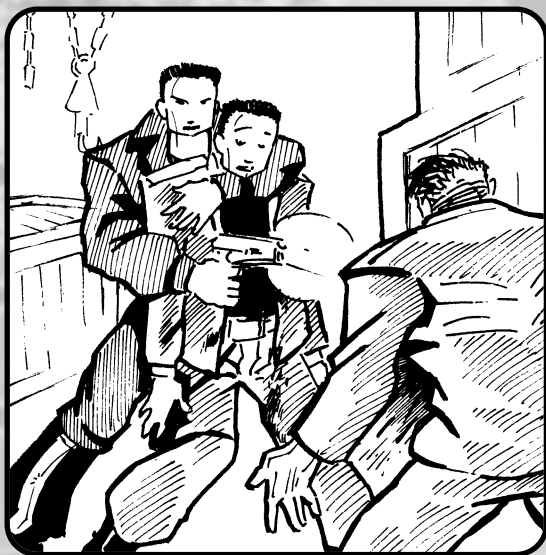
-Lone Gunman

Nézünk szembe a ténnyel, ez bizony nem egy szokványos elnökyilkosság volt. Nem egy sima „nekem van igazam, te vagy a hunyó” stílusú akcióról van szó. Dunkelzahn megölésével nem csak az UCAS-nak tartottak be – hanem a világ összes metahumánjának, rengeteg sárkánynak, az S-K-nak és a többi megatársaságnak, mágusoknak, sámánoknak... a fenébe, talán még a szellemeknek is.



Böszörményi Gyula:

# A KUTYA



Akkoriban a Bolygóvédelmi Rendészet (BVR) tisztjeként dolgoztam. Ő, igen, valamiből meg kellett élni. Tudom, hogy nem egészséges dolog hangoztatni, ha valaki a Császári Titkosszolgálat tagja volt. Azokról az időről pedig, mikor ez a rendészetnek titulált vérszomjas csorda lett az úr a fél Galaxisban, főleg ildomos hallgatni. Mindenki ismeri a rémtörténeteket csecsemőkkel zsarolt anyákról, felrobbantott iskolahajókról, amit aztán a lázadókra kentek, no meg a BVR titkos börtönbolygóinak borzalmairól.

Amióta itt, a Sishoud rendszeren átsöpörtek a zargok, majd a Flotta elkergette őket, és a felfordulást kihasználva a helyi kereskedők pénzelték a lázadók győztek, a BVR egykori alkalmazottai megpróbálják elveszíteni múltjukat. A Császár messze van, és még soká lesz, hogy a Rendészet errefelé újra megerősödik. Én is csak neked mondom, hogy ki is voltam egykoron.

Gyakorlatilag csillagközi csavargóként érkeztem a Meridim II-re. Ott aztán első utam a kikötői kocsmákba vezetett. Nem kerestem a szerencsém, mert tudtam, hogy az már nekem régen nincs, inkább rögvest annyit italt rendeltem, ami a pénzből telt. Nem volt sok, de azért rendesen be tudtam rúgni, hogy megfeledekzzem az ezernyi fényévről, ami már mögöttem állt.

Aztán valaki leszólt a ruhámat. Vitázni kezdtünk, én leütöttem az illetőt. Körözés alá kerültem, ráadásul a kocsmában valaki azt vallotta, hogy a zsebemből kilógni látta a lázadók titkos lapjának egy példányát. Senki nem kérdezte meg tőle, hogy ő ugyan honnan ismeri fel az ilyen tiltott holmit.

Menekülnöm kellett volna a bolygóról, még a Galaktika azon szektorából is, de nem volt pénzem, hogy je-

gyet vegyek valamelyik újrátatra. A beszálláskor egyébként is azonnal elkaptak volna. Így a szabadkereskedők hajói között bóklásztam éjszakánként, hátha valamelyik kapitány adómentes munkaerőt keres. Nappal a raktárakban aludtam, de örökösen megzavartak a xenók, hát a negyedik nap már alig éltem a fáradtságtól.

A szabadkereskedőkel sem volt szerencsém. Túlságosan félték az BVR-től. Örülhettem, hogy csak elzavartak, és nem adtak át a rendészeknek. Az utolsó éjjelen sikerült lopnom két palack jófajta italt az egyik berakodásra váró konténerből. Kerestem egy biztonságosnak tűnő helyet, s arra gondoltam, hogy mielőtt éhen halok, vagy elfog a BVR, hogy valamelyik poklába száműzzön, utoljára még alaposan leiszom magam. Azokban az időkben nem igazán tudtam más megoldást gondjaimra.

A nedű a legjobb fajta kikeroni rákpárlat volt, alig kellett innom belőle, máris a mennyországban éreztem magam. Talán énekeltem is, nem emlékszem, de annyi biztos: nagy felfordulást csináltam a raktárban. Valami tűz is keletkezett, bár nálam nem volt semmi, amivel okozhatam volna. Mindenesetre a rendészek közül kettő felfedezett. Akkor mintha hirtelen kijózanodtam volna, tisztán emlékszem mindenre.

Az egyik rendész közel lépett, hogy energia-bilincset tegyen rám. Elkaptam, magam elé rántottam. Nem az történt, amire számíthattam, mert a társa egyszerűen keresztül lőtte a tűszomat. Ezek a BVR fiúk egymást sem szerették túlságosan. Megértettem, hogy ha elkapnak, a rendész halálát is rám verik.

A halott rendész fegyverével megöltem a másikat. Akkor a párlat újra elborította az agyam. Fogalmam sincs,

hogyan keveredtem ki a raktárból, csak arra emlékszem, hogy addigra az egész épület lángolt, megroggyant, majd összedőlt.

A külvárosban tértem magamhoz, messze az üvegbe-ton kupolától. Nem is próbáltam belegendolni a helyzete-mbe. Ültem egy szeméthalom közepén, ami alá éjjel beástam magam, és határozottan tudtam, hogy most a Galaktika egyetlen olyan helyén vagyok, amit joggal nevezhetek az otthonomnak.

Akkor megtaláltam a zsebemben az egyik rendész azonosító-kártyáját. Rajta minden adata, dimenziós holo-képe. És a fickó mintha az ikertestvérem lenne... Hát mi ez, ha nem a Liannen elvének csodája? Két nappal később elfogattam magam egy járőrrel, megjártszottam, hogy amnéziás vagyok. A kórházban hihetetlenül gyorsan *gyógyultam*, a BVR-nál pedig senki nem kérdezett semmit. Akkoriban nem voltak bővében az embernek a Meridim II-n.

\* \* \*

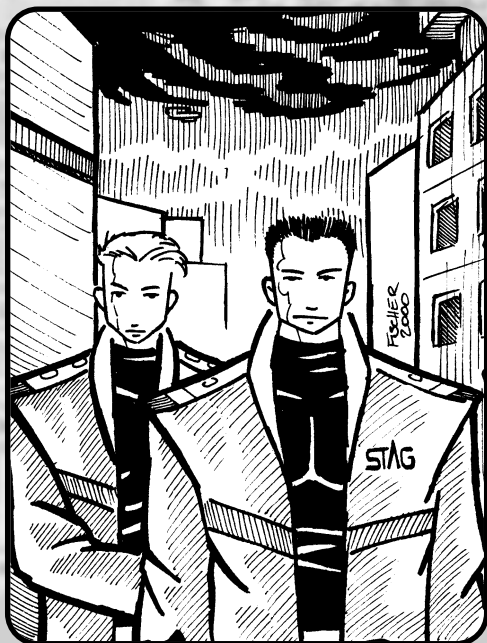
Tehát így lettem egyből a BVR tisztje, és mindjárt fel-ügyelő. Az lehet, hogy ez a szervezet sok disznóságot csi-nált a Galaxisban, de a Meridim II csendes bolygó volt, ahova nem ért el a politikusok keze. A mi celláinkban csak köztörvényesek, zsebtolvajok, prostik, kocsmai ve-rekedők ültek és azokat sem kínoztuk. Hiszen az a né-hány *baráti* pofon nem nevezhető annak, ugye?

Lassan beleszoktam az új életbe, császári fizetésem, szolgálati lakásom volt. Kicsit bosszantott, hogy akinek felvettem a személyiségét, életében gyűlölte az alkoholt és a drogokat, így én sem ihattam. Ez akkor derült ki, mi-kor egy rendészeti bulin hrrak tejet kaptam, mert állító-lag az az egyetlen folyadék, amit megiszok.

Szerencsére az ipse köztudottan nem volt nőgyűlölő, így ebben az irányban kibontakozhattam. Tulajdonké-pen élveztem ezt a vidéki *seriff-életet*. A szakma nem volt nehéz, akármelyik hülye kiváló felügyelővé válhatna, ha van egy kis logikája, és elég kitartóan tud püfölni egy strit-cit, akit hárman fognak le.

Engem a külvárosi kocsmáügyekre állítottak rá, ami valójában annyit jelentett, hogy verekedésekhez száll-tunk ki – igyekeztünk mindig későn érkezni, mire magá-tól nyugalom lett, és az igazán kemény fiúk leléptek. A köztes bűnözőkkel is tartottuk a kapcsolatot, és nagyobb csempészárúkról szereztünk fülesek.

Eltelt az első év, engem kineveztek. Majdnem meg is nősültem közben. Az adatfelvételiseknél akadt egy leány, de aztán időben tisztáztam magammal, hogy nem ölhe-tem meg teljesen a régi éneket. Mert igazán a csillagok között éreztem otthon magam. Az eltelt időben azonban megszoktam, hogy mindig kényelmes ágyban alszom, és van mit ennem, ezért elhatároztam, hogy mindaddig a



BVR felügyelője maradok, amíg megfelelő vagyonkám nem lesz a kényelmes csavargáshoz.

\* \* \*

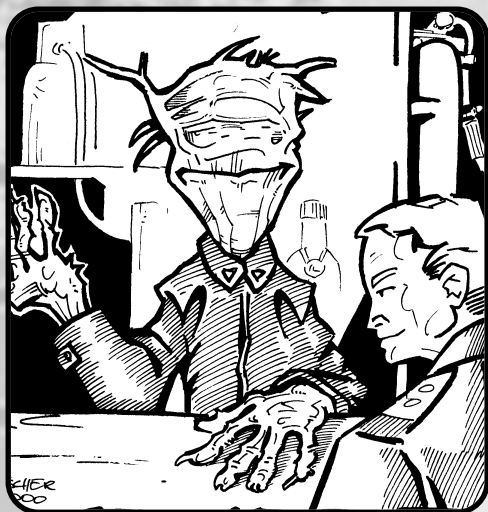
A második év felénél járhattunk. Én már komolyabb bűncselekményekhez voltam beosztva, néha igazi nyomozást is folytattam. Szerény sikereim voltak, de a BVR egyik emberétől sem várt el csúcsteljesítményt, míg az il-lető nem politikai, hanem *köztörvényes* ügyekkel bajló-dott. Főleg nem egy olyan bolygón, ami közel van a Má-sodik Spirálkar végéhez, ahova még a cirkusz-járatokból is csak a silányabbak érkeznek nagy néha.

Továbbra is kijártam a kocsmákba, leginkább csak fü-lesekért, vagy néhány cimborát meglátogatni. Tiszteltek mindenhol, mert könnyen elővettem a MicroBlastot, és nem zokogtam rongyosra a párnám, ha néhány űrpolo-skát átperderítettem a túlvilágra. Viszont talán öregedni kezdtem, mert egyre többet gondoltam a halálra. Meg is rémültem kissé, és elhatároztam, hogy a következő évet a BVR már nélkülöm kezdi.

De sokkal hamarabb kellett távoynom a szervezettől, mint reméltem, mégghozzá üres kézzel, ahogy érkeztem...

\* \* \*

Bűzös kricsmi volt, ahol az a történet kezdődik, amit most elmondom neked. Mísl volt aznap a szolgálatos tár-



– Szóval nem hiszel a Liannen Kegyelmében, az Anti-  
anyag Mennysországba?

– Nem tudom, hogyan hihetnék, hiszen semmiféle bi-  
zonyíték nincs a létezésére. Mint ahogy a többdimenziós  
lelki létezésre sem.

– Mégis sokan hisznek benne. – mondtam, és le-  
nyomtam a sikló orrát. – Én úgy vagyok veled, hogy igyek-  
szem minél később megtudni az igazságot.

A koszos utcák rengetege felénk robotgott...

\* \* \*

Ahogy a siklóval parkolót találtunk, a külvárosi utcák  
zsúfolt kavalkádjá vett körül minket. Az itt élő emberek,  
xenók, cerebriták és más fajúak éppen olyan változatos  
ruhákban és viselkedéssel lökdösődtek, mint a Galaktika  
városainak bármelyik koszos külvárosában. A prostituáltak nem  
zavartatták magukat attól, hogy megérkeztünk, néhány  
drognepper azonban sietve a mellékutcákba rejtőzött.

Kiszálltunk a siklóból, én biztosítottam az ajtókat,  
majd ellenőriztem a fegyveremet. Tudtuk mindketten,  
hogy amíg nem szólítunk meg senkit, vagy nem indulunk  
határozottan valaki felé, biztonságban vagyunk. *Az utcán  
csak azt lássák belőled, hogy fegyvered van, amit gon-  
dolkodás nélkül használz is!* – mondták a központban  
az öreg BVR tiszték.

Misyl nyugtalanlannak tűnt. Túl közel tartotta kezét a  
fegyveréhez, mintha akcióra készülne, és tudtam, hogy  
ezt nem csupán én vettem észre. Elhatároztam, hogy  
gyorsan körülnézünk, és már indulunk is vissza. Amíg a  
társam nem a legjobb formáját adja, addig én sem lehet-  
tek biztonságban.

A Mezonhalál, tetszetős neve ellenére, nyomorúságos  
találkahely volt. Mire az ilyen környékekhez nem szokott  
vendég kikérte italát, már meg is szabadították mindenétől,  
amit mozdítani lehetett a zsebeiből. Ennek legnagyobb  
mesterei a prostituáltak voltak, s ha ők véletlenül le-  
buktak, mindig a közeli asztalnál ült egy *nemes* fiatalember, aki megfi-  
zetett a vendégnek, mert molesztálni merte a hölgyet.

A Mezonhalál a zöld lakógömbök bandáinak felségte-  
rülete volt. Itt lehetett vásárolni a legfinomabb *füvet* is,  
amit egyenesen az úrkikötőbe érkezett hajókról csem-  
pészték át az üvegfalon kívülre. A BVR-nál tudtunk erről,  
de a tulaj egyben a besugónk is volt, úgyhogy békén  
hagytuk. Az ajtónyitó automatika, miután azonosította  
egyenruhánkat, trágár szívéllyel üdvözölt.

– A tiédbe is, pajtás! – biccentettem a vörösön parázs-  
ló lézerszem felé. A helyiségben hűs tavaszi levegő fo-  
gott, az asztalokon kicsiny lámpák világítottak, és a pult  
mögött, mint jóságos nagyapó, mosolygva tárta szét  
áigait Sörtés, a hatalmas karnoplantusz tulaj.

– Üdv a kedves vendégeknél! – vinnyogta. – Megcsi-  
náltattam a légcserélőt, nehogy bírságot kapjak!

am, és mivel nem akadt fontos dolgunk a központban, el-  
határoztuk, hogy kilátogatunk a külvárosba, az üvegfalon  
túlra. A tetőről startoltunk, megkülönböztető kóddal, hogy  
hamarabb kijuthassunk a belvárosi forgalom sűrűjéből.

Misyl furcsa figura volt. A családi hagyományokat  
folytatta, mikor a BVR-ba lépett, de inkább költőnek kel-  
lett volna lennie. Én vezettem a siklót, ő meg nézte a vá-  
roson túli napnyugtát, a bíborszín felhőket, amik eltakar-  
ták a távoli hegyeket. Aztán szavalni kezdett halkán,  
mosolygva, valami olyasmiről, hogy napnyugtakor min-  
den szerelem meghal néhány percre, hogy aztán új ál-  
arcot öltve támadjon fel az éj köszöntésére. Szívesen  
hallgattam, ahogy szavalta saját verseit, s ilyenkor megfe-  
ledkeztem arról, milyen kemény tud lenni ez a fiú az ut-  
cán. Többször figyelmeztettem mókázva, hogy tegye le az  
uniformist, mielőtt a fejével együtt a dimenziókon túlra  
repíti valami rosszéletű bűnöző a szép lelkét is. Később  
úgy hallottam, hogy a lázadóok inváziója idején egyedül  
védte a központot, és ott is maradt örökre, a romok alatt.  
De ez valószínűleg csupán legenda.

Aznap tényleg szép volt a naplemente, így nem érez-  
tük sietősnek, hogy az épületek máris sötét sikátorába  
ereszkedjünk.

– Mondd csak... – szolt Misyl. – Gondoltál már arra,  
mi van a halál után?

– Persze. – válaszoltam. – Semmi nincs utána.

– Igazad van. – Misyl hangjában mintha szomorúság  
rejtőzött volna a szavak mögé. – És mégis elkészerítő,  
hogy a halál után semmi nem marad belőled, csak sár.

– Sár? Rosszul fogod fel. Nevezd inkább csillagpor-  
nak, az mégis felemelőbb.

– A lényege ugyanaz. – legyintett Misyl. – A lélek el-  
pusztul és...



A bárszékek engedelmesen aláuk hajoltak. Én félretoltam két üres poharat és rákacsintottam a vén uzorásra.

– Valami hír?

– Teljes a csend, felügyelő – vont „vállat” az öreg. – Szépen jövedelmez az üzlet, mióta közösen kicsináltuk a Rájákat.

A Ráják – a vörös lakógömbök bandája –, Sörtés negyedére tértek két fényhónapja. Az öreg tőlem kért segítséget, s én nem tagadtam meg.

– Mikor vonulsz nyugdíjba, öreg? – kérdeztem, és biccentve megköszöntem a hideg tejet, mit eléim rakott.

– Szegény karno vagyok én ahhoz, elhiheti – Misyi is megkapta a maga megszokott párlatát.

A BVR pontosan tudta, hogy Sörtés már két éve megvásárolt egy csendes, lakatlan bolygót a Harmadspirál túlsó felén, és *Gyűjtőgépe* készen várja az úrkikötő egy névtelen dokkjában a startot.

– Azért szólj, mielőtt megpattansz – figyelmeztettem. Csendes remény élt bennem, hogy mikor Sörtés helyéért kitör a háború, én már messze járok. – És adj két húsos tekercsot.

Sörtés lassan bólintott. A húsos tekercsokban, miket kétnaponta nála vettem meg, hogy vacsorára hazavigyem, mindig akadt némi műanyag csőbe csomagolt fű is.

– Máris hozom az ingyencsövet – készségeskedett a karno. Míg vártam, Misyit figyeltem, aki ideges pillantásokat vetett a kocsmá csendesen mormogó vendégeire.

Én nem vettem észre semmi nyugtalanítót.

\* \* \*

A verekedés úgy robbant ki, mint a váratlan nyári viharok. A terem egy sötét sarkában kezdődhetett, s mire előkaptam fegyverem, már körülöttünk is talpon volt mindenki. Sörtés a konyhából érkezett, tálcán hozta húsos tekercsimeket. Nyomban a földre dobta terhét, a pult alá nyúlt, és felkapcsolta a világítást, ami mindenkit elvakított néhány pillanatra. Az előbb még sötét sarkokban két alak állt egymással szemben. Egyiküket ismertem. Pályakezdő strici hírében állt, de csak magáról terjesztette ezt, hátha tényleg hozzá menekül néhány lány. Erőszakos emberi arca volt, és ha nem ivott eleget, ifjú kora ellenére remegett a keze. Most lézerkését lóbált lassan a levegőben, és szájából fröcsögött a nyál, úgy szórta szitkait ellenfelére.

Aki szemben állt vele, idős embernek látszott, de a Galaktikában, főleg úrhajósok között, a külső gyakran megtevesztő. Testhez álló bőrnadrágot viselt, cserzett ingérről mindenféle kagylók lógtak ezerszám. Szakállát gondosan ápolta, nem látszott benne ételmaradék, gyér haját szorosan koponyájára fésülte. Nyakában vaBVR láncon úrhajókulcs függött. Tehát valószínűleg szabadkereskedő, aki landolva a Meridim II-n, miután elintézte üzleti ügyeit, most betért egy italra. Botorul tette, az már biztos.

A fiatal fickó ugrott, hogy felhasítsa ellenfele gyomrát, de az meglepő könnyedséggel lépett félre.

– Fiam, nem akarlak bántani – hallottam higgadt hangját. – Időben szóltam, hogy ne becsméreld a kagylóimat.

A kölyök csak szitkozódott, és következő támadása majdnem sikeres lett. Az öregot ugyan nem érte el, de felhasította inge ujját.



– Elég! – szólt a szakállas fickó. – Bolygó, intézd el!

Az asztal alól óriási, foltos szőrű kutya ugrott elő. Ilyen állatot láttam már, de a Meridim II-n nem volt honos, így a legtöbben megrémültek a vad morgástól. A kölyök nem vette komolyan az alacsony lény fenyegetését, újra az öreg felé lendült. A kutya halálos pontossággal ugrott fel. Hiába emeltem a MicroBlastot, már nem tehettem semmit. A halk roppanást, mit a nyakcsigolyák tört siráma keltett, mindenki hallotta a Mezonhalál vendégei közül. A fiúnak nyomban vége lett. Én az öreghez léptem és megbilincseltem.

– Letartóztatom gyilkosságra való felbujtásért – mondtam, bár ez elég hülyén hangzott. Néhányan halkan röhögtek.

– Ahogy gondold, fiú – bólintott az öreg. – Jöjjön a kutyám is?

– Feltétlenül.

Misyi megsimogatta az állatot, és a siklóban szavalt neki egy verset valami nyalka kiscicáról.

...folytatjuk...

✪ Kijavítottam egy a játék kezdete óta lapangó apróságot: eddig új vagy ismert csillagrendszerbe érkezéskor mindig azt a szöveget olvashattátok. A program már nyilvántartja, hogy mely csillagokat látogattátok eddig meg és ha olyan rendszerbe ugrotok amiben már jártatok, akkor nem írja ki a bolygók paramétereit.

✪ Meggyőztek róla, hogy a hatos agyú hajókhoz kevés tárgy tartozik, ezért a belsőbb szektorok boltjaiba bekerült egy-két új, rendkívül hasznos eszköz. A folyamat nem áll meg, további hasznos műtűrökkel fogtok még találkozni. Minden ilyen tárgy úgy készül, hogy vele egy időben elkészítem a hetes agyú változatokat is, amelyekkel majd továbblépés esetén lehet találkozni. Egy fontos változtatást itt szeretnék megemlíteni: hamarosan feltűnnek a színén a valamely szakértelemszint meglétét kívánó eszközök. Konkrét példával élve, egy Kront Delta-6 hiperhajtómű beüzemlése megoldhatóan 9-es hiperugrás szakértelemmel. A későbbiek során szeretném ezt az irányvonalat erősíteni, a különösen táp cuccok esetén mindig lesz szintkövetelmény.

✪ A kereskedő vénéjúak számára is adott a lehetőség a Birodalmi Pontok megszerzésére: a Katonai elosztókompokban kapható küldetések teljesítése után április eleje óta már jutalompont jár. Sajnos a kalóznak nem tudok ilyen módon pontot osztani, nekik valami más jutalmazást kell még kidolgozni.

✪ Bizonyára észrevették már egyesek, hogy a P 5 parancs kiadásakor kért kalandlista nem mindig teljes, vagy nem jó szövegezést választ. A kérdéses programrész frissítését elvégeztem, jelenleg minden ismert kalandtípust a neki megfelelő magyarázattal lát el a program.

✪ A menekültszállításoknál korábban elkövettem egy kellemetlen hibát, ami sok lelkes játékos hátrányosan érintett. A menekültek beszállásakor a hírnév/priusz arányt vettem alapul, ami azt eredményezte, hogy az aktív kalózok számára lehetetlenné vált a rabszolgaszállítás, mert senki sem akart felszállni a hajójukra. Átgondoltam a dolgot és kicsit módosítottam az arányokon. Ha a priusz magasabb mint a hírnév, akkor most is vissza fog fordulni pár ember, de jóval kevesebb mint az eddigi esetekben. Csak kirívóan eltérő számértékek esetén fordulhat az elő, hogy senki sem marad a fedélzeten. Az adatbázis szerint pillanatnyilag senki sem áll így, szóval a rabszolgázás megint mindenki számára nyitott dolog.

✪ Alaposan nekiestem a hetes (nyolcas) kategóriába eső hajóknak, hogy kicsit több sikerélményt nyújtson az ellenük folytatott küzdelem. A tesztelés hamar bebizonyította, hogy az ellenfelek túltápolat fegyverzete az

egyik legnagyobb probléma. A 20-25 körüli nehézfegyver kicsit túlzás ezeken a hajókon, hiszen mire a karakter lebontja több száz pontos páncélzatukat, addig jó pár harci kör telik el. Ez idő alatt pedig óhatatlanul többször eltalálják. A pontosság csökkentése azt eredményezte, hogy egyes hajók találati aránya akár 20-30 százalékkal is csökkent. Kicsit módosítottam egyes idegen fegyverek hatótávolságát is, ami azt eredményezte, hogy egy átlagos fegyverzetű karakter nem nekirohanással fog egy ilyen ellenfél ellen kezdeni – ez is ad egy kis pluszt a harc során. Az elemzések bebizonyították, hogy mindenki jobban elviseli a „sok kicsi sokra megy” típusú sebződéseket mint az „egy nagy bum” típusúakat. Épp ezért a későbbiekben az új ellenfeleknél megpróbálom elkerülni, hogy 35-40 átlagsebzésű fegyverek kerüljenek fel a panelra, ugyanis szerencsétlen esetben akármilyen védelme is van a játékosnak, előfordulhat, hogy plazmafelhőként jön ki a harci körből. További könnyítésként a nagyon magas páncélzatú hajókról levettem egy-egy pajzsot, ami gyakorlatilag azt jelenti, hogy a csaták hossza egy harci körrel csökken.

✪ Kiírtuk a VII. Légiparádét, amelyiken megint renhdagyó szabályokkal találkozhattok. A legfontosabb dolgokat gyorsan összefoglalom, hogy a lényeg mindenki számára érthető legyen. A parádén ezúttal is minden karakter indulhat, senki sincs kilitva a versenyről. A harci számok nevezési feltételei a következők:

1. Az indulók hajóin csak kereskedelmi forgalomban kapható tárgyak, klántárgyak vagy BIP tárgyak lehetnek. Minden más tárgy tiltott. Ha valaki tiltott tárggyal nevez a versenyre, a nevezést úgy fogadjuk el, mintha a tárgy nem lenne a hajóján. A kiírás alapkoncepciója az, hogy a kereskedelmi tárgyak és BIP jutalmak mindenki számára elérhetőek, míg a klántárgyak egyediségük miatt nem fogják számottevően befolyásolni a verseny végeredményét. Persze azt is figyelembe vettem, hogy a BEP/KIP parancsok megléte mellett is többeknek két fordulóba került az előző LP-re való fel- és leszerelés. Remélhetőleg ezekkel a feltételekkel pár parancsral megúszátok a dolgot.

2. A nagy sikerű Reflex agyú most is a rendelkezésekre áll, változatlan paraméterek mellett.

A nyeremények között új, eddig még senki által sem megszerzett cuccok és az idegenektől zsákmányolt tárgyak (fegyverek) is megtalálhatók. [Regeneráló kabin, Hoole stabilizátor, Mokilok kutatóchip, Zarg-F6 fotonagyú, Mez-L11 lézernagyú, Mezon Cyberg pajzs stb.]

RADECZKI CSONGOR

# KG STATISZTIKA – 2000. ÁPRILIS 17.

## □RHAJÓK MEGOSZLÁSA

Cyclon Unario	13 %
Cyclon Spark	12 %
Mercator Beta	1 %
Scorpion Sting	10 %
Galleon Silver	2 %
Mercator Gamma	7 db
Scorpion Lightning	5 %
Galleon Gold	3 %
Mercator Alpha	6 %
Cyclon Spacedog	3 %
Scorpion Thunder	3 %
Typhoon Warrior	3 %
Typhoon Soldier	14 %
Viharszárny	2 %
Cobra Flash	1 %
Cobra Sun	3 %
Csillaglovás	1 db
Elysium Tanker	5 db
Elysium Brent	8 db
Profitvadász	1 db
Olimposz Iliász	6 db
Olimposz Heraklész	4 db
Gy□jogei□	2 db
K.U.K.A. H-1	3 %
Stellarion	5 db
TL□zsekér	6 db
Mongúz	2 db
Fullánk	1 %
Blackhole	7 db
Spion Hexa	1 db
Juggernaut 6	1 db

## ÖSSZES...

elszállított menekült:	1758825
lel□tt zarg:	318619
kalózkodások száma:	13376
mezon gy□k□nél kil□ve:	27200
ledobott energiabomba:	2749
leszállított energiabomba:	285

## FAJOK MEGOSZLÁSA

Inszektoid:	6 %
Karnoplantusz:	5 %
Xeno:	13 %
□cápa:	14 %
Cerebrita:	10 %
Triciplita:	9 %
Ember:	41 %

## SAJKÉRTELMEK, RANGOK

kereskedelem:	7
szerencsejáték:	19
karizma:	22
pszi:	22
□hajóvezetés:	11
man□verezés:	22
javítás:	16
leszállás:	11
hipergrás:	17
robotika:	10
programozás:	10
m□szaki érzék:	5
kézi fegyverek:	16
nehézfegyverek:	22
□zserészet:	10
els□segély:	7
gyógyítás:	5
álcázás:	9
szervezetek:	7
felfedezés:	6
idegen technikák:	7
geológia:	6
keresked□ rang:	14
kalóz rang:	15
harci rang:	24

## LEL□TT HAJÓK (FOLYTATÁS)

AMO Sikoly	556
AMO Tigris	566
AZO Sebész	687
Zarg Démon	698
AZO Hiúz	702
Fekete adószed□	816
AZO Tánco	846
Alattomos Haramia	849
Settenked□ Kígyó	854
Fosztogató	873
AZO Holdporlasztó	891
Csákllyás Tuareg	918
Kohn Bros Impex	939
Pampák királya	975
AZO Szikra	1012
FD-2 Lélekeszt□	1019
Vörös Kalóz	1020
AMO Brutal Bug	1026
AMO Dúvad	1072
AMO Acélpille	1074
Szivárványugró	1109

## LEL□TT HAJÓK

AMO Caesar	1
Kardtáncos	1
Taurus POL-015	1
Halállándzsa	5
Zarg Magmatágitó	7
Kamikaze	7
Szamuráj	8
Taurus POL-012	9
AMO Baron	10
Zarg Csillag□□	10
AMO Graf	13
Hluppert Trade	16
Dracus Delta	17
Uhuru X9	17
Scarabeus XV-7	17
Dragonstorm	17
Fukar Kufár	20
TR23 Fekete Harci sólyom	21
Shin Le Mei	25
Hunter	29
Bolhapiac	30
Zarg □torzító	44
AMO Supernova	48
Karvaly XJ35	54
AMO Plazmatekn□s	57
Zarg Térfaló	62
AMO Marquese	64
Zarg Galaxisugró	68
A-94 Mamut I.	69
Merc-Han't	78
Leviathan	96
AMO Cavaliere	103
A-95 Mamut II.	112
Havanna Szelleme	114
Tigris II.	121
Lézeng□ Lajhár	143
Sasfók	165
Zarg Portyázó	166
Halálos Orca	193
POL-15 Ikarus	196
Shin-To Corp.	210
Harpoon Corp.	248
G.T.R.	248
AMO Sánta	267
Indián	272
AMO Sakál	283
AMO Noble	356
Sötét Elfogó	372
AZO Tornádó	377
Héja XJ35	397
Sd-34 Vámszed□	444
H.O.O.K.	463
Taurus POL-007	508
Mélység Ördöge	540

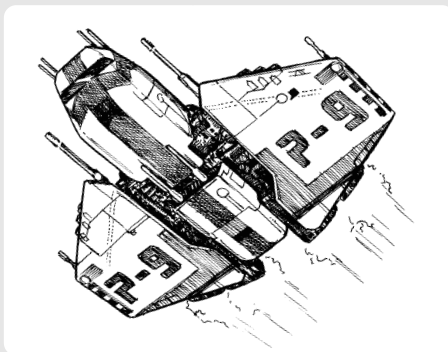
## KÜLÖNLEGES TÁRGYAK

FsTech A1 álcázóberendezés:	15
King jr. radarzavaró:	77
Orgonov hajtóm□:	17
MB Heracles fegyverkapcsolat:	38
Makarov I. chip:	41
VIP Minimal kabin:	4
Vircheck mátrixdeck:	26
Purplion ionágyú:	58
Dark Eagle pajzs:	62
Torso G-3 hiperhajtóm□:	3
Red Ring Antimiss pajzs:	28
Lightning Steel fotonágyú:	27
Adian man□verező□:	10
Ar'themis célradar:	7
Ariadne radarzav.-elfogó:	5
Mallory hajtóm□agy:	26
Magic Box:	6
Parlando protokoll droid:	4
Ostinato protokoll droid:	3
Kígyófészek:	6
Kaméleon álcázó:	11
□lwen-A robot□rhajó:	5
Aiolos hajtóm□agy:	9
Zabir energiahéj:	3
Chasma plazmaágyú:	15
Személyzeti kabin:	6
Hoole stabilizátor:	1
Nemesis detonátor:	1
Pszi agyhüllámpánt:	1
Microkarnusz Piciplantusz:	508
PoliShell Omega:	4

## KLÁNTAGOK

Global Impex:	19
Galactic Trade:	18
Gránitkígyók:	15
Szabad Skorpiók:	15
Bíborrend:	83
Acélsasok:	88





<b>Alaptípus:</b>	Warship A-2000
<b>Páncélzat:</b>	200
<b>Alapenergia:</b>	90+120/kör
<b>Panel:</b>	60
<b>Manőverezőképesség:</b>	10+20
<b>Méret:</b>	6
<b>Átlagos tűzerő:</b>	108

zést nem is szokták megcáfolni. A katonai fejlesztés, megerősített páncélzatu hajótest ideálisnak bizonyult a feladatra, ezért a Pol-015 galaxiszerte elterjedt. Felszerelése azt az elvet tükrözi, hogy amikor szükség van rá, a problémák tárgyalásos elrendezésére nem sok esély mutatkozik. A hatékony álcázó és zavarberendezések lehetővé teszik, hogy a hajó észrevétlenül közelítse meg célpontját, majd teljes erővel lecsaphasson rá. A homogén fegyverrendszer hat darab Vámpír fotonagyúból áll, melyek bőlven elegendő erővel bírnak ahhoz, hogy számos áldozat az azonnal megadás mellett döntson – feltéve, ha van ideje rá. A védelmet 4 Paxx 1.0 pajzs biztosítja, amelyek energiaellátásáért 8 Tesla reaktor felel. A hajó kivételes erőssége miatt nem foglalkozik a „kishalakkal” ezért a jelentéktelen priuszú karaktereknek nem kell tartaniuk attól, hogy egy ilyen vadállat kiszúrja a hajójukat. 500-as priusz alatt valószínűleg észre sem veszi őket. A galaxis nagy és sok minden megtörténhet benne. A kocsmákban legendákat mesélnek arról, hogy egy ilyen hajó kifosztása milyen hatalmas léptékű tett, a rakárterben található mesés jutalmakról nem is beszélve! A legenda szerint, volt olyan eset, hogy a kalózkapitány egy Antigravitációs bakancsot és egy Féreglyuk dekvátort szedett el a hajótól annak fejében, hogy nem derül ki a kínos malőr. Persze lehet, hogy ez is csak mese...

### SAKÉRTELMEK, RANGOK

	legnagyobb	ismerik	átlag
kereskedelem:	9	437	1
szerencsejáték:	21	555	2
karizma:	25	809	3
pszi	23	342	10
hővezetés:	11	809	4
manőverezés:	23	808	8
javítás:	18	794	5
leszállás:	13	809	4
hiperugrás:	19	713	5
robotika:	10	519	3
programozás:	11	577	3
műszaki érzék:	6	252	1
kézifegyverek:	17	541	4
nehézfegyverek:	28	547	9
tűszerészet:	13	397	3
elsősegély:	10	91	3
gyógyítás:	5	91	2
álcázás:	9	79	4
szerkezetek:	9	78	3
felfedezés:	6	134	2
idegen technológia:	10	89	3
geológia:	6	134	3
kereskedő rang:	21	663	3
kalóz rang:	16	408	3
harci rang:	24	808	6
földi rang:	8	596	1

### LEGTÖBB/LEGNAGYOBB...

pénz:	20128970
kereskedelmi keret:	2742008
menekültszállítás:	39446
légi győzelmek:	4462
idegenek ellen:	3931
zargok ellen:	3266
blokádból kiűt:	2389
mezonok ellen:	1079
egyebek ellen:	761
kapitányok ellen:	66
földi győzelmek:	691
sikeres kalózkodás:	413
mezon bloká:	518
energiabombázás:	276
bombaszállítás:	100
priusz:	63327
hírnév:	15422
birodalmi pont:	276

### KLÁNPONTOK

Global Impex:	5/3938
Galactic Trade:	5/1960
Gránitkigyók:	4/ 817
Szabad Skorpiók:	4/ 735
Bíborrend:	5/2210
Acélsasok:	5/2140

### ARCHEOKOMPONENSEK SZÁMA

	Egy től	Összesen
Pulzar kristály:	64	973
Ózmium:	17	777
Coburn szál:	26	740
Thalapron:	27	975
Tieberson fókusz:	28	854
Szupravezető:	22	881
Benzol plazma:	12	146
Drikvát:	17	193
Polyhedron:	10	241
Roktarit:	20	196
Everalid-prés:	16	157
Jammum-tiazol:	14	194

### NŐK A LEGÉNYSÉGBEN

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

# 10%

**kedvezmény  
minden  
termékre**

Például:  
Angolnyelvű

**Regények**

**Szerepjátékok**  
AD&D,  
World of  
Darkness

**Kártyajátékok**  
Magic,  
Pokémon,  
Legend of  
Five Rings,  
Star Wars



# 15%

**kedvezmény  
a magyar  
termékekre**

Például:  
Magyaryelvű

**Regények**  
Fantasy és  
Sci-Fi

**Szerepjátékok**  
Vampire

**Kártyajátékok**  
Hatalom  
Kártyái,  
M.A.G.U.S.,  
Káosz  
Galaktika,  
Gallia

Ehhez, mindössze fegyverhordozóként  
kell hűségesen vásárolnod az általad  
kiválasztott Camelot partner boltban.

## **Regisztráltasd magad vásárlónak most!**

A magyar termékekre rögtön 15%-os kedvezményt kapsz. Ha az összesített vásárlásaid elérik a 12000,- Ft-ot Te is beállhatsz a "kerek asztal fegyverhordozóinak" sorába. Ekkor kapsz egy plastik kártyát, melynek felmutatása a fenti 10-15%-os kedvezményre jogosít bárhol az országban a Camelot boltihálózatán belül.

Ha egy éven belül eléred az összesített 100.000,- forintos vásárlást, akkor Te is a **Kerekasztal Lovagja** leszel, ami további kedvezményekkel jár. Ha nem sikerül Lovaggá válnod, a következő évben újra kezdheted a fegyverhordozói szolgálatot az alapkedvezményekkel.

## **Csak a szorgalmadon múlik, hogy lovag lehess, jelentkezz most !**

Camelot • Budapest 1094 Ferenc krt. 27. • 216-7053

OOPS! Computer & Fantasy **Csepel** Plaza I.em., • J+J 2000 Kft. **Salgótarján** Évi áruház Rákóczi u. 12. • Kártyavár **Eger** Kisasszony u. 23. • Káosz Fellegvár **Debrecen** Kálvin tér 2. • Dealer Bt. **Nyíregyháza** Széchenyi út 1. • Virtuárium **Baja** Déri sétány 1-3. • Lightning Bolt **Pécs** Toldi Miklós utca 1. • Sárkánytűz szerepjátékbolt **Szombathely** Szavária üzletház Kőszegi út 10 I.em. • Arthur szerepjáték és könyvesbolt **Tatabánya** Sárberk 111. • Pegazus Könyvesbolt **Sopron** Ágfalvi út 4/E. • Pegazus Könyvesbolt **Győr** Domb u. 8/b.

# Kérdezz... ALANOR... felelek!

**Mi történik, ha játékban van egy *Időburkom*, és egy *Kronocsáppal* felszebelt galetkim megsebzí az ellenfelemet? Hová kerül a *Kronocsáp*, a pakli tetejére, vagy a *Semmibe*?**

A HKK szabályértelmezései sokszor igazi kihívást jelentenek egy jogásznak is. Azt mondtuk, hogy ha egy hatás feltétele egy lap gyűjtőbe kerülése, a feltétel teljesül a lap *Semmibe* kerülésétől is. A *Kronocsápra* eme ellentmondás elkerülése végett került rá a „mindenképpen” szó. Semmilyen hatás, varázslat nem módosíthatja azt, hogy a *Kronocsáp* a *Semmibe* kerüljön, még a fent említett szabály sem.

**Mi történik akkor, ha az ellenfelem *Cserebogárral* át akarja venni az egyik galetkimet, és én ezt egy testrésszel megakadályozom?**

Természetesen ilyenkor a galetki nem megy át, de a képesség költségét ki kell fizetni, és a képesség azon részei, amik nem a galetkira vontakoznak, végrehajtnak. Vagyis a végeredmény az lesz, hogy 2 VP-vel és a *Cserebogár* ellenfélhez kerülésével lestedtél egy testrészt.

Egy figyelmes játékosunk felhívta a figyelmünket néhány olyan kérdésre, amik terén a *Kérdezz-felelek* rovatban ellentmondást tapasztalt.

**1. A *Pikkelyes thorgatról* azt írtuk, hogy a harc fázisban is lehet használni, visszaveszek vele egy lényt és egy másikat kijátszok helyette. Egy régebbi AK-ban pedig a *Gnóm mágusnál* azt írtuk, hogy csak akkor használható a képessége, amikor amúgy is kijátszhat sz tárgyakat, vagyis a fő fázisban.**

A felvetés jogos, már a *Gnóm mágusnál* is vita tárgyát képezte a kérdés, később pedig thorgatnál már fel sem merült, mindenki így használta. Az egységes, hivatalos és általános állásfoglalás az ügyben: ilyenkor egy aktivizálást igénylő képességet használsz, tehát ezt bármikor megteheted, amikor más aktivizálást igénylő képességet is használhatnál. Az Őszi Városában hasonló lap a *Taalu herceg*.

**2. Még valamikor a Chara-dín visszatér fénykorában azt írtuk, hogy ha egy *Degradátor* és egy *Pszí-elementál* egyszerre üti az ellenfelet, akkor a hatások gazdája dönti el az ütések sorrendjét. Az Aranyforrás után pedig a *Pszí-elementál* és az *Ispz elementál* eseténél azt írtuk, hogy egyszerre történik az ütés.**

Valóban itt is volt egy kis kavarodás, mindig problémát jelent a sorrend eldöntése olyan dolgoknál, amik elvileg egyszerre történnének. A lények ütése a szabálykönyv szerint egyszerre zajlik le, így maradjunk ennél a verziónál. Minden lélynél a másiktól függetlenül lezajlik az a hatás, amit az ütése eredményez, majd összegezzük az eredményt. Tehát a *Degradátor* és *Pszí-elementál* esetében külön levizsgáljuk mindkét hatást: a *Pszí-elementál* szívja a varázspontot, a *Degradátornál* lapot dobok vagy varázspontot költök, összegezem az eredményt, és okos voltam, valószínűleg

vesztétek két VP-t, ha egy volt, akkor csak egyet, és nem kell lapot dobnom.

**Termel-e passzívan jelzöt a *Spóra*?**

Igen, a lények állandó képességei passzívan is működnek. Még egy fontos dolog a *Spórával* kapcsolatban: minden körben csak egy *Spóra* jelzöt kapsz, függetlenül attól, hogy hány *Spórád* van játékban, és a jelzők is rendelkeznek a szaporodás képességével.

**Húzhatok-e lapot akkor, ha az előkészítő fázisban hal meg a *Haláljáróm*?**

Sajnos nem. Ez a példa mindenben megegyezik a *Romboló* esetével. A *Haláljárónál* sem kötelező tevékenység a laphúzás, választhatok, hogy húzok-e, ezért ez is aktivizálást igénylő képességnek számít, vagyis nem használható az előkészítő fázisban.

**Mi történik a *Fényfőnix* tűzleheletével, ha egy *Kaoszmágus* használja rá a képességét?**

A *Kaoszmágus* minden olyan képességéből, ami sebez, gyógyító képességet csinál, így a leheletek is gyógyítani fognak.





**Mi történik akkor, ha egy lap (pl. *Apokalipszis* vagy *Isteni barag*) egyszerre küldeni a gyűjtőbe a galetkimet és a rajta levő testrészt?**

Jó kérdés. Elvileg a *Világégés-Halbatatlanság* problémát idézi fel, azonban a *Halbatatlanságnak* állandóan működik a képessége, a testrésznél pedig aktivizálók egy hatást. A probléma feloldása végett azt mondjuk, hogy a testrészek galetki megvédésre történő feláldozása egy reakció hatás, és ekkor már egyértelművé válik az, hogy képesek megvédeni a galetkimet az *Apokalipszistól*.

**Használhatom-e *Zan* *díszrupcióval* a *Tűzivadék* képességét?**

Nem, a *Zan díszrupció* csak olyan képességekre működik, amik varázspontért erősíthetők. A *Tűzivadék* képessége pedig nem erősíthető, hanem egy varázspontért fixen kettőt sebez.

**Feláldozhatok-e kővéált torzszülöttet azért, hogy egy galetkim kapjon +1/+1-et?**

Igen. Már az Ezüsthajnalnál is leírtuk, hogy a kővéálás nem tiltja meg az áldozást, csak az áldozásos idézési költség kifizetésére nem használható a kővéált lény.

**Torzszülöttnek számítanak-e az *Életgyárral* termelt szörny jelzők?**

Igen, az Ősök Városában minden lap által létrehozott szörny torzszülöttnek számít.

**Visszavehetem-e a *Trükkös csellet* saját magát? Ki választja ki azt, hogy az ellenfélnek milyen lapokat kell visszavennie?**

Természetesen önmagát is visszaveheted (ld. *A Gépezet*). Az ellenfél lapjait pedig ő választja ki.

**Meg tudja-e sebezni *Tűskés Tóni* a képességével a *Fekete ölést*?**

Nem, az ölést galetki semmilyen módon nem képes megsebezni, sem képességgel, sem direkt sebző harci képességgel, még *Lavaköppettel* sem.

**Kijátszhatom-e az *Ősi ritust* magamra több varázspontért, mint ahány lényem van játékban?**

Nem, az X-nek mindig annyinak kell lennie, ahány lényre használtam.

**Lehet-e negálni a *Negatív robbanást*, és ha igen, mi lesz a hatása?**

Igen, lehet. Ilyenkor nem csak gyógyít, de növeli is a max. ÉP-det.

**Használhatom-e az *Ezeréletű* képességét életmentő hatásként abban az esetben, ha belehalna egy *Szívroham*-ba?**

Életmentő hatásnak csak azokat a hatásokat nevezzük, amik ÉP-t növelnek. Az *Ezeréletű* képessége nem növeli az ÉP-t, tehát nem alkalmazható életmentő hatásként.

**Ha megölök egy *Szörös azukából* és egy galetkiből álló lénycsoportot, adhatok-e a galetkimnek +1/+1-et a ki nyert komponensből?**

Nem, mivel a galetkivel összefogott háttas galetkinek számít (a kalandozókhöz hasonlóan), a +1/+1 pedig csak torzszülöttből jár.

**FIGYELEM!** Sajnos nincs olyan kiegészítő, amibe ne lenne pár apró hiba. A technika ördöge ezúttal *Borun*, a *bérgyilkost* tréfálta meg. Az 1/2-es lényből 1/4-es lett, így azért erős lenne az idézési költséghez képest. Tehát Borunnak a lapon feltüntetett 4-gyel szemben csak 2-es a védekezése. *Alias Kurd* szövegében is akadt javítani való: „Ha egy lény leüti Alias Kurdot” helyett „Ha egy lény megöli Alias Kurdot” a helyes.

# HATALOM SZÖVETSÉGE ÖRÖKRANGLISTA

Az örökranglista a HSZ. pontverseny féléves eredményeinek átlaga alapján készül. A listán mindenki szerepel, aki minimum háromszor indult a Hatalom Szövetsége pontversenyében. Az összpontszámba csak azok a féléves végeredmények számítanak bele, ahol a játékos legalább 5 versenyen elindult.

Helyezés	Név	Pontszám	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	30.	31.	32.	33.	34.	35.	36.	37.	38.	39.	40.	41.	42.	43.	44.																																																									
1.	Korányi Tibor	86,3	Bányai Péter	69,0	Kovács Attila	60,1	Sass Tamás	86,3	Bedzsula Ádám	68,4	Ries Tamás	59,5	Holtzinger Dániel	83,4	Hambalkó Bálint	68,3	Jámbor András	58,6	Debreceni Áron	82,2	Neumann Róbert	67,9	Kenéz András	58,1	Kovács Ákos	80,9	Szegedi Gábor	67,2	Szemerényi Tibor	57,4	Kis Borsó Csaba	78,9	Papadimitropulosz Alex	67,0	Kocsis Gyula	52,8	Abbas Krisztián	75,6	Jánvári András	66,8	Kahn Ewarth	52,2	Szinay Péter	73,7	Báder Mátyás	64,9	Erdély-Grúz Tibor	51,7	Rém András	72,9	Nagy Gyula Gábor	64,7	Littner Ákos	51,4	Szeitz Gábor	71,5	Bognár Balázs	64,5	Csirik Tamás	49,6	Timm Roland	70,8	Lukács Erika	64,4	Körmöves Péter	49,0	Almás Viktor	70,6	Révész Tamás	63,7	Kulcsár Mihály	45,9	Húsvéti Árpád	70,0	Tóth Balogh Béla	62,3	Gellért Ákos	44,1	Simon Dániel	69,8	Panyik Zoltán	61,0	Gál Erzsébet	38,9	Fábián Balázs	61,0	Kosztlyankó László	34,0

A listát készítette a DUNGEON szerepjáték- és kártyabolt – Budapest. VII. ker. Erzsébet krt. 37. (az udvarban)

# □SÖK VÁROSA – GYAKORISÁGI LISTA

Az alábbi listában megtaláljátok az □sök Városa 294 lapjának színét és gyakoriságát.

A gyakoriságot egyébként a kártyáról is le lehet lesni: a lepon, a kép mellett jobb oldalon, az □sök Városa ikon színe mutatja meg. A bronz a gyakori, az ezüst a nem gyakori és az arany a ritka lapokat jelöli.

B – Bárd klán (Bufa) • H – Halhatatlan klán (Leah) • K – Katona Klán (Raia) • Má – Mágus klán (Fairlight) • Mu – Mutáns klán (Chara-dín) • P – Pszionicista klán (Elenios)  
• Ti – Tisztogató klán (Tharr) • To – Tolvaj klán (Dornodon) • Tu – Tudós klán (Sheran) • - - színtelen • r – ritka • n – nem gyakori • g – gyakori

A boldogság csengettyűi	P r	Átkozott bőr	Mu g	Fénytestvér	K n
A fény ideje	P g	Átokmanó	Mu n	Földelementál	Ti r
A fény ragyogása	K r	Átokpulzans	Mu r	Gaddar	Ti r
A féreg érintése	To g	Átokszóras	- n	Galetki bárd	B r
A galetki barlangja	- n	Bajnoki aréna	K n	Galetki hadvezér	Mu r
A gyógyulás temploma	To g	Bern, a szutyok	Mu r	Galetki kém	Má n
A Hegy mélye	- g	Bliith	Má n	Gargol	P r
A kalmárok itala	Má r	Borr'tan	P n	Gatko	Má n
A kincskeresés itala	Má n	Borun, a bérgyilkos	To r	Gonosz szilmill	H n
A Kos rend szerzetese	To g	Bölcs szilmill	K n	Gólemformázás	- n
A kövek ereje	Tu r	Brutális szilmill	Ti n	Gran'Darr	Má r
A mágusok átka	Mu r	Búzós fej	Mu n	Gubbó	K g
A mutánsok tombolása	Mu n	Célpontválasztás	Má r	Gyilkos karmok	Ti r
A nagytanács ítélete	B r	Chloe	Mu r	Gyilkos puffancs	Tu n
A rend helyreállítása	K n	Cserebogár	P r	Gyilkos szellem	Mu n
A repülés szabadsága	P r	Csontfal	H n	Gyilkos szilmill	To n
A sárkány kincse	Má r	Csontgólem	H n	Gyógyító érintés	Tu g
A sötétség ideje	Mu g	Csonthalom	H n	Gyógyító sámán	Tu g
A szeretet ünnepe	P n	Csótánykirálynő	H n	Gyorsaságpróba	H r
A tavasz illata	Tu n	Csupacsáp csillag	Tu r	Haarkon kegyence	H r
A változások kora	P r	Daergaoth lord	Mu g	Hajítógép	Ti r
A védelem itala	P g	Degradálás	Ti g	Hajtóvadászat	Ti g
A vér szintje	H n	Denerissa éneke	P n	Haláljáró	H g
A xirnox lehelete	H g	Dhokra	Mu r	Halálos szerelem	P r
Agyaelementál	Ti g	Dor	Ti r	Halálparancs	H n
Agyalapi Aladár	Má n	Egészségpróba	Tu r	Halhatatlan klánvezér	H r
Alias Kurd	Ti r	Életgyár	K n	Harci mutáns	Mu r
Alkalmazkodás	P n	Elmanakh	To r	Harci sámán	Ti g
Amyrro	Ti r	Elmulás	Tu g	Harci törpe	Ti n
Annihiláció	Má n	Elsius, a gyógyító	Tu r	Hártás lemúr	Tu g
Anyagi robbanás	Mu r	Energiaelementál	- n	Hegymélyi mamut	Tu g
Aranysárkány	K r	Energiapajzs	Má g	Helyan	Mu n
Arhomad varangy	Mu g	Erőpróba	Ti r	Hideg tűz	To n
Asztrálféreg	P g	Exhumálás	H n	Hűség	K n
Asztrális polip	H g	Fagyimester	H n	Idézés	- g
Avillis	P n	Fanatikus Wart	K g	Időkapu	P r
Az áldozat szintje	Mu n	Farkastestvérek	Tu n	Intelligenciapróba	Má n
Az egyszerűség hatalma	Ti n	Fehér gyógyító ital	Má g	Isteni harag	K r
Az élet fája	Tu r	Fekete gyík	Ti g	Ínsorvadás	H g
Az istenek küldötte	K n	Fekete hólyag	Ti n	Jeges szellő	H n
Az ősmágus kívánsága	Má r	Fekete ölész	Ti g	Jégmedúza-fej	Má g
Az ősök könyve	Tu r	Felderítés	- r	Johhtukul	Tu g
Az ősök tudása	Tu n	Fezmin gépezete	P r	Jövőlátó	P n
Áldozási ceremónia	To r	Félénk Yathmog	Mu r	Kancsalság	Má n
Árnyékharcos	Ti r	Fényfőnix	K r	Katona klánvezér	K r

Káoszmagus	Mu n	Misztikus sötétségkő	H r	Syejjcc	H n
Keltetőfészek	To n	Mohóság	To g	Széljárás	P g
Kenbug	K n	Molzol Nártán	Ti r	Szitherin béklyó	Má g
Kérges bőr	Tu g	Monozoid	Ti r	Szörös azuka	K n
Kilthor	To n	Mordar védőkőre	Má r	Szundító galetki	K r
Király szilmill	P n	Morfinder telep	- g	Szürke lajhár	Tu n
Kleptománia	P r	Morgan aurája	H r	Taalru herceg	Mu r
Kontakts óseiddel	P g	Muezli aranykeze	To n	Taga	To r
Kopasztás	Ti g	Nagyobb tűzféreg	To g	Taktika	Ti n
Kőkorszak	Tu n	Napkirály dala	K r	Talbot kínja	Mu r
Kőomlás	Ti r	Nehéz szülés	Má r	Talbot szava	Mu r
Kőszem	Tu n	Nekropoid	H g	Talriai behemót	Ti r
Kőszemű szilmill	Tu g	Nimgilarió csele	P n	Tenyészmanifesztáció	P r
Kőtroll	Ti n	Nohnetár	Tu g	Terc	P n
Krakolich	H r	Növekvő karom	To g	Természetvédő	Tu n
Kreatin	H n	Növekvő pöffeteg	Mu g	Tisztogató klánvezér	Ti r
Krono-csáp	P r	Okulüpai ajándéka	Mu n	Tolvaj klánvezér	To r
Krugrog mama terítője	Tu n	Ormányos sirály	K n	Tompítás	Ti r
Kvazárgólem	Má r	Óriásmassza	Mu r	Tonyók, a gazda	K n
Lávaköpet	To r	Öregítő csáp	H g	Traard	Ti r
Lázadó	To g	Örök pihenés	K r	Trollbőr	Ti g
Leanthil	H n	Ősbika	Mu g	Trükkös csel	Má n
Lebegő iszonyat	Mu g	Őselementál	Tu g	Tudós klánvezér	Tu r
Leheletmágia	To n	Ősi gyógymód	K g	Tulajdonságlopás	Mu r
Levatan	Tu r	Ősi hívás	- n	Tüskés hólyag	To g
Lélekcsapda	P r	Ősi szertartás	Mu r	Tüskés karom	- g
Lélekelementál	H r	Ősi szilmill	Má n	Tüskés tóni	Mu g
Lélekszellem	H r	Ősi templom	K g	Tűzfal	To r
Lélekszívó csáp	P r	Ősöreg góliát	Má r	Tűzhurrikán	To n
Léleklúzó mancs	H g	Ősvortex	Má r	Tűzivadék	To g
Liathan	H g	Pajzsfal	K r	Utolsó áldás	K g
Lipkin	K r	Páros gyógyulás	P r	Újjászületés	Tu g
Lohd Haven hikoltása	Tu r	Pikkelyes bőr	Ti g	Ügyességpróba	P n
Lohd Haven sáhkánya	To r	Pirit gólem	Má r	Valamit valamiért	Mu n
Loprak	P g	Pol'-de formosha	Má n	Varázsszél	Má r
Lovasroham	K n	Próbamester	Má n	Vastag bőr	K g
Majd legközelebb	B r	Pszichikai csapás	Mu r	Vám	Má n
Manaszívás	To r	Pszionicista klánvezér	P r	Vámpírfog	H n
Matiel	To r	Pusztuljanak a hitetlenek	To n	Védőangyal	K r
Mágiafaló csáp	Má n	Quwarg bölcs	To n	Vérengző	Ti n
Mágiafaló	H n	Ra'Ronn	P r	Véreső	To r
Mágiapróba	To n	Robbanó rúna	To r	Vérmágia	To r
Mágikus bőr	To g	Rothasztó karom	Mu g	Vérszomj	Mu g
Mágikus karom	K g	Rücskös bőr	P g	Vérzékenység	To r
Mágus klánvezér	Má r	Rynthus	P r	Vitalitás	Tu r
Márvány lady	P r	Savelementál	H n	Voharai szellem	H n
Megbékélés	Tu n	Sárkányfej	To g	Werjut	K g
Mély gyász	H r	Shuan'Darr	Tu r	Womath	K g
Mélységi ent	Má g	Siormhad bilincse	Ti r	Xirnoxfej	H g
Méregelementál	Tu r	Skorpiófarok	Tu g	Ydven	P r
Méregfélelem	Tu r	Smack, a tisztogató	Ti n	Zafir entitás	P r
Mérges szilmill	Tu n	Sötét mágia	To g	Zarknod tornya	Má n
Mikropoid	K g	Spóra	- g	Zöld manaital	Má g

# LAPÉRTÉKELÉS – ŐSÖK VÁROSA

**Ismét rám hárult az a – abogy Makó Balázs megfogalmazta az Aranyforrás értékelésekor: érdekes, de egyben hálátlan – feladat, hogy írjak az Ősök Városa lapjairól. Ezúttal a szokásos értékelés helyett a lapokat 1-től 10-ig pontozom. Balázs amúgy is szűknek érezte az ötpontos rendszert, így fél pontokat is adott. Az értékelésnél elsősorban a versenyeken való használhatóságot díjazom, a lap ötletességét kevésbé. A fő szempont a hagyományos versenyeken való helytállás, de külön kiemelem, ha egy másik versenyfaján kiemelkedően jónak tartom az adott kártyát. Remélem mindenki számára érdekes lesz végig böngészni ezt a lepelemzést!**

## TUDÓS KLÁN

**A kövek ereje (10):** Az Ősök Városa egyik legjobb bűbája. A hordát teljesen megakasztja. Kár, hogy nem horgonyos.



**A tavasz illata (6):** Túl speciális, csak kombós pakliba való.

**Az élet fája (4):** Ezt a lapot sem láttam használni. Egyelőre nem látom túl sok hasznát, a mentor sokkal jobb.

**Az ősök könyve (10):** A régi szép időkben még VP és ÉP nélkül lehetett hasz-

nálni, de még a mostani formájában is elég erős. Nagyon sok fajta paklihoz lehet használni: jó a kontrollhoz, a tárgyas paklihoz stb. A legjobb, ha mindig két lapos gyűjtőnél használjuk, mert akkor mi választunk.

**Az ősök tudása (6):** *Múltidéző* bármilyen típusú lapra. A probléma ott van, hogy *Múltidézőt* csak kontroll pakli és kombós pakli használ. A kontroll úgyis varázslatot *múltidéző*, marad tehát az olyan kombós pakli, ami tárgyat akar visszahozni, esetleg épületet, de erre a célra jobb az *Újjáépítés*, a *Katalina lombikja*, esetleg a *Rekreáció*.

**Csupacsáp Csillag (7):** Egy jó kis lény, ami főleg frissen bontott paklik versenyén és Csak Ősök Városán okoz majd kellemetlen perceket az ellenfélnek.

**Égéspróbák (8):** Három varázspontért ötöt sebezni? Három varázspontért egy tetszőleges lapot leszedni? Mindkettő nagyon jól hangzik, azonban így együtt a két hatás közül mindig az történik, ami nekünk a kevésbé jó. Elsősorban gyorsan ölő paklikban, hordákban használható, mivel ott az ellenfélnek nem lesz életpontja a célpont lap megmentéséhez. Azért a *Gyorsaságpróba* jobb.

**Elmulás (7):** Univerzális nem lény lap pusztítás, azonban hagyományos környezetben jobb az olcsóbb, esetleg specifikus lapokat alkalmazni (pl. *Mágiatörés*, *Az időrabló érimtése*, *A gyenge pusztulása* stb.). Korlátozottabb környezetben (egyszínű verseny, Csak Ősök Városa, gyakoriném gyakori) viszont fontos side lap lesz.

**Elsius, a gyógyító (5):** Picit drága lény, közepes képességgel. Frissen bontott paklik versenyén viszont erős lesz.

**Farkastestvérek (4):** A 6 VP-ért két *Garokk* igazából csak lapelőnyt jelent, aminek egyedül frissen bontott paklik versenyén lehet jelentősége.

**Gyilkos puffancs (5):** Gyakorlatilag 3-ért kapok egy 2/2-es lényt, a maradék 2 VP-ért pedig leszedelem az ellenfél egy lényét. Nem hangzik rosszul, de szerintem ennek ellenére csak frissen bontott paklik versenyén lesz igazán szerepe.

**Gyógyító érintés (4):** Sok vita volt erről a kártyáról, mivel az eredeti formájában szinte teljesen megegyezett a *Hódolat Raiának* lappal, csak erősebb volt nála. Az azonban manapság már gyenge gyógyításnak számít. A mostani formájában leginkább a *Halvány reménysugár*hoz hasonlít, de az valahogy mégis jobb. Az pont akkor segít ki, amikor már meghal-



nál, ennél pedig nem biztos, hogy lesz galetkák a játékban. Ráadásul a remény-sugár inkább kontroll pakliba való, és oda jobban befér a gyógyítás, mint egy lényes pakliba.

**Gyógyító sámán (5):** A védekező lapok soha nem tartoznak a legerősebbek közé, így ez sem. A repülés nagy előny, de még így is csak frissen bontott paklik versenyen rúghat labdába.

**Hártyás lemúr (8):** Egy jó kis lény a repülő hordába. Igaz, hogy vannak nála olcsóbbak (*Átokfereg*, *Halálmadár*), de hatalom korlátozásán, egyszínű versenyen, egylapos versenyen mindenképpen előny jön. A benne levő két komponens előny és hátrány is egyben. Jobban táplolhatjuk vele a saját galetkinket, de sajnos, ha az ellenfél kilövi a lemúrt, az ő galetkijét fogja erősíteni.

**Hegymélyi mamut (4):** Egyike azon lapoknak, amikre sok tesztelő felkapta a fejét, de a kártya alapos átgondolása után már inkább nem használta. Olcsó védekező lény, tehát ideális lenne blokkolni a hordát, de sajnos a horda tele van 1 ÉP-s lényekkel. Ugyanebből az okból kifolyólag a saját hordánkba sem fér bele.

**Johhtukul (4):** Felejthető lény, csak frissen bontott paklik versenyen fogják használni.

**Kérges bőr (8):** A *Rücskös bőrbőr* hasonló 1 VP-s, cantrip testrészt. Ráadásul védi a galetkít a lények mérgezésétől (pl. *Acéldarázs*, *Sberan védősárkánya*), amit nem lehet testrésszel megakadályozni.

**Kőkorszak (4):** Erős lap lenne, de a kőváltoztatás nem igazán erős. Az ilyen lények túl drágák, így ez a lap is gyengébb.

**Kőszem (5):** Nem túl erős tárgy, amit elsősorban frissen bontott paklik versenyen lehet használni. Sajnos a kőváltoztatott lény védekezni még tud...

**Kőszemű szilmill (5):** A szilmillék családjának gyengébb tagja.

**Krugrog mama terítője (6):** Két komponensért elég gyenge gyógyítás. Frissen bontott paklik versenyen viszont erős.

**Levatan (9):** Gargol párja, csak egy kicsit jobb annál. A játék elején nagyon király,

mert akkor gyakorlatilag hátrány nélküli 4/4-es lény 5 VP-ért. Később már nem annyira jó, de ha ló nincs...



**Lohd Haven hiktóása (10):** A tesztelés nagy spoilere volt. Rengeteg lapra használható (ork, farkaudar, Morgan-, Rughar-, Gruandag-, Haarkon-lapok, a spoilererek közül is jó néhány stb.) A tesztelés elején 3 háromért jött, és úgy a szerencsétlen ellenfél még az életkedvét is elvesztette két-három havenezés után.

Most gyakorlatilag öt varázspontba kerül, mert legalább egy r betű minden célpont lapban szerepelni fog. Csak Ősök Városán nagyon erős, de hagyományos környezetben is megállja a helyét. Már látom magam előtt, hogy a következő kiegészítő tesztelésekor a legtöbb lapra az a komment érkezik a tesztelőktől, hogy ne legyen r betű a lap nevében.

**Megbékítés (6):** Közepes színszínű lap. Korlátozottabb környezetben a Haltetatlan (Leah) és/vagy Mutáns (Chara-din) horda ellen jó védekező lap. Színek harcán, kétszínű versenyen érdemes berakni a kiegészítőbe.

**Méreglementál (3):** Hiába mérgez sokat, drága. Méregfelemmel együtt már korrekt, de ha nem jön ki a félelem, vagy leszedik, akkor gyenge.

**Méregfelelem (6):** A 2/1-es védősárkány, 4/3-as *Acéldarázs* nem hangzik rosszul, csak a nagy probléma az, hogy ha ezt a lapot leszedik, akkor már nem is állunk

**A kevésbé rutinos játékosok kedvéért még elmagyarázok pár „szakkifejezést”, hogy ne az értekezés közben kelljen mindig leírnom, így nekem is könnyebb.**

**CANTRIP:** angol rövidített kifejezés az olyan lapokra, amiknek a kijátszásakor új lapot húzhatunk.

**SIDE:** a versenyeken használt kiegészítő pakli magices elnevezése.

**SIDE-OLÁS:** A versenymecsek első játszója után lapokat cserélhetsz az alappaklid és a kiegészítő paklid között. Ezt nevezük side-olásnak.

**CSAK ŐSÖK VÁROSA:** olyan versenyformátum, ahol kizárólag az Ősök Városának lapjait lehet használni.

**HORDA:** sok nagyot ütő, olcsó lényt tartalmazó pakli, melynek a célja villámgyorsan megölni az ellenfelet, mielőtt még az ki tudna épülni.

**KONTROLL PAKLI:** elsősorban sok pusztítást tartalmazó pakli. Az alapfelfogása, hogy mindent elpusztít amit az ellenfele kirak az asztalra, a varázslatokat pedig ellenvarázsolja. Csak kevés olyan lapot tartalmaz, amivel meg tudja ölni az ellenfelet (egy-két nagy lény, esetleg pár búbáj vagy tárgy).

**KOMBÓS PAKLI:** Vannak olyan lapok a HKK-ban, amik önmagukban nem túl erősek, viszont egy-két másik lappal együtt nagyon erős kombinációt alkotnak. A kombós paklik ilyen kombinációkra épülnek, és az egész paklinak az a célja, hogy ezt összehozza a játék során.

**SPOILER:** olyan lap, ami önmagában annyira erős, hogy szinte minden pakliba érdemes berakni.

olyan jól. A mérgező pakli szerintem még a Földanya paradicsoma invázióval sem elég erős.

**Mérges szílmill (6):** Közepes képességű szílmill.

**Nohnetár (3):** A képessége jó is lenne, de sajnos az esetek 99 %-ában nem a harci fázisban fog elpusztulni.

**Őselementál (6):** Az elementál pakli leg-erősebb lapja, de sajnos ez a pakli még gyrekcipőben jár.

**Shuan Darr (7):** A védekező galetki pakli egyik alap lapja. Egy-két testrésszel megvéde a lényektől származó sebződések el is felelhetjük. Horda ellen kiváló, mivel olcsón lejön, gyorsan kap pár 1 VP-s cantrip testrészt, és kész.

**Skorpiófarok (4):** Gyenge testrészt, húzni sem lehet helyette.

**Szürke lajhár (5):** Közepes védekező lap. *Hajnali Harmat* sokkal jobb nála, mert az minden lény sebzése után gyógyít. Szerintem kicsit drága, így horda ellen nem jön ki elég gyorsan a védekezéshez.

**Természetvédő (8):** Erős horda lap. Hamar kijön, sokat üt. Amíg ütni tud, addig nem érdemes más lényt lehozni mellé, ha pedig az ellenfél a saját lényét lövi le, és úgy kerül a gyűjtőbe a *Természetvédő*, akkor nem veszítettünk semmit.

**Tudós klánvezér (4):** Azon klánvezérek közé tartozik, amik drágák a méretükhöz képest, és a képességeik sem túl erősek.

**Újjászületés (5):** Szerintem csak valami lényre alapuló kombóban, és frissen bontott paklik versenyén lesz jelentősége.

**Vitalitás (7):** Vegyes benyomásokat kellett bennem. Akkor védett a legjobban, ha nem csináltam semmit, csak gyűjtöttem a varázspontot, úgy pedig nem lehet nyerni. A varázspont ellopás is nagyon hátráltatja, és csak az ütestől véd. Szerintem a *Napkirály dala* jobb nála.

## TISZTOGATÓ KLÁN

**Agyagelementál (4):** Olcsó, csak nehézséges kihozni. A tesztelés alatt Szemerényi Tibor játszott rendszeresen vele és más Tisztogató lényekkel. Kevés sikerrel...

**Alias Kurd (4):** Az egyik pályázatnyertes lap, remek ötlettel.

**Amyrro (3):** Drága lény, ami nem immúnis semmire. Az ilyen kombinációból soha nem jön ki semmilyen erős lap.

**Árnyékharcos (7):** A hátránya szerintem lényegtelen. Kár, hogy nem olcsóbb és ki-sebb. Így sem rossz.

**Az egyszerűség hatalma (7):** Sokáig senki nem játszott vele a tesztelésen. Aztán Rémy András csinált rá egy pasziánsz paklit, így gyorsan rákerült, hogy csak a kör végén húzhatasz lapot. Még talán így is érdemes kipróbálni egy garokkos, grom-billás, vadásztatus, ubukos hordában.

**Brutális szílmill (8):** Az egyik legjobb szílmill. Csak Ősök Városa hordában elég jó tud lenni. *Tüskés bolyg* üt nyolcat, *Traard* hatot.

**Degradálás (7):** A testrészes galetki pakli ellen nagyon erős side lap. Mindig a leg-zavaróbb testrészt lehet leléni vele, azonnaliként 1 VP-ért, és még húzók is helyet-te. Király!

**Dor (3):** A szokásos szöveg: nagy és drága. Bár a képessége elgondolkodtató. Ha egyszer sikerül kirakni, és megéri azt, hogy üssön, ráadásul még varázspontunk is van... Csak a sok ha miatt ez inkább csak egy szép álmoknak tűnik.

**Erőpróba (7):** A gyengébb próbák közül való, mivel csak lényre hat, és arra sem biztosan. Persze egy rombolás vagy kontaktus után már jól jön.

**Fekete gyík (6):** Kis lény, gyenge képesség, de – a *Lárvához* hasonlóan – *Pikkelyes thorgattal* és *A fény ragyogásával* végtelen sebzést lehet vele összehozni.

**Fekete hólyag (6):** Őt varázspontért bármilyen célozható lényt leszed. Biztató, csak kár, hogy várni kell vele egy kört, amíg aktivizálódik.

**Fekete ölesz (7):** A galetkik gyilkosa. Önmagában sem túl rossz, de igazából csak galetkik ellen érdemes használni.

**Földelementál (4):** Drága, nagy lény, túl speciális képességgel.

**Gaddar (8):** Újabb jó Tisztogató klán (Tharr) lény. Olcsó, és egy vagy kétszínű versenyen kiválóan lehet használni.

**Gyilkos karmok (7):** A képessége nagyon erős. A testrészes galetki pakliba egyet vagy kettőt érdemes berakni, ha a Tisztogató klán (Tharr) amúgy is szerepel a színeink között. Hármat semmiképpen ne használjunk belelő, ahhoz drága, és nem mindig jó.



**Hajítógép (10):** A tárgypakli újabb brutális lapja. Amíg van rajta jelző, a lényeket teljesen megöli. Az egészen pedig az a legjobb, hogy nem kell külön élő tárgyat berakni mellé, mert az ellenfelet is ki lehet végezni vele.

**Hajtóvadász (7):** A *Molgan* jobb. A legnagyobb haszna talán akkor van, amikor egy kijátszási feltétellel rendelkező lényt vetetünk vissza, és mire az ellenfél újra kihozná a feltételt már nem teljesül.

**Harci sámán (6):** A *Gyógyító sámánnal* jobb, hiszen a támadás mindig erősebb a védekezésnél.

**Harci törpe (6):** Hordába drága. A képessége nem túl jó, mivel fel kell hozzá áldozni. Frissen bontott paklik versenyén esetleg jó lehet.

**Kopasztás (7):** Brutális lap a repülő lények ellen. Élvezettel lehet kopasztani vele a *Gítongát*, *Manókat*, *Óriás denevért*, *Arkangyalt* stb.

**Kőomlás (6):** Csak Ősök Városán, és az ŐV-s frissen bontott paklik versenyén univerzális pusztítás, tíz pontos lap. Sajnos a nem ŐV-s lények ellen nem jó, így

az egyéb versenyeken maximum side lap lehet, ha nagyon elterjednek a galetki paklik.

**Kótröll (8):** Korrekt Tisztogató klánú (Tharr) lény. Olcsó, de a hátránya egy hordában csak akkor fontos, ha valami miatt nem tud ütni. Ha üt, akkor nem is kell újabb lény.

**Molzol Nártán (6):** Közepes lény, közepes képességgel.

**Monozoid (7):** Horda ellen jól jöhet, csak kár, hogy nem immúnis semmire.

**Pikkelyes bőr (8):** Újabb 1 VP-s cantrip testrészt, ami véd a *Tisztítóútztól*, *Jeges szellőtől*, tűzleheletektől, *Lávaköpettől* stb.

**Smack, a Tisztogató (7):** Hordában nem rossz, bár a játék későbbi szakaszában már nem biztos, hogy ki tudod hozni. Eredetileg *Brutális Gron* volt a neve, de nem lenne igaz az ÖV, ha nincs benne Smack.

**Taktika (7):** Közepes színszívató lap. A Tharr haragjánál sokkal erősebb, de hát az már egy nagyon elavult lap. Egy vagy kétszínű versenyek a Tudós (Sheran) és Halhatatlan (Leah) horda, valamint az őshangyák ellen kiváló pusztítás.

**Talriai behemót (6):** A kommentem a szokásos lenne rá: nagy és drága, ha nem lenne thargodan ez a melák. Így azonban a *Taalru herceggel* kombózza már okozhat kellemes perceket használójának.

**Tisztogató klánvezér (5):** Gyakorlatilag 5/3-as, de még így is drága és nagy.

**Tompítás (7):** Erős lényvédő lap. Kár, hogy a mi varázslatainkat, sőt az ellenfélbe lőtt varázslatokat is tompítja. Azért így is érdemes kipróbálni egy hordában.

**Traard (7):** Közepes galetki. *Fanatikus Warttal*, *Harci sámánnal*, *Öklelő kossal* érdemes kombózni.

**Troll bőr (6):** Inkább a pikkelyes. Az legálább cantrip.

**Vérengző (7):** Közepesen erős lény. A paramétereikhez képest olcsó, de a hat varázspontjával hordába már nem fér bele, kontroll pakliba meg nem jó, mert nem védett semmi ellen sem.

## TOLVAJ KLÁN

**A féreg érintése (10):** Tolvaj klánú (doronodos) *Tisztítóútztól*. Csak jó lehet.

**A gyöngulás temploma (2):** A társasjáték egyik leggyengébb lapja. Nem tudom elképzelni, hogy bármilyen pakliban használnám. Frissen bontott pakliknál is csak akkor, ha nagyon nincs más, amit be lehet rakni.

**A Kos Rend szerzetese (4):** A láthatatlansága nem igazán éri meg. Tapéta lény.

**Áldozási ceremónia (6):** A lényre rakható lapok általában gyengék, ez a kevés kivételek közé tartozik, mivel jó és ingyenes a képessége. Főleg galetki pakliba illik, mivel ott a testrészek megvédik a ceremóniázó lényt. Különösen a védekező galetki pakliba (*Lopprak*, *Sbuan'Darr*, *Gran'Darr* stb.) illik bele.

**Borun, a bérgyilkos (6):** A képessége elég jó, a nem repülő lényeket jól tudja terrorizálni. További előnye, hogy leszedi az *Átkozott bőrt*. A *boldogság csengettyűvel*, vagy *A fény idejével* elég jól kombózik. Ennek ellenére színteremtől speciális, és csak két körönként lehet használni, ezért csak korlátozott környezetben találkozunk majd vele. Frissen bontott paklik versenyén viszont nagy spoiler lesz. A tesztelés alatt Borunt két r-rel írtuk, de az egyik r Lohd Haven miatt kikopott a névből. Figyelem! A technika ördöge miatt ¼-esként jelent meg, valójában azonban csak ½-es!

**Elmanakh (8):** A *Hajítógép* mellé egy újabb király lap a tárgypakliba. A tárgypaklik amúgy is elég sok tárgyat raknak ki, ráadásul ezt varázslattal elég nehéz lesznedni. Előnye még, hogy ha ezt látják a pakliban, akkor az ellenfél nem meri kicserélni a lénypusztításokat, ha pedig mégis, akkor rossz lesz neki.

**Gyilkos szilmill (6):** Közepesen használható szilmill.

**Hideg tűz (6):** Közepes színszívatás. Szinte csak színek harcában érdemes használni, ott is csak a kiegészítőben. A 10 sebészre ritkán van szükség, ezért egy *Jégsapás*, vagy *Jeges szellő* jobb nála.

**Keltetőfészek (6):** A *Regenerációnál* sokkal jobb. Hát igen... Az első kiadás

ideje már régen lejárt. A nagy hibája a *Keltetőfészeknek*, hogy torzszülöttekre vonatkozik, nem pedig szörnyekre, ezért kizárólag Csak Ősök Városán és frissen bontott paklik versenyén láthatjuk majd.

**Kilthor (7):** Egy szinte kipusztíthatatlan galetki, ha rakunk rá egy-két testrészt. Kár, hogy mindkét képessége fogyasztja a varázspontot.

**Lávaköpet (9):** A legerősebb testrészt. Galetki pakliban univerzálisan használható, hiszen a lény pakli ellen minden varázspontért kettőt sebek vele, a lény nélküli ellen meg kirakom 0-ért, és védi a galetkimet.

**Lázadó (4):** Gyenge lap. Hiába olcsó, horda ellen nem jó, mert a lény tovább üt engem, az ellent pedig nem zavarja az a 2 ÉP.

**Leheletmágia (6):** Csak kevesen játszanak lehelő lényekkel, így ez sem lesz túl népszerű. A *lángok estéjénél* annyival jobb, hogy cantrip.

**Lohd Haven sáhkánya (4):** Egy lap leszedésére túl drága, két lap pedig nem biztos, hogy lesz a kijátszásakor. Néha nagyon jól jön, néha egyszerűen idegesítő, mert soha nincs rá varázspontunk. Az *Isteni haraggal* összehasonlítva: ezt nem lehet ellenvarázsolni, ami nagy előny, de színteremt nem éri meg azt a +3 VP-t. A haragra két kör alatt biztosan összejön a varázspont, erre három körig kell várni. A kapott 1/1-es lény nem sok vizet zavar.





**Mágiapróba (3):** A leggyengébb próba. Csak kevés esetben használható. Ha ismerjük a játékkörnyezetet, és sok mágius lényre számítnak, akkor jó lehet.

**Mágikus bőr (4):** Gyenge testrészt.

**Manaszívás (10):** A *Direkt kontaktus*hoz hasonló lap. A vélemények megoszlanak arról, hogy melyik a jobb a kettő közül, ami valószínűleg azt jelenti, hogy egyforma erősek. A *Manaszívás* előnye, hogy kevesebb varázspontnál is megéri használni, színek háborúján, tiltott megígán (ha nem lesz betiltva) és Csak Ősök Városán pedig spoiler.



**Matiel (7):** A *Helvirhez* hasonló erős lap lenne, ha nem lenne kijátszási feltétele. Így azonban csak galetki pakliban használható. Csak Ősök Városán mindenképpen rakjuk bele legalább a side-ba. Nagyon idegesítő tud lenni az, hogy nem csak egyszerűen leszedi a lapokat, hanem ellopja.

**Mohóság (8):** Közepes komponens termelő lap. Az egyetlen ilyen az Ősök Városában. Érdekes tárgypaklit lehet építeni *Hajítógéppel*, *Kincskeresés italával*, *Piriti gölemmel*, *Sárkány kincsével* stb.

**Muezli aranykeze (7):** Jó side lap tárgyak ellen. A tárgy pakli amúgy is termel neked komponens *Aramyeshóval*, *Földanya gyümölcsével* stb.

**Nagyobb tűzféreg (4):** Hordába nem jó. Frissen bontottnak elmegy.

**Növekvő karom (9):** Az egyik legerősebb testrészt. Ha hagyják elburjánozni, akkor az ezt hordó galetkából félelmetes ütőgéppé lesz.

**Pusztuljanak a hitetlenek (6):** Side lap. A pasziánszok ellen nem igazán jó, mert azok egy kör alatt lepakolnak. Elsősorban a *Földbarc* és a *Vízibarc* (úszó pakli) ellen lehet jól használni.

**Quwarg böles (6):** Az ŐV egyetlen quwargja. A képessége csak közepesnek mondható, mivel nem tőled függ, hogy tudsz-e vele húzni. Az *Ősbangya boly* húzós képessége jobb és olcsóbb. Azért egy-egy mókás quwarg pakliban, főleg több személyes játékokban érdemes kipróbálni.

**Robbanó rúna (6):** Ismét egy hordaellenes lap. Főleg akkor van értelme, ha az őrszobában egy nagyobb lény és még legalább egy 1 ÉP-s lény van. Nagy hátránya, hogy csak ütés után lehet kijátszani.

**Sárkányfej (6):** Ld. *Xirnoxfej*.

**Sötét mágia (10):** A mini *Transzformáció*. Hordában nagyon jó tud lenni. Vigyázzunk arra, hogy el kell költeni a varázspontot, ezért egy *Talbot szava* keresztül húzhatja a számításainkat.

**Taga (3):** A megszokott komment: nagy és drága. Mazochisták egyszínű versenyen kipróbálhatják. *Tűzmágiákkal*, vagy *Kandeláberekkel* akár 3-at is sebezhet minden eldobott lapunk, de mire ezt összehozzuk...

**Tolvaj klánvezér (4):** Nagy és drága, bár a tesztelésen láttam jól működni, amikor már 3-4 tolvaj galetki volt az asztalon.

**Tüskés hólyag (10):** Repül, négyet üt, egy környi varázspontból kijön. Ideális. Már csak azért a lényért érdemes berakni Dornodont a repülő hordába.

**Tűzfal (9):** Újabb jó hordaellenes lap. A *kövek erjébe* hasonlóan ez is képes egyedül megölni egy hordát, főleg, ha csak egy-két ÉP-s lényekkel játszik. Arra azonban számítsunk, hogy a *Molgan*nal ki lehet trükközni, mivel nem horgonyos. Jó kombó még a *Vérzékenységgel*, így már a nagyobb lényeket is elviszi.

**Tűzhurrikán (6):** Univerzális lap, de az *Egyszerűsítést* sem nagyon használják manapság. Ez pedig drágább annál, és az

épület pusztításra nem nagyon van szükség. Egyszerűen is jobb az *Urgod csapása*. Egyedül Csak Ősök Városán látom használni.

**Tűzvadás (10):** Újabb nagyon jó hordalap. Már az első körben sebez kettőt, utána pedig, ha ütni is tud, körönként négyet sebez. Ráadásul kivégző lapnak is jó, ha beáll a játék és nem tudunk ütni. Az, hogy rajtunk is sebez, nem számít akkor, ha az ellenfél hal meg előbb.

**Véreső (6):** Egy újabb pályázat-díjas lap. Érdekes, ötletes. Egy gyorsan ütő hordában esetleg érdemes kipróbálni, mivel lapot is húz, sebez is. Vigyázzunk vele, mert a sok áldozás után könnyű meghalni!

**Vérmágia (8):** Szerintem egy nagyon brutális lap. *Manafortással*, sok direkt sebzéssel, *Visszacsatolással* és pár gyógyulással nagyon jó paklit építettem rá. Mindenesetre egy olyan paklitípust segít, amit idáig csak elvétve láttunk versenyeken.

**Vérzékenység (7):** Jó kis lap egy védekező bűbájpakliba. *Tűzfal*, *Sztatikus orkámmal* jól lehet kombinálni, de a legolcsóbb tömegsebzésekkel (pl. *Hangrobbanás*, *Mentális csapás*) is jól együtt működik. A hátránya, hogy a repülő lények a kör vége előtt még egyszer be tudnak ütni.



## MÁGUS KLÁN

**A sárkány kincse (10):** A tesztelés egyik legjobbat tesztelt spoiler. Először ki le-

hetett rakni az első körben is, lény lapot is lehetett semmizni, és célozhatatlan volt. Brutális hordák készültek rá. Első körben: *A sárkány kincse*, ad VP-t, jön belőle *Átokmurgattyú*, majd a kincset feláldozva *Noth szellem*. Következő körben ütöttek hetet. A jelenlegi formájában is erős, nem csak hordában, hanem tárgyas pakliban is jól használható.

**Agyalapi Aladár (5):** Sajnos a képessége túl speciális.

**Annihiláció (7):** Az *Agyroppantással* összehasonlítva ég és föld a különbség. Nagyon jó lap, de mivel csak galetkire hat, ezért side-ba, vagy Csak Ősök Városá versenyre való.



**Az ősmágus kívánsága (10):** Kicsit drága, de minden kombóval ölő pakliba három kell belőle. Csak eggyel drágább a régebbi keresőknel (*Pszí-ernyő*, *Szuperpsi*), viszont tutira talál.

**Blith (6):** Jó kis lény, ha tudja egy kicsit növelni a lehetét. Kár, hogy nem kalandozó...

**Célpontválasztás (8):** Trükkös lap, amivel jókora meglepetéseket lehet okozni. Gyakorlatilag mindenféle pakliba jó, de igazából csak a kontrollban lesz neki elég hely.

**Energiapajzs (2):** Lényre rakott bűbáj, ezért már eleve nem lehet nagyon jó. Ráadásul a képessége is felejthető.

**Fehér gyógyító ital (6):** Az *Azonnali gyógyításnál* szerintem jobb, mivel ol-

csóbb (3 VP-t váltok át egy komponensre), és szét lehet osztani. Ezt nem lehet ellenvarázsolni, viszont még a használat előtt le lehet lóni, így ez a két dolog kiegyenlíti egymást.

**Galetki kém (7):** Nagyon aljas egy lap. Ha galetkis paklival és Mágus klánnal (Fairlighttal) játszunk, mindenképpen rakjuk be. Hasznos, és ráadásul nagyon idegesíti az ellenfelet.

**Gatko (6):** Közepes galetki, akit olcsón védenek a testrészek. Kár, hogy az 1 VP-s cantrip testrészeket nem lehet 0-ért rápakolni...

**Gran'Darr (7):** *Shuan'Darr párja*. Olcsó, és a képessége nagyon jó, csak nyerni nem lehet vele.

**Intelligencia próba (4):** Gyenge próba, mivel csak lényre vonatkozik, és nem biztosan szedi le a célpontját.

**Jégmedúza-fej (6):** Ld. *Xirnoxfej*.

**Kalmárok itala (9):** Jó húzó lap. A tesztelés elején egy újfajta tárgy pasziánst lehetett vele összerakni, akkor került rá a kör végi húzás, és emiatt hagytuk ki az Üres üvegse lapot a kiegészítőből. *A robanó időnél* kicsit jobb, mivel itt két lapot nyerünk vele, bár igaz, hogy komponens is kell hozzá. Főleg tárgyas pakliba jó, illetve *Energiatallal* kombózik.

**Kancsalság (4):** Az *Oroszlánüvöltéshez* hasonlít, de csak egy lényre vonatkozik, bár a sebéstől is véd. Sajnos a *Vérmágiával* nem működik együtt, mert itt a lény sebez, nem a varázslat. Előnye viszont, hogy a lény sebzésével járó egyéb hatások (pl.: max. ÉP csökkenés) is az ellenfelet sújtja.

**Kincskeresés itala (7):** Jó kis komponenstermelés, ami a tesztelés elején még ötöt adott. Az egyetlen hátránya, hogy kell egy komponens a kirakásához. Tárgyas pakliba, főleg Csak Ősök Városán javallott.

**Kvazárgölem (6):** Ez is rendelkezik a gölemek legújabb csúnya szokásával, hogy nem cserélhet gazdát. A méretéhez képest olcsó, de a hagyományos versenyen nem fogja megérni azt, hogy üssön. Persze egy gölemformázásos gölem pakliban elég gyorsan ki tud jönni, és akkor jó lehet.

**Mágiafaló csáp (7):** Azon nem cantrip testrészek közé tartozik, amik jól használhatók, mivel varázspontot termel. Nem csak ütessel, hanem leheléssel is működik.

**Mágus klánvezér (5):** A *Szintzívónál* erősebb, de ugye ez még nem jelent túl sokat. Szerintem hatért 2/2-es lény csak nagyon elvetve lehet jó, ez nem tartozik közéjük.

**Mélyégi ent (4):** Ld. *Daergaoth lord*.

**Mordar védőköre (7):** Kicsit speciális lap, de sok kártyával lehet kombózni. Bűbájpakliba jól jöhet egy *Vér folyammal* vagy *Időkapuval*. Csak Ősök Városában véd az *Átokmanótól* és az *Átokpulzánstól* is.

**Nehéz szülés (8):** Nagyon jó lap. Lassítja a hordát, sőt akár olyan paklit is lehet rá építeni *Küldeményel*, *Stormbad bilincsével*, *Örök kábulattal*, ami befagyasztja a lény paklit. Az egyetlen hibája, hogy lénynélküli, és kevés lényvel játszó pakli ellen nem jó.

**Ősi szímill (7):** A jobb képességű szímllek közé tartozik, mivel segíti a különböző kombókat *A fény ragyogásával*.

**Ősöreg góliát (6):** Ld. *Talriai bebemót*.

**Ősvortex (9):** Sokat vitatott lap, a márciusi Krónikában már olvashattok róla. Ebben a formájában elég erős tud lenni, ha direkt erre építjük a paklit. Három hatos idézési költségű lappal már meg tudja ölni az ellenfelet.



**Pirit gólem (8):** Tárgyas pakliba nagyon erős lap, mivel nem csak ütni tud, hanem a komponenseket is szaporítja.

**Pol·de Formosha (6):** Erős side lap galetki ellen, mivel leszedi róluk az összes testrészt.

**Próbamester (6):** *Gyilkos mókus* galetkiben. A képessége felelhető, bár Csak Ósök Városán jól jöhet.

**Szitherin béklyó (4):** A *Vérző szívhez* hasonló. Előnye, hogy tartalékban levő lényre is rakható.

**Trükkös csel (4):** Az ŐV egyik leggyengébb színzivató lapja. Egyedül egyszínű versenyen, a pénzszentélyes-tárgyas pakliban lehet értelme.

**Vám (6):** Tárgypakliba készült lap, csak kicsit keveset lehet vele húzni. A tárgy pakli kedvelői azért próbálják ki!

**Varázsszél (9):** Az anti-kőszmester. Nagyon jó bűbáj paklit lehet rá építeni *A bűbájosság rúnájával* és sok bűbájjal. A sima kontroll pakliban is érdemes kipróbálni.

**Zarknod tornya (9):** Erős lap, ami horda ellen nagyon jól jön. Ideális *Mentális csapással*, hiszen minden lényen sebzek kettőt, egyen pedig négyet. Érdemes mellette sok általános varázslatot használni, és akkor már *Fezmin gépezete* is beindulhat. A tesztelés alatt *Molgan* mindig visszavetette, ami elég időt biztosított a hordának a győzelemhez, ezért került rá a horgony.



**Zöld manaital (8):** A *Varázskőnél* jobb, mert 1 komponensért ad 4 VP-t, és mert az ellenfél is kaphatja a varázspontot. Azért azt a komponenset csak meg kell szerezni, ezért gyors pakliba inkább a *Sötét mágiát* javaslom.

## BÁRD KLÁN

**A nagytanács ítélete (4):** Nagyon erős képességei vannak, csak a durva kijátszási feltétel sokat gyengít rajta. A tesztelés alatt még a színek számítottak, így a színtelen lapokra is működött, azóta átírtuk klánra, így már csak a kilenc klán számít. Jó kis *Zombi mesteres* felpaszínsz paklit építettem rá *A fény idejével*, sok élőhullat, *Parbalakkával*, *A szaporaság jutalmával*.

**Galetki bárd (5):** 2/4-es lénynek átlagos.

**Majd legközelebb (8):** Az egyik pályázat nyertes lap. Nagyon ötletes, és sokszor biztosítja azt a szükséges egy kört, ami a nyereshez, esetleg a túléléshez kell.

## SZÍNTLEN LAPOK

**A galetki barlangja (4):** A már emlegetett védekező galetki pakliba lehet berakni, a testrészek helyett/mellett, de a testrészek jobbnak tűnnek. Hagyományos versenyen semmi esetre sem jöhet szóba ez a lap.

**A Hegy mélye (4):** A képessége elég speciális, galetki pakliban és ellene nem jön rosszul, de kipróbálás után mégis kiszedtem a pakliból. Sokkal jobb lapokat lehet helyette berakni bármelyik galetki pakliba.

**Átokszórás (8):** Király lap, de sajnos csak galetkik mellé jó. A Csak Ósök Városá versenyeken viszont tobzódni fognak az *Átokszórások*.

**Energiaelementál (3):** Önmagában gyenge, az elementál pakli pedig nem túl erős. Az, hogy a képességeihez fel kell adni, sokat ront a lap értékén.

**Felderítés (8):** Kontroll pakliba nagyon jó, mivel mindig kiválasztható a húzott lapodat. Érdemes mellé valami paklikeverőt (pl.: *Ósmágus kívánsága*, *Kontaktus ősedidel*) is berakni, arra az esetre,

ha már csak gyenge lapokat látunk a paklink tetején.

**Gólemformázás (7):** Nagyon erős lap. A sárkány kincsével és ezzel jó kis gólem-paklit lehet építeni. Csak azért kapott kevés pontot, mert más pakliba egyáltalán nem jó.

**Idézés (6):** A *Spóra* mellett a másik ŐV-s varázspont termelő lap. Főleg a kontroll paklinkan van szüksége több varázspontra, de abba is a Csak Ósök Városán inkább a *Spórát* javaslom, mivel azt több dologra is lehet használni. Hagyományos versenyeken pedig jobb a *Manaforrás*.



**Morfinder telep (4):** Ld. *Mikropoid*.

**Ősi hívás (7):** Speciális, de jó lap. Mindig a szükséges galetkit adja a kezedebe.

**Spóra (7):** Sokkal jobb lap annál, mint amilyennek első pillantásra tűnik. Ezt Rév András bizonyította be, amikor megnyerte a tesztelőversenyt, és három *Spórát* használt. A szaporodó spórák termelik a varázspontot, biztosítják a komponens igényt, áldozhatók és tudnak blokkolni. A Csak Ósök Városán főleg a varázspont termelés a fontos, mivel a kontroll paklik nem tudnak *Manaforrással* játszani.

**Tüskés karom (4):** Drága testrészt, nem túl erős képességgel.

DANI ZOLTÁN



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
1999. június 12.



Márciusi feladványunkra nagyon kevés megfejtés érkezett. Ez valószínűleg annak volt köszönhető, hogy a rejtvénynek nem volt megoldása, vagyis az fejtette meg helyesen, aki ezt küldte be. Nézzük a lehetőségeket:

1. Többen *Az idő hercege* + *Idegen tollak* kombóval akartak ölni, azonban a 44. Alanori Krónika Kérdezz-felelek rovatában leírtuk, hogy *Az idő hercege*nek képességeit semmilyen módon nem lehet átadni.
2. A *Jóságos manóval* nem lehetett ölni, mert az ellenfél lelővi a *gyenge erejével*.
3. A *Tuo Szang kibívása* is ígéretes volt, azonban ehhez ÉP-t kellett áldozni, ahhoz pedig kevés volt az életpontunk, és *Jerikó* sem véd az áldozástól.
4. *Az alvó szörnyhöz* pedig a varázspontunk volt kevés.
5. A legígéretesebb *Az idő hercege*, *Teljes fordulat*, majd *Pogányvirtás Jerikóra* (ekkor már nem véd-

te a Totemoszlop, mert az is passzív lett) sorrend lett volna, csak hogy mindez 11 varázspontba kerül, nekünk pedig csak 10 van.

Az egyetlen helyes megfejtőnk Arros Attila Dunaújvárosból. Nyereménye 3 csomag Ósók Városa. Gratulálók!

Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette. Az ellenfél gyógyulási fázisánál tartotok, te cselekedhetsz. Neked 5 ÉP-d és 4 VP-d van, az ellenfelednek 3 ÉP-je és 2 VP-je. Kérdés, hogy Gábor kedvenc karaktere *Syejjec* győzelemre tudja-e vezetni a paklidat a te köröd végéig, és ha igen, akkor mi módon?

Beküldési határidő:  
1999. június 12.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:  
**Beholder Kft.,  
1680 Budapest Pf. 134  
E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.**

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Syejjcc (L)
- Fagymester (L)
- Haláljáró (L)
- Ormányos sirály (R)
- A boldogság csengettyűi (E)

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Mikropoid (R)
- Pikkelyes bőr (R)
- Manaszívás (D)

## A PAKLID SORRENDJÉN:

- Exhumálás (S)
- Sötét mágia (D)
- Gyorsaságpróba (L)

*Minden lényed a tartalékodban van, a galetkik aktívak, a sirály passzív, és egy Lázadó van rajta. A csengettyű is aktív. A gyűjtőd üres.*

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Napkirály dala (R)
- Pajzsfal (R)
- Megbékélés (S)
- Traard (T)
- Tüskés karom (-)
- Lélekszívó csáp (E)
- Shuan'Darr (S)
- Fényfőnix (R)
- 2 db Lázadó (D)

## ELLENFELED

### KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Talbot szava (C)

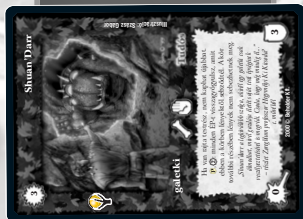
*Minden lapja aktív. Shuan'Darr a tartalékban van, a többi lényed az aktívodban. A Tüskés karom és a Lélekszívó csáp Traardon van, az egyik Lázadó a Fényfőnixen, a másik a te Ormányos sirályodon.*



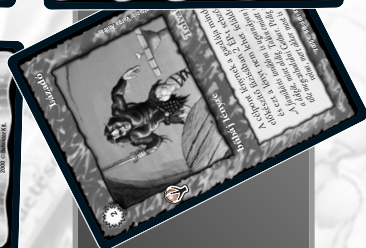
# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 3 ÉP, 2 VP, 0 SZK



Ellenfeled  
kézben levő  
lapja



Ellenfeled  
kiajtszott  
lapjai



Ellenfeled  
öröszlja







## 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.  
DOMBOVÁR – Művelődési ház  
EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.  
ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől), ☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.  
GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.  
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.  
GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.  
HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ  
KAPOSVÁR – Tanítóképző Kollégium, Somssich Pál u. 14.  
KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.  
MISKOLC – Kossuth mozi, Astreia Ifjúsági Klub.  
NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.  
PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztoró út 102.  
PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.  
SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.  
ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)  
NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály Művelődési Ház, Ifjúsági Centrum.  
VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477  
VESZPRÉM – Klubkönyvtár, Március 15. u. 1/a

# ÚJ VERSENYEK

## MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN



### KLÁNOK HARCA

**Időpont:** május 20. 10 óra (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Szabályok:** Csak ősök Városa.  
**Nevezési díj:** 500 Ft  
**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy könyvesbolt, Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.  
Telefon: (42) 318-477

### DIMENZIÓROBBANÁS

**Időpont:** május 27. szombat 10 óra (nevezés 9-től).  
**Helyszín:** Körmend.  
**Szabályok:** A húzás fázisban laphúzás helyett ingyen lehet helyszínt elkeresni a pakliból.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik  
**Érdeklődni lehet:** Varga Márton, 9900 Körmend, Munkácsy u. 2., tel.: 94-411-665.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** június 3., 11 óra (nevezés 10.15-től).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny. A szokásos lapok mellett tiltott Sir Lonil Zomar is.  
**Nevezési díj:** 550 Ft (Hölgyeknek ingyenes).  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** A Dungeon szerepjáték- és kártyaboltban.

### HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 27. szombat 11 óra (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 300 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik  
**Érdeklődni lehet:** Eger Camelot Kártyavár tel.: 36-321-966.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** június 3., szombat 11 (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Veszprém.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 400.  
**Díj:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán tel.: 88-403-348, vasárnaptól csütörtökig 19 óra után.

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** június 10. szombat 10 óra (nevezés 9-től).  
**Helyszín:** Körmend.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik  
**Érdeklődni lehet:** Varga Márton, 9900 Körmend, Munkácsy u. 2., tel.: 94-411-665.  
*A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.*

### KETTŐS ERŐBEDOBÁS

**Időpont:** június 10., 9.30 (nevezés 8.30-tól).  
**Helyszín:** Gödöllő.  
**Szabályok:** Csak 90 lapos paklival lehet indulni, cserepakli nincs. Érvényben van egy Kettős erőbedobás szabálylap.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Csuja László és Gergely 28-413-962, csuja@mail.digitel2002.hu.

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** június 25., 11 óra (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozósa.  
**Nevezési díj:** 600 Ft (Hölgyeknek ingyenes).  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban.

*A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.*

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** július 22. 10 óra (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozósa.  
**Nevezési díj:** 350 Ft  
**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy könyvesbolt, Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.  
Tel: (42) 318-477

### ÖSÖK VÁROSA

**Időpont:** június 24. 11 óra (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Cegléd.  
**Szabályok:** Csak ősök Városa.  
**Nevezési díj:** 450 Ft.  
**Díjak:** ultraritka, paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Marofka Mátyas tel.: 53-363-331, marofkamatyas@usa.net.

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

**Időpont:** június 24. 10 óra (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft  
**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy könyvesbolt, Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.  
Tel: (42) 318-477  
*A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.*

## ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

május 13. szombat: Dungeon KGK

május 14. vasárnap: HKK

május 21. vasárnap: Star Wars

május 27. szombat: Star Trek

május 28. vasárnap: HKK

június 4. vasárnap: Star Wars

június 10. szombat: Dungeon HKK

június 17. szombat: MAGUS

június 18. vasárnap: Star Wars

június 24. szombat: Dungeon KGK/Star Trek

június 25. vasárnap: HKK

július 2. vasárnap: Star Wars

július 8. szombat: Dungeon KGK

július 9. vasárnap: HKK

július 16. vasárnap: Star Wars

július 22. szombat: MAGUS

július 29. szombat: Star Trek

július 30. vasárnap: HKK – □sök Városa

A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egy-  
ségesen 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.

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

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

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Minden lapból csak egy lehet a pakliban. Csak a Mágia létsíkja tiltott lap.

**Nevezési díj:** 450 Ft (Hölgyeknek 150 Ft).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik, sok vigaszdíj.

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



## HAGYOMÁNYOS KGK

**Időpont:** június 10., szombat 10.30 (nevezés  
9.30-tól).

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500.

**Díj:** ultraritka, paklik.

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

## HAGYOMÁNYOS KGK

**Időpont:** június 24., 11 óra  
(nevezés 10.15-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** A hagyományos versenyszabá-  
lyok érvényesek.

**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 szintelen és Bufa lapok mellett.

**Tiltott lapok:** A mágia létsíkja;

a Tiltott mágia csak a kiegészítőben  
lehet.

## FRISSEN BONTOTT PAKLIK

**VERSENYE:** A helyszínen  
megvásárolt csomagokból kell  
összeállítani a paklit. A nevezési díj  
mögében foglalja a kártyák árát is.

## HAGYOMÁNYOS VERSENY:

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

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

## PÁROS VERSENY:

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

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök Városa  
HKK alappakli lapjai lehet használni.

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

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

## FRISSEN BONTOTT ŐSÖK VÁROSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2000. június 17., 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

**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:** 1900 Ft (tagoknak 1800).

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

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

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

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



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## ŐSÖK VÁROSA - MEGJELENÉS ELŐTTI FRISSEN BONTOTT VERSENY

A HKK legújabb kiegészítőjének, az Ősök Városának (mely egyben az 5. kiadás is) bemutató versenyét április 1-én rendeztük, a megjelenés előtt 1 héttel. Nem kevesebb, mint 99 résztvevőnek örülhettünk, pedig a tesztelők (nagy bánatukra) nem is indulhattak. A szokásos terem helyett 3 kisebb kellett lebonyolítanunk a versenyt, az apró kényelmetlenséget a játékosok probléma nélkül viselték el – köszönet érte. Itt nem volt értelme a profi és amatőr kategóriát szétválasztani (mivel a profik jelentős része nem is indulhatott), ehelyett 2 csoport volt, s a csoportok első 8-8 he-

lyezettjét díjaztuk az indulók nagyszáma miatt. A két csoportgyőztes játszhatott az első helyért, a 2. helyezettek pedig a 3. helyért mérköztek.

Minden játékos 2 darab, 44 lapos Ősök Városa paklit kapott, ebből kellett összerakniuk legalább 40 lapos paklit, szinkorlát nélkül. Mindenki érdeklődve nézegette a sosem látott lapokat, néhány versenyzőt alig bírtunk rábeszélni, hogy a lapok összeírásával is foglalkozzon.

A paklibontás és összeírás közben mindenkinek felhívtuk a figyelmet az új szabályokra. A szokásosnál több időt hagyunk egy fordulóra, főleg

az elején, hogy az ismeretlen lapokkal, trükkös szabályokkal a játékosok megbarátkozzanak. Ez a legtöbbeknek könnyen sikerült, hamarosan már feltáptolt galetkik küzdöttek egymással és a torzszülött hordákkal mindenfelé. A második-harmadik fordulótól a kérdések gyakorisága is normális mértékűre csökkent, a versenyzők elsajátították az új lapokkal való játékot. Természetesen a frissen bontott verseny mindig más, mint egy hagyományos, más lapok az igazán jók. Itt nagyon erős volt pl. a *Spóra* (ha egyből le nem szedik, minden körben ingyen +1/+1 egy galetkidnek), a *Fekete ölész* és *Pol'-de Formosba*. Sokan használták *A begy mélyét*, a *Csótánykirálynőt*, és a jobb galetkiket (pl. *Tüskés Tóni*, *Kenbug*, *Fanatikus Wart*) testrészekkel védve.

Az igen izgalmas és kiegyensúlyozott versenyben végül Báder Máttyás diadalmaszkodott, a második Sass Tamás, a harmadik Kocsis Gyula, a negyedik pedig Korányi Tibor lett. Mind a négyen új ultraritka lapokkal is gazdagodtak a kártyahalmok mellett.

Mindenkit szeretettel várunk további Ősök Városa versenyeinken, amelyek a HKK új oldalát, különleges paklikat és játéktílust mutatnak be.

MAKÓ BALÁZS



### ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL

- Báder Máttyás Kőtrollja Lázadót kapott, és a sebzését is lecsökkentette az ellenfél 1-re. Mivel új lényt nem játszhatott ki, és a Kőtrollt sem áldozhatta fel a Lázadó miatt, Máttyás nehéz helyzetbe került, de kikeveredett belőle és győzött.
- Vaczó András Kancsalsággal 10-et sebzett az ellenfélen.
- Szabó Szilárd Tüskés Tónijára Öregítő csapot rakott, így lövöldözte a tartalékból az öregítő jelzőket az ellenfél lényeire.
- Horváth Zoltán az ellenfél 4 Spórával feltáptolt Gubbójával kaszabolhatta az ellenfelet, miután ő véletlenül kirakott Gubbóra egy Krono-csapot, s az átállt, s így rögtön kétszer üthette volt gazdáját.

### Ízelítő a programból:

- Szerepjáték versenyek
- Live Fantasy
- Beholder Kft, Codex stáb, Valhalla Páholy stb.
- Kiállítások
- Vetélkedők
- HKK és M.A.G.U.S. kártyaversenyek
- Fegyverbemutató és más érdekességek

Szállásfoglalás és a részletekkel kapcsolatos információ:  
Pegazus Vallhala Könyvesbolt, Győr 96-328 471

# SÁRKÁNYSZÍV ROHAM 2000

ORSZÁGOS FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉKOS FESZTIVÁL  
Július 28-29-30. • 9022 Győr, Árpád út 44.

## Az Egyediség Varázsa (VII. hivatalos KGK verseny)

**Időpont:** június 11. vasárnap 9:30

**Specialitása:** minden lapból csak egyet lehet használni.

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

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

**Nyeremények:** főnyeremény magas pénzdíj, ultraritka, a 8. helyezetti 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!





# KGK LAPELEMZÉS

**Ebben a cikkben a KGK legjobban használható lapjairól olvashatok rövid ismertetőt és értékelést. Bár egy pár számmal ezelőtt már megjelent egy árlista az AK-ban a lapokról, mégis szükségét érzem, hogy egy tízes skálán osztályozzam is ezeket a lapokat, mivel az árlista nem csak a hasznosságot, hanem a ritkaságot is magában foglalja, lehet a játék közben sokkal értékesebb egy gyakori 20 forintos lap, mint egy 300 forintos ritka. Tehát következzen a lapértékelő, a legerősebbektől a kevésbé használhatókig...**

## Hitelkártya (10)

Az egyik leguniverzálisabb erőforrás lap, nincs kijátszási feltétel, nincs hátrány, ráadásul akárhányat kijátszhatunk egy körben, ha játszunk karnoplantusszal, mindenképp tegyünk be a paklinkba hármat!

## Mathrow (10)

A legkedveltebb űrhajó, nagyon olcsó, a hátránya pedig elhanyagolható, a paraméterei pedig annyira optimálisak, hogy bármilyen típusú pakliba érdemes berakni.

## Vasagyar (10)

Ezt a gyakori űrhajót is nagyon sok pakliban láttam, a vadászgépek között, talán ez a legerősebb, ráadásul javítása van, ami talán az egyik legerősebb űrhajóképesség az eddigiek közül.

## Üzemzavar (10)

Ez is egy gyakori lap, de annál hasznosabb, nagyon jól kombinálható védekező és támadó jellegű paklikkal egyaránt, és meglepően olcsó is ahhoz képest, hogy egy űrhajót két körre kiiktat a játékból. Nem beszélve arról, hogy ezzel a lappal a javítással rendelkező űrhajókat is sérültbe lehet fordítani. Ajánlom még *Solovan Alival* is kipróbálni!

## Usonygyűlés (9)

A második legkedveltebb erőforrás lap, hátránya csak a játék vége felé mutatkozik, ezért különösen jól használható gyorsan ölő roham pakliba.

## Rossz manőver (9)

Az üzemzavarnál talán egy kicsivel gyengébb, mivel javítási űrhajó-

kat nem lehet vele sérültbe fordítani és elég drága, de viszont kis űrhajók ellen tökéletes, vagy esetleg egy harc közben beszbett nagyobb űrhajót is ki lehet vele végezni.

## Öngyilkosság (9)

Ez a lap is univerzális, a legtöbb paklikonceptióba befér, bár a játék vége felé, már kevésbé örül neki az ember, főleg ha kevesebb, mint hat lapunk van...

## AWRD rakéta (9)

Szintén egy nagyon jól sikerült gyakori lap, aminek hasznosságára csak jó idő elteltével jöttek rá a játékosok. Felderítő pakliba különösen jól használható.

## Durmacél céltérelő (9)

Fantasztikusan jól sikerült harci megszakítás, egy credit elköltésével hatalmas erőforrás előnyre tehetünk szert, ha a megfelelő pillanatban játszuk ki.

## Zsákmány (8)

A negyedik legerősebb erőforrás termelő lap a *Hitelkártya*, az *Usonygyűlés* és az *Öngyilkosság* után. Nagy hátránya, hogy fölény szükséges a kijátszásához, tehát csak akkor jön jól ha jobban állunk, mint az ellenfelünk, ezért nem tartom olyan sokra.

## Holdimádó (8)

A *Vasagyarnál* egy árnyalatnyival gyengébb, de viszont kicsivel olcsóbb vadászgép. A paraméterei ugyanazok, ezért is olyan jól használható. Bármilyen pakliba ajánlom.

## Extra találat (8)

A *Durmacél céltérelő* ellentét párja, talán ezért is ér kevesebbet, cerebritával mintha valamivel többen játszanának...



## Vendetta (8)

A játékban eddig megjelent legmagasabb páncélzatú űrhajó, sőt szerintem a leghasználhatóbb romboló is egyben. Sajnos ez a nagy hátránya is, a magas creditkölsége, nagyon nagyot bukhatunk és nyerhetünk is vele, miután kijátszottuk.

## Esélyegyenlőség (8)

Talán a legjobban használható ultraritka lap. Rombolók mellett érdemes használni, és hagyni kell hogy az ellenfelünk szépen kiépüljön, hogy minél több űrhajóját leszedhessük majd, az esélyek kiegyenlítése címen...

## AWRD behemót rakéta (7)

Univerzális űrhajó pusztító lap, igazán-díből csak bázis pakliban használható, és csak cirkálók vagy rombolók ellen, éri meg igazán, de ettől függetlenül, szerintem *Fanatizmussal* kombinálva nagyon jól működik.

## Ins-Del páncélzat (7)

Az általam legerősebbnek tartott páncélzat, sajnos, jelenleg nem túl jól használható, mivel az inszektoid fajt mostanában nem sokan szorgalmazzák, talán ha megjelenik az új kiegészítő, közkedveltebb lappá válik. Addig is *Typboon Soldierrel* és *Dragonstormmal* ajánlom használni.

## Memóriabővítő (7)

Az *Öngyilhoságnál* egy kicsivel gyengébb laphuzató bázis, hátránya, hogy igazán akkor éri meg, ha csak a kijátszása utáni körben fizetjük ki, amikor már legalább 3 fejlesztés van rajta. Ehhez viszont egy körig meg kell védeni...

## Napfolttevékenység (7)

Egy nagyon vitatott erősségű lap. Vannak akik esküsznek rá, szerintem inkább csak egy teljesen e köré a lap köré épített paklival igazán jól használható. Amiket ajánlok mellé: *Solovan Ali*, *Szabó manőver* és javításos űrhajók.

## Tricéplita árnyharcos (7)

Talán a legerősebb legénység, bár meg kell tudni védeni, de jó paklit lehet rá építeni. Érdemes kipróbálni meg mel-

lé a *Xervész a fürkész*t és a *Karvaly XJ35*-öt.

## Fagykupa (7)

Szintén egy kombós kártya, sok-sok xeno lappal kombinálva. Nagy előnye, hogy egyszerre többet is ki lehet belőle játszani egy körben, hatásuk összeadódik. Nagyon ajánlom még mellé használni a *Meglepetést* és a *Letelepedést*.

## Felsőbb parancs (7)

Egy jól használható megszakítás, mivel kevés creditbe kerül. Hátránya, hogy ellenfelünk visszakapja a creditjeit, ezért csak az igazán veszélyes lapokra érdemes tartogatni.

## Hitel (7)

Ez a lap is mostanában lett nagyon közkedvelt, miután kiderült, hogy a saját majd az ellenfél körében is kijátszva egyet, hatalmas erőforrás előnyhöz lehet jutni vele, mivel a kapott 10 creditből, csak egyszer ötöt kell majd „visszafizetnünk” a következő körünk elején! Ajánlom még mellé a *Meglepetést*, hogy könnyebben összejöjjen a kombó.

## Űrallomás (7)

Felderítő pakliba ajánlott, akkor érdemes kirakni, ha már legalább 3-4 űrhajót ki tudunk játszani, ekkor annyira megfordítja az erőegyensúlyt, hogy már könnyedén meg is tudjuk védeni.

## Chaby Strong (7)

Jól használható lap, nagy hátránya, hogy meg kell tudni védeni, tehát szintén csak akkor használható, ha már egyébként is jól állunk, akkor pedig már nincs rá annyira szükség... Ettől eltekintve teljesen meg tud kavarni egy úrcsatát, főleg ha már kettő is lent van belőle.

## Fanatizmus (6)

Az összes bázis pakli alapja, sajnos nem a legmegfelelőbb fajba került, ezért nem használják sokan. Ettől függetlenül nagyon jól használható, főleg azért mert így akár egy kör alatt ki lehet fejleszteni egy négyes fejlesztési limitű bázist.

## KGK RANGLISTA

Az első 50 helyezett, az eddig rendezett 5 hivatalos verseny alapján, április 9-ig bezárólag.

Helyezés	Név	Pontszám
1.	Polacsek Zsolt	22
2.	Jánvári András	21
3.	Debreczeni Áron	18
4.	Abbas Krisztián	15
5.	Szalontai Norbert	14
6.	Littner Ákos	11
7.	Korányi Tibor	10
8.	Szalontai Gyula	10
9.	Dörnyei Kálmán	9
10.	Kovács Gergely	9
11.	Bodor Viktor	8
12.	Kovács Ákos	8
13.	Nagy Gergely	8
14.	Nagy István	8
15.	Papp Miklós	8
16.	Vonák Gábor	7
17.	Balogh Miklós	6
18.	Bartucz János	6
19.	Bodor Pál Csaba	6
20.	Kaizer Mária	6
21.	Nagy Dániel	6
22.	Barna Árpád	5
23.	Bodorné Sz. Judit	5
24.	Daczi Gábor	5
25.	Jámbor András	5
26.	Kovács Jenő	5
27.	Varga Zsolt	5
28.	Horváth Lajos	4
29.	Krieger Tamás	4
30.	Massár Mátyas	4
31.	Vaczó András	4
32.	Bukta Zoltán	3
33.	Kis Borsó Csaba	3
34.	Zsámboki Norbert	3
35.	Kiss Tamás	2
36.	Klotz Attila	2
37.	Kovács Domonkos	2
38.	Körös Gábor	2
39.	Schindl Csaba	2
40.	Szemes Róbert	2
41.	Szűcs András	2
42.	Akucs Gábor	1
43.	Báder Mátyas	1
44.	Bíró Gergely	1
45.	Felvidéki Miklós	1
46.	Fenyvesi Dávid	1
47.	Gál Erzsébet	1
48.	Gazdag László	1
49.	Kis Törő András	1
50.	Martin Dénes	1

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2000. JÚNIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

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

**A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:**

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

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 kalmárfejedelm titka	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A démonkirály dühe I.	998 Ft	950 Ft	850 Ft
A démonkirály dühe II.	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>IAN FLEMING: JAMES BOND 007</b>			
Casino Royale	629 Ft	440 Ft	350 Ft

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

<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: Súlyomgárda	698 Ft	590 Ft	450 Ft
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798 Ft	760 Ft	690 Ft
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898 Ft	850 Ft	790 Ft
M. A. Stackpole: Született harcosok	948 Ft	900 Ft	800 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 hajtvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
A nagy hajtvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft
Az újjászületett Sárkány I.	1198 Ft	1090 Ft	950 Ft

**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 számoldj pontosan, ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

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

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

<b>ŐSÖK VÁROSA</b>			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848 Ft	800 Ft	720 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>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
Dörnyei Kálmán: A Fekete Egy	699 Ft	690 Ft	590 Ft

<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
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 fejvadász 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





Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>CHERUBION KIADÓ</b>			
John Caldwell: Káosz és rend	1198	1090	990
John Caldwell: A káosz fényei	1498	1420	1270
John Caldwell: A káosz papja	1498	1420	1270
Bán Mór: Az ezeréves háború	898	850	760
Jeffrey Stone: Holtak galaxisa	1198	1140	1020
John Caldwell: Jégmágia	1198	1140	1020
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
John Caldwell: Vámpírok	1198	1140	1020
Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698	660	590
Terry Pratchett: Bűbájos bajok	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Terry Pratchett: Vész Banyák	798	760	680

<b>A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
David Drake: A Tör	699	660	590
Jan van den Boomen: Morgena könnyei	699	660	590
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Rolnad Morgan: Sárkányháború (M.A.G.U.S.)	699	660	590
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
David Gammel: Király a kapun túlról	799	760	680
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom	1190	1130	1010
H.P. Lovecraft: Holdárnyékban	699	660	590
Ian Watson: Úrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Wayne Chapman: Keleti szél I.	890	850	760
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.	1190	1190	1010
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák I.	590	590	500
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák II.	590	590	500
Michael Moorcock: Az igazgyöngy erődje	590	590	500
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Raoul Renier: Kárhozott	590	590	500
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
Robert Silverberg: Úvegtorony	590	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350
<b>MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI</b>			
Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
R. A. Salvatore: Menedék	990	940	840
R. A. Salvatore: A csend pengéi	750	710	640
R. A. Salvatore: A hajnal ósvénye	690	650	580
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	660	630	560
R. A. Salvatore: Otthon	990	940	840
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúi	990	940	840
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
David Ferring: Konrad	890	850	760
Edo van Belkon: Örjítő éhség	690	660	590
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: Démonlélek	850	810	720

<b>MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI</b>			
A múlt és jövő ura	590	590	500
Találkozások	590	590	500
Ikrek hatalma	590	590	500
Ikrek próbája	590	590	500
Háború	590	590	500
Pusztulás	590	590	500
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendái)			
	690	660	590
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
Robert Weinberg: A vörös halál karneválja I.	790	760	680

<b>HATALOM KÁRTYÁI</b>			
Isteni Szövetség kiegészítő	650 Ft		
Ezüsthajnal	650 Ft		
Árnyékhold	650 Ft		
Dobozos társasjáték	2490 Ft		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650 Ft		
Ősök Városa	950 Ft		

<b>HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK</b>			
Kos (Csillagképek)	200 Ft		
Kalandozók városa	200 Ft		
Az óriások földje	200 Ft		
A mágia létsíkja	200 Ft		
Negatív létsík	200 Ft		
A víz síkja	200 Ft		

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltételt vonatkozik:

- Fajtanként 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.

<b>KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK</b>			
Alappakli	998 Ft		

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN A SZOLGÁKRÓL

Valószínűleg még kevés játékos rendelkezik szolgálal, és aki rendelkezik, az is bőségesen kapott információt a szabálykönyvből és az enciklopédiából, mindennek ellenére úgy érzem, a szolgák megérdemelnék egy részletesebb cikket a Krónika hasábjain.

Az ŐV egyik legnagyobb újdonsága a TF-hez képest, hogy egy harcnak kettőnél több résztvevője is lehet. Kezdetben ez persze általában úgy néz ki, hogy két szörny üti a játékos, de később egy vagy több szolgálunk, aki az oldalunkon harcol, a mi oldalunkra billentheti a mérleget, akár 3-4 ellenfél esetén is. A TF-en a befogott szörnyek szinte mindenre használhatók, csak harera nem – az ŐV-n épp ellenkezőleg, a szolgák csak a harcban jelentenek segítséget.

### MIRE JÓ A SZOLGA?

A szolgák nemcsak nálunk jóval gyengébbek, hanem sokszor az ellenfélénél is. Szerencsére, a torzszülöttek HE 1 beállításal küzdenek, ami azt jelenti, mindig a legerősebb ellenfelet támadják – azaz miniket. Ha nem így lenne, a harc első körében egy kezdő szolgál mindig elpusztulna, és így nem sokat érne. Persze, több ellenfél esetén azért a szolgálának is kijut a verésből.

A szolgál minden csatában némi plusz sebzést okoz az ellenfélnek, és több ellenfél esetén sok sebzéstől tud minket megkímélni minket azzal, hogy egy ellenfelet leköt. A szolgál hasznossága igazán akkor nyilvánul meg, ha már több szintet lépett: ekkor sebzésben és életpontban már fel fogja venni a versenyt a szinten élő lényekkel. Ha sikerül kifognunk egy lehelő szolgát, az a legjobb, hiszen az körönként stabil sebzést okoz. Persze az ütős szolgák sem rosszak, hiszen a torzszülöttek szintenként támadás bónuszt kapnak. A legütőkétebb persze egy varázsló szolgát kifogni: például egy hájas worpellel az oldalunkon nemcsak a szint torzszülöttjeit, hanem még a szint galetkijeit is terrorizálhatjuk. Később, ha olyan szolgát fogsz ki, amely rád is varázsol – pl. gyógyító szellőt, vagy titánok szelét – az olyan, mintha lenne 1-2 plusz harci köröd a csata kezdete előtt. Vagy mit szölsz egy zombi mesterhez, aki, ha esetleg elájulsz, azonnal zombiként animál téged? Mindennek a netovábbja persze, ha olyan szolgát sikerül szerezned, amely más szolgálakat idéz meg. Egy nagyobb orgling sámán mellett, aki segítőt idéz meg, majd a teljes partit segítő varázslatokat mond el, még neked lesz kisebbrendűségi érzésed! A lehetősegek végteleneke...

### HOGYAN LEHET SZOLGÁT SZEREZNI?

Szolgálkat a kalandok teljesítése során szerezhetsz. Amikor a kalandot megkapod, utána mindig megemlíti a szöveg, hogy ha követőt szerezhetsz a teljesítése során. Ha ez történik, a kaland teljesítése előtt mindenképpen sajtáftsd el a vezetőkétség szakértelem! Ez kell ugyanis ahhoz, hogy szolgálad lehessen. Minél magasabb szinten élsz, annál hatalmasabb szolgálid lehetnek, de annál magasabb vezetőkétség is szükséges.

Vannak mesterségesen előállított szolgák, ezeket alkímiaival, az az varázslatok főzésével lehet létrehozni. Ezek a szolgák nem harcolnak, hanem valamilyen egyéb, speciális funkciót látnak el.

Magasabb szinten tudsz majd varázslattal hosszabb-rövidebb időre szolgát megidézni, de ez még nagyon sokára lesz, ezzel egyelőre nem kell foglalkozni.

A tesztelés során próbálták rábeszélni, hogy lehessen varázslat vagy parancs, amellyel egy bizonyos fajta szolgát lehet befogni, pl. vadászat során. Ebbe azért nem egyeztem bele, mert ezzel pont a szolgák sokszínűsége, ritkasága szűnne meg: mindenki ugyanazzal az 1-2 favorit szolgálal szaladgálna, amelyiket a legoptimálisabbnak tart. Így viszont a 10 fordulón át lelkesen a nyomunkban loholó mikropoditól nem biztos, hogy megválnok egy tűzgyík kedvéért.

Aki azon bosszankodik, hogy miért nem talál szolgát, javasolom, hogy adjon ki több P.VD vagy X parancsot: ezekkel lehet ugyanis kalandot találni, minél több kalandot kapsz, annál nagyobb az esélye a szolgálának.

### A SZOLGA NEM INGYEN VAN...

A szolgál, mint a jó háziállatok, törődést igényelnek. Ennivalóra és szeretetre, gondoskodásra vágnak. Az előbit a jóllakottság, az utóbbit a morál jellemzi. A jóllakottsággal azt hiszem senkinek nem lesz problémája, aki sokat vadászik. Ha mégis nagy ritkán a szolgál éhezik (ez nem túl valószínű), mindenképp szerezz neki kaját az E <szolgál sorszáma> parancssal, mert ha éhezik a szolgál, a morálja is alacsony lesz.

A morál magas tartása már keményebb dió. A morált befolyásoló tényezőkről a 2. szabálykönyv 55. oldalán részletes leírás van, de itt szerepel néhány pontatlanság. A szolgálának adott ajándék nem érték/2-vel, hanem értékkel növeli a morált. Tehát 50 arany + 50% morált ad. Másrészt, a leírással ellentétben, a szolgál morálja nem nő, amikor eszik – viszont, ha éhes, akkor nem 15%-kal, hanem 35%-kal csökken a morálja. Ezenkívül az is fontos, hogy ha nincs jóllakva, akkor a morálja sem nőhet. Ha pl. a szolgál jóllakottsága 40%, akkor morálja nem nőhet 65% fölé. Hiába adsz neki 50 aranyat, az 0%-kal fogja a morált növelni!

Érdeemes a szolgálának minden körben ajándékot adni, lehetőleg nem aranyat, hanem tárgyat – a tárgyakat ugyanis a boltban töredékeáron tudod eladni, de a szolgál morálja szempontjából teljes áron számítanak. Azonban az ajándékozás önmagában nem elég. Mindenképp javasolom, hogy adj valamennyi lélekenegriát a szolgáladnak, 20 és 50% között, attól függően, hogy mekkora a morálja. Semmi sem tudja jobban helyreírni a szolgál megingott hűségét, mint egy kis lélekenegria. Ha van meggyőzőkészség (lehetőleg minél magasabb szinten), akkor a szolgál kezdeti „felpumpálása” után már nem is kell túl sok lélekenegriát adni neki, a meggyőzőkészség miatt nem lesz gond a morállal.

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### MENJEN VAGY MARADJON?

A szolga megszerzésekor érdemes eldönteni, hogy hosszú távon meg akarod-e tartani, vagy ennél bármely más szolgáló jobb, és hagyod futni az első adandó alkalommal. Ha tetszik a szolgáló, mindenképp adagolj neki valamennyi lélekenergiát, mert enélkül biztosan lemegy a morálja. Ha nem meggyőző, akkor viszont se lélekenergiát, se ajándékot ne adj neki, pár kör múlva 0 lesz a morálja, akkor elmegy, addig is, hadd dolgozzon.

A 2. és 3. szinten nincs lehetőség sok rugalmasságra, hiszen összesen 1 szolgáló lehet. Utána viszont, ha olyan szolgáló lesz, amivel kicsit is elégedetlen vagy, küldd el rögtön, ha újabb szerzésére nyílik lehetőség! Persze, szolgaszerzésre ritkán lesz alkalom, hacsak nem épített a szövetséged vadászsarkot...

### SZOLGÁK SZINTLÉPÉSE

Ha a szolgáló lélekenergiát kap, előbb-utóbb szintet lép! A szolgáló szintje ugyanúgy fejlődik, mint minden más képesség, 100% lélekenergiától lesz 2. szintű, további 200%-tól 3. szintű stb. A szolgáló max. hp-je minden szintlépéskor 2-vel nő (magasabb szinten 3-mal, 4-gyel, 5-tel), szintenként kap +3% támadást, és a 3. szint kivételével minden szinten eggyel megnő az összes tulajdonsága, képessége. Azaz kap +1 erőt, +1 iq-t stb., ha volt lehelethe, az is eggyel több lesz, ha volt vastag bőre, az is, ha tudott varázsolni, minden varázslata eggyel magasabb szintű lesz. Lehetne vitakozni arról, hogy megéri-e lélekenergiát adni a szolgálónak, vagy sem. Gondoljunk csak bele! Gyakorlatilag egy komplett másodlagos karaktert fejleszthetsz, egyetlen képesség árán. Odaadni 50% lélekenergiát a szolgálónak soknak tűnhet, azonban ha utánaszámolsz, ez körülként kb. 1 kno. Ennél sokkal többet költesz ritkán használt képességekre! Akár még a maximális 90% részesedést is megérheti kezdetben, amikor a szolgáló még gyorsan lép szintet.

Figyelem, a szolgálónak adott ajándék, legyen az akár páncél, nem növeli a szolgáló képességeit!

### SZOLGÁK HARCBAN

Sajnos, a szolgálónak nem írhatós külön harci programot, a saját fejük után mennek a csatában. A szolgálónak, mint minden torzszülöttnek, előre beállított varázslatlistáik és harci programjaik vannak, de ne aggódj, ezek általában elég hatékonyan vannak kitalálva.

### TÚL JÓ, HOGY IGAZ LEGYEN?

Amíg valaki nagyon beleéli magát a körülötte nyüzsgő szolgálóhad hátrányaiba, azért megemlítem a dolog hátrányait is. A legalapvetőbb probléma, hogy a szolgáló harci ereje hozzáadódik a mienkhez a lélekenergia-arány számításkor (ld. előző Krónika), így gyakorlatilag egy-egy harcért kevesebb lélekenergiát kapunk. Más kérdés, hogy a magasabb harci erőhöz a gép esetleg több ellenfelet generál, és ezekben az esetekben mégiscsak több lélekenergiát kapunk.

A másik probléma, hogy a szolgáló nem olcsó multság: az ajándékok mellett rendszeren kell költeni a templomi feltámasztásokra is.

A szolgáló ugyanis gyógyítani nem tudod, csak ha életpontja 0-ra csökken, és ilyenkor is csak a templomban.

A harmadik, talán legsúlyosabb gond lehet a táp-optimalizátorok számára, hogy előbb-utóbb a szolgáló olyan magas szintű lesz, hogy már nagyon lassan fejlődik, és idővel eljutsz egy olyan szintre, ahol egyszerűen befogsz egy új szörnyet, és az már 1. szinten erősebb, mint a te 10. szintű szolgálód. Azt hiszem, aki a játékot magáért az élvezetért játssza, azt nem zavarja, hogy 50. forduló múlva Fifike, a mikropoid már nem a legkeményebb harcos, aki rendelkezésére állhat, de aki a maximumra törekszik, az a fejét fogja, amikor a szolgálóba ölt KNO-k elvesztésére gondolt egy „upgrade” esetén.

Én a tesztelés során maximálisan elégedett voltam idomított koreni sünömmel, ami 5. szinten már úgy tépte szét az ellenfeleit, hogy öröm volt nézni, szinte sosem pusztult el, ezért nem voltak morál-problémák. Ennek ellenére, lehet, hogy a jövőben lesz valamilyen varázslat vagy egyéb dolog, amellyel a szolgálóból vissza lehet nyerni a belefektetett lélekenergia egy részét, de ez egyelőre még nem ígért.

Aki szolgálóknál is minden ellenfelet le tud győzni, annak valószínűleg nincs szüksége rá, aki azonban sorozatosan elakad azzal, hogy kalandoknál és egyéb helyeken nem tud győzni 4 kör alatt, annak nem árt a segítség.

### SZOLGÁK ÉS PORTYÁZÁS

A legtöbb játékos nem változtatja meg a HE alapbeállítását, és így első körben a szolgálókat fogja támadni, és valószínűleg 1-2 kör alatt meg is öli. Ha nagyjából egyforma erősek vagytok, ez persze garantálja a győzelmet, de kérdés, hogy mindez megérte-e a macerát, amivel a szolgáló felgyógyítása és morálevésztése jár. Én a tesztelés során a portyázások idejére az SZH prancsall otthon hagytam a szolgálómat, mert féltettem szegénykét. Ha bőséggel van pénz felgyűjtásra, akkor esetleg nem gond, hogy a szolgáló elpusztul, mert győzől és így kapsz plusz lélekenergiát.

A táborozás idejére viszont mindenképp érdemes az SZH-val a szolgálókat „kikapcsolni”, mert ilyenkor mindegy, hogy vesztes vagy nyersz, a kapott lélekenergia elhanyagolható, semmiképp sem éri meg, hogy a szolgáló elpusztuljon.

Egyelőre még nem lehet előre látni, de magasabb szinten, ahogy a torzszülöttek egyre erősebbek lesznek, fordul a kocka: egy-egy erős szolgáló megfelelő csapatmunkával nemhogy nem pusztul el egy másik galetki elleni harcban, de gyakorlatilag legyőzhetetlenné tesz minket, hacsak nincs az ellenfélnek is saját szolgálója.

### SZOLGÁK NEVE

Nemrégiben felmerült az ötlet, hogy a szolgálónak lehessen neve. Ezt jó ötletnek tartom, de egyelőre még nem tudom, mikor lesz időm megcsinálni. Az, hogy a játékosok maguk adhassanak nevet a szolgálónak, eléggé körülményes lenne, de az valószínűleg megoldható, hogy a komputer generál egy nevet a szolgálónak, véletlenszerűen.

TIHOR MIKLÓS





## Mélyen tisztelt Hölgymem vagy Uram!

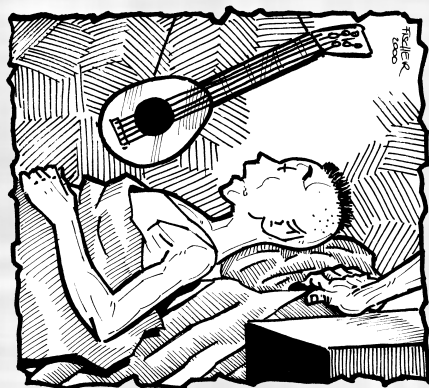
Őn volt olyan szíves, és kényelmesebbé tette a barlangomat azzal, hogy két üvegcsét elvételezett az ebéd utáni szunyókálásom alatt. Ez igen kedves Öntől, de legközelebb inkább a bejáratnál balra található nagy sziklát szíveskedjék eltávolítani. Az ugyanis valóban útban van, míg a fiolák nem jelentettek valódi nyűgöt számomra; sőt, tulajdonképpen kedveltem őket.

Furcsállom továbbá, hogy köztisztasági tevékenységéről elfelejtett tájékoztatni: teljesen véletlenül vettem észre a két darab üvegcsé hiányát. Így azt sem tudom, hogy kit tisztelhetek az Ön becses személyében. Megértem, hogy nem akart felébreszteni egy édesdeden alvó galetkit, de ha legközelebb erre jár, igazán beköszönhetne hozzám. Szívesen segítke a szikla kigörgetésében is, esetleg megbeszélhetünk egy barátságos cserét: Őn visszaszolgáltatja a fiolákat, én pedig nem adok Önnek két hatalmas pontot!

Komolyra fordítva a szót: maga egy gyalázatos tolvaj, aki a pokol legsötétebb, legtöbb szenvedést okozó bugyrában fogja eltölteni a gyalázatos életét, ha nem adja vissza azonnal a szeretett üvegcséimet! Tudja, milyen szerencsétlen irányba változtatta meg egy érzékeny és szeretetreméltó galetki életét? A becstelen tolvajlás óta mindenki vel szemben bizalmatlan vagyok, aki a barlangomba betér. Itt van például szegény Yar Afzal: gondolom, csak beszélgetni akart a szerencsétlen, de az idegeim oly mértékben föl voltak borzolva amiatt, hogy kiraboltak, hogy nem áttalottam eltenni láb alól szegényt. Pedig nagyon rokonszenves volt, igaz, valami elematlisan randa.

Személyiségem roppant mód megváltozott az utóbbi hetekben; sajnos, egyáltalán nem a javomra. Egyre kevésbé tudok uralkodni magamon, ha földégestenek, és ilyenkor mindenki komoly veszélyben van, aki a környékemre téved. Bizony. Az az egy szerencse, hogy a nagyszerű bárd klán tagja vagyok, így alapvetően békeszerető élőlény lehetek: csak ezért nem kezdtem el nyomkövetés segítségével fölkuatni Önt. Ellenkező esetben minden bizonnyal borzalmas vérfürdő tartotta volna rettegésben a környeket... Ki se nézné belőlem ezt a brutalitást, ugyebár? Pedig a szentségtörő Kos Rend iszonyatos erejű szerzetesével vívott élethalálharcomat Hegy-szerte mesélik, arról nem is beszélve, amikor borzalmas küzdelemben diadalmaskodtam három hájas worpel felett! Ő, ez a csata... Csak az eposzokban létezhet hasonló! Varázslatok szavait zúdították rám ezek a démoni fenevadak, de én közliklaként türtem minden ármánykodásukat, és végül végeztem velük! Igazán nem szeretnék szerénytelen lenni – bár az álszerénység csapdáját is el akarom kerülni –, de tudnia kell, hogy a legendák igazi hősei nem a magához hasonlatos nyomorúságos harantiákból, hanem a hozzám hasonlóan tehetséges és bátor kalandorokból válnak. Talán még magának sem késő, hogy összeszedje magát; ellenkező esetben szükségszerűen a szint alatti csatorna egyik kalyibájában végzi, mint szellemileg leépült nyomorék.

Őszintén szólva, egy alkalommal engem is megkísértett a mindannyiunkban ott lakozó gonosz, de sikerült győzedelmeskednem – önrulmam is híres a galetkik körében. Pedig milyen pillékönnyedséggel libbentem át első áldozatom csapdjára felett, és



már a tárgyai között válogattam, amikor a milgand pislákoló fénye a barlangban alvó arcára vetődött... És akkor egy fantasztikusan festői lányra esett a pillantásom, olyan szép volt, mint egy ragyogó igazgyöngy! Ő, azok a tökéletes arcvonások! Ő, azok a mélyenszántó intelligenciára valló barna szemek! Igaz, ezt nem láthattam, hiszen a gyönyörű hölgy édesdeden aludt, és ennek következtében tündöklő szemeit lehunytva tartotta, de különlegesen élénk fantáziám segítségével könnyedén magam elé idéztem ezeket a drágakövhöz hasonlatos szemeket!

Igen, ő volt Aranyszemű Reglinde, akinek ragyogó szépsége megakadályozott abban, hogy olyan nyavalyás, ordenaré módon ostoba rabló legyek, mint maga! Hogy sülyedhet valaki idáig?! Nyaff!!!

Azért még tettem egy kísérletet, hiszen a túlélőképes galetkinek megfélelően sokoldalúnak kell lennie, és, akár-

csak ha lebegnék, besuhantam egy másik ismeretlen barlangjába is... Ezúttal persze azzal kezdtem, hogy jól megnéztem magamnak áldozatomat. Ahogy milgandom fénye végigpásztázta a szunyadt, elégedetten állapítottam meg, hogy az illető férfi – és kezeim már válogattak a felszerelési tárgyai között, amikor ráébredtem, hogy ismerem! Ráadásul az egyik legrokonszenvesebb galetki-ismerősöm ő: Iverot Dalaron, a dalnok. Eszembe jutott, milyen tehetségesen pengette a mandolinját, amikor utoljára találkoztunk... „Hm, azért mégsem vetkőzhetek ki magamból annyira, hogy egy barától lopok?” – futott át pengeeles elmémen a gondolat, így üres kézzel és tiszta lelkiismerettel távoztam. Maga is igazán példát vehetne rólam. Mit érzett, amikor a barlangomba belépözva megpillantotta különleges intelligenciát sugalló arcvonásaimat? Láttá gondosan ápoltszöke tincseimet? Érezte azt a körülöttem lebegő illatot, mely a gondosan válogatott parfümök összhangjának köszönhető? Hát van magának szíve? Hová fog jutni a világ, ha ilyen alakok mászkálnak benne... Nyaff!



A tolvajlást csak egyetlen esetben tartom elfogadhatónak: ha szigorúan jó ügy érdekében történik. Emlékszem például, nem is olyan régen összeállt egy hihetetlenül tapasztalt és harcedzett galetkikből álló csapat, hogy megleckéztesse a zsamokian kapzsi boltost, Sóvár Ergont. Hárman voltak: Arcus McCool, Zorander, a mágus és... Hogy ki volt ennek a rutinos és összeszokott társaságnak a harmadik tagja, inkább fedje jótékony homály – nem lenne illendő, ha dicsekednék –; talán csak annyit róla, hogy rendkívüli műveltségéről és kifinomult stílusáról híresült el, s ő volt az, akit a bárdok elsőként a soraikba fogadtak.

Nos, itt fordult elő a jó célra használt lopás – vagy nevezzük inkább finomabban: csenés – tipikus esete: Arcus egy szerencsés mozdulattal lelopta a raktár kulcsát Ergon övéről, így – miután a titokzatos harmadik tag mind az átokszórásban, mind az archeológiában való fantasztikus jártasságát megcsillogtatta – sikerült visszaszerezni a boltos által eltulajdonított relikviát, és újból megmentették a világot. Mondhatom, igazán csodálatos érzés volt... Az már csak „hab volt a tortán” (hogy ezzel az ősi szófordulattal éljek, melyet maga – balfácán fajnok, akinek nem volt gyermekszobája! – valószínűleg még sosem hallott), hogy ezután a rejtelmes, az ifjú leányok szívét úgy megdobogtató harmadiknak része lehetett abban az örömben, amit egy öskő megemésztése jelent... Igen, a jószág mindig elnyeri méltó jutalmát!

Őn is helyesebben tenné, maga (csöppet sem) kedves újdonsült üvegce-tulajdonos, ha tehetségét inkább helyes cél érdekében kamatoztatná. De igazán: ha ötletekre van szüksége, hogy miként tudná kézügyességét megbabolázni és olyan dolgokra használni, melyek előreviszik a galetki-társadalom épülését, szívesen segítek. Bármikor szeretettel várom Önt a barlangomban... Ne felejtse el magával hozni a fióklát!

Békés jövőndöt, boldog életet kíván Önnek egy háborgó lelkű, kóros üvegce-elvonási tünetekben szenvedő galetki:

**Nefelejcs**  
a rettenetes

U.I.: Kérem, siessen! Alig tudjuk visszatartani! Ha elszabadul, az az egész színt számára végetes lehet! Közreműködését köszöni: a színt előljárója.

(Kedves Alex! Ezt a levelet fogalmaztam meg annak az alávaló tolvajnak. Szerinted megfelelően előkelő, de ugyanakkor fenyegető hangvételű lett? Kierzük belőle, hogy egy jéghideg profival áll szemben? Attól félek, hogy itt-ott elvettem a sulycsit... pardon, a sulykot, például, ahol vérfürdőről beszéltem... Azonkívül, ha kiderülne, hogy pont Arcus volt a betörő, az elég kellemetlen lenne. Jaj, jaj, nehéz az élet... Nyaff! Ha van valami ötleted, hogy miképpen tehetném még kifinomultabbá az iromány stílusát, ne habozz közölni velem! Vigyázz magadra! El ne felejt!)

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## A FÉREG

Réteghangú Rita Metlock remegve állt a fogadócsarnok drága szörmékkel fedett bútorai között és rémülten fogta össze karcsú testén a hálóköntöst. A szemben álló három marcona galetki durva ábrázatú vezetője mohó pillantásokkal „tapogatta” végig a nőt, mire az elsápadt az undortól. Krok Metlock, a férje azonnal átlátta a helyzetet, és fenyegető mozdulattal asszonya elé állt, bár tudta, hogy a jövővények inkább nevelésnek tarthatják őt két gombaselyem pongyolájában, mint ijesztőnek.

– Tisztában vannak vele...?! – kiáltott indulatosan a város-lakók szintjének egyik legtekintélyesebb fűszerkereskedője, de a katonák vezetője leintette őt csontbuzogánnyá növesztett jobb-jával.

– Hogy a pihenés idejének közepén járunk, és mindenki al-szik a szinten?! – fejezte be rekedt hangon Metlock mondatát a galetki. – Minden családnál ugyanezt kérdezik tőlünk az apák. Az anyák pedig ugyanilyen kíváncsan ájuldoznak.

Vad röhögés szakadt ki a két kísérőből, mire Metlock keres-kező elhatározta, hogy másnap feljelentést fog tenni a „begyűjtést” vezető galetki tanácsosnál.

– Nem számítottunk magukra *ilyenkor* – szólalt meg az asszony is, aki a városlakók előkelő szintjének közkedvelt énekesnője volt. Réteghangú Rita gyönyörű nő létere most örült, hogy férje eltakarja, mert a vékony hálóköntös meglehetősen *szemérmetlenül* engedte látni bájait. – A kismifam betöltötte a ti-

zenkettőt, de a gyűjtők csak egy hét múlva jelezték az érkezésü-  
ket.

– Mi vagyunk a gyűjtők, asszonyom! – a fegyveres galetki öklével bőrvértjére csapott. A hang bejárta a fényűzően beren-dezett lakóbarlang minden zugát. – És így jelzem: megjöttünk. Tessen megnézni, hogy itt van a hivatalos papír.

Izmos csápjával megemelte fémsisakját, és verejtéktől csap-zott haja kuszaságából egy mocskos, gyűrött tekercset vett elő. Krok Metlock iszonyodva vette érzékeny finomságúra növesztett ujjai közé a lapgombát, s széttekerve azt, távolról olvasta:

– *A Városlakók Szintjének ifjú galetkik begyűjtéséért és lárvaszintre szállításáért felelős tisztviselője utasítására a Metlock család tizenkét esztendő Krusa nevű fiúgyermekét a szülők mai nap kötelesek átadni a szállítmányozási osztag-nak.* – Krok nehéz sóhajjal leeresztette a tekercset, amit a ka-tona nyomban kikapott a kezéből.

– Hát, kéremszépem, mi volnánk az osztag, ez itt a papír, rajta a pecsét, maguk a Metlock szülők... már csak a gyerek hi-ányzik – bömbölte egyre türelmetlenebbül a bőrvétes galetki, s társai mintha tévoya mozdulatot tettek volna fegyvereik irányá-ban. – Hol az a Krusa gyerek?

– Itt vagyok – hangzott a válasz a fogadócsarnok egy homá-lyos részéből. A belső hálóüregek felé vezető járat sötétjéből ap-ró galetki fücska lépett elő. Kócos, lenszöke haja még őrizte az álom kusza rendjét, tekintetében azonban már a valóság hideg rémülete fénylett. – Mit akarnak tőlem *ezek*, apám?

Krok Metlock komoran fia felé fordult, de nem válaszolt. Ri-ta, nem törődve azzal, hogy a közönséges katonáknak ezzel ké-jes örömet okoz, kilépett férje mögül, és kishíához sietett.

– Nincs semmi baj, Krusa. Hamarabb jöttek a begyűjtők, mint gondoltuk, de ez csak valamiféle tévedés lehet.

– Maga is lássa, hogy nincs itt tévedés semmi! – dördült az osztagvezető hangja ingerülten. – Öltözzön a gyerek, vagy visszük pendelyben, nekünk mindegy.

Réteghangú Rita, aki a művészetvilágban arról volt híres, hogy a galetki hangfekvés minden *réteget* tökéletesen ki tudta éne-kelni, s az még őszintének is hatott (persze csak a női idomok megszállott rajongói számára), most egyetlen szót sem tudott szólni, csak férjéért nézte reménykedve. Krok azonban mintha el-veszítette volna összes magabiztosságát, csak állt, és tekintét nem tudta levenni a lapgomba tekercsről, amit a katona még mindig csápjában szorongatott.

A felnőttek világának értelmetlen zavarán legelőbb Krusa lá-tott át. Szó nélkül kibontakozott anyja öleléséből, és barlangja felé indult, hogy felöltözzék.





# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

Néhány perccel később már tíz másik, álmosan, ijedten pislogó galetki gyerekkel együtt botladozott a Városlakók Szintjéről kivezető úton. A köztéri milgandok nem világítottak, csupán a begyűjtő osztag katonái nyakában csüngő varázskövek imbolygó fénye nyújtott némi segítséget. Ebben a sejtelmes megvilágításban Krusa az előtte lépkedő galetki lány hátát, barna copfjait látta, és sziszegő sírását hallotta.

Szülei fényűző lakóbarlangja örökre a hegymélyi múlt sötétjébe veszett.

\* \* \*

A gyermek úgy sikoltozott, rángott és üvöltött, mint akinek éppen a lelkét tépik ki – mert hogy úgy is volt: éppen a lelkét tépték ki. Vékony, meztelen teste körül eszelős táncban pörgött a lélekenergia örvénye, kékes szikrák susteretek végig a bőrén, egészen magas homlokáig, ahol már-már állandósult a narancsszín energiaív. Ez fényes csíkot húzott a levegőben, és a gyermek bármennyire is igyekezett elfordítani a fejét, mégis fogva tartotta azt, szemközt a tükörrel. Ez a tükör azonban nem arra szolgált, hogy bárki is önmaga nemes arcvonásaiban gyönyörködje. Opálos fényű felületének mélyén iszonytató szörnyalakok vonaglottak, rikácsoltak, és nyújtogatták csontkarjukat az áldozat irányába, el nem érve őt, csak az utolsó, végzetes pillanatban.

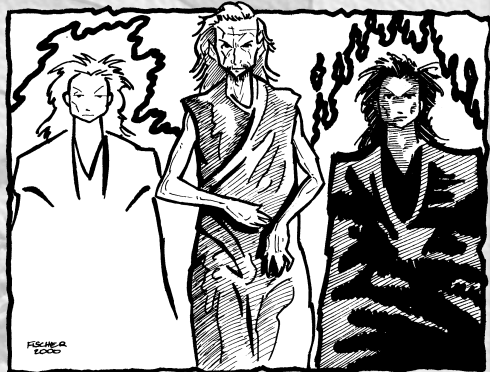
A barlang levegője sűrű lett a gyermek könnyeinek, vérenek, verejtékének és halálfélelmének bűzétől. A soha le nem csiszolt falakon régen elszürkült mohapárnák gubbasztottak, bennük apró lények tetemeivel, mert ami élő, az nem bírta sokáig e hely borzalmát. A tükör, és a vele szemben álló meztelen galetki lányka között felsistergett a négy dimenzió, a szikla megolvadni látszott, s hirtelen dörrenéssel kislűt az energia.

A beálló csönd még kísértebb volt, mint az iménti üvöltés. A kislányt már nem tartották a levegőben a lélekenergia mágiikus szálai, így hangos puffanással a sziklára zuhant és nem mozdult többé. A tükör felszíne mögött az előbb még vadul tomboló szellemvihar elült, egyre lassabban, kimértebben hullámozott, majd teljesen megdermedni látszott.

A barlang távoli, sötét sarkából csoszsanó léptek közeledtek. Amint az energiaívek kék-narancs fénye kialudt, sötétség borult a bűzös üregre, most azonban két ellentétes sarokban is közönséges fátylak lobbantak. Remegő fényük bátoratlanul tapogatta körbe a tárgyakat és testeket, s mintha három alak elől meghökölt volna. A hangos csoszsanásokkal közeledő humanoid csontos testét színes, bő köpeny takarta, aminek azonban hiányoztak az ujjai, így látni lehetett a teremtmény szürke, kiszáradt karjainak bőrét, s alatta a rángó izmokat. A teremtmény férfinak nézett ki, legalábbis gyér szakállat viselt hegyes állán, és

szürös tekintetében kegyetlen fény szikrázott. Odalépett a földön heverő galetki lány testéhez, és sarujával szóltalanul, részvét nélkül megbökte annak oldalát.

– Halott – sistergett elő a hideg szó a háttérből, amitől a levegő hirtelen lehült. Vele egyidőben a második alak is belépett a fátylak fényébe. Ő valamivel alacsonyabb volt az elsőnél, s nem csak köpenye, de haja, szakála és bőre is oly fehér volt, mint a hegymélyi jégtavak törhetetlen felülete. Körülötte áttetsző, kék aura vibrált, megdermesztve mindent, amihez ért.



A barlang szemközti oldalán megjelent a „tükörképe”, aki azonban vörös köpönyeget viselt, s hozzá bőre ébenfeketén csillogott. Teste körül halványvörös izzású aura vibrált, s emiatt folyton ügyelnie kellett, nehogy túl közel kerüljön bármihez, ami gyűlékony.

– Ez volt az utolsó, fiaim – mondta eltöprengve, halkán a Kék-vörös Atya, aki színes köpenyében még mindig a galetki gyermek holtteste fölött állt. – Amit adni tudott, azt elvettük tőle, de ez kevés, nagyon kevés.

A kék és vörös aurába burkolt teremtmények közelebb léptek atyjukhoz, de vigyáztak, hogy egymást ne zavarják. Közöttük a levegő még így is páraktól kezdett remegni, hol megfagyva, hol felolvadva. A Kék Testvér közönyösen szemlélte a galetki gyermek ernyedt alakját, mintha csak egy kődarabra tekintene. A Vörös Testvér aurája azonban sötétebb színműre változott izgalomban, s mikor megszólalt, torkában forni kezdtek a nedvek.

– Engedd meg, Atyánk, hogy elégszem ezt a testet. Üres porhüvely már, és csak útban van neked.

A Kék-vörös Atya dühösen fordult fia felé, és csontkarját fenyegetően ráemelte.

– Neked nem a takarítás a dolgod! – recsegte száraz hangon. – Majd az orgling szolgálja elintézi. Inkább arról beszélj, hol késik a következő szállítmány.

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

A Vörös Testvér alázatosan hátrébb húzódott, aurája narancsszínre szelídült. Társa, a Kék Testvér jégleheletet párázva átvette tőle a szót.

– Nyugodj meg, Atyánk, már úton vannak hozzánk.

A Kék-vörös Atya olyan mozdulatot tett fejével, mint aki bele-törődik a hírbe, és elkerülve mindkét fia közelségét a barlang hátuljába húzódott. Szürke kezei három tapsot hallattak, mire az egyik alacsony mellékjáratból szuszogva kövér, elpuhult orgling szolgál botorkált elő. A hájas, nagyfejű lény bambán körbenézett, három lábán tétován topogott, majd mikor megpillantotta gazdáját, buta vigyorral motyogva hajlongani kezdett. Beletelt némi időbe, mire megértette, hogy a földön heverő galetki lányt nem élesztgetnie, hanem eltakarítania kell, de végül megragadta a holttestet, s mint valami közönséges rongydarabot, halkan dudorászva kivonszolta a barlangból.

A közepén álló különös tükör mélyén eggyel több szellemarc imbolygott némán.

\* \* \*

– Rohadt dögök! – bömbölte a bőrvértes osztágyezető, miközben vértől lucskos mancsokkal tépte darabokra az imént agyonvert öt vámpírdenevér tetemét. A repülő szörnyetegek halk csippantásokkal rontottak rá a csapatra, és beletelt néhány percebe, amíg a katonák le tudták szedni őket a levegőből. Addig megmártak két réműlettlő zokogó galetki kölyköt, de nagyobb baj nem történt.

Negyvenkét napja voltak úton. Krusa gondosan ügyelt rá, hogy ne zavarodjon bele a számolásba, mintha ez tartotta volna benne a lelket. A Városlakók Színtjén, ahol kényelemben és biztonságban cseperedett fel, persze könnyű volt számontartani, hogy éppen az ébrenlét, vagy a pihenés ideje van-e, de a hegymélyben, a mindig sötét járatokban ugyanez már komoly teljesítménynek számított. A többi kölyök biztosan összekeverte rég a fény és sötét ütemét, de Krusa tudta: negyvenkét napja botorkálnak egyre mélyebbre.

A szülei már csak ritkán jutottak eszébe. Nyolc éves kora óta tudatosan készült a napra, mikor beállítanak érte a gyűjtők, s bár nem vágott rá, de nem is rémült meg tőle, mikor valóban bekövetkezett. Azóta viszont egyre nőtt benne valami különös szorongás, amit képtelen volt behatárolni, s ezért bosszantotta.

– A hegymély torzszülőttei, bármilyen erősek, vérszomjasak és veszélyesek is, csak élőlények, amik ugyanúgy meghalhatnak, mint mi – magyarázta egyik pihenőjük alatt a vöröshajú galetki kislánynak, aki előtte haladt a menetben. – Ezért nem kell félük félni, de jó óvatosnak lenni.

Az a kislány már nem élt. Keskeny sziklapárkányon egyensúlyoztak végig hat nappal az indulásuk után, mikor megszédült, és Krusa hiába kapott utána. Még néhány éjjelen felriadt a vöröshajú sikoltásának lelkebe égett visszhangjától, majd ez az emlék is halványodni kezdett. Krusa a felnőtte válás útján járt.

– Zabálj! – kiáltott rá a bőrvértes, és a vámpírdenevér egyik véres foszlányát a fiú ölébe dobta. Krusa előbb undorral le akarta lökni a földre a nedves húst, hiszen ő nem micinista volt, de még időben megállította a mozdulatot. Arra gondolt, hogy talán becsérélheti azt néhány ízletes, fekete hátú, frissen ropogós bogárra, vagy kövér, fehér lárvára, amit útközben valamelyik micinista kölyök talált, s tett el hasonló szándékkal.

A jó ötven galetki gyerek közül (ennyien csatlakoztak még hozzájuk) eddig hatan haltak meg az út során. Krusa már az első napon, mikor elhagyták a Városlakók szép színtjét, kezdte furcsálni, hogy a begyűjtők között egyetlen kulturált, valóban „ésszel élő” tiszt sincs. Mintha erre a feladatra a galetki fegyverforgatók legalját gyűjtötték volna össze, akik sokkal inkább moscos árnymanó suhancoknak, mint szépreményű galetkinek tartották a rájuk bízott gyerekeket. Mikor azután meghalt az első kölyök (egy sziklaomlás temette be, s minden bizonnyal még napokig élt a görgeteg alatt), Krusa fül-tanúja lett két katona párbeszédének, amittől megszületett benne az a különös szorongás:

– Két aranyal kevesebb, hogy hágná meg a womath!

– Bűdös kis vakarcsok, nem néznek a lábuk elé – így a másik katona. – Pedig sietnünk kell, mert az atya letépi a fejünket, ha késünk.

Krusa pontosan tudta, hogy a begyűjtők, akik hivatalból szedik össze a tizenkettedik életévüket betöltött galetkiket a családoktól, és kísérik azokat a lárvaszintre, soha nem kapnak fejpénzt, zsoldjuk állandó. Ezek szerint a fegyveresek *nem* hivatásos begyűjtők, hanem... a gondolat túl merész, és hátborzongató volt. Hiszen felmutatták a pecsétes parancsot! De Krusa már értett annyit a világból, hogy tudja: a pecséteket meg lehet hamisítani, és ha *lebet*, akkor bizonyára vannak olyanok, akik meg is *sokták* hamisítani.

A fiúnak az sem került el tudományos feltörökön edzett figyelmét, hogy a gyerekek között sokkal több a lány. Miután a cefpos, vörös lezuhanat a szakadékba, Krusa egy barna, karscú teremtes hátát láthatta magaelőtt a menetelések során. A legtöbb gyerek szinte folyton sírt, így a galetki kölyöknek hamar elnyerte néma bizalmát ez a kislány, aki keményen összeszorított ajakkal tűrte a megpróbáltatásokat.

– Hogy hívnak? – a kérdést csak a tizennyolcadik nap végén



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

tette fel sottogya Krusa a barnának, aki szólanul, ellenszolgáltatást nem kérve a fiú felé nyújtott két *ezerszem* bogarat. – Nekem Krusa a nevem. – szándékosan elhagyta családnevét.

– Marnian – mondta a lány, úgy süve le közben a tekintetét, mintha szégyellné kiletét.

Ezután nyolc napig nem szóltak egymáshoz, de Krusa menetelés közben felszedett minden ehető növényt, hogy a pihenők alkalmával átadja azokat Marniannak, aki vegetáriánus volt. Egymást táplálták, s ez szorosabb köteleket tud teremteni két galetki között, mint a vérségi rokonság.

Az útnak nem akart végeszakadni, pedig a katonák egyre durvábbak és türelmetlenebbek, a gyerekek pedig kimerültebbek lettek. Egy, a korához képest nagyra nőtt galetki fiú előző nap térdre esett, mire ólmosvégű szíjak vertek végig a hátán. A kölyök gyűlölettel izzó, bíbor szemekkel nézett föl a katonára, aki megütötte. A menet megtorpant, s Krusa érezte a mellkasában dübörgő szíve ritmusát, mely ösztönösen jelezte számára, hogy borzalmas dolgok következnek.

A galetki kölyök lassan tápázkodott fel, de a birkózás művészetében az oktatások során már tapasztalttá vált Krusa látta: készül valamire. A katona harsányan röhögött, társai felé biccentett, mintha elismerést várna a *mókáért*. Ez a leheletnyi pillanat elegendő volt a megvert fiú számára, hogy cselekedjék. Krusa eddig ekkora ugrást csak hártás leműrtől látott, amivel a kölyök a katonára vetette magát, és bal kezével a szemébe kapott. A fegyveres dühösen felhördült, és a vékony csuklót elkapva roppanásig csavarta izmos csápjával. A galetki fiú azonban ezt csupán elterelő hadmozdulatnak szánta. Figyelme jobb kezére összpontosult, s nem törődve csontjai fájdalmas recsenésével, kirántotta a katona övéből az ott lapuló csillámpengét, majd tövig döfte azt a galetki vastag torkába.

A fiú csak néhány perccel élte túl áldozatát, de Krusa nem látott megbánást halálba merevedő tekintetében. *Milyen nagy-szerű barcos vált volna belőle* – gondolta.

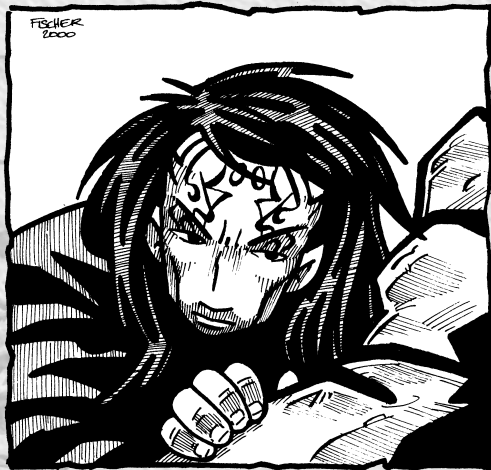
És elhatározta, hogy bárhová is viszi sorsa az ismeretlen hegymélyben később, ezt a menetelést túl fogja élni.

\* \* \*

Orb Wrig nem csupán az orrában, de szinte egész testében érezte azt a semmivel sem összetéveszthető szagot. Édes volt, tömény és valahog *nyúlós*, ha lehet ilyet gondolni egy szagról. Mindenesetre Orb számára, akinek gomra már napok óta tüzes katlanként égett az éhségtől, ez a szag minden elképzelhető gyönyörűség legszebbikét jelentette most. Tudta, hogy a járat, amiben osont, sok elágazással bír, így amint utoléri a hájas, puha szörnyeteget, gyorsan és biztosan meg kell ölnie, ha nem akar keserves órákat eltölteni a nyomkövetéssel.

*Itt vagy előttem, talán már a következő kanyaron túl!* – merengett a galetki, miközben tudata egy elkülönített részében máris gyűjtötte a halálos támadáshoz szükséges manát. – *Zibálj, szuszogj, te dög. Nem sokáig tebeled már.*

A következő pillanatban Orb már meg is hallotta a járatban haladó orgling szolga nehéz, sípoló légzését. Sokat látott mici-



nista létére azonnal megállapította, hogy áldozata valamit cipel, talán éppen saját porontyát, ami Orbnak már-már elviselhetetlen gyönyörűséget okozott volna. *Jó egy hájas orgling, de a legjobb egy friss, zamatos orgling kölyök!*

A járat valahol elől összeszűkülhetett, majd hirtelen végetért. Orb éles fülei megéreztek a barlangi szél halk sívítását, amint egy óriási csarnok falai között kergetőzik. Az orgling egyenesen a járat végéhez vonszolta terhét, majd nagyot szusszanva megállt. Orb lehunytá zöld szemét, előre surrant és két szikla fedezékéből lesett ki. Hőlátása élesen kirajzolta a zsákmány óriási, gömb-szerű testét, amint valami hideg, merev dolog fölé hajol.

Orb Wrig ösztönei vészt jeleztek, amint ráébredt, hogy az orgling szolga egy galetki kislány meztelen holttestét szemléli, torkával undorítóan szörcsögye. *Mi a fene ez?! Nem született még orgling, amelyek galeitkit mert volna ölni. És hogyan kerül erre a környékre egy gyerek?*

Orb Wrig ugyan maga is galetki volt, de már régen kiveszett belőle a saját faja iránti szeretet, ragaszkodás. Oly régóta elhagyta a közösséget, és élt magányos, renegát magustanoncként a hegymélyben, hogy kezdte elfelejteni, milyen érzés bárkihez is tartozni, nem hogy egy egész fajhoz, mely fogalom egyébként is megfoghatatlan, képeletszerű volt. Most sem érzett mást, mint



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

éhséget, mikor a galetki lány hullája fölé hajló orgling szolgát meglátta.

Orb ajkát halk mormogás hagyta el, s mikor a hájas szörnnyeteg rádöbbsent az őt fenyegető váratlan veszélyre, már túl késő volt. A renegát galetki, mint nyomasztó rémálmok sötét szellemalakja, emelkedett ki a sziklák mögül, és hirtelen előre lökte mindkét mancsát. Ujjából tucatnyi, sárga szikrákat köpködő energiátüske röppent ki, majd csapódott egymás után halálos pontossággal az orgling szolga torkájába. A szörnnyeteg felháborodott nyöszörgést hallatott, majd teljes hosszában végigvágódott a galetki lány holttestén, eltakarva azt.

Orb Wrig máskor talán kihatott volna néhány ínycsiklandó darabot áldozatából, hogy azután biztonságosabb járatba húzódva fogyassza el azokat. Most azonban esztétikéletesen semlegesítette mardosó ösztöne. Enni akart, falni, zabálni, fuldokolni az édes hústól, míg csak el nem telik az élet gyönyörűségével. Teste körül még szikrát vetett az átáramló életenergia, mikor Orb már mélyen az orgling puha húsába vájta agyaráit és nem állhatta meg, hogy melléből fel ne szakadjon egy kéjes nyögés, amint ínyn szétáramlott az édes, micintől dús lé.

– Látom, jó az étvágyad, galetki!

A selymesen lágy, mégis dermesztően hideg szavak ostorként vágtak végig a renegátban. Az ifjú mágus fogai óriási darabot téptek ki a halott orglingból, miközben Orb megpördült és szétvetett lábakkal felkészült a küzdelemre. Mikor azonban a sötét járatban felismerte, hogy kik zavarják vadászátában, már csupán a menekülésre tudott gondolni.

– Mit akartok tőlem? – kérdezte, s igyekezett megfegyelmezni remegő hangszálait. A járatban, mely egy szakadékba torkolt, három alak állt. Kettő, a kék és a vörös aurák vibrálásával körbeölelt férfiak elől, míg az idősebb, aki színes köpönyeget hordott, néhány biztonságos lépéssel hátrébb. Most is az utóbbit szólalt meg, miközben vékony ajkán hideg mosoly suhant át.

– Az orgling a mi szolgánk volt, galetki! Kárt okoztál nekünk.

Mielőtt Orb felelhetett volna, a Kék Testvér előre lépett, s dermesztő légáramot hozott magával, ahogy dühös gondolatait szavakba formálta.

– Kék-vörös Atyánk kártérítést követel, galetki!

– Mit adhatnék nektek egy büzlő orglingért cserébe? – a mágus valamelyest visszanyerte magabiztosságát, mivel közben sikerült megrágnia és lenyelnie a húst. Óvatosan hátrébb lépett, mert nem szívelte a szó szerint vérfagyasztó Kék Testvér közeledését, de sarkai máris a szakadékba lögtak. Néhány kavics koppanva a mélybe szédült.

– Az orgling nem túl nagy érték, hiszen van belőlük bőven a hegymélyben – szólott most Vörös Testvér. Szavai mintha mérgesen szisszenő lángokból állnának, felmelegítették a járat leve-



gőjét. – Nekünk mégis fontos volt ez az egy, mert nincs időnk másikat beszerezni. Ezért cserébe az életet képzelhető csak el, mint megfelelő ajándék.

Orb Wrig kétségbeesésében minden összegűjtött és eddig tartalékolta varázserejét egyetlen mágikus igébe vonta össze. Mivel Kék Testvér állt hozzá valamivel közelebb, a mágus *jégpajzsot* vont izmuktól duzzadt teste köré, hogy annak védelmében a micinistákra jellemző testi erőt vesse be aztán. A fehérén vibráló erőtér meglette a Kék Testvért, annál is inkább, mivel esze ágában sem volt támadni. Oldalra ugrott, hátha a nekivadult galetki egyenesen rárontana, s ezzel utat adott Vörös Testvérnek.

Mikor Orb Wrig megpillantotta az ébenbőrű körül remegő vörös aurát, már tudta, hogy ezen a napon hibát hibára halmozott. A jégpajzs ugyan immunissá tette a fagyból szőtt támadások iránt, de jelentősen rontotta ellenállását, ha tűzzel, vagy méreggel akarnak végezni vele. És Vörös Testvér láthatóan arra készült, hogy veleszületett mágikus hatalmát használja, mely a tűz erejére hagyatkozik. A renegát lelkében hirtelen mélységes nyugalom áradt szét. Meg fog halni, ami csupán azért a legkellemetlenebb dolog, mert *végérvényes*. És ha már nem tud változtatni ezen a tényen, legalább ő akarja eldönteni, *hogyan* leheli ki a lelkét.

– Nem kapjátok meg az életenergiámat! – üvöltötte, és hát fordítva a három torzszülőtnek, a szakadékba nézett.

Végül a zuhanás, a fekete sziklák éles peremei, s a csöndes puffanás odalenn mind elmaradt, mintha a sors nagy rendezője játékos ötletől vezérelve meggondolta volna magát. Orb Wrignek beletelt néhány percbe, mire felfogta, mi történt, de addigra már a járat aljához verődtek testrészei fájdalmasan, amint a két testvér hálóba csavarva vonszolni kezdte valahová. Elfogták tehát, méghozzá a Kék-vörös Atya parancsára, a legnevetségebb módon: dobóhálóval. Hogy ez az alkalmatlanság honnan került elő, a renegátot nem érdekelte igazán.

Az sokkal inkább izgatta, hogy mit hoz számára a holnap...  
*...folytatjuk...*

# 77 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. május

## XIII. TF-, KG- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával valamint Légiparádéval egybekötött XIII. TF-, KG- és ŐV-találkozót rendez 2000. június 10-én a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) 9 órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este hat óráig tartó összejövetelen!

Az előző találkozón nagy sikert aratott csataszimulátorokban ismét kockázat nélkül kipróbálhatod TF-es vagy KG-s karaktered harci tudását. (Figyelem! A TF-es karakterek közül csak azok harcolhatnak, akik neveznek az olimpiára. ŐV-s csatagenerátor nem lesz, mivel a játékban megtalálható mindaz, amit egy csatagenerátor tud.)

### XIII. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XII. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkerestek és tájékoztattak a pontos részletekről.

### VII. GALAKTIKUS LÉGI PARÁDÉ

A Swath Military folytatja az immár hagyományossá vált Légiparádék megszervezését. Ezúton hívjuk fel a szabad kapitányok figyelmét arra, hogy már most kezdjék meg a felkészülést a nagy eseményre! A rendezők ígérete szerint minden kapitány időben megkapta az információs kockát a rendezvény pontos részleteiről.

AZ EGÉSZ NAPOS BELÉPŐDÍJ ÁRA: 200 FT.



### 13. KT KÉPESSÉG

Most részletesen leírom, hogy mi történik, ha egy KT kifejlesztette a 13. képességet is.

A 13. képesség egy tetszőleges, választható képesség, amelyre a KT elköltheti maradék pontjait, sőt, ha meg volt neki az önismeret (1 pont), totem (1 pont) vagy butaság ára (2 pont), akkor ezek pontértékét is felhasználhatja. Amikor egy KT tag a 13. képesség kifejlesztése után legközelebb kiad egy EF parancsot, akkor részletes enciklopédiát kap, amely többek között tartalmazza az önismeret, totem és butaság ára képességek leírását, tehát ezeket a képességeket minden KT automatikusan megkapja a 13. képesség kifejlesztése után.

A továbbiakban az EF parancs szabadon használható, a gép nyilvántartja az elköltött TU-t, így az EF-elés továbbra is számít azoknál a képességeknél, amelyek tőle függenek. A képesség azonban már nem fejlődik, 14. képesség nem lesz.

Az enciklopédia megkapásától, azaz a legközelebbi EF parancstól számított 20 forduló múlva az EF-elésed nullázódik, de ha legalább 30 TU-t EF-eltél, akkor kapsz ilyenkor 1 TNO-t és 1 KNO-t. És ez ismétlődik 20 fordulóként.

A fentiek érintenek bizonyos KT képességeket. Van olyan KT, amely képessége még nagyon sok TU elköltésénél is erősödik. Nekik lehetőségük van arra, hogy a 20 fordulós ciklust egészen 30 fordulóra kitolják, de ez a döntés utólag megváltoztathatatlan, és az egész KT-ra kiterjed. 30 forduló esetén tovább tudnak EF-elni, de ritkábban kapják meg a TNO-t és KNO-t. Kérdézték továbbá, mi történik a tudati szintlépés nevű képességgel, amely minden képesség kifejlesztése után +1 TNO-t, +1 KNO-t és még további bónuszt (kinek max. hp-t, kinek gonoszszágot) ad. Mivel a 13. képesség után nincs további képesség, a tudati szintlépésnek ezután már nincs sok jelentősége, de mivel ezt 4-5. képességként volt célszerű kifejlesztetni, 9-10 TNO, 9-10 KNO és 9-10 max. életpont több mint elég egyetlen képességért cserébe, amelybe 12-18 TU-t fejlesztettél. Van még egy képesség, amely hatására, ha egy tagot támadnak, a támadó KT-jának aktuális képességéhez szükséges TU mennyiség megnő. Láthatóan, egy 13. képességig eljutott KT ellen már ez is csekély védelmet nyújt, de a KT-k túlnyomó többsége még nagyon sokáig nem jut el eddig a pontig, tehát a képesség hatékonysága lassan és keveset csökken.

A fentiekkel kapcsolatban egyébként felmerül egy általános kérdés, mi van akkor, ha egy képesség egy, a KT által előre nem látott okból idővel túl gyengévé válik. Jó példa erre például a barátság melege, amely játékosok egymás közötti találkozásánál alszik, és így kisebb népsűrűségű területeken (pl. csatorna keleti oldala), nem túl sok értelmet van.

Míg elméletben igazat adok azoknak, akik ilyen esetekben a képesség megváltoztatását kérik, gyakorlatban örülök, ha a játék fejlesztése mellett az új KT képességek leprogramozására elegendő időm jut. A játékban levő összes képesség utolagoldozás-feloldozása fizikai képtelenség, bár megteszek minden tőlem telhető, megpróbálok segíteni, de ezekkel kapcsolatban már semmilyen ígéretet, garanciát nem tudok adni. Amennyiben egy KT ilyen problémával találkozik, javasolom, hogy éljen azzal a lehetőséggel, hogy egy képesség árán „lecserelí” a használhatatlenné vált képességet, azaz visszakapja a pontértéket és újat kap helyette. Természetesen, erre csakis indokolt esetben van lehetőség.

### TF 20

Korábban már felvetettük az interneten a témát, de most a Krónika hasábjain is ismertetjük az ötletet, amely első leírása óta már konkrétabb formát öltött.

Kíváncsiak vagyunk a véleményetekre, mit szólnátok hozzá, ha indítanák egy TF II-t, egy új térképpel, új adatbázissal. Ami új lenne azaz más a régi TF-hez képest, az a térkép, a labirintusok, a küldetések. Ami a régi lenne, azok a varázslatok, tárgyak, szörnyek. Az új TF-en nem lennének Közös Tudatok, mindenki tiszta lappal indulna. A tárgyaknak meghatároznánk egy valós értéket, az eredeti TF alapján, tárgyat csakis úgy lehetne átadni másik játékosnak, ha a tárgy ellenértékét odaadják érte. Értelemszerűen, nem lenne elrejt parancs, és megpróbálnánk a rabszolgáltatás legjobb formáját kiszűrni. Igyekeznénk korlátozni minden olyan dolgot, amivel az egyik játékos tönkretetheti a másik játékát, pl. játékos nem tudna megölni másik játékos, a lopás, bővítés még kérdéses. A TF II-n háromnapos játékhét lenne, és emiatt sajnos csak interneten lehetne játszani.

Várjuk véleményeitek, ötleteiteket a fenti felvetéssel kapcsolatban email címünkön beholder@mail.datanet.hu, subject legyen TF II. Ha pozitív visszajelzéseket kapunk, lehetséges, hogy még az idei év végén elindulhat az új játék.

### SÖTÉT FÖLD

Most, a lapzártá pillanatában, április közepén a Sötét Föld még nincs kész, úgyhogy nem tudok semmi továbbit írni vele kapcsolatban, de jól haladnak a dolgok. Remélem, hogy mire ezt a Krónikát olvassátok, már mennek ki az enciklopédiák az átlépés módjával és mikéntjével kapcsolatban.

THOR MIKLÓS



# TF-VARÁZSLATOK

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

## HALÁLKAPU (126. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** L

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 50

**VP:** 0

**Használat:** V 126

A halálkapuval Leah birodalmából térhet vissza az, aki deus ex machina nélkül volt kénytelen elhalálozni. Megjegyzem, hogy a játékban minden erőszítést megtettünk, hogy egy karakter ne jusson el addig a pontig, hogy átkerül Leah birodalmába – ezért van a merészség, a menekülés % és a deus ex machina, amelyet igen könnyen be lehet szerezni. Ha valakivel mégis előfordul, mert óvatlan módon nem 4-5, hanem csak 1 d.e.m.-mel mászkál, és azt is szétpukkantja egy sötét rítus, akkor az árnyékvilágban való bolyongásnál sokkal nagyobb kellemetlenség a tárgyak elvesztése. Javasolom mindenkinek, hogy legalább 4, de inkább 10 deus ex machinával mászkáljon, és soha ne kelljen neki ezt a varázslatot használnia (kivéve persze ha tudatosan, előre felkészülve teszi isteni küldetés miatt).

## ERŐPAJZS III. (127. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LRSFTC

**Hatódó:** kör végéig

**TVP:** 5

**VP:** 30

**Használat:** V 127

Az erőpajzs III. +6 védekezést ad. Anyagi komponense egy tükör, ami gyakorlatilag +5 TVP költséget jelent. Ha ehhez hozzávesszük a 30 VP-t, valószínűleg kevesen fogják minden körben felrakni, legfeljebb olimpia előtt vagy komoly labirintusokba való behatolást megelőzően.

## ÉLETSZÍVÁS (128. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** L

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 5

**VP:** 15

**Használat:** V 128

Ismét egy egyedi Leah varázslat. Mint tudjuk, a sötétség hívei sosem érhetik utol a jókat gyógyításban, de azért az

életszívás III nem is olyan rossz. Míg az életszívás I. 4-9 + tereptől függő értéket gyógyított, addig a III. 1/szint + 4 x tereptől függő értéket (régbben csak 3 x volt). A tereptől függő érték pl. 12 sűrű erdőnél, 10 ritkánál, 8 bozót-nál, 6 síkságnál és mocsárnál. Nagyon magas rangú pap sűrű erdőben túllépheti akár a 80-at is, de gyakoribb a bozót-on vagy síkságon történő 30-40-es gyógyítás.

Amellett, hogy a varázslatnak sajnos van komponense (isteni könnysepp) mókás mellékhatása is van: minden használatkor van 5% esély, hogy a növényzet elsorvad. Sűrű erdő -> ritka erdő -> bozót -> síkság -> kiégett föld és végül sivatag keletkezhet. Ha elég sok Leah pap használja a varázslatot, kellemes sivatag válhat végül a Túlélők Földjéből. Figyelem, a varázslat csak szabadban működik.

## INSTABIL SZINGULARITÁS (129. varázslat)

**Típus:** rúna, támadó

**Hatódó:** azonnali

**Min. taumurgia:** 22

**Költség:** 4200 ap

**TVP:** -

**VP:** 50

**Használat:** automatikus

Az instabil szingularitás eredetileg egy csakis szörnyek által használható varázslatnak volt tervezve, amely, megcsereve egy kalandozó két véletlenszerűen választott tulajdonságát, kétszer megfontolandóvá teszi, hogy vajon megtámadjuk-e azt a szörnyet még egyszer. Elég kellemetlen volt például, amikor valakinek az 50 fölötti szerencséje megcserelődött a 30-as egészségével, és attól kezdve minden varázslat ellen elrontotta a mentődobását a Thargodan csatamezőn.

Persze, a játékosok itt is megtalálták a kikaput, vagyis hogy hogyan fordíthatnák a varázslatot a saját javukra. Pl. az erőt KT képességgel gyorsan növelve, majd a megnövelt erőt átcsereltetve egy másik tulajdonságra (persze ez sok próbálkozásba került), majd az erőt újra gyorsan növelve kellemes előnyt lehetett szerezni.

Hogy ne lehessen visszaélni többet vele, a varázslatot megváltoztatott úgy, hogy a varázslat a legmagasabb tulajdonságról rak át kettőt a legalacsonyabbra.

Ja, még a teljesség kedvéért leírom, hogy az anyagi komponens egy Thargodan esszencia, de valószínűleg ebben a formájában játékosok már nemigen használják, csak a pragonc vált még rettenthetősebb ellenfélle.

# Éjviadal

2000. április 08. — A Tűz utáni 8. évben, Dornodon havában a Sötétség hetének 1. napján

*Mi is az Éjviadal? Nos, tömören: az Éjharcos Közös Tudat saját belső vetélkedési formulája, melyen összemérik erejüket és tudásukat a KT tagjai. Persze ez így elég tömör, ezért úgy gondoltuk, hogy írunk egy kisebb ismertetőt róla.*

*Jelenleg az alábbi versenyszámokban „küzdenek” meg a résztvevők: Íjászat, Pankráció, Szkan-der, Futás (italán ismerős lehet mindenkinek az Olimpiáról... persze nem ugyanaz a program), Kincs-vadászat, Titkosírás, Súlyemelés, Dárdahajtás valamint csapatportágak: Zsákolás (ez a „földi” ko-szarázáshoz hasonló), Röptető (ez meg mintha tenisz lenne...) és végül az Aréna nevezetű kategória, mely egy kocsmái „verekedésre” hasonlít (persze annál azért egy kicsit több). Sajnos arra nincs elég hely, hogy minden egyes versenyszámot részletezzünk. Minden kategóriában az első három helyezet-tet Bajnoki pontokkal díjazzuk, mely az összes szám lebonyolítása után a végelszámolásnál dönt a végső sorrendről. A Viadal első kétezettje jogosult az Éjharcosok Bajnoka címre és a vele járó Fekete Kard Nyakláncra, amely az Éjharcosok ereklyéje. A múltra visszatekintve: jelenleg a XI. Éj-viadalt rendeztük meg Libertan városában. Az elmúlt Viadatok tapasztalatait kamatoztatva jobb és színvonalasabb programot hoztunk össze, mely kellően felpezsdíti a KT életét. Nemrégiben vettük be az első „külsős” kategóriát, mely a Kiütés névre hallgat és mostanában egyre nagyobb népszerű-ségnek örvend. E versenyszám szabályai már többször is megjelentek az Alanori Krónika hasábjain, így most mindössze azt írom le, hogy mi az, ami befolyásolja „boksztudásodat”. Nos, íme: az erő (számít a sebzésnél), ügyesség (melyből a védekezésedet eredeztetjük), egészség (mely függvénye an-nak, hogy mennyire bírod az ütéseket), ökölvívás (ugye ezt nem kell magyaráznom) és a szerencse (amire azért mindig szükség lehet). A kitartásodat, úgynevezett STAMINA pontokkal mérjük, mely az erő és az egészség függvénye. A bírák ezen kívül figyelik és értékelik a harci technikád „szépsé-gét”, ami akár döntő lehet pontegyenlőségnél. Az előző Viadal óta „svájci” rendszerben rendezzük a kategóriát, hogy hosszabbak és izgalmasabbak legyenek a fordulók. Gondoltam írjak még pár szót, a most lebonyolított Kiütés küzdelmeiről, ám hely hiányában csak a dobogósok neveit említem meg: A jelenlegi bajnok Betonfal lett, megelőzve Gorrt Kosugit (a címvédőt) és Ashkenort, az Acél Öklök KT vezetőjét. Nyereményük egy zafir erőöv volt (Betonfal jóvoltából) és egy bíbor erőöv Miklóstól (ez-úton is köszönjük neki!). Nos, mit is írhatnék a végére? A második helyezeti fordulóját mindenki megtekintheti a következő oldalakon. Jelenleg teljesen ingyen és bérmenten fogadunk el nevezéseket a Kiütésre (mindössze egy felbélyegzett válaszborítékot várok, megcímelve), tehát harcra fel és ne-vezz Te is!*

Üdvözlettel:

ROTHDAK, A MEGTORLÓ (#1170)

Végre elérkezett az idő, hogy bizonyítsd: egyike vagy a legjobbaknak! Erdauin szinte minden területéről megjelentek a kalandozók, ki nézőként, mások indulóként... Természetesen Te az utóbbi csoportba tartozol. Mint mindig, most is Libertan főtere ad otthont az Éjviadalnak, mely egyre növekvő népszerűsége tesz szert a polgárok és a kalandozók körében, hiszen látványának és megmérettetésnek sem utolsó. Zsúfólaság megtelt a főtér, s a fogadóban már egy héttel ezelőtt sem lehetett szobát szerezni erre a napra... Persze nagyon kevés az ilyen rendezvény Erdauinon, ezért is oly fontos mindenkinek a részvétel. A tömeg zsi bongása már-már kellemetlenné kezd válni, amikor felvonnak a nevezők, a főtér közepén felállított színpadra, közöttük Te is. Sejtelmes morajlás fut végig a nézők között, ahogy felismerik a híres kalandozókat, amikor Rothdak, a Megtorló vezetésével kijöttek a polgármesteri épületből. Egy kópós kis gnóm férfi -aki a sor végén kullogott- fellép a színpadon lévő pulpitusra és mági kusan felerősített hangján, bemutat minden-

## GORRT KOSUGI KÜZDELME

Végre elérkezett az idő. Amint a főtér közepén lévő 5x5 méteres, magzímbelekkel elkerített ringre pillantasz, bizseregni kezd az öklöd... Valamikor régen ezt a „sportot” Box-nak hívták, de már idejét sem tudod, hogy mikor és miért hagyták abba Ghalla lakói ezt a szórakozást. Hát most felférheted erődöt, ugyanis egy ideje minden Viadalon megrendezük a Kiütés kategóriát! A szabályok egyértelműek: teljesen levetkőztök, csak egy rájabőr gatyá maradhat rajtatok, és a kezetekre, egy vászonnal kibélelt antilopbőr kesztyűt húztok. Semmilyen harcművészeti trükköt nem lehet alkalmazni, sem lábbal rúgni! Mindketten kaptok egy-egy Fairlight övét, s ez alá úti szigorúan tilos! Három pontozó figyel a mérkőzéseket, ha nincs kiütés, akkor a pontozás dönt. Alig várod, hogy kezdődjön az összecsapás és már ott toporzogsz a ring mellett...

Pletykák és hírek: Nem hivatalos hírek szerint az idei Kiütésen neveztek a legtöbben, ráadásul nem kevésbé híres kalandozók, mint Betonfal vagy az előző Kiütés Bajnoka, Gorrt Kosugi! Minden valószínűség szerint óriási küzdelmekben lehet részünk. Az idei Bajnok egy igazi Zafir erőövet vihet magával, de a második helyezett Bibor erőöve se drótszűrű pincsi! Talán érdemes megemlíteni, hogy az Éjviadal (azon belül is a Kiütés kategória) egyre nagyobb érdeklődésre tart számot, egész Ghalla szerte. (összesen 59 staminapont van)

Ellenfeled, XIGRON, A COBRA, egy nók által körülrajongott troll férfi, most érkezik a szorítóba. Egy látványos szaltóval szórakoztatja a közönséget, és idegesít Téged.

Magabiztosnak látszik, egy kemény küzdelem lesz. A fickó olyan, mint a villám: két jobbegyenessel is eltalál téged. (5 staminapontot vesztesz.) Egy elhajlás után, jobbos kontrautést intézel ellenfeled bordáira. (17 staminapontot sebezve.) Miközben elkerülöd, ellenfeled ütését, kihívóan a képébe vigyorgsz! Keményen a másiknak ugrasz és beviszel egy-két jobbegyeneset. (5 staminapontot sebezve.) Nevetségesen könnyen kike-

kit. Mikor a nevedet hallod, előrelépsz és széles karcsapásokkal (amit mások integetésnek hívnak) mosolyogsz a tömegre. Hangos tapsvihár zúg fel neved hallatán, s ez annyira megragad, hogy nem akarsz visszalépni a többiek közé... Azért végül mégis sikerül a dolog, miután harmadszor szól Rád a Viadal egyik rendezője. A nevek végül elfogynak és egy pillanatra feszült csend telepszik a főtérre, majd Rothdak, a Megtorló válik ki a sorból:

– Üdvözlök minden kalandozót, aki benevezett a XI. Éjviadalra! Gondolom, hogy a jelenlévők, legyenek polgárok vagy kalandorok, tudják, hogy felbukkantak a quvargok (fészkeik mélyéről), fenyegetve a városokat és a békés polgárok életét! Felkérek tehát minden kalandozót, hogy szálljon harcba ellenük, amíg nem késő! Köszönöm a figyelmet... Kezddétek hát a Viadalt! az Éjharcosok vezetője visszalép a sorba, melyben Te is toporzogsz, annyira várod a kezdést. A közönség egy emberként tombol, amikor megszólalnak a kürtök. Harcra fel!

rülöd ellenfeled támadását. Egy lehetetlen mozdulattal ugrasz ütéstávolságon belülrre, majd megy a jobbscapottad, amit nem képes védeni. (12 staminapontot sebezve.) Nem tudod védeni a másik villámgyors jobbegyenesét. (7 staminapontot vesztesz.) Ellentámadásba mész át: elindítasz egy balost, hogy előkészítsd a jobbodnak a terepet. (17 staminapontot sebezve.) Nevetségesen könnyen kikerülöd ellenfeled támadását. Egy bal- és két jobbegyeneset intézel ellenfeled irányába. (6 staminapontot sebezve.) Mint egy zsák, úgy terül el az életképtelen puhatestűje! Végre kiütötted! Miközben felületi sebedet ápolod, érdeklődve tekinted meg a pillanatnyi állásodat: 1 pontod van és 1.82-s a technikád.

Nem is rossz, talán a lábmunkáid kéne javítanod és gyakrabban használni, az öv alatt speciális ütéseidet! Kisorsolják következő áldozatodat, aki nem más, mint BETONFAL, egy hagyományos harcművész ruhát viselő kobudera férfi. Ez aztán a pozitív hírek! Olyan esélytelen a kihívód, mint egy nyamvadt kis gonyolék!

Vicsorogva bemászol a ringbe. A másik, kihasználva figyelmenlenségedet, bevisz egy balhorgot. (15 staminapontot vesztesz.) Egy-két figyelemelterelő mozdulatot teszel, majd jön a balhorgo. (5 staminapontot sebezve.) A másik elszánt támadásokat intéz feléd. (6 staminapontot vesztesz.) Leengedett karjaid megtévesztik ellenfeled és nem számít arra a két horgora, ami most az állán lándol. (13 staminapontot sebezve.) Képtelen vagy háritani ellenfeled erős ütéseit. (14 staminapontot vesztesz.) Fürgén ellépsz egy ütés elől és testsúlyodat beleadva elengedsz egy balegyeneset. (10 staminapontot sebezve.) Képtelen vagy háritani ellenfeled erős ütéseit. (11 staminapontot vesztesz.) Keményen a másiknak ugrasz és beviszel egy-két jobbegyeneset. (12 staminapontot sebezve.) A másik ügyesen elhajol ütésed elől, majd egy borzasztó kemény balcsapattal válaszol. (9 staminapontot vesztesz.) Kettős fedezékből indítod villámgyors balkezes előkészítő ütéseidet. (9 staminapontot sebezve.) Beletáncolsz egy KRITIKUS ütésbe!



Megtántorodsz... (25 staminapontot vesztesz.) Kihasználva a másik figyelmetlenségét megsorozod ellenfeledet. (8 staminapontot sebezve.) Megszédítjük, majd elterülsz a földön.

Hát, most tényleg a jobb győzött. 1 pontot van és 1,62-s az átlagod. „Eddig simán ment minden” – gondolod magadban, miközben a felszolgált frissítőt kortyolgatod. Eszedbe jut, hogy jó lenne tudni, ki maradt még bent. Épp indulnál, hogy kiderítsd, amikor megszólal a következő forduló kezdetét jelző gong. No se baj. A ringhez sétálsz, mert hamarosan sorra kerülsz. A csudába is! Most kemény ellenfelet kaptál: SAURON JUNIOR-t, egy Hóféhér farkasfejet viselő alakváltó férfit! „Majd elintézem ezt a kis senkit” gondolod magadban és belépsz a ringbe.

Egy lehetetlen mozdulattal ugrasz ütéstávolságon belülre, majd megy a jobbcsapottad, amit nem képes védeni. (7 staminapontot sebezve.) A kettős fedezékedet átütve, egy KRITIKUS jobbcsapottat visz be ellenfeled. (21 staminapontot vesztesz.) Több kisebb, de pontosabb ütést is beviszel ellenfelednek. (17 staminapontot sebezve.) A másik, kihasználva figyelmetlenségedet, bevisz egy balhorgot. (18 staminapontot vesztesz.) Ellenfeled egy pillanatra megszédül hatalmas jobb horgodtól. (10 staminapontot sebezve.) Ballal véded ki az ütést, melyet a másik neked szánt, ez szép volt! Ellenfeled egy pillanatra megszédül hatalmas jobb horgodtól. (12 staminapontot sebezve.) A másik nem takarékoskodik a jobb- és balegyenesekkel. (14 staminapontot vesztesz.) Ellenfeled szeméi fennakadnak, s úgy borul a padlóra, mint egy döglött pattanóbóde! Na, ennek annyi, kiütötted!

Eddig 2 pontot szereztél és 1.71-s átlagod. Engedélyezel magadnak egy kis pihenőt, mielőtt megkezdődik a következő forduló. A többi meccset figyelve megállapítod, hogy igencsak hullik a férgese. Kis idő elteltével gongszó jelzi a következő forduló kezdetét, ideje indulni. Hamarosan te következ. A csudába is! Most kemény ellenfelet kaptál: RHANNON DADDY-t, egy kleptomániás törpe férfit! „Majd elintézem ezt a kis senkit” gondolod magadban és belépsz a ringbe.

Ellenfeled szeméi egy pillanatra fennakadnak, hatalmas balegyenesed után. KRITIKUS találat! (19 staminapontot sebezve.) Ballal véded ki az ütést, melyet a másik neked szánt, ez szép volt! Lehetetlen mozdulattal leped meg a másikat, KRITIKUS találatot sikerült bevinned. (22 staminapontot sebezve.) Ballal véded ki az ütést, melyet a másik neked szánt, ez szép volt! Aktuális ellenfeled, utolsó ütésedről, vérző orral borul a padlóra. Néhány alattomos rúgással bezizosítod a győzelmedet, mielőtt a rendezők eltávolítanának a ringből.

Eddig 3 pontot szereztél és 5.51-s átlagod. Engedélyezel magadnak egy kis pihenőt, mielőtt megkezdődik a következő forduló. A többi meccset figyelve megállapítod, hogy igencsak hullik a férgese. Kis idő elteltével gongszó jelzi a következő forduló kezdetét, ideje indulni. Hamarosan te következ. Következő ellenfeled, BLACKMORT, egy egyszerű ruhát és éjfélete fejpántot viselő ember férfi, nem látszik túl keménynek, hiszen alig tudott bemászni a ringbe. Mosolygva követed.

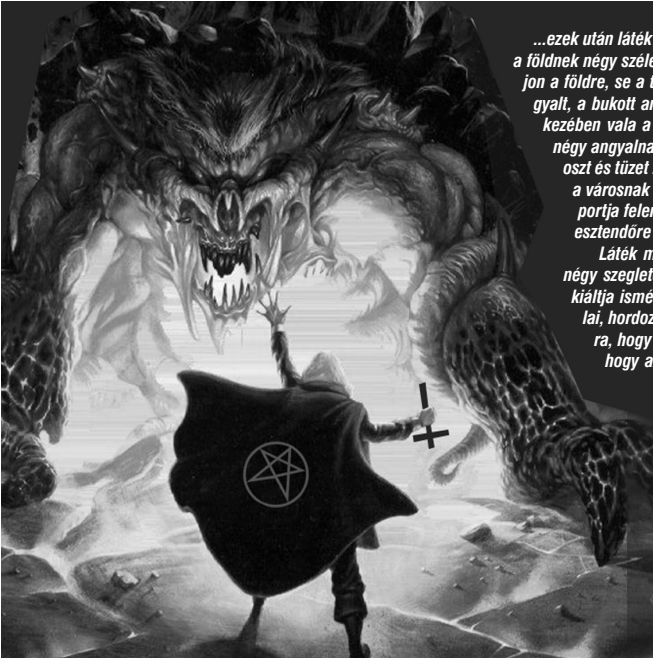
A másik két jobbegyenes után egy balhorggal támad. (12 staminapontot vesztesz.) Ellenátmadásba mész át: elindítasz egy balost, hogy előkészítsd a jobbdnak a terepet. (5 staminapontot sebezve.) Képtelen vagy háritani ellenfeled erős ütéseit. (11 staminapontot vesztesz.) Keményen a másíknak ugrasz és beviszel egy-két jobbegyeneset. (9 staminapontot sebezve.) Sorozatos előkészítő ütések kapsz, melyek mind találának. (15 staminapontot vesztesz.) Hatalmas jobb felütésed megrendíti a másíkat. (5 staminapontot sebezve.) Villámgyorsan eltáncolsz a másik ütései elöl. Puff! Jobb öklöd, akár egy harci kalapács, lesújtott az ellenfeledre. (12 staminapontot sebezve.) A másik ütéseit, kettős fedezéked teljesen blokkolja. Sunyin, övön alul ütöd meg ellenfeledet, de a bírák nem díjazák megmozdulásodat. (5 staminapontot sebezve.) Villámgyorsan eltáncolsz a másik ütései elöl. Ellenfeled egy pillanatra megszédül hatalmas jobb horgodtól. (8 staminapontot sebezve.) Lazán háritod ellenfeled csapásait. Több kisebb, de pontosabb ütést is beviszel ellenfelednek. (16 staminapontot sebezve.) Lazán háritod ellenfeled csapásait. Késztyűd csattanva talál be ellenfeled védtelen pontjaira. (9 staminapontot sebezve.) Kiszalad a levegő mellkasodból, ellenfeled teste mért csapása után. (17 staminapontot vesztesz.) Egy lehetetlen mozdulattal ugrasz ütéstávolságon belülre, majd megy a jobbcsapottad, amit nem képes védeni. (15 staminapontot sebezve.) A másik nagy csattanással elterül. Sikerült kiütnöd!

Huh! Ez is megvolna: túl vagy az utolsó meccsen is. Összesen 4 pontot szereztél és az átlagod 10.19. Egy kicsit kifújod magad, hisz az eredményhirdetésig van még egy kis idő. Közben próbálsz kiszámolni, hogy kb. hányadik lehetsz. Nem nagyon megy, de nem baj, mert már jönnek is a bírák az eredményekkel. Nem sok hiányzott a KIÜTÉS BAJNOKA címhez, de mivel az údvrivalgás szinte mennyőrgésszerű, nem is foglalkozol ezzel. Kezet rázol a bajnokkal, BETONEAL-lal és ASHKENOR-ral, aki a harmadik helyezést érte el. Ez a küzdelem jó sokáig emlékezetes marad: 2 bajnoki pontot kapsz.

A szervezők átadják a zafir erőövet a Kiütés Új Bajnokának, Betonfalnak, de Ő nagyvonalúan felajánlja Neked! Ilyen megütszletést! Igazi baráti kezfogást váltotok, miközben a közönség egy emberként tapssal jutalmaz benneteket. Bár kicsit keseregélt, hogy nem sikerült megvédeni bajnoki címedet, azért a dobogóról nézve, minden más-képp tűnik... Boldogan integetsz a közönségnek és meghajlással köszönöd meg szurkolóidnak a biztatást. Miután a szervezők befejezik a résztvevők és a dobogósok neveinek felsorolását, kezdetét veszi az igazi népűnnepély... Valaki vállon ragad, és a többi nevezővel együtt a libertani kocsmá felé veszitek az irányt, hogy leöblítsétek az izgmakot és megbeszéjletek a napi történéseket. Estig mulatoztok, majd elbűcszöl azoktól, akik még fennmaradtak és felszedelőzködve nekivágsz az utadnak...

*Köszönjük nevezésed, és reméljük, hogy jól szórakoztál! Várjuk jelentkezésedet a XII. Éjviadalra is, addig is az Éjharcosok Védőszentje vigyázza lépteid!*

*ÉJHARCOSOK (#9131.KT)*



...ezek után láték négy angyalt állani a földnek négy szegletén, a földnek négy szélét tartva, hogy többé halál és tűz szele ne fújjon a földre, se a tengerre, se semmi élőfára. És láték más angyalt, a bukott angyalt feltörni a kárhozat mélységéből, kinek kezében vala a száműzött Isten pecsége, és szóval kiáltja a négy angyalnak, s világnak: Ezen pecsét egyesíti halált, káoszt és tüzet ... És lón ebben az oraban nagy földindulás és a városnak tizedrésze elesék, de a népnek egy apró csoportja felemelkedén és átvevén a szent pecsétet és ezer esztendőre száműzvé a négy angyalt.

Láték mint négy angyal többé nem állani a földnek négy szegletén, nem tartva annak négy szélét. És szóval kiáltja ismét a bukott angyal: *Ti leszen sötétség apostolai, hordozán kárhozat szent jelét. S hatalmuk leszen arra, hogy bezárják az eget, és hatalmuk van a vizeken, hogy azokat vérré változtassák és megverjék a földet akármilyen csapással valamennyiszor akarják...*

Ha te is be szeretnél lépni a Sötét Inkvizíció Apostolai közé (gonosz KT) akkor írd meg egy e-mailt, vagy levelet (információkat is kérhetsz itt):

Bari Attila

tender@deltav.hu

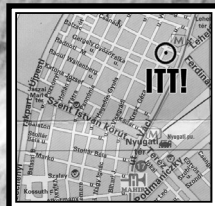
6640 Csongrád Dózsa György tér 4.

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

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



Címünk:

**CAMARILLA KFT.**

**1132 Budapest, Csanády u. 4/B**

**Bejárat a Kresz G. u. felől**

**Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00**

**ITT!**

## ÁTADÓ

□ Átadó egy 100. fordulás alakváltó férfi, Charadin kisebb papja, a templomos küldetést is teljesítette már. Teljes vas felszerelésben, szerencsetalizmán + kacatok. Kb. 10. forduló lemaradással, valamint egy 4. fordulás mutáns nő Xantrosban, 6-os vágó + kasza, valamint 300 aranya a bankban, nagy lemaradással. Érdeklődni az alábbi telefonszámon lehet: 27-363-639 (délután), vagy e-mailben: lfeher@rmg.cz.hu

**Gábor**

□ Átadó egy 24. szintű alakváltó (Sheran), egy 22. szintű ember nő (Raia), egy 20. szintű elf (Tharr), egy Ghallán született 18. szintű kobudera nő (Tharr) és egy szintén ghallaszülött, 17. szintű alakváltó nő (Elenios). Mindegyik karakter teljes felszerelésben van, magas fegyver és egyéb szakértelmekkel, sok varázstárggyal és táppal. Kb. 10-40 forduló közötti lemaradásuk van. Érdeklődni a 82-494-454-es telefonszámon, vagy a következő címen lehet: 8725 Iharosberény, Rákóczi u. 12/a.

**Novák Tamás**

□ Átadó egy 5. szintű, 5. fordulás, mutáns nő karakter nagy lemaradással. Neve Lady Salina. A tulajdonosai: erő 27, IQ 18, ügyesség 13, egészség 12, szerence 19, AC 15. Viszonylag tapasztalatlan (majdnem mindegyik ismerete 1), de már Tharr-nak beáldozott. A nála levő mindenféle kacat egy 20 aranyat ér. Érdeklődni lehet levélben: Végp Péter, 4200 Hajdúszoboszló, Szováti út 14., vagy telefonon: 52-270-412.

**Végp Péter**

□ Átadó egy 62. fordulás ember nő, neve Syndi Mcload. Leah követője, oltár+1 küldi van meg. Tulajdonságok (sorban): 17, 22, 19, 15 17. Felszerelése erős, 19-es védelme van és 157 a max. épje. 12 egyéb szakértelem és 14-es szűrő, 11-es lő, valamint 5-ös ütő. 27 max. VP-je van. Még nem lépett KT-ba. Tel.: 257-0568.

**Nagy Dániel**

## KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Kérek minden kalandozót, aki még nem kapta meg a válaszlevelem, hogy írja meg még egyszer a legutóbbi levelét. Sajnos eltűnt egy-két level, s nem tudom, kinek nem válaszoltam. Köszönettel, a tejeles szájú kobudera:

**Baxter (#2358)**

□ Kérem, hogy a következő kalandozó, aki 2000. március 22. és 27. között a (47, 102)-es koordinátán ellopott egy sullárhólyagot, jelentkezzen a (#2358)-as mentális számon! Visszavásárolnám a hólyagot! Még valami, megváltozott az e-mail címem, mostantól a baxxtet@maffia.hu-ra írjátok! Üdvözlettel, a tejeles szájú kobudera:

**Baxxtet (#2358)**

## SEGÍTSÉG

□ Kedves Kalandozótársak! Többára is kész vagyok segíteni bárkinek, akinek kérdése van a játékkal kapcsolatban. Csak két feltétellem lenne: a kérdés legyen minél specifikusabb, ne túl általános! (Pl. x városhoz legközelebbi y isten rúnaköveinek koordinátája kellene stb.). A másik feltétel: ha lehet, ne küldjétek mentális üzenetet! Mivel e-mailben játszom, ezt kapom meg a legközelebb. Küldjétek e-mailes üzeneteket, vagy írjátok az



alábbi postacímre: Illés Gábor, 3212 Gyöngyöshalás, Postán maradó. Az E-mail címem megváltozott, az új cím: crimdall@freemail.hu. Minden levélre válaszolok. További sikeres fordulókat mindenkinek!

**Sirrus D'Laibo**

## SZÖVETSEGEK, KT-K

□ A MAFFIA KT tagfelvételt hirdet. Ha elkötelezett vagy a gonosz út mellett, s tudod, mit jelent a MAFFIA név, akkor várunk sorainkban. Ha nem, akkor itt a lehetőség, hogy megismerd. Jelentkezni levélben vagy e-mailen a következő címen: Nagy Zoltán, 5435 Martfű, Ságvári út 2., e-mail: predator@mail.externet.hu

**Fekete Tetű, MAFFIA KT**

□ Kalandozó társaim! Meglep az a közöny, amivel az alakuló KT-t kiütemítették. (Az ősi istenek KT-ról van szó.) A KT célja a béke és harmónia megteremtése, Chara-din üldözése és elpusztítása, az ősi istenek tanainak megismerése. Bufa és Rhatt elfeledett istenségek, és a KT tagja lehet bárki fajtól és vallástól függetlenül, ha jelleme jó vagy semleges. A KT-n belül lehetőség van az istenekről hírtételek követésére, tanainak gyakorlására. De a KT tagjai gyarapodnak az ősök tanáival is. Tehát nincs vesztendőalótok, álljatok közénk és harcoljatok a kőosz serege ellen! Várjuk jelentkezéseiteket!

**Lord Kis Se (#3052) és Dorlan (#2529)**

□ Kalandozók! Mire ez a cikk megjelenik, addigra a téma amihez szólni akarok már valószínűleg nagyon lerágott csont vagy jobb esetben (bárcsak Leah adna!) megoldódott a probléma. Igen, igen a Dragon Ballos KT-ról van szó. Eddig a Songokuk, Jangescák és Krillinek (így kell ezt írni?) nem nagyon reagáltak a kalandozók feldühödésére, így úgy érzem, a játékevetőt kellene meggyőzni legalább egy szavazás kiírásáról. A laptervezői pályázat is meg lett mondva, hogy ami nagyon nem passzol a TF világképébe, az a kukába kerül (pl.: birodalmi csillagromboló). Így kéne tenni a KT-knak is. Más. Nem akar senki egy felmérést (legérősebb, legjátékosabb) csinálni a kalandozókról? Már régen volt az utolsó. Jégszakány mindenkinek!

**Pusztító Moszkító (#5837), az árnyamon**

□ Mindenkinek üzenem aki ellene van az „időta” KT-knak. (én is ezen táborot alkotom) Nem érdemes a Quwang, Dragonball...stb. KT-kal foglalkozni, mert rájöttem ezek csak pár pihent agyú egyént érdekel s ezen KT-k tagszáma sosem fog 15 fő fölé emelkedni és így posztemek maradnak a Nagy KT-ukhoz képest és találkozni se nagyon fogunk velük. Ne pazaroljátok rá a helyet... Maximálisan itt az AK hasábjain lesz sokk cikkük. Más. Hülye nevek...lf. Gács László azt akarod bema-gyarázni mindenkinek, hogy azok a profi és jó szerepjátékosok akiknek még annyi IQ-juk és fantázi-

ájuk sincs, hogy egy érdekes saját nevet kitaláljanak? Én nem tartom magam jó szerepjátékosnak, de a Shongoku, Darth Vader féleket főleg nem tartom annak (legalábbis névválasztás szempontjából). Egyébként a nevek, csak mint játékos érintenek mindenkit (engem is) hiszen a karakterek nem tudhatják mit takarnak a Nirvana, Sophiane...stb nevek. Ne mondd nekem, hogy aki R2-D2 néven játszik és tegyük fel jó szerepjátékos ő azt képzeli, hogy robot és csipogva beszél. (Mert ez az ha beledli magát abba a névébe.) Más. Annak a tolvajnak üzenem aki ellopja egy Dornodon hívó szimbólumát, ha átúszott jelentkezzen és átutalok neki 200 aranyat gratulációim jeléül. No ennyit szerettem volna kifejtetni, Issus Banth irányította:

**Bicskey Barnabás**

□ Mivel már régóta hiányolom a hyper hiányságait ezért azokat megosztom veletek. Nem a Titánkolosszus a százezer TP-s hanem a Trilkem Drakolder (szintje: 40), Védőnővér (szintje: 37), Ezerszemű bestia (szint: 37). Elfogható szörnyek: Ezoterikus Mardel (tábornok őriz) fedett verem. Kronográfia: 240 és 280 fordulat +1 Tno + 2 Kno. A Naplovagoknál (9108) Horin Argieron (#152) és az Ördögi Körnél (9116) Weasel (#2516) a vezér. A papi rangoknál a félisteni hatalmú uralkodó pap után még van a félisten hatalmú felszentelt főpap különben a többi stimmel. És egy pár újdonság: Molgan (284) védelme: 50-50-50 eleterő: 201-210 Tp: 2683 Támadása: 55 Komponense: manakristály Tárgyak: Árnyék-kules(566), Hro formázó minta(601). A mágia megértése (226. Varázslat) Ezek az információk 100%-osak, mert írhatnék a miliani csizmáról meg az Orbitalis Mackósajtról (hogy, mire jó elfogva, azt hiszem vadászik) is, de ezeket csak kb. ismerem. Ha megint összejön egy nagyobb adag javítani való akkor azt megírom. Egyébként szívesen segíték kezdőknek, de csak telefonon vagy e-mailen, mentális üzenetet nem írjátok!! Barnabás 30/911-8856 vagy barna@pserve.hu... Az abszolút jó:

**Issus Banth**

□ Szép dolog a többség szavazata alapján való döntés, csak éppen alapvetően hibás elgondolás, mint már sokszor bebizonyosodott a történelemben. Erőll van szó a csatamezős korlátozásnál és a „Takonyball” KT tiltásánál is. (Tényleg, előre köszönni? Átkot? Szívesen!) „puhatestű” Luke

□ Zelmor jól beszélt. Meg kell gondolni a Dragon Ball KT megalakulását. Írjátok Tíhornak, ne legyenek lusták! Ghalla és TF legkőre veszélyben van. Ha a DB-sek elharásztják Ghallát, az rosszabb mint a világegés. Ti, akik most a KT alapításán munkálkodtok, nem érétek, mire készültök? A TF-et akarjátok tönkre tenni! Kérlek titeket, könyörgök, ne vegyétek el tőlünk a TF-et! A DB-s perverzítőkat eljétek ki a tévén, vagy vegyétek kazit, legalább kevesebb fog rám vicserogni a kirakatokból! De ne a TF-en! Vagy bekapcsolom a fénykardomat, megérem az állatok kellett zavart az erőben, felkutatlak benneteket (kutasztroiddal), és az erőt használva megsemmisítelek titeket. Hahaha...

**SDV (#4517)**



## ÜZLET

□ Vételre keresek Chara-din ékkövét Gatín környékén tartózkodó kalandozóktól. Fizetés részletekben. Címem: viszki@mail.utl.hu. Ezenkívül ha Közös Tudatod majd szívesen fogadna egy Chara-din hívőt, szintén írj! Egy leendő Chara-din követő: **Sandoval (4311)**

## VERS

□ **AZ ÖSSZHZANGZAT MÁMORÁBAN**  
*Fájdalmasan szép dalról  
tűzpirosan nyugszik a nap  
tábor tüze mellett egy szomorú bárd dalol.  
a lenyugvó fénytől egy bátorító mosolyt kap*  
*Siratja elvesztett szerelmét  
visszaidézi minden apró emléket  
a boldog szép napokat  
az örömet, a fájdalom nem létét.*

*Majd a dallam szomorú ritmushoz tér ismét  
a bánat mint a vízár önti el lelkét  
a régműltban egy barát  
most egy szerető kinek nem látja többé mosolyát.*

*Leteszi a lantot a dalnok  
arcán mosoly, akár egy örökbevaló bajnok  
az összhangzat mámorában bova tűntek a bajok  
elillant mi fájdalmas, mi irt, maradtak a dalok.*

Az Összhangzat KT nevében:  
**Öngyilkos Álom (#2397)**

□ **MIKÉNT JÖN EL?**

### Fényes sors

*Ébredésed, egy új álom,  
Meghozta azt mire vártál,  
Szendergést a fényhatáron,  
Csillagokon túl is látsz már.*  
*Mert nem köt már a tested nyúga,  
Elhagyta már azt örökre.  
S tiszta lelkednek s jussa,  
Hogy másokét a büntől óvja.*  
*Így élsz szellemként tovább,  
Erősítve a jóknak igazát.  
Hitnek szárnyain lebbenve odább,  
Melyet végítélet napja ad át.*

### Sötét sors

*Sirodból a szélzúgás,  
Sötét ébredésbe búz át.  
Így jussod az eszmélés;  
A bollakat szégyenítő érés.*  
*Mert, hol virág nyíltott éppen,  
Kijfordult nyughely látványa léscen.  
S megtagadva mindent mi szél;  
Mi lent halott volt, mozdul odafent.*

*Eképpen jövend el az idő,  
Sorfordított léted sosem színtől.  
Megítélte ballad a múltad,  
Végítélet napja, hát ezt botad.*

**Vad Dáin Xantox (#2689), a Végítélet Várója**

## EGYÉB

□ Üdv minden túlélőnek! A nevem Kelögem. Leah papja vagyok és Próféta. Egy kicsit hozzászólnék azokhoz, akik Leath és a Pusztítás Prófétáit cikizik. (Kinek nem páncéla, ne vegye magára! De Shi Shirri Laka (remélem jól írtam), te igen!) 1. Leah: Isteneim kívül mely istennél láttátok azt, hogy így és így kell beádozni és, hogy ezt és ezt, itt és itt lehet beszerezni? (Alá kell írnom, ez Tharr papjaira nem igaz.) 2. A Próféták igen, pusztítanak. És? Én élvezem. Én sem szidom a Sheran papokat, KT-kat, hogy mindig újítyják a kiirtott növényeket. És az építkezni vágyó kalandozók is építhetnek olvasztó-kemencéit, vaskohót stb. És ha nem rombolnánk, hová építenék küldetési kohókat, világítótoronyokat? Mi? Ilyenre bezeg nem gondoltok? (Én troll vagyok, nekem nem is kell, de ti?) 3. Végítélet Várói: Túl szépek az álmaikot, de ezeket az Álomörzök is megadhatják nektek. Na mindegy, nem foglalkozom többet veletek. Mindössze annyit, ha még egyszer a Prófétákat szídjátok, akkor esküszöm, hogy a dühöm nem kohókon fogom kitölteni. Ja, nem is rég megtámadtak hárman is, kettő feltette az infóját, a harmadikhoz pedig már sajna túl gyenge voltam. Küzdhetnének még egyszer, te kis alakváltó férfi, azon a rusnya pókodon! Na üdv: **Kelögem (#4066)**

□ Tharr templom építéséhez keresek társakat. A küldetést a nyár közepére-végére kapom meg. Tehát aki addig/akkorra megkapja ezt a küldetést, az írjon levelet (íj. Tihanyi László, 1182 Budapest, Kossuth u. 132.), e-mailt (tihanyilac@egon.gyalogo.hu), vagy mentált. Épülő templomhoz is beszállnék. **Sir John Kite (#5061)**

□ Kedves Kalandozók! Remélhetőleg már sokan tudjátok, hogy Libertanban (a 94; 53 mezőn) javában folyik az épületek rekonstrukciója. Mivel mind a bolt, mind a fegyverkereskedés, és a Fény Szenyélye is közösségi épületnek számít, szeretnénk, ha Ti is segítenétek a felújítási munkálatokban! Támogatásokat előre is köszönjük! (Építkezni az ÉP 400 <TVP> <ház száma> paranccsal lehet. A „házszám” 1–3 lehet, a TVP pedig lehetőleg legyen 50-el osztható, hiszen így haladnak a munkálatok. 1TVP-nyi munkáért valamivel több, mint 5 tapasztalati pont jár, és, ha a munka gyümölcse nevű varázslatról sem feledkeztek meg, akkor – emellett, hogy egyre tapasztaltabbak lesztek – erősödhetek, oszodhatok, ügyesebbek is lehetek. És emellett még azt is elmondhatjátok, hogy valóban nemes ügyért cselekedtek!) Szép álmokat kívánunk: **Álomörzök (#9101)**

□ Tisztelet állítólagos jó jelleműek! Hirdetésemre köszönöm, hogy annyian nem írtatok egy rohadt árva sors sem. Pedig bíztam benneteket, talán túlságosan is. Nem ezt vártam tőletek. Ti, akik azt papoltátok, hogy a gonosz el kell törölni Ghalla színről, csak a jó győzedelmeskedhet. Soha! Az összes levelet (segítséget), amit kaptam tőletek, azt Leah híveitől kaptam, és a (#4066)-os pap azt írta szó szerinti: „Ne tedd!” És 100 %-ig igaz van. Behódolok Leahnak, és kitisztítom magam körül

a jó irmagiát is. Úgy hogy kalandozótársaim a Jóban még annyira sem lehet megbízni, mint a Gonoszban, s ezzel végképp leírtátok magokat, s nem csak előttem. Címem: 9900 Körmend, Pf. 84.

### Kercsmár Zolt

□ Ez a jó-rossz, fény-sötét, létezni-nem létezni vita már az agyamra megy. Egyből rájöhetsz az igazságra a következő kísérlet segítségével. (Trollok is kipróbálhatják, nem fáj.) 1. Végez egy tökéletesen zárt dobozt! Kívül világos van (világítsd meg), belül sötét (ezt kénytelen vagy elhinni nekem). 2. Vágj rá egy ablakot! 3. Figyeld meg mi történik! Jé, a sötét kifolyik! Na persze, a fark meg a kutya is csóválja. Csodák csodájára a doboz megtelt fénnel, mintha a sötét nem is létezett volna. Tényleg, hova tűnt a sötétség? Volt egyáltalán? A nem lét pont azt fejezi ki, hogy valami nem létezik. Mindenki levonhatja ebből a saját következtetését. Az ellen leveleket, FT-eket a (#2088)-ra várom, a többieket a jessy@promposta.com címrre. Valaki már próbálkozott FT-vel, azóta ködmangótt keresélg. Tisztelet Pamutszemű Kradar, legyen igazad! Rád Leah, a többiekre Elenios áldása szálljon. Vlagyi pedig bekaphatja az öklöm egy tankánykarommal együtt. **Lady Jessica Treus (#2088)**

## KÁOSZ GALAKTIKA

□ Hé emberek és egyebek! Hammer a múltkor az ért, megéri a max. költségért felvenni az embert (vagy egyebet) a legénységbe. Annak idején, Space-dogm beszerzése után kemény 2000 fontot fizettem egy katonáért. A hivatalban persze azt ígérték, hogy nagy gyakorlattal rendelkezik, ráadásul szép nő is. Erre az első meglepetés akkor ért, amikor a pilótám, Nikita közli, hogy ő ismeri Vasquezet, a második meg akkor, amikor kiderült, az új katonám nem nő, hanem hatalmas szőrös férfi. Na és szak tudása is hagyott némi kívánnivalót maga után. Ezek után tűnt fel nekem, amikor a Microblastot összekeverte a Big Blast Beammel. Végülis, amikor a tűzoltó berendezést aktiválta a pajzskó helyett, az lehetett véletlen. (Csak azt tudnám, hogy ki lehetett az a sötét hajú nő aki a Vasquez felvétele utáni felszállásnál annyira idegettelem nekem!) Azért Vasquez szépen beilleszkedett, már csak az alkohollal kéne le szoktatni, és semmi baj nem lenne. Azért a többiek is érdekesek. A navigátor, Alexa mindennél és mindenkivel harcolni akar, Nikita meg van győződve róla, hogy a környék összes barma őt akarja tönkretenni. Lassan arra a következtetésre jutok, hogy a hajón egyedül az én iraitam nem hamisak. Még szép, hogy az én diplomám valódi, végül is kártyán nyertem. Dühítene, ha átvettek volna. Na jó, most már megyek, át kell ugrani a szomszéd rendszerbe a Giga-Phóért. Összintén remélem, hogy Alex ezúttal tényleg oda fogja navigálni a hajót, ahova menni szeretnénk! Na üdv:

**Anastasius Focht (#1519)**

□ Emberek! Nyújtások öklöt az idegeken pofája elé és isssetek! Nem csak a zargok meg mezonok jelentik az egyedüli veszélyt. Vedd magad! Légy te is neohumanista! Ez az egyetlen esélyünk.

**Sarak Bowdell (#4768)**

## ŐSÖK VÁROSA KALAND

□ Az 51. küldetéshez keresek társnak egy tolvajt. Levélcímem: Kulcsár Valter, 4024 Debrecen, Kossuth u. 11. fél em. 1. **Affheli Egnoron (#3956)**

□ Galetki ifjak! Segítetek nekem a Felöltött Válás Ceremoniáját végrehajtani. Várom jelentkezéseket a 3091-es barlangnál, vagy a címenem: Sinka Csaba Gábor, 2092 Budakeszi, Dózsa György tér 15. Előre is köszi!

### Feurokhozant Tsinborongi (#3091)

□ Társakat keresek az 52. remetekalandhoz. III. 2.8 **Xavool (#3659)**

□ Tisztelet játéktársaim! Keresem azon fajtársaimat, akik a remete barlangjában az 50-es kalandot kapták. Kérem jelentkezzenek! Címem: Éberhardt Zoltán, 3450 Mezőcsát, Hősök tere 2/3. Írhattok mentálisan is. Maradok tisztelettel:

### Gal Etkins (#7284)

□ Üdvözlöm minden galetkiársamat! A nevem Magika Turmix a Remete. Azért írok, mert szükségem lenne megbízható társakra az 52-es, remete által adott közös kalandhoz. Továbbá nagyon hálás lennék, ha tudnátok küldeni klánküldeményekről infókat. (A Tolvajok Klánjáról nem kell.) Előre is köszönöm! Címem: Hajdú Norbert, 1131 Budapest, Reitter Ferenc u. 118. Addig is maradok szerető barátok: **Magika Turmix a Remete (#7868)**

□ Üdvözöllek titeket ifjú galetkik. Azokhoz szólnék, akik még nem hajtották végre a Felöltött Válás Ceremoniáját és szívesen végrehajtanák azt velem. Minden magányos galetki jelentkezését várom: Tózsér Zsolt, 5000 Szolnok, Hild Viktor u. 1. III/14., tel.: 56-427-732. **Ballentines (#6578)**

□ Zhéniaim hívna. Egy izgalmas és nem veszélytelen kalandhoz keresek társakat. (50. kaland) Az izgalmatok én szolgálatom kellemes és elbűvölő jelenlétemmel, a veszélyt pedig maga a kaland nyújtja neked. Keresz hát meg, ha szeretted az izgalmatok és veszélyeket! Várlak a barlangomban. Címem: Szirmai Mária, 7700 Mohács, Horváth K. u. 12. **Zhénia (#4076)**

## SZÖVETSÉG

□ Először is köszönöm a sok kapott infót! Másodsor: szervezkedjünk előre, hogy a megfelelő szintet elérve már csellekedhessünk is! Avagy szervezzünk szövetségeket! Jó sok kezdeményezést láttam, és ehelyett említeném meg, én is vevő vagyok az ilyenre, és saját elképzeléseim is vannak. Írjatok! (Értékesí és beállítottság megkövetésim nincsenek.) Az erő legyen veletek! (És a sahran rák nehogy kiegye a szíveteket!)

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

□ Üdv galetki társaim, Tüzes Elemér vagyok! Én és pár társam idővel létre szeretnénk hozni egy szövetséget. Ezt egy általános szövetségnek tervezük. Céltunk egymás segítése, majdan az Ellenség legyőzése és a felszín visszahódítása. A leendő tagok: Dark Melon, Gargoyles, Hulk, Sir Edmund Dorrames Pink és Tüzes Elemér, aki várja az üzeneteiteket.

**Tüzes Elemér (#7603)**

□ Polgárok! Mál nincs messze az a idő, amikor kezünkbe vehetjük solumk ilányítását. Itt az ideje, hogy komolyan elgondolkodjunk a jövőnkön! Ezért határozom el egy olyan szövetség létehozását, mely mindvégig következetes malad azon alapelvekhez, amelyeket minden jólétsú galetki a maának vall. Melyek ezek? Mindenekelőtt a megbékélés, a pusztá, öncélú előszak elvetése, a tudományok és művészetek tiszteletben tartása, s végül, de nem utolsósorban a nyitottság mindenki ilánt, akiben a tenni akalás jólétsúval és igaz tálsak kelesével pálosul. A mi kapuink mindenki előtt nyitva állnak, titkainkat megosztjuk bálkivel, nem csak a tudós és muzsikuss lelkiülettü bajtársainkkal. „Amit megszéldítéssz, azért felelősséggel taltozsol.” Vállalom, hogy minden kíváncsi éldeklődőnek válszallok, illetve máll dolgozom a Bölcsék Kélsű szövetséggel Chaltáján. Nevem: Mucsú Zoltán, 6724 Szeged, Damjanich u. 2/6.a, tel.: 70-210-1431. (Kelesd Tamás!) Az elő legyen vitéletek! Dalt Mahul, a szint fekete lovagja, az 5112-es ballangal, a 18. hét folyamán. (Égyébkként aki az 50-es küldetését kapta a lemetétől, az nálam jelentkezhel.) **Dart Mahul diákjelölt (#5112)**

□ Tisztelet galetki fajtársaim! Azért szólok most hozzátok, mert én Signy Mallory egy szövetség alapítását tervezem. Ha érdekel a Mágia, ha tudósnak vagy bárdnak érzed magad, ha igazi szerepjátékos vagy, ha nem akarsz egyedül az ellenséggel való harcra készülni, vagy ha csak barátokat keresel, nálunk a helyed. Számunk egyre gyarapodik. Fogjunk össze, hisz az erő velünk van! Címem: Nagy Zoltán, 9431 Nyárliget, Kossuth u. 2., tel.: 99-371-718. **Signy Mallory (#4912)**

□ Üdv fajtársaim! Ahriman Ahuramazda vagyok, de az Ahrimant akár el is felejtethetjük. Egy rovarové, leendő Mutáns galetki vagyok. Ugyan még csak nemrég költöztem a puhány szintre, de már egy szövetség létrehozásában gondolkodom. Tehát: akik érdekel egy rovarové Mutáns szövetség, az írjon! A szövetség főleg militarista törekvésű lenne, persze azért az egyéb dolgokat sem hanyagolnánk el teljesen. Szóval, akik érdekel a dolog, az ide írhat: ifj. Tihanyi László, 1182 Budapest, Kossuth u. 132., e-mail: tihanyilac@freemail.hu, vagy az alábbi mentálra: **Ahuramazda (#5035)**

## EGYÉB

□ Fiatal lárvaik figyelem! Én egy 20-21. forduló kövő vagyok, a 2. szinten lakom. Ha valakinek valamilyen kérdése van a játékkal kapcsolatban, nyugodtan írjon, kérdezzen, kérjen tanácsot, ha tudok, segíték. Minden levélre válszolok. Címem: Nyisták Norbert, 3531 Miskolc, Aba u. 25. fsz. 2. Üdvözlettel: **Dzsar Rax-Dix (#6761)**

□ Üdv galetkik! Cy Bon Tom vagyok a zöldvérű. Nem rég érkeztem a lárvaszintre, de még senkivel se tudtam átöközőrásban összemérni magam. Remélem ezek után számíthatok rátok. Várlak titeket az 5928-as barlangnál. Sziasztok! **(#5928)**

□ Jég keresi Jégkirálynót és Jégvirágot. „Ha már így összejöttünk” jellegű. Uganitt várom Bácskiskun megyeiek jelentkezését. **Jég (#9859)**

□ Társakat keresek itt a 2. szinten. Még csak most költöztem fel, de már most szívesen részt vennék közös kalandok végrehajtásában, illetve infók szabad áramoltatásában. Mindegy, hogy csupa izom harcoss, hatalmas erőnek parancsoló mágus, esetleg szunyi tolvaj vagy. Írját, és fogjunk össze a puhány szint meghódítására. Címem: Rátonyi Krisztián, 4320 Nagykálló, Simonyi u. 23. A Bárdok Klánjának leendő tagja: IV. 13.

### Szkrissz (#2141), a gyilköny

□ Galetkik! Én komolyan mérges vagyok erre az ellenségre! Mi az, hogy leteszít minket ide a hegkek mélyére! Már ideje lenne jól mőresre tanítani, és a végén egy jó nagy lakomát rendezni. (Remélem az ellenség ehető!) E-mail: belfe@freemail.hu **Szöröstalpi Befelgor (#7106)**

□ Ti, akik a becület útját járjátok és ezáltal a barátainkat neveztetek! Létezik-e nagyobb bűn, mint az Ellenséget szolgálni az Ó tanítási által? Bizony mondom néktek: nem! Mondám azért néktek: Ne felejtkeztek meg az ő követőkről, és gyűjtésék őket, és előjövend az idő, mikoron megfelelnek ők a bűneikért! Ennek okáért tartások meg emlékeztetekben a lopókat, és ők tudassák, közel a vég, és szenvedésőktől visszahanganak a tárnák! Mert bűnösök ők a legtrúbb bűnben. És ne mulasszátok el a ségők kezetek nyújtani a rászorulóknak, kinek-kinek érdeme szerint fizessetek meg az ő tetteikért! Igazi szolotok. Bizonyval röögsebb és kinnal telib az igazak ösvénye. De! mondom néktek: Tiszta szívvel és büntelen kézzel megnyílnak előttek a kapuk, és bátran járhatok, mert a tisztátalanság nem kerülütiellék. Bizony mondom néktek: Soha ki nem szakad a fegyver a bűnösök barlangjából, és többit adnak ők a gazdagságrét cserébe, mint amennyit annyi szeretnének. „A Tolvaj nem egyébert jó, hanem hogy lophon és öljon és pusztiszon. Én azért jöttem, hogy életök legyen és bővölködjének.” J. E. 10, 10. Tazsítsátok el mellőletek a Hazugságok Atyját és őrizkedjétek az ő zavaított, mert minden gonoszban ő rejtezik, és nincsen bocsánat az ő szolgáloinak.

### Verjigorm a kímélő (#6128)

□ Üdv galetkik! Öseinket kutatva igen érdekes feliratokkal találtam, melyek megmutattak egy esomó eddig ismeretlen dolgot. Valaha régen gnómok, alakváltók, kobuderek és más értelmes fajok népessítétek be a hegynyúket. De eltűntek és csak a tudásukat hagyták ránk, azonban a tudás el van rejtve. Seba! Fog megjut találni, s eljón a nap, mikor kiléphetünk a felszínre, s visszafoglalhatjuk idemenekült őseink dicső trónját! Ismét magok leszünk, mint ők voltak hajdanán. Ám aminig a pilanatra várunk, torzsúlóttekkel kell kiüzdenünk, és egymás belháborúitól kell elnyomva lennünk. Változathatunk azonban. Amikor egy mélység gnóm eltérül a lábatok előtt, gondoljatok arra, hogy talán őseink elkorcsosult leszármazottait látátok, és ő is azért lett korcs, mert bölcsességét nem használta fel a béke érdekében. Az erő legyen veletek! Pipolaj! Egy megvilágosodott tudós:

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